



Anleitung und Information
Endrunde
Deutsche Sudoku Meisterschaft 2026
18. April 2026
Paderborn



Deutsche Sudoku Meisterschaft 2026

Willkommen zur 22. Deutschen Sudoku Meisterschaft. Diese Anleitung enthält alle Informationen zu den Runden und Rätseln, die für die Vorbereitung relevant sind.

Wettbewerb

Der Wettbewerb besteht für alle Teilnehmer aus sechs Runden und einem Finale aus den besten vier. In jeder Runde kann man Punkte für jedes richtig gelöste Rätsel erhalten. Was als richtig gelöstes Rätsel gilt, wird näher unter dem Punkt *Punktevergabe* erläutert. Die Teilnehmer, die die meisten Punkte nach sechs Runden erreicht haben, erreichen das Finale.

Punktevergabe

Jedem Rätsel ist eine Punktzahl zugeordnet. Es werden keine Teilpunkte vergeben. Ein Rätsel gilt als vollständig, wenn dieses vollständig richtig nach den Regeln des Sudokus ausgefüllt ist (alle Ziffern richtig eingetragen).

Zeitbonus

Die Teilnehmer können frühzeitig abgeben, wenn sie die Runde vollständig gelöst haben. Pro früher abgegebene Minute erhält der Teilnehmer 5 Bonuspunkte. Ist ein Rätsel falsch, so entfällt der Zeitbonus.

Zugelassene Hilfsmittel

Die Rätsel müssen eigenständig gelöst werden. Erlaubte Hilfsmittel sind Schreibgeräte und Zubehör (z.B. Bleistiftspitzer, Radiergummi), sowie handschriftliche Notizen, die Anleitung und leere Blätter. Die Verwendung von elektronischen Hilfsmitteln ist nicht gestattet.

WM-Team

Der Deutsche Meister und die drei weiteren punktbesten Teilnehmer nach Runde 6 qualifizieren sich für das A-Team zur World Sudoku Championship 2026, die im Oktober in Kalkutta (Indien) stattfinden wird. Falls Nachrücker benötigt werden oder weitere Teams zugelassen sind, so ermittelt sich die weitere Qualifikation anhand der Rangliste nach Runde 6.

Rätselautoren und Testlöser

An dieser Stelle möchte ich mich bei meinen Mit-Autoren (Nils Leder, Richard Stolk, Stefan Heine, Gianluca Mancuso) bedanken, die zahlreiche Rätsel für diese Meisterschaft beigesteuert haben.

Desweiteren gilt mein Dank den Testlösern:

Eva Schuckert, Sed Holeysan, Silke Berendes, Tantan Dai, Tiit Vunk, Tom Collyer, Ulrich Voigt, Valeria Losasso

Die Beispielsudokus stammen entweder aus vergangenen Meisterschaften oder sind selber erstellt.

Natalie Grabowsky

Übersicht und Bepunktung

Runde 1: Standard Runde

50 Minuten/280 Punkte

- Standard Sudoku (13x)

Gesamtpunkte: 280

Runde 2: Dragon Runde

60 Minuten/360 Punkte

- Dragon Sudokus (11x)

Gesamtpunkte: 360

Runde 3: 22 Runde

22 Minuten/115 Punkte

- Standard Sudoku
- Reißverschluss Sudoku
- Odd-Even Sudoku
- Killer Sudoku

Gesamtpunkte: 115

Runde 4: Varianten

120 Minuten/650 Punkte

- Standard Sudoku
- S-Doku
- Odd-Even Sudoku
- No touch Sudoku
- Regular Dots Sudoku
- Delimited Kropki Sudoku
- Position Sums Sudoku
- Thermometer Sudoku
- Shifted-X-Sum Sudoku
- Consecutive Sudoku
- German Whisper Dots Sudoku
- Mathrax Sudoku
- Consecutive Sums Sudoku
- Antiknight Sudoku
- Determinanten Sudoku

Gesamtpunkte: 650

Runde 5: Mastermind

25 Minuten/125 Punkte

5 zusammenhängende Sudokus

- Standard Sudokus (5x)

Gesamtpunkte: 125

Runde 6: Summen Sammelsurium

65 Minuten/345 Punkte

- Arrow Sudoku
- Killer Sudoku
- Nine's Neighbour's Sudoku
- Littlekiller Sudoku
- X-Sums Sudoku
- Region Killer Sudoku
- Up to N Sudoku
- Killerlines Sudoku
- Split Peas Sudoku

Gesamtpunkte: 345

Finale

1. Antiknight Sudoku
2. German Whisper Sudoku
3. Killer Sudoku
4. Standard Sudoku
5. Odd-Even Sudoku
6. Thermometer Sudoku

Runde 1: Standard 9:45-10:35

Diese Runde besteht aus dreizehn Standard Sudokus der Größe 9x9.

