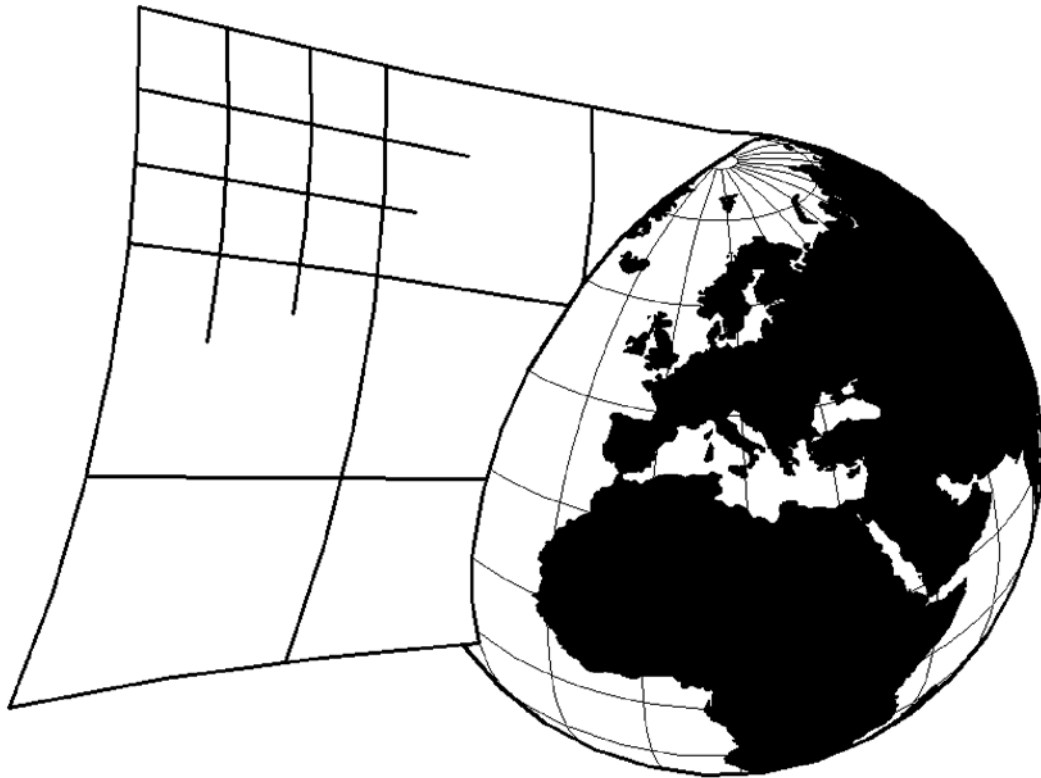


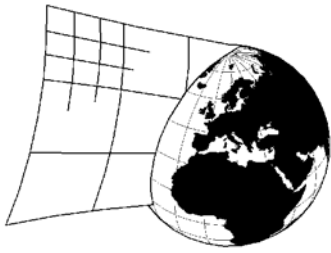
Übungsaufgaben



SUDOKUCUP 3.

SUDOKUCUP.COM

Kabrňáci



SUDOKUCUP.COM

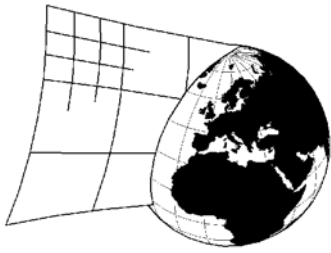
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Standard-Sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt.

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



SUDOKUCUP.COM

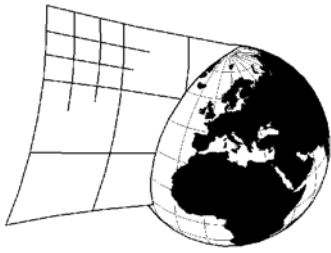
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Standard-Sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt.

