



Name

Deutsche Sudoku Meisterschaft 2006

Ablauf und Anleitungen

Zeitplan für Samstag, den 4.11.2006

- *bis 12.00 Anreise*
- *bis 13.00 Begrüßung*
- *13.00 - 13.20 Fragestunde*
- **13.30 - 15.00 Teil 1: Alte Bekannte**
- **15.10 - 15.50 Teil 2: Standard-Sudoku**
- **16.00 - 17.00 Teil 3: Neue Ideen**
- **17.10 - 17.40 Teil 4: Bastel-Sudoku**
- *18.00 - 18.45 Abendessen*
- **19.00 - 19.10 Kurze Besprechung mit den Finalteilnehmern**
- **19.15 - 20.00 Finale der Besten 10**
- *anschließend Siegerehrung*

Veranstaltet von

**LOGIC
MASTERS**
Deutschland e.V.

MEMBER OF

WORLD PUZZLE FEDERATION

Unterstützt von



Teil 1: Alte Bekannte (90 Minuten)

1 Begrüßungssudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte, jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet und jedem der drei farbig hervorgehobenen Gebiete genau einmal vorkommt.

Beispiel (mit nur zwei Gebieten):

	1		
			2
		3	

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

2 6x6-Sudoku

5+5+5 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 2x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

3 8x8-Sudoku

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 8 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 2x4-Gebiet genau einmal vorkommt.

4 Standard Sudoku

15+20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

5 Diagonalsudoku

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte, in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet und jeder der beiden Diagonalen genau einmal vorkommt.

Beispiel:

4		1	
2			

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

6 Gebiets-Sudoku I

10+15 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 8 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

Beispiel:

		4	
		2	1

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

7 Gebiets-Sudoku II

30 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 10 derart ins Diagramm ein, dass jede Zahl in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt.

Beispiel:

		4	
		2	1

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

8 Paritäten-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Dabei dürfen in roten Feldern nur ungerade und in blauen Feldern nur gerade Ziffern stehen.

Beispiel:

	3		
			4

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

9 Gebiets-Killer

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Gebiet genau einmal vorkommt. Die Summen der Ziffern in den gestrichelten Bereichen sind vorgegeben. Innerhalb eines gestrichelten Bereichs darf keine Ziffer doppelt vorkommen.

Beispiel:

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

10 147-Sudoku

15 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Beachten Sie dabei zusätzlich:

- In einem Feld mit einem Kreis darf nur eine der Ziffern 1, 2 oder 3 stehen.
- In einem Feld mit einem Quadrat darf nur eine der Ziffern 4, 5 oder 6 stehen.
- In einem Feld mit einer Raute darf nur eine der Ziffern 7, 8 oder 9 stehen.

Beispiel:

◇		5				○	◇	◇
	◇		1				○	□
○			◇					3
			□	○	□			
		○			3	◇		
8	□			○	◇			
		9		◇		□	4	3
		◇	◇	4	□			9
		1	□				◇	

◇7	6	5	3	2	4	○1	◇9	◇8
3	◇9	8	1	6	7	4	○2	□5
○2	1	4	◇9	5	8	6	3	7
9	7	6	□4	○1	5	3	8	2
1	5	○2	7	8	3	◇9	6	4
8	□4	3	6	9	○2	◇7	5	1
6	8	9	2	◇7	1	□5	4	3
5	3	◇7	◇8	4	□6	2	1	9
4	2	1	□5	3	9	8	◇7	6

11 Rahmen-Sudoku

25 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben die Summe der ersten drei Ziffern in der entsprechenden Richtung an.

Beispiel (mit Summen der ersten beiden Ziffern):

5					
					3
	1				
					4

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

12 Killer-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Die Summen der Ziffern in den gestrichelten Bereichen sind vorgegeben. Innerhalb eines gestrichelten Bereichs darf keine Ziffer doppelt vorkommen.

Beispiel:

			10		9
			7		

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

13 Vergleichssudoku

25 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt und die Kleinerzeichen zwischen den Feldern korrekt angeben, welche der beiden Ziffern kleiner ist.

Beispiel:

1			<
			2
	>		

1	2	3	<	4
3	4	1	2	
4	>	3	2	1
2	1	4	3	

14 Standard Sudoku

30 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt.