- | | | |
|-----|-----------------|-----------|
| 1. | Standard Sudoku | 10 Punkte |
| 2. | Standard Sudoku | 10 Punkte |
| 3. | Standard Sudoku | 15 Punkte |
| 4. | Standard Sudoku | 15 Punkte |
| 5. | Standard Sudoku | 20 Punkte |
| 6. | Standard Sudoku | 20 Punkte |
| 7. | Standard Sudoku | 20 Punkte |
| 8. | Standard Sudoku | 25 Punkte |
| 9. | Standard Sudoku | 25 Punkte |
| 10. | Standard Sudoku | 25 Punkte |
| 11. | Standard Sudoku | 30 Punkte |
| 12. | Standard Sudoku | 30 Punkte |
| 13. | Standard Sudoku | 35 Punkte |

1.1-1.13 Standard Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt.

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

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

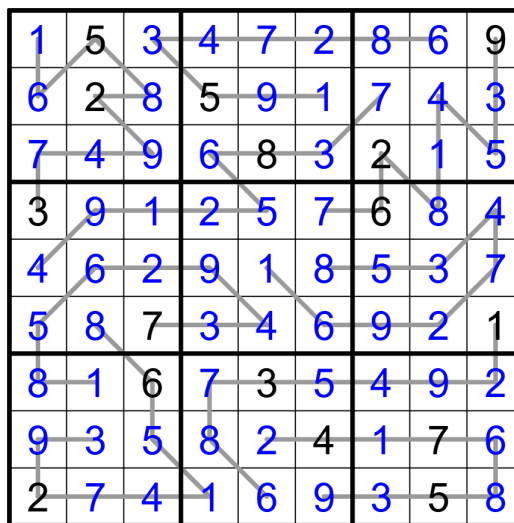
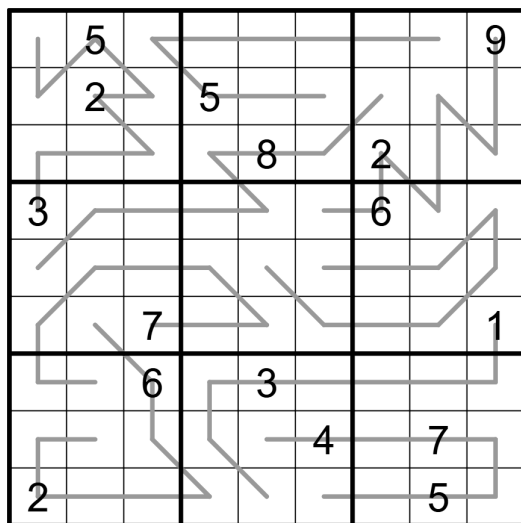
Runde 2: Dragon Runde 10:45-11:45

Diese Runde besteht aus elf Sudokus der Größe 9x9.

- | | | |
|-----|---------------|-----------|
| 1. | Dragon Sudoku | 20 Punkte |
| 2. | Dragon Sudoku | 25 Punkte |
| 3. | Dragon Sudoku | 25 Punkte |
| 4. | Dragon Sudoku | 30 Punkte |
| 5. | Dragon Sudoku | 30 Punkte |
| 6. | Dragon Sudoku | 30 Punkte |
| 7. | Dragon Sudoku | 30 Punkte |
| 8. | Dragon Sudoku | 35 Punkte |
| 9. | Dragon Sudoku | 40 Punkte |
| 10. | Dragon Sudoku | 45 Punkte |
| 11. | Dragon Sudoku | 50 Punkte |

2.1-2.11 Dragon Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet sowie in jeder Kette vorkommt. Die Ketten kreuzen sich nicht selber, können allerdings andere Ketten kreuzen.



Runde 3: 22 Runde 11:55-12:17

Diese Runde besteht aus vier Sudokus der Größe 9x9. Die hier verwendeten Beispiele können von der Größe abweichen.

- | | | |
|----|-----------------------|-----------|
| 1. | Standard Sudoku | 15 Punkte |
| 2. | Odd-Even Sudoku | 20 Punkte |
| 3. | Reißverschluss Sudoku | 30 Punkte |
| 4. | Killer Sudoku | 50 Punkte |

3.1 Standard Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt.

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

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

3.2 Odd-Even Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Felder mit Quadraten enthalten gerade Ziffern. Felder mit Kreisen enthalten ungerade Ziffern.

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

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

3.3 Reißverschluss Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Es gilt innerhalb der markierten Wege: angefangen bei der Raute müssen die beiden korrespondierenden Felder abgehend von der Raute die Summe $+1$ der vorherigen Felder haben. Bei Raute in Feldern, bildet das Feld mit der Raute die erste Summe. Bei Raute zwischen zwei Feldern ist die erste Summe beliebig.

	5				4
1					
					2
4					
3				5	1

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

3.4 Killer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - 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.

12		13		8		15	4	
17	8		9		7		9	
	4		12			11		13
7	17	12	10	14		9		
				12	12	5		
9	9	11	4	12			16	13
				10				
9		13		21		7		10
7		3				11		

12	13	4	9	8	6	15	4	
17	8		9	1	7	7	9	
8	4	1	3	12	7	5	4	11
7	6	9	5	10	14	3	2	9
1	8	7	6	9	5	12	4	5
9	9	3	11	4	12	7	6	16
5	6	9	3	4	10	1	2	7
9	2	7	8	5	21	6	9	7
7	3	4	1	2	7	8	11	5

Runde 4: Varianten 13:45-15:45

Diese Runde besteht aus fünfzehn Sudokus der Größe 9x9.

