



**Online-Qualifikationsrunde  
6.-9. Februar 2026**

**Anleitungsheft**

**Rätselautor und Schiedsrichter: Jonas Gleim**

## **Herzlich Willkommen zur Online-Qualifikation der Deutschen Sudoku-Meisterschaft 2026!**

Die Qualifikation zur Endrunde der Deutschen Sudoku-Meisterschaft (DSM) findet vom 6. bis 9. Februar 2026 auf der Internetseite des Vereins Logic Masters Deutschland e.V. statt. Die Qualifikation entscheidet über die Teilnahme an der DSM am 18.4.2026 in Paderborn. Bei der DSM werden der Deutsche Meister und die weiteren Teilnehmer für die Sudoku-Weltmeisterschaft 2026 in Indien bestimmt.

### **Organisatorisches**

Die Online-Qualifikation beginnt am Freitag, 6. Februar um 09:00 Uhr und endet am Montag, 9. Februar um 21:00 Uhr (jeweils MEZ). Vor Beginn des Wettbewerbszeitraums kann man die passwortverschlüsselte PDF-Datei mit den zu lösenden Rätseln herunterladen. Innerhalb des Wettbewerbszeitraums kann jeder Teilnehmer zu einem frei gewählten Zeitpunkt das Passwort abfragen und hat danach 120 Minuten Zeit, um die Lösungscodes auf der Wettbewerbsseite einzutragen und abzuschicken. Da am 9. Februar nach 21:00 Uhr keine Ergebnisse mehr angenommen werden, empfiehlt es sich, vor 19:00 Uhr anzufangen. Für das Abfragen des Passworts und die Eingabe der Lösungscodes wird ein Account auf der Internetseite des Logic Masters Deutschland e.V. benötigt.

### **Erlaubte Hilfsmittel**

Die Teilnehmer müssen alle Rätsel eigenständig lösen. Zum Lösen der ausgedruckten Rätsel dürfen nur Papier und Schreibgeräte verwendet werden, elektronische Hilfsmittel jeder Art (z.B. Sudoku-Solver oder Taschenrechner) sind nicht gestattet.

### **Lösungscodes**

Für jedes Rätsel besteht der Lösungscode aus zwei Reihen des Rätsels (d.h. zwei Zeilen, zwei Spalten oder einer Kombination einer Zeile und einer Spalte), die jeweils mit Pfeilen markiert sind (siehe Beispielerätsel Nr. 1). Sämtliche Ziffern dieser beiden Reihen sind im Ergebnisformular einzutragen, auch eventuell vorhandene Vorgabeziffern, zuerst die mit A markierte und danach die mit B markierte Reihe, beginnend beim Pfeil. Der Lösungscode besteht somit für jedes Rätsel aus 18 Ziffern. Zwecks Übersichtlichkeit können die beiden Reihen durch Komma oder Leerzeichen getrennt werden, dies hat auf die Korrektheit der Lösung keinen Einfluss. Während die Zeit läuft können Fehler jederzeit korrigiert werden. Nach Ablauf der 120 Minuten Lösezeit ab Abfrage des Passworts werden keine Lösungen mehr akzeptiert. Fehlerhafte Lösungen werden mit 0 Punkten bewertet.

### **Ergebnisse**

Nach Ende der Qualifikation am 9. Februar um 21:00 Uhr werden die vorläufigen Ergebnisse veröffentlicht. Die Einspruchsfrist läuft bis zum 11. Februar um 12:00 Uhr. Schiedsrichter ist Jonas Gleim, Einsprüche sind per E-Mail an [jonas.raetsel@gmail.com](mailto:jonas.raetsel@gmail.com) zu senden. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei Punktgleichheit entscheidet der frühere Zeitpunkt der letzten Abgabe einer Lösung über die bessere Platzierung. Die 36 punktbesten Löser deutscher Staatsangehörigkeit und die vier Bestplatzierten des Vorjahres werden zur Endrunde der DSM am 18.4.2026 in Paderborn eingeladen.

