

NAME



10. Deutsche Jugend-Sudoku-Meisterschaft
Runde 3: Kleine und große Varianten
11:00-11:50

Bearbeitungszeit: 50 Minuten / 245 Punkte

- 3.1 Pünktchen-Sudoku 6x6 15 Punkte
- 3.2 Pünktchen-Sudoku 8x8 25 Punkte
- 3.3 Anti-Knight-Sudoku 6x6 10 Punkte
- 3.4 Anti-Knight-Sudoku 9x9 30 Punkte
- 3.5 XV-Sudoku 6x6 15 Punkte
- 3.6 XV-Sudoku 9x9 35 Punkte
- 3.7 Search-6-Sudoku 6x6 15 Punkte
- 3.8 Search-9-Sudoku 9x9 35 Punkte
- 3.9 Little-Killer-Sudoku 6x6 25 Punkte
- 3.10 Little-Killer-Sudoku 8x8 40 Punkte

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

Korrektur

Restzeit

Bonuspunkte

Gesamtpunkte

3.5 XV-Sudoku 6x6

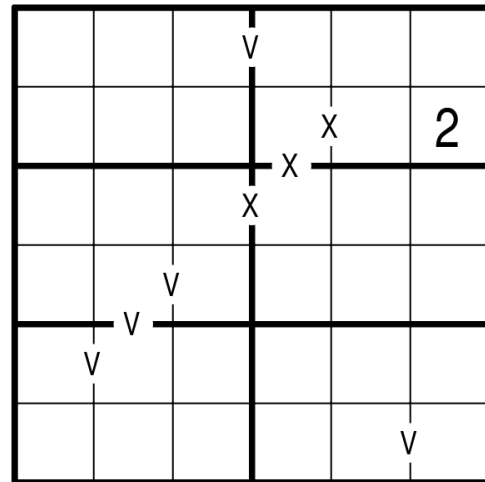
15 Punkte

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.

Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 5 ergeben.

Steht zwischen zwei Feldern ein X, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 10 ergeben.

Steht **kein** Symbol zwischen zwei Feldern, so darf **keine** der beiden Eigenschaften zutreffen.



3.6 XV-Sudoku 9x9

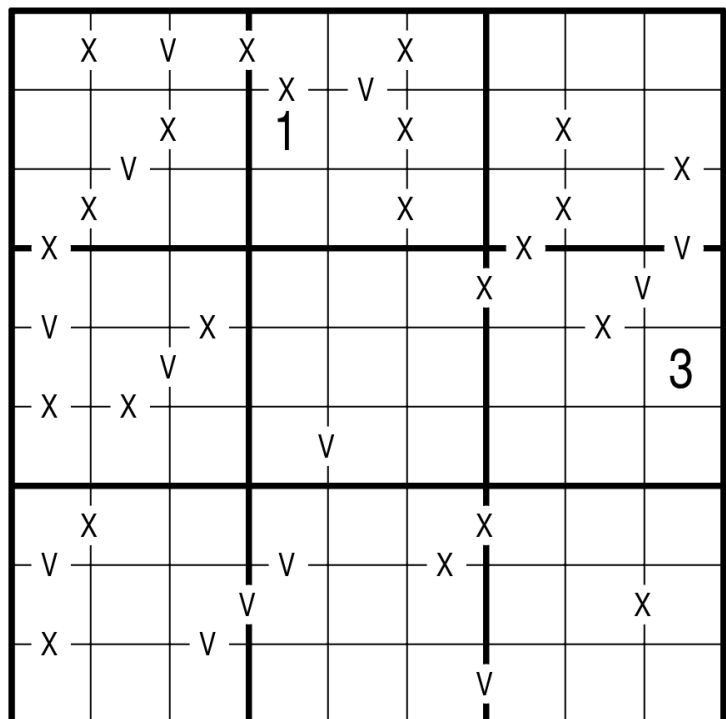
35 Punkte

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.

Steht zwischen zwei Feldern ein V, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 5 ergeben.

Steht zwischen zwei Feldern ein X, so muss die Summe der beiden Ziffern in diesen Feldern genau 10 ergeben.

Steht **kein** Symbol zwischen zwei Feldern, so darf **keine** der beiden Eigenschaften zutreffen.



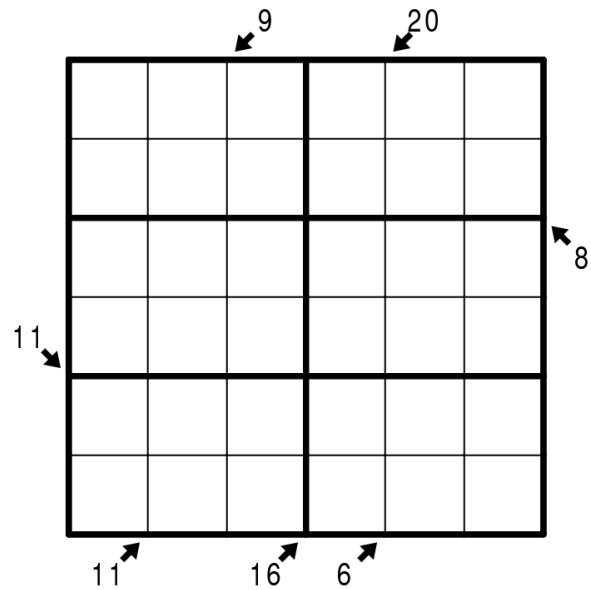
3.9 Little-Killer-Sudoku 6x6

25 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 Pfeile am Rand markieren Diagonalen. Die Zahl am Pfeil gibt an, wie groß die Summe der Ziffern auf dieser Diagonale ist.

Auf diesen Diagonalen dürfen sich Ziffern wiederholen.



3.10 Little-Killer-Sudoku 8x8

40 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 Pfeile am Rand markieren Diagonalen. Die Zahl am Pfeil gibt an, wie groß die Summe der Ziffern auf dieser Diagonale ist.

Auf diesen Diagonalen dürfen sich Ziffern wiederholen.