Teil 2: Standard-Sudoku (40 Minuten)

Die 15 schnellsten Löser erhalten einen Bonus von 50/45/40/35/30/25/22/19/16/13/10/8/6/4/2 Punkten. Bonuspunkte gibt es nur, wenn alle fünf Rätsel korrekt gelöst sind.

Alle 5 Rätsel sind Standard-Sudoku und geben 10/15/20/25/30 Punkte.

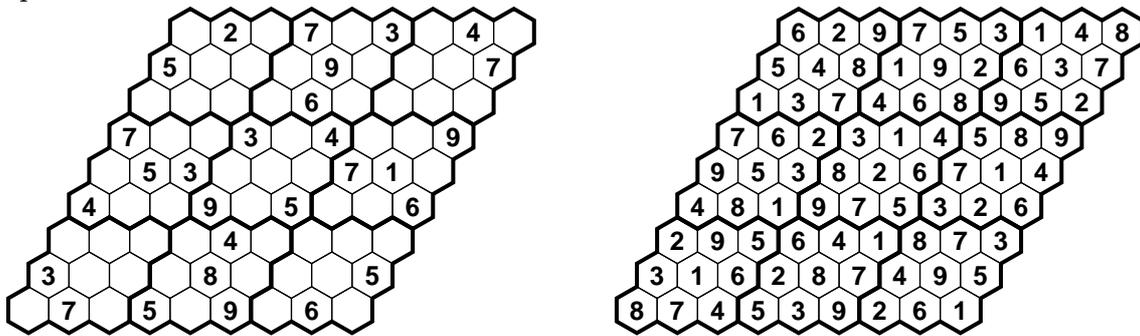
Teil 3: Neue Ideen (60 Minuten)

1 Iso-Sudoku

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Diagonalen (in beiden Richtungen) und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet maximal einmal vorkommt.

Beispiel:

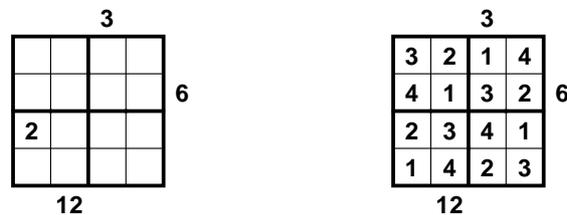


2 Produktrahmen-Sudoku

15 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. Die Zahlen am Rand geben das Produkt der ersten drei Ziffern in der entsprechenden Richtung an.

Beispiel (mit Produkten der ersten beiden Ziffern):



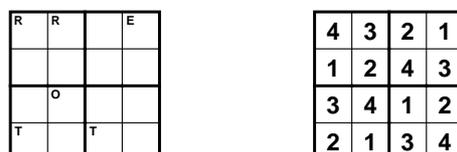
3 Zahlwort-Sudoku

25 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt. In den Feldern mit Buchstabe muss sich dabei eine Zahl befinden, die, wenn man sie auf englisch ausschreibt, diesen Buchstaben enthält.

- | | | | | | |
|---|-------|---|------|---|-------|
| 1 | ONE | 4 | FOUR | 7 | SEVEN |
| 2 | TWO | 5 | FIVE | 8 | EIGHT |
| 3 | THREE | 6 | SIX | 9 | NINE |

Beispiel:



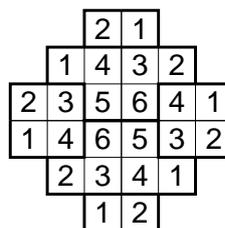
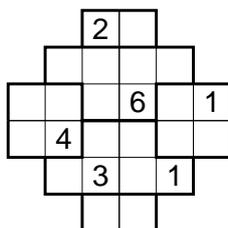
4 Rundes Sudoku

30 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 10 derart ins Diagramm ein, dass

- in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem Gebiet mit 4 Feldern die Zahlen 1 bis 4 genau einmal vorkommen,
- in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem Gebiet mit 8 Feldern die Zahlen 1 bis 8 genau einmal vorkommen und
- in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem Gebiet mit 10 Feldern die Zahlen 1 bis 10 genau einmal vorkommen.

