



10. Deutsche Jugend-Sudokumeisterschaft am 18.4.2026 in Paderborn

Anleitung und weitere Informationen

Willkommen zur 10. Deutschen Jugend-Sudokumeisterschaft! Diese Anleitung enthält alle Informationen, die zur Vorbereitung benötigt werden. Viel Erfolg und viel Spaß!

Wettbewerb: Der Wettbewerb besteht aus drei Runden. In jeder Runde können Punkte für richtig gelöste Sudokus gesammelt werden. Der/die TeilnehmerIn, der/die nach den drei Runden die meisten Punkte hat, wird Deutsche/r Jugend-Sudoku-MeisterIn 2026. Bei Punktgleichheit unter den ersten Plätzen ist zur Entscheidung ein weiteres 9x9-Standard-Sudoku von den punktgleichen TeilnehmerInnen zu lösen.

Zeitbonus: Alle Runden sind so geplant, dass wahrscheinlich kein/e TeilnehmerIn alle Rätsel in der zur Verfügung stehenden Zeit lösen kann. Falls das doch geschieht, gilt für alle Runden: Die TeilnehmerInnen können vorzeitig abgeben. Wenn alle Rätsel korrekt gelöst sind, gibt es pro verbleibender vollständiger Minute 5 Bonuspunkte.

Zugelassene Hilfsmittel: Die Rätsel müssen eigenständig gelöst werden. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (zum Beispiel Radiergummi, Bleistift, Standardspitzer), handschriftliche Notizen (beispielsweise in diesem Anleitungsheft), sowie leere Blätter. Die Verwendung elektronischer Hilfsmittel ist grundsätzlich nicht gestattet. Mobiltelefone müssen im Wettbewerbsraum ausgeschaltet sein. Speisen und Getränke sind nur gestattet, wenn sie keine anderen TeilnehmerInnen stören.

RätselautorInnen: Christian König 3.1-3.5, 3.10; Dylan Funck 1.3, 1.4, 1.7, 1.8; Larissa Rudolph 1.9-1.12, 2.1-2.6; Manuel Schicks 1.1, 1.2, 1.5, 1.6, 3.6, Stichrätsel; Nils Leder 3.9; Rainer Biegler 3.7, 3.8.

TestlöserInnen: Gabriele Penn-Karras, Karin Schauer, Natalie Grabowsky, Rainer Biegler, Silke Berendes

Runde 1: Standards und gute Bekannte 8:50-9:25 Uhr

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

insgesamt 185 Punkte

1.1-1.4. Standard-Sudoku 6x6, 9x9, 6x6, 9x9 5/10/5/15 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

	2				
1		3			
	5		4		2
		6		3	
			5		3
				4	

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

1.5-1.6 Chaos-Sudoku 5x5 und 7x7

5/15 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 5 bzw. 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.

Beispiel mit Ziffern 1-5:

1				
			2	
		3		4
			3	
4				

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

1.7-1.8 Killer-Sudoku 6x6 und 9x9

10/20 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

					2
8			4		
5					
			4		6
3					

6	3	5	4	1	2
8	2	1	4	5	6
5	2	3	6	4	1
5	1	4	6	2	3
4	5	1	3	2	6
3	6	2	1	5	4

1.9-1.10 Diagonal-Sudoku 6x6 und 9x9

5/35 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

	3				
		4			
1			5		
		2			
			3		

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

1.11-1.12 Thermometer-Sudoku 6x6 und 9x9

15/45 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

					3
2					

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

Runde 2: Gemischtes Doppel

9:40-10:45 Uhr

2.1	Standard		10+10+10+10=40 Punkte
2.2	Palindrom – Quadrupel		10+10+10+10=40 Punkte
2.3	Odd/Even – Diagonal		10+10+10+10=40 Punkte
2.4	Little-Killer – Killer		15+15+15+15=60 Punkte
2.5	Extra-Regions – Arrow		15+15+15+15=60 Punkte
2.6	XV – Thermometer		20+20+20+20=80 Punkte

insgesamt 320 Punkte

Allgemeine Regeln:

In dieser Runde besteht jedes Rätsel aus vier 6x6-Sudoku-Gittern, die zu einem Quadrat angeordnet sind. Für jedes dieser vier Sudokus gelten die Standard-Sudoku-Regeln.