### **Die Rätsel**

Der Wettbewerb besteht aus 17 Sudokus, darunter Standards und Varianten. Die Wettbewerbsdatei besteht aus 9 Seiten mit jeweils 1-2 Sudokus pro Seite, sie enthält Regeltexte, aber keine Beispiele. In dieser Anleitung werden alle Sudoku-Varianten vorgestellt, die bei der Qualifikation vorkommen. Fragen können im Forum unter <https://forum.logic-masters.de/showthread.php?tid=2409> gestellt werden. Als weiteres Trainingsmaterial sind die Rätsel der vergangenen Meisterschaften und Qualifikationen zu empfehlen.

## Autoren und Testlöser

Alle Rätsel des Qualifikationswettbewerbs und dieser Anleitung stammen von Jonas Gleim.

Herzlichen Dank für das Testen der Rätsel an: Christian König, Martin Merker, clover, Yosh, Sam Cappleman-Lynes, Torsten Rogoll, Walker Anderson, Sebastian Matschke.

**Viel Spaß beim Lösen der Rätsel und viel Erfolg bei der Qualifikation!**

1. Standard Sudoku 1 .....	30 Punkte
2. Standard Sudoku 2 .....	40 Punkte
3. Standard Sudoku 3 .....	40 Punkte
4. Standard Sudoku 4 .....	45 Punkte
5. Standard Sudoku 5 .....	45 Punkte
6. Standard Sudoku 6 .....	55 Punkte
7. Tight Fit Sudoku .....	20 Punkte
8. Arrow Sudoku .....	40 Punkte
9. Clone Sudoku .....	45 Punkte
10. Odd-Even-Big-Small Sudoku .....	55 Punkte
11. Diagonal Sudoku .....	60 Punkte
12. Thermo Sudoku .....	65 Punkte
13. No Touch Sudoku .....	70 Punkte
14. Odd Labyrinth Sudoku .....	85 Punkte
15. S, as in Sudoku .....	90 Punkte
16. Kropki Pairs Sudoku .....	95 Punkte
17. X-Sums Sudoku .....	120 Punkte

---

1000 Punkte

## 1-6. Standard Sudoku – 30+40+40+45+45+55 Punkte

Es gelten die Standardregeln: In jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem fett umrandeten Bereich müssen die Zahlen von 1 bis 9 (im Beispiel 1-6) genau einmal vorkommen.

				5	3
2					6
	4				
				2	
1					4
3	5				

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

**Lösungscode:** Zeile 4, Spalte 3.

*Lösungscode im Beispiel:* 613425, 152364

## 7. Tight Fit Sudoku – 20 Punkte

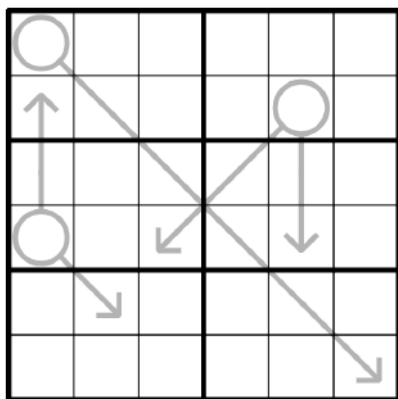
Neben den Standardregeln gilt: Diagonal geteilte Felder enthalten zwei Zahlen, wobei die kleinere Zahl in der oberen Hälfte stehen muss. (Das Beispiel verwendet die Ziffern von 1-6.)

/	6	/	
	/		5
/		/	
	/	4	/

<sup>3</sup> / <sub>5</sub>	6	<sup>1</sup> / <sub>2</sub>	4
4	<sup>1</sup> / <sub>2</sub>	3	<sup>5</sup> / <sub>6</sub>
<sup>1</sup> / <sub>2</sub>	4	<sup>5</sup> / <sub>6</sub>	3
6	<sup>3</sup> / <sub>5</sub>	4	<sup>1</sup> / <sub>2</sub>

## 8. Arrow Sudoku – 40 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Zahlen in einem Kreis geben die Summe der Zahlen auf dem Pfeil an, der von dem Kreis ausgeht. Gehen mehrere Pfeile vom selben Kreisfeld aus, muss jeder Pfeil die angegebene Summe haben.



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

## 9. Clone Sudoku – 45 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Die grauen Bereiche enthalten dieselben Ziffern in derselben Position.