Beispiel mit Gebieten der Größe 2, 4 und 6 an Stelle von 4, 8 und 10:

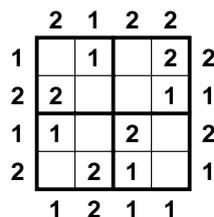
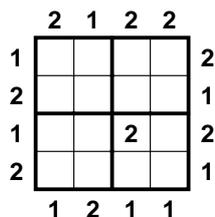


5 Sudokusalat

10 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 6 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet vorkommt. Die Zahlen am Rand geben dabei an, welche Zahl aus der entsprechenden Richtung als erstes im Diagramm steht.

Beispiel (mit den Ziffern 1 und 2):

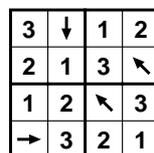
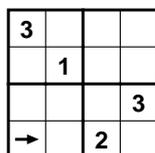


6 Pfeil-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 8 und die vorgegebenen Pfeile derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet genau einmal vorkommt und jeder Pfeil auf mindestens eine 1 zeigt.

Beispiel:

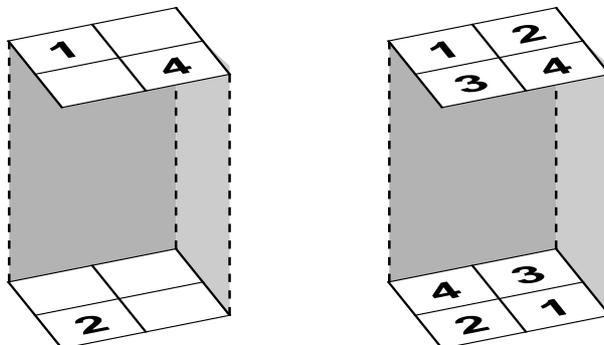


7 3D-Sudoku

20 Punkte

Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 16 derart ins Diagramm ein, dass jede Zahl in jeder Ebene in allen drei möglichen Richtungen genau einmal vorkommt.

Beispiel:



8 Alles auf einmal

20 Punkte

Tragen Sie die Ziffern von 1 bis 9 derart ins Diagramm ein, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte, in jedem fett umrandeten 3x3-Gebiet und in jeder der beiden Diagonalen genau einmal vorkommt. Beachten Sie dabei zusätzlich:

- Die Zahlen am Rand geben die Summe der ersten drei Ziffern in der entsprechenden Richtung an.
- Die Kleinerzeichen geben an, welche der Ziffern in den beiden benachbarten Feldern kleiner ist.
- In einem Feld mit einem Kreis darf nur eine der Ziffern 1, 2 oder 3 stehen.
- In einem Feld mit einem Quadrat darf nur eine der Ziffern 4, 5 oder 6 stehen.
- In einem Feld mit einer Raute darf nur eine der Ziffern 7, 8 oder 9 stehen.

Beispiel:

		10			20				
			□	<	>	∇			
						□			
12			○	>	>	>			
		□	∧	>	<	>			9
		□	◇	>		∇			22
		□	◇	○					
14	10								

		10			20						
		2	8	5	1	<6>	4	7	3	9	
		6	9	4	7	2	3	1	8	5	
		3	7	1	8	5	9	4	2	6	
12		8	1	3	6	4	2	5	9	7	
		5	6	2	9	7	1	8	4	3	
		7	4	9	5	3	8	2	6	1	9
		9	5	6	4	8	7	3	1	2	
		4	3	7	2	1	6	9	5	8	22
		1	2	8	3	9	5	6	7	4	
14	10										

Teil 4: Bastel-Sudoku (30 Minuten)

Die 15 schnellsten Löser erhalten einen Bonus von 30/28/26/24/22/20/18/16/14/12/10/8/6/4/2 Punkten. Bonuspunkte gibt es nur, wenn das Rätsel korrekt gelöst wurde.

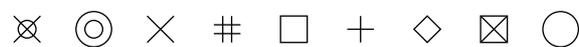
In dieser Runde erhalten Sie neben den Rätselunterlagen einen Briefumschlag mit 8 Puzzleteilen.