Außer bei dem ersten Rätsel (das aus vier Standard-Sudokus besteht) ist jedes dieser vier Sudokus eine Variante, in der die entsprechenden Zusatzregeln gelten. Pro Rätsel kommen zwei Varianten vor, die ein „gemischtes Doppel“ bilden: Zur einen Variante gehören die Sudokus links oben und rechts unten, zur anderen die Sudokus rechts oben und links unten.

Benachbarte Felder zweier neben- oder übereinander liegender Sudokus müssen bei jedem Rätsel die gleichen Ziffern enthalten.

Bepunktung: Es gibt in jedem Rätsel die angegebene Punktzahl für jedes richtig gelöste Sudoku, dessen Lösung mit der Gesamtlösung übereinstimmt.

2.1 Standard

10+10+10+10=40 Punkte

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

Benachbarte Felder verschiedener Gitter haben den gleichen Inhalt.

Beispiel mit 4 Standard-Sudokus mit Ziffern 1-4:

<table><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	2										3						<table><tr><td></td><td></td><td></td><td>1</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				1						3							<table><tr><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	4	3	4	3	1	2	1	2	3	4	3	4	2	1	=	<table><tr><td>3</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	3	4	2	1	2	1	4	3	4	3	1	2	1	2	3	4
2																																																																				
		3																																																																		
			1																																																																	
	3																																																																			
2	1	4	3																																																																	
4	3	1	2																																																																	
1	2	3	4																																																																	
3	4	2	1																																																																	
3	4	2	1																																																																	
2	1	4	3																																																																	
4	3	1	2																																																																	
1	2	3	4																																																																	
		=	=	=	=																																																															
<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2</td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										2			4				<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>4</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>1</td></tr></table>						4										1	<table><tr><td>3</td><td>4</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>4</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>1</td><td>2</td></tr></table>	3	4	2	1	2	1	4	3	1	2	3	4	4	3	1	2	=	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td></tr></table>	1	2	3	4	3	4	1	2	4	1	2	3	2	3	4	1
	2																																																																			
4																																																																				
	4																																																																			
			1																																																																	
3	4	2	1																																																																	
2	1	4	3																																																																	
1	2	3	4																																																																	
4	3	1	2																																																																	
1	2	3	4																																																																	
3	4	1	2																																																																	
4	1	2	3																																																																	
2	3	4	1																																																																	

2.2 Palindrom – Quadrupel

10+10+10+10=40 Punkte

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

Benachbarte Felder verschiedener Gitter haben den gleichen Inhalt.

Die Gitter oben links und unten rechts enthalten **Palindrom**-Sudokus:

Entlang einer eingezeichneten Linie erscheint in beide Richtungen die gleiche Ziffernfolge. D.h. die erste Ziffer einer Linie ist mit der letzten Ziffer dieser Linie identisch, die zweite mit der vorletzten etc.

Beispiel für ein Palindrom-Sudoku mit Ziffern 1-6:

				5	
			6		1
				2	
4					
		3			

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

Die Gitter oben rechts und unten links enthalten **Quadrupel**-Sudokus:

Die 4 Kästchen, die an einen Kreis angrenzen, enthalten genau die 4 dort angegebenen Ziffern.

Beispiel für ein Quadrupel-Sudoku mit Ziffern 1-6:

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

2.3 Odd/Even – Diagonal

10+10+10+10=40 Punkte

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

Benachbarte Felder verschiedener Gitter haben den gleichen Inhalt.

Die Gitter oben links und unten rechts enthalten **Odd/Even**-Sudokus:

In Feldern mit Kreisen dürfen nur ungerade Ziffern stehen. In Feldern mit Quadraten dürfen nur gerade Ziffern stehen.

