

NAME



10. Deutsche Jugend-Sudoku-Meisterschaft
Runde 1: Standards und gute Bekannte
8:50-9:25

Bearbeitungszeit: 35 Minuten / 185 Punkte

- 1.1 Standard-Sudoku 6x6 5 Punkte
- 1.2 Standard-Sudoku 9x9 10 Punkte
- 1.3 Standard-Sudoku 6x6 5 Punkte
- 1.4 Standard-Sudoku 9x9 15 Punkte
- 1.5 Chaos-Sudoku 5x5 5 Punkte
- 1.6 Chaos-Sudoku 7x7 15 Punkte
- 1.7 Killer-Sudoku 6x6 10 Punkte
- 1.8 Killer-Sudoku 9x9 20 Punkte
- 1.9 Diagonal-Sudoku 6x6 5 Punkte
- 1.10 Diagonal-Sudoku 9x9 35 Punkte
- 1.11 Thermometer-Sudoku 6x6 15 Punkte
- 1.12 Thermometer-Sudoku 9x9 45 Punkte

**Zeitbonus bei einer vollständigen und korrekten Lösung:
5 Punkte für jede ganze Minute Restzeit**

Korrektur

Restzeit

Bonuspunkte

Gesamtpunkte

1.1 Standard-Sudoku 6x6

5 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

2	5				4
1				6	
		2	3		
		1	6		
3				5	1

1.2 Standard-Sudoku 9x9

10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

				2				
4	5	7	1		6	2	9	3
8			7		5			1
			2		3			
2	7	6	9		8	5	3	4
5					4			2
3			5		7			9
6	4	1	3		2	8	5	7
				4				

1.3 Standard-Sudoku 6x6

5 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

				1	
6		4			3
	2				1
	3		6		
2					
		5		4	

1.4 Standard-Sudoku 9x9

15 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

	7	6		4		5		
		8	2		6	9		
4		2	8				6	7
5	2				9			1
7			6			3	4	9
	3	9		1	4		2	
		7		9			5	
	1		4		8	7		3
						4		

1.5 Chaos-Sudoku 5x5

5 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 5 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

	4			1
5				
			4	
				2
	3	4		5

1.6 Chaos-Sudoku 7x7

15 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 7 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

		5	4			
			2		7	1
4		3				6
7			5			
		1				
5					1	
				2		

1.7 Killer-Sudoku 6x6

10 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an.

Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer mehrfach vor.

7	13		11		
		4		6	
			5	9	
3					
4		15			
	6			8	

1.8 Killer-Sudoku 9x9

20 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an.

Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer mehrfach vor.

17			7				5	2
		3	7	9				15
4	12			9		3		
	1		15	5			10	
15		9			4	13		
			1			8	16	
3		14		3		4		
		4	10			15		
7					5		3	

1.9 Diagonal-Sudoku 6x6

5 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Auf den beiden markierten Diagonalen kommt ebenfalls jede Ziffer genau einmal vor.

				3	
6			2		5
				2	
	1				
2		4			3
	5				

1.10 Diagonal-Sudoku 9x9

35 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Auf den beiden markierten Diagonalen kommt ebenfalls jede Ziffer genau einmal vor.

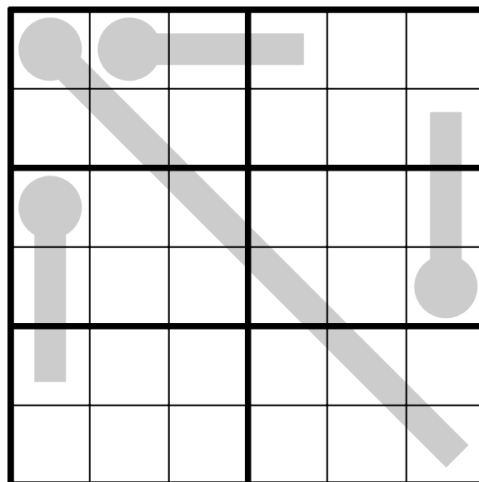
1		4			9		6	
			1			5		9
6				3			1	
	6				1			7
		1				8		
5			9				3	
	4			1				5
9		2			8			
	1		5			6		4

1.11 Thermometer-Sudoku 6x6

15 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.



1.12 Thermometer-Sudoku 9x9

45 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 9 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.