1 Bastel-Sudoku

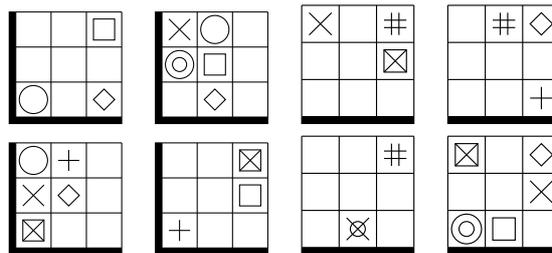
30 Punkte

Legen Sie die 8 Puzzleteile so in die leeren 3x3 Felder, dass ein lösbares Sudoku (mit den nachfolgenden 9 Symbolen an Stelle der Zahlen) entsteht und lösen Sie dieses Sudoku. Die Außenränder des Sudoku sind auf den Puzzleteilen durch einen dicken Balken markiert. Sie können dadurch Eckteile von Mittelteilen unterscheiden.

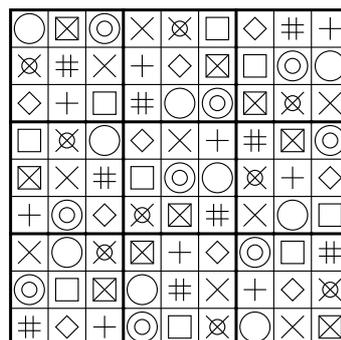
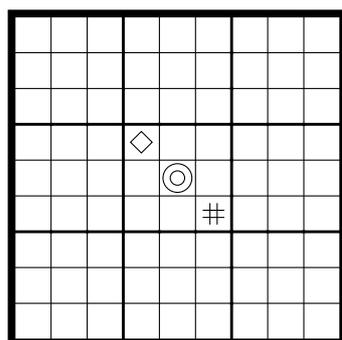
Anmerkung: Wenn Sie die Anordnung der Puzzleteile herausgefunden haben, übertragen Sie diese bitte in das Diagramm und lösen Sie das Sudoku dort weiter.



Die Teile im Briefumschlag (für das Beispiel):



Beispiel:



Finale der Besten 10 (ca. 45 Minuten)

Die besten 10 des Nachmittags kommen in das Finale (bei Gleichstand wird es ein kurzes Stechen geben). Dieses wird als Marathon mit 5 Sudoku durchgeführt. Im Detail bedeutet dies:

Vor jedem Teilnehmer stehen 5 Tische, auf jedem Tisch liegt ein Rätsel. Der Teilnehmer muss nun zuerst das Rätsel auf dem ersten Tisch lösen. Ist er fertig, so wird eine 2minütige Pause eingelegt, während der das Rätsel überprüft wird. Ist die Lösung richtig darf der Teilnehmer nach Ablauf der Pause das Rätsel an Tisch 2 bearbeiten, und so fort.

Wurde hingegen ein Fehler in der Lösung gefunden, so muss der Teilnehmer die 2minütige Pause abwarten und darf dann das Rätsel korrigieren und eine neue Lösung abgeben. Dies geht so lange, bis der Teilnehmer eine korrekte Lösung gefunden hat.

Sobald ein Teilnehmer eine korrekte Lösung für das fünfte Rätsel gefunden hat endet das Finale. Dieser Teilnehmer ist neuer Deutscher Sudoku Meister.

Die Plätze der restlichen Finalteilnehmer (und damit die WM-Plätze) werden danach vergeben, wie viele Rätsel diese im Finale bereits gelöst haben. Bei Gleichstand entscheidet der Zeitpunkt, zu dem das letzte Rätsel im Finale gelöst wurde. Falls dies ebenfalls gleichzeitig geschah, entscheidet der Platz in der Wertung vom Nachmittag.

Die Rätsel im Finale sind: Standard-Sudoku, Gebiets-Sudoku, Rahmen-Sudoku, Killer-Sudoku, Standard-Sudoku in dieser Reihenfolge.

Bonusregelung: Die Teilnehmer im Finale bekommen gemäß ihrem Abschneiden am Nachmittag einen Zeitbonus. Details werden vor Ort bekannt gegeben.

Abbruchregelung: Sollte wieder Erwarten 60 Minuten nachdem der erste Teilnehmer gestartet hat noch kein Teilnehmer das letzte Rätsel gelöst haben. So wird das Finale abgebrochen. Die Reihenfolge der Plätze wird dann wie oben beschrieben bestimmt. Der Teilnehmer auf Platz 1 ist Deutscher Sudoku Meister.