Beispiel für ein Odd/Even-Sudoku mit Ziffern 1-6:

				3	
1					
	2				
				6	

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

Die Gitter oben rechts und unten links enthalten **Diagonal-Sudoku**:

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

Beispiel für ein Diagonal-Sudoku mit Ziffern 1-6 siehe Anleitung 1.9

2.4 Little-Killer – Killer

15+15+15+15=60 Punkte

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

Benachbarte Felder verschiedener Gitter haben den gleichen Inhalt.

Die Gitter oben links und unten rechts enthalten **Little-Killer-Sudokus**:

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.**

Beispiel für ein Little-Killer-Sudoku mit Ziffern 1-6 siehe Anleitung 3.9

Die Gitter oben rechts und unten links enthalten **Killer-Sudokus**:

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.

Beispiel für ein Killer-Sudoku mit Ziffern 1-6 siehe Anleitung 1.7

2.5 Extra-Regions – Arrow

15+15+15+15=60 Punkte

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

Benachbarte Felder verschiedener Gitter haben den gleichen Inhalt.

Die Gitter oben links und unten rechts enthalten **Extra-Regions-Sudokus**:

In den zusammenhängenden grauen Feldern kommt ebenfalls jede Ziffer genau einmal vor.

Beispiel für ein Extra-Regions-Sudoku mit Ziffern 1-6:

					4
		6			
		3	2		5
3	2		1		

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

Die Gitter oben rechts und unten links enthalten **Arrow**-Sudokus:

Die Ziffer in einem Kreis muss die Summe der Ziffern sein, die auf dem Pfeil liegen, der von diesem Kreis ausgeht. Auf Pfeilen dürfen sich Ziffern wiederholen.

Beispiel für ein Arrow-Sudoku mit Ziffern 1-6:

3					
					6

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

2.6 XV – Thermometer

20+20+20+20=80 Punkte

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

Benachbarte Felder verschiedener Gitter haben den gleichen Inhalt.

Die Gitter oben links und unten rechts enthalten **XV**-Sudokus:

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.

Beispiel für ein XV-Sudoku mit Ziffern 1-6 siehe Anleitung 3.5

Die Gitter oben rechts und unten links enthalten **Thermometer**-Sudokus:

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

Beispiel für ein Thermometer-Sudoku mit Ziffern 1-6 siehe Anleitung 1.11

Beispiel für ein gemischtes Doppel XV – Quadrupel:

					X
	V				
					V
	V		X		
X					
X	V			V	

	$\begin{smallmatrix} 12 \\ 56 \end{smallmatrix}$			$\begin{smallmatrix} 23 \\ 45 \end{smallmatrix}$	
		$\begin{smallmatrix} 24 \\ 56 \end{smallmatrix}$			
			$\begin{smallmatrix} 12 \\ 56 \end{smallmatrix}$		
					$\begin{smallmatrix} 24 \\ 66 \end{smallmatrix}$

$\begin{smallmatrix} 11 \\ 46 \end{smallmatrix}$					
		$\begin{smallmatrix} 12 \\ 56 \end{smallmatrix}$			
			$\begin{smallmatrix} 11 \\ 56 \end{smallmatrix}$		
$\begin{smallmatrix} 34 \\ 56 \end{smallmatrix}$				$\begin{smallmatrix} 34 \\ 56 \end{smallmatrix}$	

	V				
X				V	
					X
				V	
	V	X		V	
V					V
					X

5	3	1	2	6	X 4
4	V				
4	2	6	1	5	3
					V
3	1	5	6	X 4	2
	V				
6	X 4	2	5	3	1
	X	V		V	
1	6	3	4	2	5
2	5	4	3	1	6

4	5	6	1	3	2
	$\begin{smallmatrix} 12 \\ 56 \end{smallmatrix}$			$\begin{smallmatrix} 23 \\ 45 \end{smallmatrix}$	
3	1	2	6	4	5
		$\begin{smallmatrix} 24 \\ 56 \end{smallmatrix}$			
2	6	4	5	1	3
			$\begin{smallmatrix} 12 \\ 56 \end{smallmatrix}$		
1	3	5	2	6	4
				$\begin{smallmatrix} 24 \\ 66 \end{smallmatrix}$	
5	4	1	3	2	6
6	2	3	4	5	1