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



SUDOKUCUP.COM

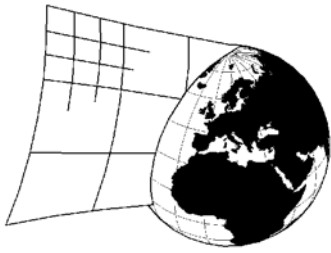
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Standard-Sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt.

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



SUDOKUCUP.COM

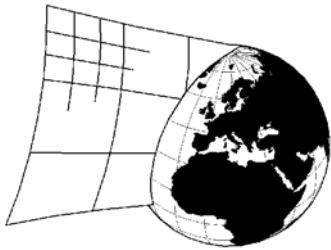
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Mosaik-Sudoku

Tragen Sie je eine Zahl in die normalen Felder, in die Mosaikfelder (d.h. Felder mit Schrägstrich) je zwei Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem der sechs 2x3-Rechtecke jede Zahl genau einmal vorkommt. Für die Mosaikfelder gilt es, dass stets die kleinere Zahl oben und die größere unten ist.

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



SUDOKUCUP.COM

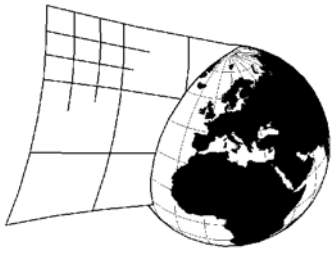
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Extra sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der sechzehn 4x4-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Das Diagramm ähnelt einem 16x16-Sudoku, in jeder Zeile und Spalte sowie in jedem Quadrat befinden sich allerdings je 7 graue Felder, die keine Zahl beinhalten.

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



SUDOKUCUP.COM

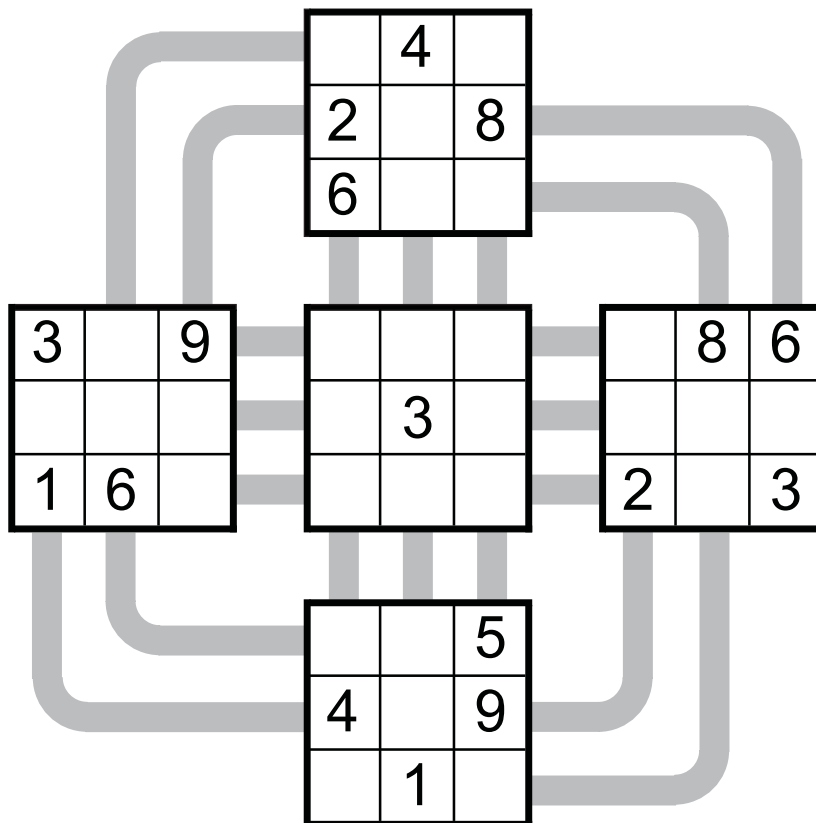
SUDOKUCUP 3.