1.	Standard Sudoku	15 Punkte
2.	S-doku Sudoku	20 Punkte
3.	Odd-Even Sudoku	25 Punkte
4.	No touch Sudoku	25 Punkte
5.	Regular Dots Sudoku	30 Punkte
6.	Delimited Kropki Sudoku	35 Punkte
7.	Position Sums Sudoku	40 Punkte
8.	Thermometer Sudoku	40 Punkte
9.	Shifted X Sums Sudoku	55 Punkte
10.	Consecutive Sudoku	55 Punkte
11.	German Whisper Dots Sudoku	55 Punkte
12.	Mathrax Sudoku	55 Punkte
13.	Consecutive Sums Sudoku	60 Punkte
14.	Antiknight Sudoku	65 Punkte
15.	Determinanten Sudoku	75 Punkte

4.1 Standard Sudoku

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

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

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

4.2 S-doku Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die drei Spalten und Zeilen der 3×3 Gebiete enthalten neun graue Felder in denen die Ziffern von 1 bis 9 genau einmal vorkommen.

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

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

4.3 Odd-Even Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Felder mit Quadraten enthalten gerade Ziffern. Felder mit Kreisen enthalten ungerade Ziffern.

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

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

4.4 No touch Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Gleiche Ziffern dürfen nicht diagonal benachbart sein.

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

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

4.5 Regular Dots Sudoku

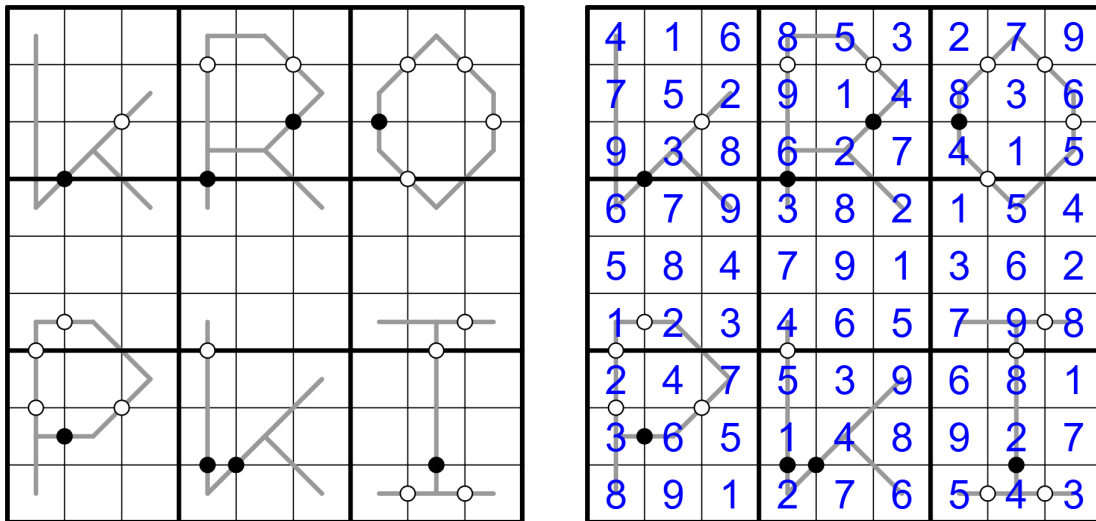
Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Alle benachbarten Felder, welche die Differenz oder Summe des Hinweises der Zeile oder Spalte ergibt, sind entweder mit einem weißen Kreis (Differenz) oder einem schwarzen Kreis (Summe) markiert.

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

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

4.6 Delimited Kropki Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Für zwei Felder, welche über eine graue Linie verbunden sind, gelten Kropki Regeln: Ein weißer Kreis zeigt an, dass die Ziffern in den benachbarten Feldern aufeinanderfolgend sind. Ein schwarzer Kreis zeigt an, dass die Ziffern in den benachbarten Feldern doppelt bzw. halb so groß sind. Wenn entlang einer grauen Linie kein Kreis gegeben ist, dann treffen auch die beiden Kropki Eigenschaften nicht zu.



4.7 Position Sums Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Hinweise außerhalb des Gitters referenzieren auf A und B. Diese sind die Ziffern die in den ersten zwei Feldern von links oder oben vorkommen. Die Hinweise mit weißem Hintergrund zeigen die Summe von A und B. Die Hinweise mit grauem Hintergrund zeigen die Summe der A-ten und B-ten Position ausgehend von dieser Seite.