				1	
				2	5
	3				
	4	1			

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

## 10. Odd-Even-Big-Small Sudoku – 55 Punkte

Neben den Standardregeln (mit den Zahlen von 1-8) gilt: Die Außenhinweise gelten für die ersten zwei Felder aus dieser Richtung. Je nach Hinweis sind beide Zahlen ungerade (O), gerade (E), groß (B), d.h. 5-8, oder klein (S), d.h. 1-4.

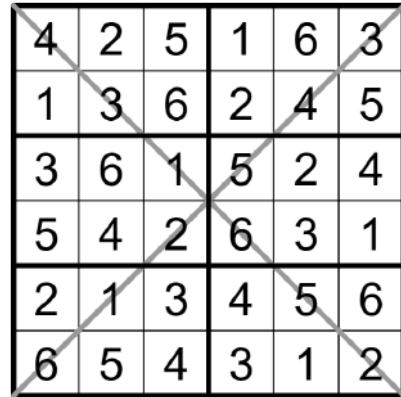
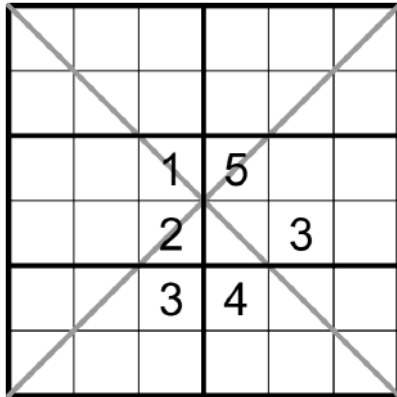
Im Beispielsrätsel mit den Ziffern von 1-4 steht S für die Ziffern 1,2 und B für die Ziffern 3,4.

				O
S				
				B
				E

				O	
4	3	1	2		
S	2	1	3	4	
	1	2	4	3	B
	3	4	2	1	
				E	

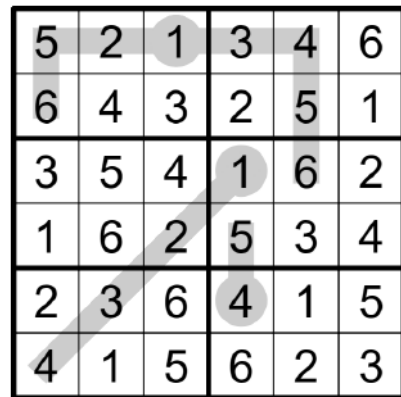
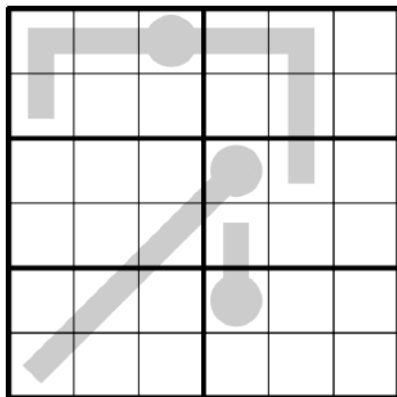
## 11. Diagonal Sudoku – 60 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Jede Diagonale muss die Ziffern von 1 bis 9 (im Beispiel 1-6) genau einmal enthalten.



## 12. Thermo Sudoku – 65 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Auf jedem Thermometer müssen die Ziffern vom runden Ende bis zum flachen Ende streng aufsteigend sein. Verzweigt sich ein Thermometer, so gilt dies für jeden Weg von einem runden Ende zu einem flachen Ende.



## 13. No Touch Sudoku – 70 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Gleiche Zahlen dürfen nicht in diagonal benachbarten Feldern stehen.

1					
	2				
		3			
			4		
				5	
		6			

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

### 14. Odd Labyrinth Sudoku – 85 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Felder in grauen oder weißen Kreisen sind ungerade. Felder in grauen Quadraten sind gerade. Es muss einen Weg aus orthogonal benachbarten ungeraden Ziffern geben, der die beiden weißen Kreise verbindet.

1			4		
		2			3

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

### 15. S, as in Sudoku – 90 Punkte

Neben den Standardregeln gilt: Jedes Feld mit einem Buchstaben muss eine Zahl enthalten, deren zugehöriges Wort aus der Liste diesen Buchstaben enthält.

*Die Position eines Hinweises im jeweiligen Feld hat nur optische Gründe.*

