

## 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		
→	6			1	
	4	6	1		3
	5	1	6		2
	1			6	
→		4	3		

## 2. 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	3		
	1				6
	2			5	
→	4		1		
→		3			
6			2		4

## 3. Standard-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.

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

#### 4. Diagonal-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. Auf den beiden markierten Diagonalen kommt ebenfalls jede Ziffer genau einmal vor.

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

#### 5. Diagonal-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. Auf den beiden markierten Diagonalen kommt ebenfalls jede Ziffer genau einmal vor.

		3	6		
	2			1	
	5			4	
		4	5		

#### 6. No-Touch-Sudoku 6x6

10 Punkte

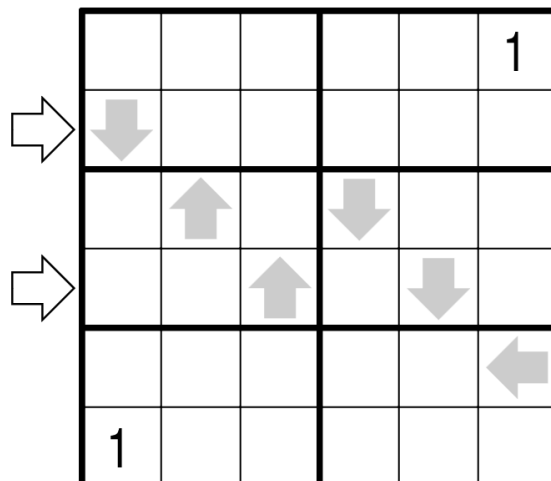
Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Gleiche Ziffern dürfen sich nicht diagonal berühren.

	2				4
1					
			3		
		5			
					6
6				5	

## 7. Search-6-Sudoku 6x6

10 Punkte

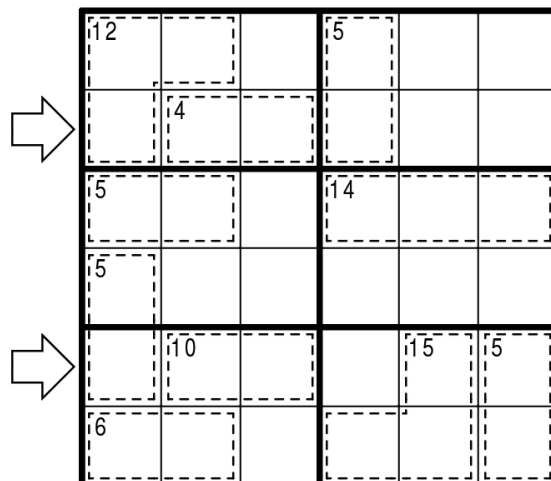
Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Ziffer in einem Feld mit einem Pfeil, gibt an wie weit die Ziffer 6 in der entsprechenden Richtung entfernt ist.



## 8. Killer-Sudoku 6x6

10 Punkte

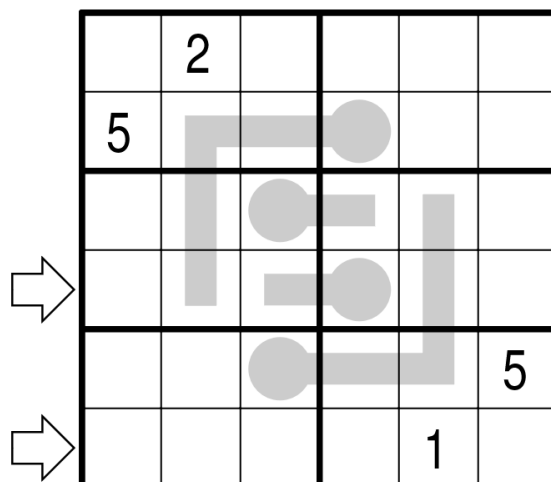
Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die kleinen Zahlen in den Gebieten mit gestrichelter Umrandung geben die Summe der Ziffern in diesem Gebiet an. Auch innerhalb eines solchen Gebiets kommt keine Ziffer mehrfach vor.