Ath+Bth		6 3 6 7 16 3					
A+B		3	7	13	10	8	
9	5						
6	5						
13	13						
14	7						
10	10						
10	17						
16	10						
10	14						
5	9						

Ath+Bth		6 3 6 7 16 3					
A+B		3	7	13	10	8	
9	5	2	3	6	7	8	1
6	5	1	4	7	5	2	9
13	13	8	5	9	4	6	3
14	7	6	1	5	3	7	8
10	10	3	7	4	2	9	5
10	17	9	8	2	6	1	4
16	10	4	6	1	9	3	7
10	14	5	9	3	8	4	2
5	9	7	2	8	1	5	6

4.8 Thermometer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Ziffern innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.

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

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

4.9 Shifted X Sums Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Ziffern außerhalb des Gitters geben die Summe der ersten X Ziffern ab dem N-ten Feld von der Seite aus gesehen an, wobei X die Ziffer im N-ten Feld und N die Ziffer im ersten Feld von der Seite aus ist.

			1		
14		2	3	5	
					2
19					
	5			4	
		3			5

			1		
14		2	3	5	
					2
19					
	5			4	
		3			5

4.10 Consecutive Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Ein Punkt zwischen zwei Ziffern zeigt, dass diese aufeinander folgend sind. Alle Punkte sind gegeben.

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

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

4.11 German Whisper Dots Sudoku

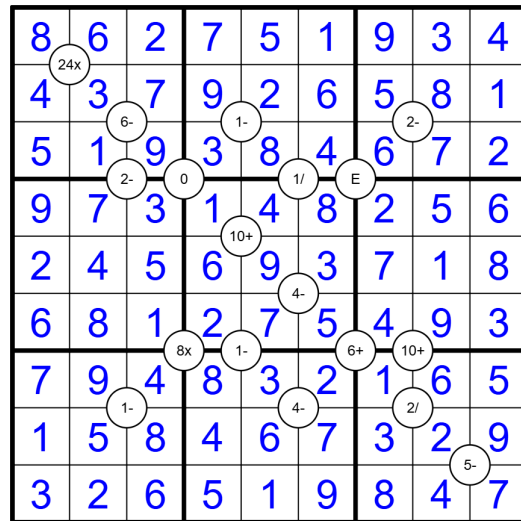
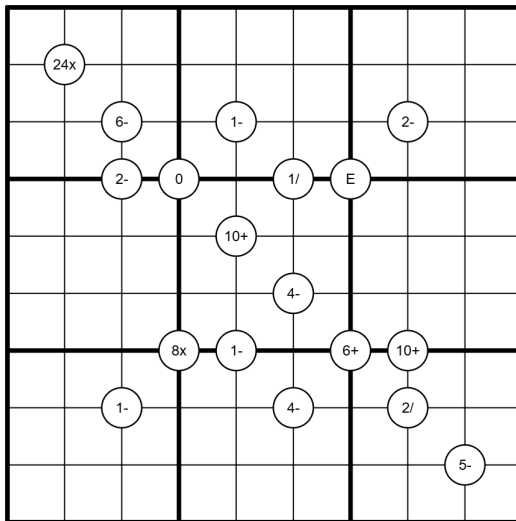
Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Alle horizontal und vertikal benachbarten Ziffern, die eine Differenz von mindestens 5 haben, sind mit einem Kreis markiert. Benachbarte Ziffern ohne Kreis haben eine Differenz von höchstens 4.

			4					
		8						
						4		
					8			

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

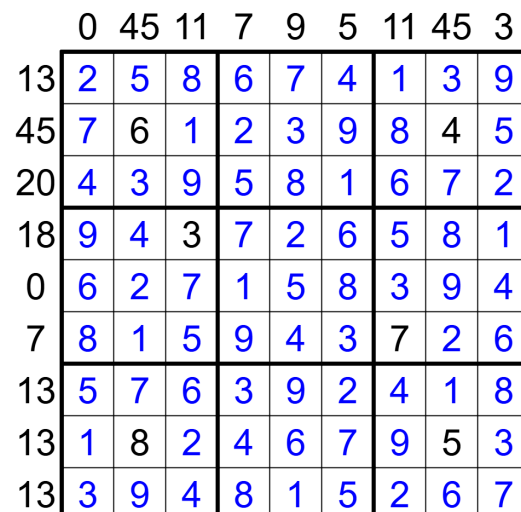
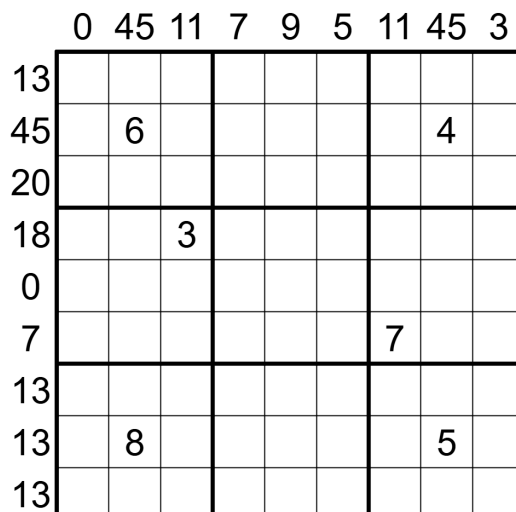
4.12 Mathrax Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Operatoren zwischen den Feldern zeigen an, wie die Ziffern diagonal benachbart verbunden sind. Ein "E" bedeutet, dass alle vier Ziffern gerade sind, und ein "O", dass alle vier Ziffern ungerade sind.