2	5	4	3	1	6
1	6	3	2	5	4
	$\begin{smallmatrix} 11 \\ 46 \end{smallmatrix}$				
4	1	5	6	2	3
		$\begin{smallmatrix} 12 \\ 56 \end{smallmatrix}$			
3	2	6	1	4	5
			$\begin{smallmatrix} 11 \\ 56 \end{smallmatrix}$		
6	4	1	5	3	2
	$\begin{smallmatrix} 34 \\ 56 \end{smallmatrix}$			$\begin{smallmatrix} 34 \\ 56 \end{smallmatrix}$	
5	3	2	4	6	1

6	2	V 3	4	5	1
X					
4	5	1	3	V 2	6
3	6	2	5	1	V 4
5	1	V 4	X 6	3	V 2
	V				V
2	4	5	1	6	3
				X	
1	3	6	2	4	5

Runde 3: Kleine und große Varianten 11:00-11:50 Uhr

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

insgesamt 245 Punkte

3.1-3.2 Pünktchen-Sudoku 6x6 und 8x8

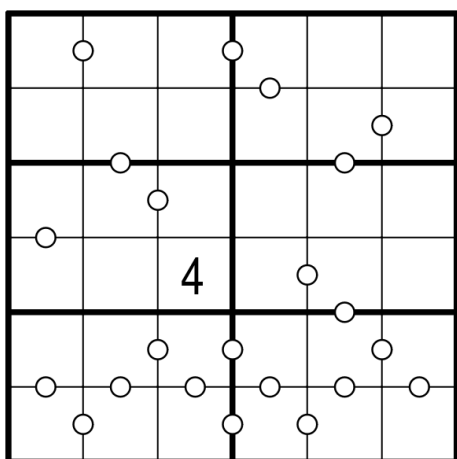
15/25 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. von 1 bis 8 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt.

Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist.

Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 sein.

Beispiel mit Ziffern 1-6:



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

3.3-3.4 Anti-Knight-Sudoku 6x6 und 9x9

10/30 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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.

Keine zwei Kästchen, die durch einen Rösselsprung (Schach) voneinander entfernten sind, dürfen die gleiche Ziffer enthalten.

(Ein Rösselsprung besteht aus zwei Schritten in eine Richtung und einem Schritt orthogonal dazu.)

Beispiel mit Ziffern 1-6:

	3		6		
1					4
			2		
		5			

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

3.5-3.6 XV-Sudoku 6x6 und 9x9

15/35 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

			V	X	
		V			
V					V
	X				
			V		
		V			
		X			2

2	1	6	3	4	5
4	5	3	V	X	1
1	3	5	6	2	4
6	X	4	1	5	3
5	2	1	V	4	3
3	6	X	4	5	1

3.7-3.8 Search-6-/Search-9-Sudoku 6x6 und 9x9

15/35 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 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 Ziffer in einem Feld mit einem Pfeil, gibt an wie weit die Ziffer 6 (bei der Größe 6x6) bzw. die Ziffer 9 (bei der Größe 9x9) in der entsprechenden Richtung entfernt ist.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

		←	↓		
→					
→		6	4		←
↑		1	6		↑
					←
			←		

6	1	2	↓	3	4	5
5	→	3	4	1	2	6
2	→	5	6	4	1	3
3	↑	4	1	6	5	2
4	2	3	5	6	←	1
1	6	5	2	←	3	4

3.9-3.10 Little-Killer-Sudoku 6x6 und 8x8

25/40 Punkte

Trage die Ziffern von 1 bis 6 bzw. von 1 bis 8 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.

Beispiel mit Ziffern 1-6:

		6	4		
		4	6		

10 ↖ (top)

16 ↙ (left)

4 ↗ (bottom)

4 ↘ (right)

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

10 ↖ (top)

16 ↙ (left)

4 ↗ (bottom)

4 ↘ (right)