## 9. Thermometer-Sudoku 6x6

10 Punkte

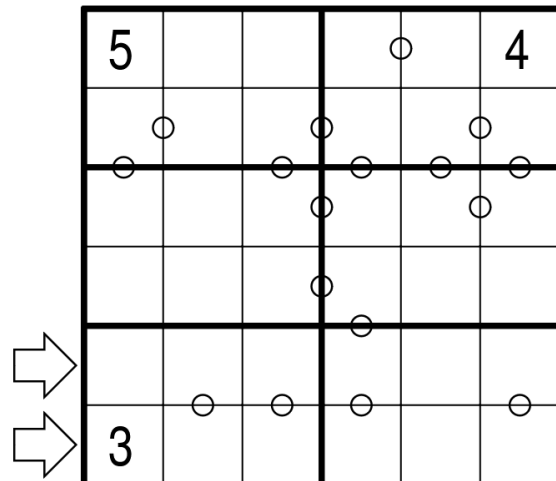
Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Zahlen innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.



## 10. Pünktchen-Sudoku 6x6

15 Punkte

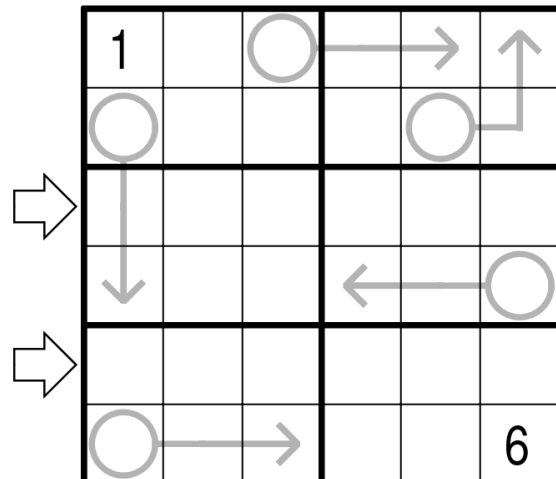
Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Ein Punkt zwischen zwei Feldern bedeutet, dass die Differenz der beiden Ziffern 1 ist. Wenn **kein** Punkt eingezeichnet ist, darf die Differenz **nicht** 1 sein.



## 11. Arrow-Sudoku 6x6

20 Punkte

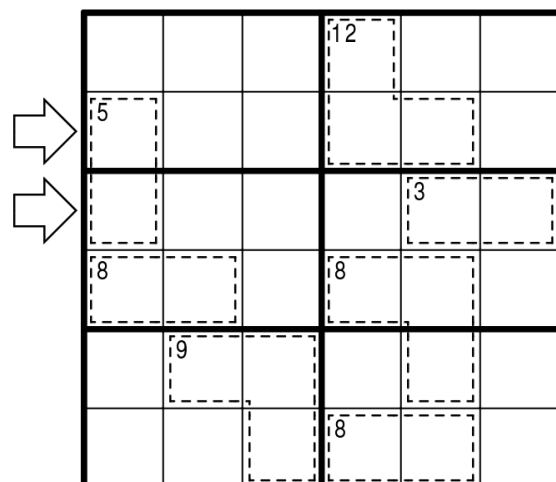
Trage die Ziffern von 1 bis 6 so ins Gitter ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet vorkommt. Die Ziffer in einem Kreis muss die Summe der Ziffern sein, die auf dem Pfeil liegen, der von diesem Kreis ausgeht.



## 12. Killer-Sudoku 6x6

20 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.



### 13. Standard-Sudoku 9x9

25 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	3	2		5	9	6	
	6	1	8		4	3	2	
	9	4	5		3	1	8	
				6				
	5	8	9		1	6	3	
	2	6	1		7	8	4	
→	3	7	4		9	2	5	
→								

### 14. Search-9-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 Ziffer in einem Feld mit einem Pfeil, gibt an wie weit die Ziffer 9 in der entsprechenden Richtung entfernt ist.

6				→				3
→		↓				←		
	↓			→	8	↓		
			7			←		
→				5				↑
		↓			6			
	→	4	→				←	
		↓				←		
8				←				4

# 15. 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.

→	●		●	—				4
			3		1		7	
						9		! (vertical)
	9				8		2	
! (vertical)							4	●
	7		2				9	
●		6						
	1		5	6	3			
→	3			—		●		