4.13 Consecutive Sums Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Zahlen am Rand geben die Summe aller Ziffern an, die innerhalb der jeweiligen Zeile oder Spalte zu mindestens einer aufeinanderfolgenden Ziffer benachbart sind.



4.14 Antiknight Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Keine durch einen Rösselsprung (Schach) voneinander entfernten Kästchen dürfen die gleiche Ziffer beinhalten. (Ein Rösselsprung besteht aus zwei Schritten in eine Richtung und einem Schritt zur Seite.)

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

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

4.15 Determinanten Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Außerdem ist die Zahl im kleinen Quadrat gleich der Determinante der 2×2 -Matrix Felder und die Berechnungen sind $(a \cdot d) - (b \cdot c)$. In einer Matrix: a ist das obere linke Feld, b ist das obere rechte Feld, c ist das untere linke Feld und d ist das untere rechte Feld.

10	-3		-18	8	
			-3		
14	-7		4	-17	
			-8		
27	-8		5	3	

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

Runde 5: Mastermind 16:15-16:40

Diese Runde besteht aus 5 Standard Sudokus. Die vier ersten Standard Sudokus enthalten grüne Hinweiskfelder. Jedes dieser Hinweiskfelder zeigt die korrekte Ziffer an der identischen Position im 5. Standard Sudoku. Falls ein Feld weiß ist, gehört diese Ziffer nicht in das identische Feld des 5. Standard Sudokus. Ein Sudoku gilt als richtig gelöst, wenn es zur Gesamtlösung passt.

5.1 Standard Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt.

1. Mastermind 25 Punkte
2. Mastermind 25 Punkte
3. Mastermind 25 Punkte
4. Mastermind 25 Punkte
5. Mastermind 25 Punkte

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

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

5.2 Mastermind

Das folgende Beispiel dient zur Übersicht, wie die Runde aussehen könnte. Hierfür ist die Größe 4x4.

4			
2		1	

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

1			
		3	
			1

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

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

Runde 6: Summen Sammelurium

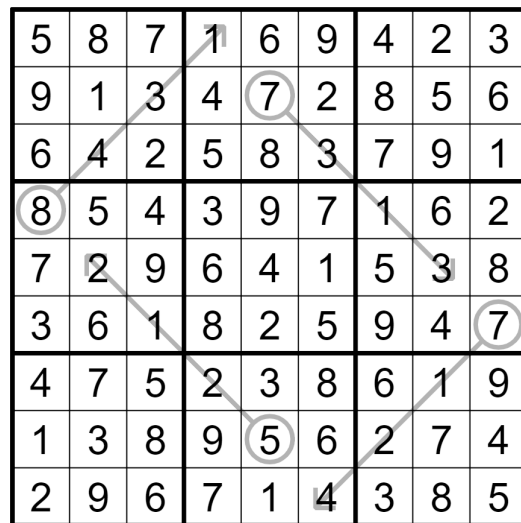
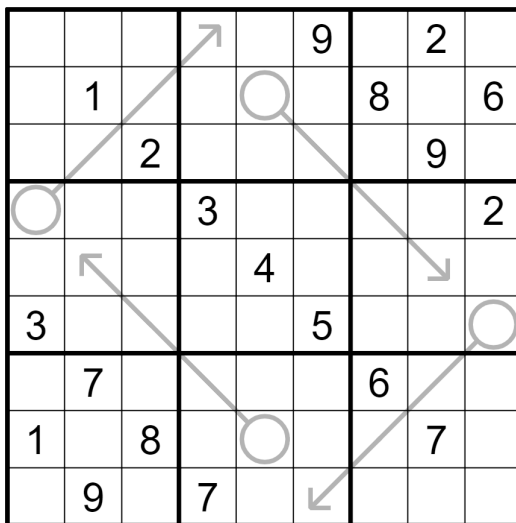
16:50-17:55

Diese Runde besteht aus neun Sudokus der Größe 9x9. Die hier ausgewählten Beispiele sind teilweise kleiner.

- | | | |
|----|---------------------------|-----------|
| 1. | Arrow Sudoku | 25 Punkte |
| 2. | Killer Sudoku | 25 Punkte |
| 3. | Nine's Neighbour's Sudoku | 35 Punkte |
| 4. | Little Killer Sudoku | 35 Punkte |
| 5. | X-Sums Sudoku | 35 Punkte |
| 6. | Region Killer Sudoku | 40 Punkte |
| 7. | Up to N Sudoku | 45 Punkte |
| 8. | Killerlines Sudoku | 50 Punkte |
| 9. | Split Peas Sudoku | 55 Punkte |

6.1 Arrow Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3x3 - Gebiet vorkommt. Für jeden Pfeil gilt: Die Ziffer im Kreis ist genau die Summe aller Ziffern auf dem Pfeil.



6.2 Killer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - 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.

12		13		8		15	4	
17	8		9		7		9	
	4		12			11		13
7	17	12	10	14		9		
			12	12	5			
9	9	11	4	12			16	13
				10				
9		13		21		7		10
7		3				11		

12	13	4		8	6	15	4	
9	2	6	8	1	3	7	5	4
8	1	3	7	5	4	9	2	6
7	6	9	5	4	3	2	1	8
1	8	7	6	9	5	4	3	2
9	4	3	2	1	8	7	6	5
5	6	9	3	4	1	2	7	8
2	7	8	5	6	9	3	4	1
3	4	1	2	7	8	5	6	9

6.3 Nine's Neighbour's Sudoku

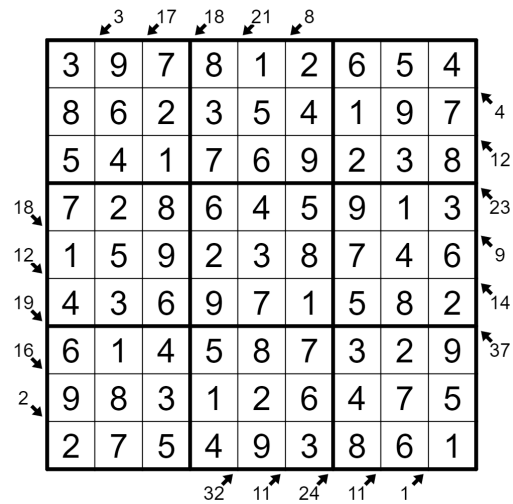
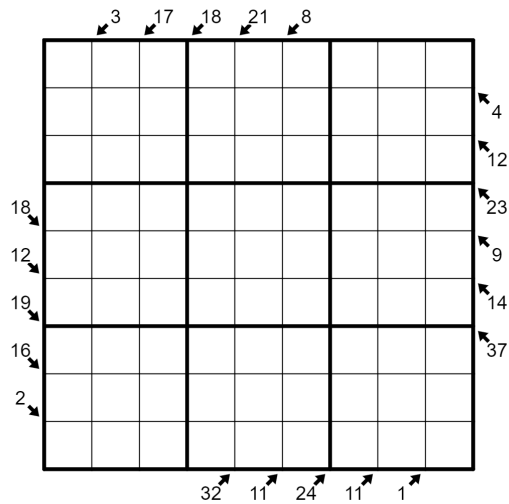
Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Hinweise außerhalb des Gitters geben die Summe der, bis zu zwei, Ziffern an, welche in der entsprechenden Reihe oder Spalte orthogonal zu 9 benachbart sind. (Im Beispiel die Ziffern, die orthogonal zur 6 benachbart sind.)

		10		14	10	13		12
4								
5						7		
6			3					
7								6
8			8			4		
	7							
					1			
1			2					
10								

		10		14	10	13		12
4	2	8	4	7	5	6	3	9
5	5	3	9	2	1	8	7	6
6	1	7	6	3	4	9	2	5
7	4	9	3	5	8	2	1	7
8	6	2	8	1	9	7	4	3
	7	5	1	4	6	3	8	2
	3	6	5	8	2	1	9	4
1	9	1	2	6	7	4	5	8
10	8	4	7	9	3	5	6	1

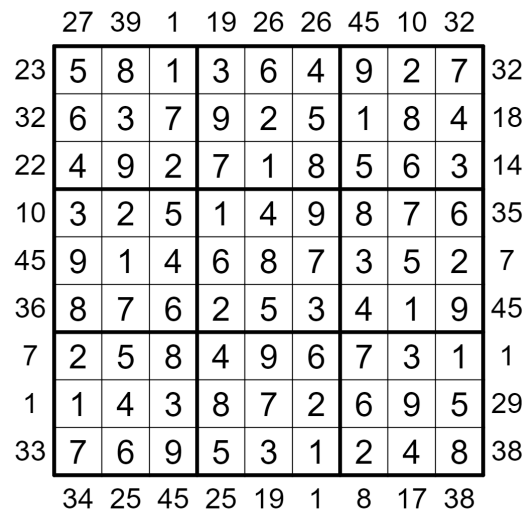
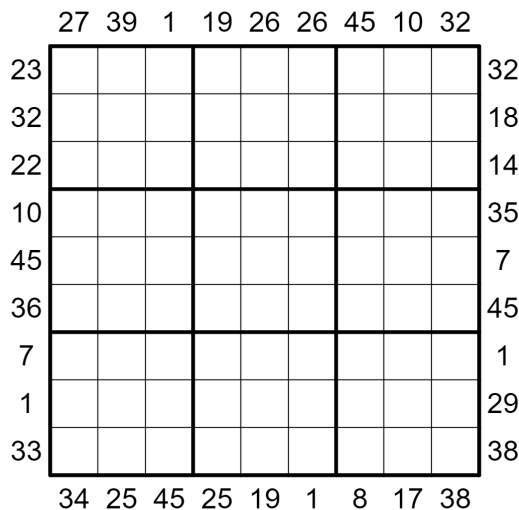
6.4 Little Killer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Ziffern am Rand bezeichnen jeweils die Summen der in Pfeilrichtung liegenden diagonalen Feldern.



6.5 X-Sum Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Ziffern außerhalb des Gitters geben die Summe der ersten X Felder von dieser Seite aus an. Dabei ist X die erste Ziffer aus dieser Richtung.



6.6 Region Killer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1 bis 6) ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Regionsgrenzen teilen blaue Linien in Segmente mit der jeweils gleichen Summe. Verschiedene Linien können verschiedene Summen haben.

2			6		3
			4		
			1		
4		6	5		2

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

6.7 Up to N Sudoku

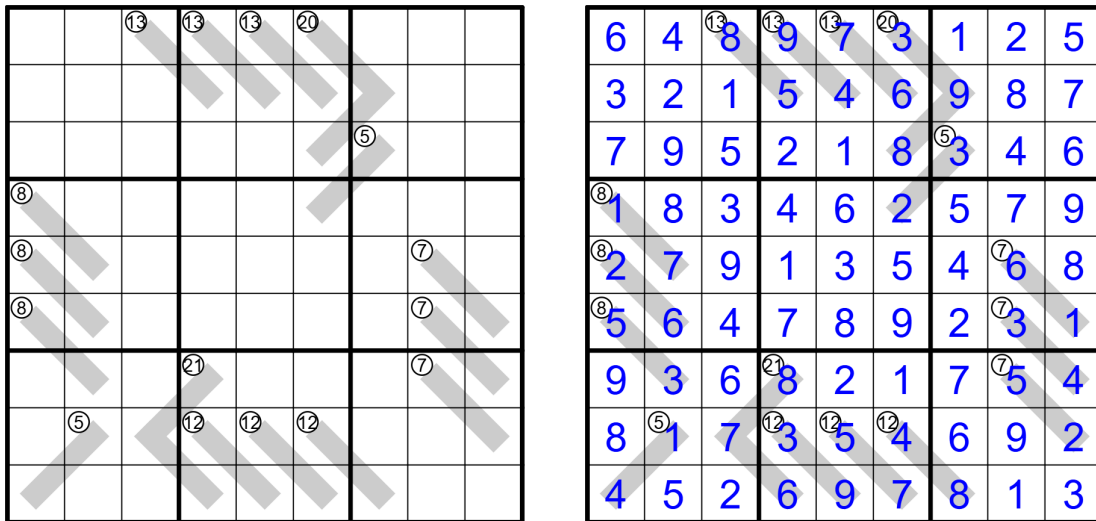
Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Ein Hinweis außerhalb der Zeile oder Spalte N gibt die Summe aller Ziffern an bis zu der Zeile oder Spalte, welche die Ziffer N enthält. Die Ziffer N selbst ist nicht Teil der Summe.

A 10x10 grid with thick black lines forming a 2x2 block of 5x5 subgrids. The grid is labeled with numbers 12, 10, 13, 14, 15 at the top, 10, 7, 8, 11, 11 on the left, and 12, 12 at the bottom. The right side has two '9' labels.

	12	10		13		14		15	
	4	9	8	3	6	5	1	2	7
10	3	1	6	2	9	7	5	4	8
	5	2	7	1	4	8	6	3	9
7	1	6	4	7	8	3	2	9	5
8	8	5	2	4	1	9	7	6	3
	9	7	3	6	5	2	8	1	4
11	2	3	1	5	7	4	9	8	6
	6	8	5	9	3	1	4	7	2
11	7	4	9	8	2	6	3	5	1
				12			12		

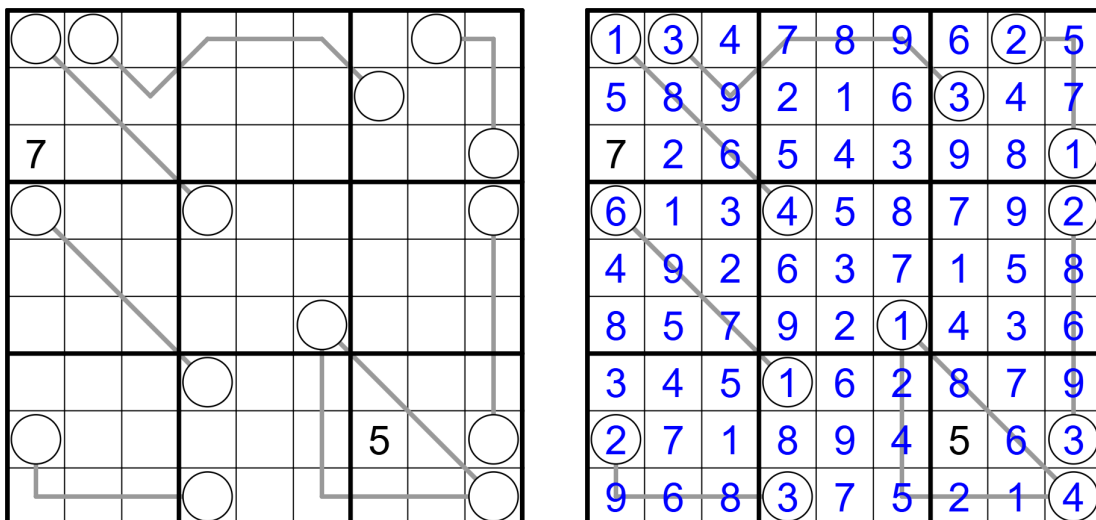
6.8 Killerlines Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die kleinen Zahlen in den zusammenhängenden grauen Gebieten geben die Summe dieser an. Ziffern können auf Linien nicht doppelt vorkommen.



6.9 Split Peas Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Summe der Ziffern auf einer Linie strikt zwischen zwei Kreisen entspricht der Konkatenation der beiden Ziffern in den Kreisen in einer der möglichen Reihenfolgen.



Finale

Diese Runde besteht aus 6 Rätseln der Größe 9x9. Diese Runde geht maximal 60 Minuten, wird jedoch gestoppt, sobald 3 der 4 Finalteilnehmer die Runde beendet haben. Die Teilnehmer starten dabei pro Punkt zwei Sekunden später als der vorherige bessere Teilnehmer, aber maximal zwei Minuten später (z.B sollte der Erste nach Runde 6 1700 Punkte erreicht haben und der Zweitplatzierte 1650 Punkte, so würde dieser mit einer Verzögerung von 100 Sekunden anfangen. Hätte der Zweitplatzierte 1600 Punkte, so würde dieser nach 120 Sekunden anfangen). Die Sudokus werden in der gegebenen Reihenfolge gelöst. Es kann sofort mit dem nächsten gestartet werden, wenn das vorherige beendet ist. Sollte ein Fehler im vorherigen Sudoku aufgetreten sein, muss dieser spätestens vor dem erneuten Starten des nächsten Sudokus bereinigt werden (z.B Nr.1 wird fertig gestellt, dann darf mit Nr.2 gestartet werden. Ist Nr.1 falsch, so darf Nr.2 beendet werden, aber Nr.3 nicht angefangen werden, solange in Nr. 1 noch ein Fehler existiert). Die Korrektoren haben 60 Sekunden pro Sudoku Zeit zum Korrigieren. Für das letzte Rätsel gilt, dass das Ergebnis erst nach 60 Sekunden verkündet wird, alle anderen können vorher verkündet werden.

1. Antiknight Sudoku
2. German Whisper Sudoku
3. Killer Sudoku
4. Standard Sudoku
5. Odd-Even Sudoku
6. Thermometer Sudoku

01. Antiknight Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Keine durch einen Rösselsprung (Schach) voneinander entfernte Kästchen dürfen die gleiche Ziffer beinhalten. (Ein Rösselsprung besteht aus zwei Schritten in eine Richtung und einem Schritt orthogonal dazu).

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

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

02. German Whisper Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 Gebiet vorkommt. Benachbarte Ziffern auf einer markierten Linie haben eine Differenz von mindestens 5.

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

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

03. Killer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - 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.

12		13		8		15	4	
17	8		9		7		9	
	4		12			11		13
7	17	12	10	14		9		
				12	12	5		
9	9	11	4	12			16	13
				10				
9		13		21		7		10
7		3				11		

¹² 7	¹³ 5	4	9	⁸ 2	6	¹⁵ 8	⁴ 1	3
¹⁷ 9	⁸ 2	6	⁹ 8	1	⁷ 3	7	⁹ 5	4
8	⁴ 1	3	¹² 7	5	4	¹¹ 9	2	¹³ 6
⁷ 6	¹⁷ 9	¹² 5	¹⁰ 4	¹⁴ 3	2	⁹ 1	8	7
1	8	7	6	9	¹² 5	¹² 4	⁵ 3	2
⁹ 4	⁹ 3	¹¹ 2	⁴ 1	¹² 8	7	6	¹⁶ 9	¹³ 5
5	6	9	3	4	¹⁰ 1	2	7	8
⁹ 2	¹³ 7	8	5	²¹ 6	9	⁷ 3	4	¹⁰ 1
⁷ 3	4	³ 1	2	7	8	¹¹ 5	6	9

04. Standard Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 Gebiet vorkommt.

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

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

05. Odd-Even Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Felder mit Quadraten enthalten gerade Ziffern. Felder mit Kreisen enthalten ungerade Ziffern.

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

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

06. Thermometer Sudoku

Trage die Ziffern von 1 bis 9 ins Gitter ein, so dass jede Ziffer genau einmal in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem fett umrandeten 3×3 - Gebiet vorkommt. Die Ziffern innerhalb eines Thermometers müssen, beginnend beim runden Ende, immer größer werden.

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

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