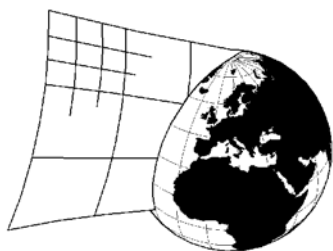
Kabrňáci

Gebogenes Sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Zum Unterschied von einem Standard-Sudoku sind die Zeilen manchmal entlang der gezeichneten Kurven gebogen. Jede Zeile enthält genau 9 Felder.

(Hinweis: In diesem Beispiel sind die Kurven anders gebogen, als beim Wettkampf, das Prinzip „gebogener Zeilen“ bleibt aber bestehen.)





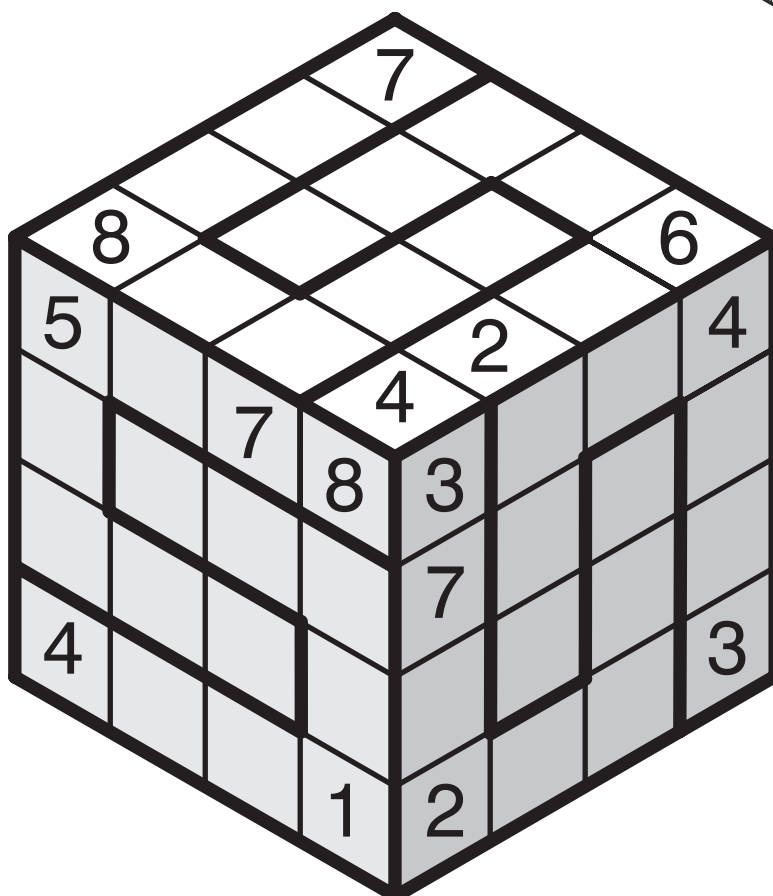
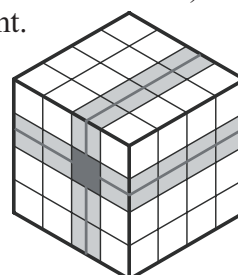
SUDOKUCUP.COM

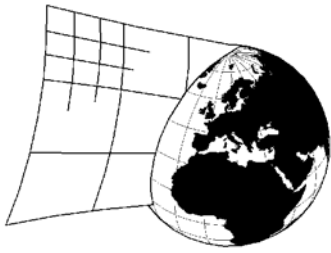
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

3D sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 8 ein, so dass jede Zahl in jeder an der Würfeloberfläche liegenden und brechenden Zeile (s. das kleinere Bild) sowie in jedem der abgegrenzten Gebiete genau einmal vorkommt.





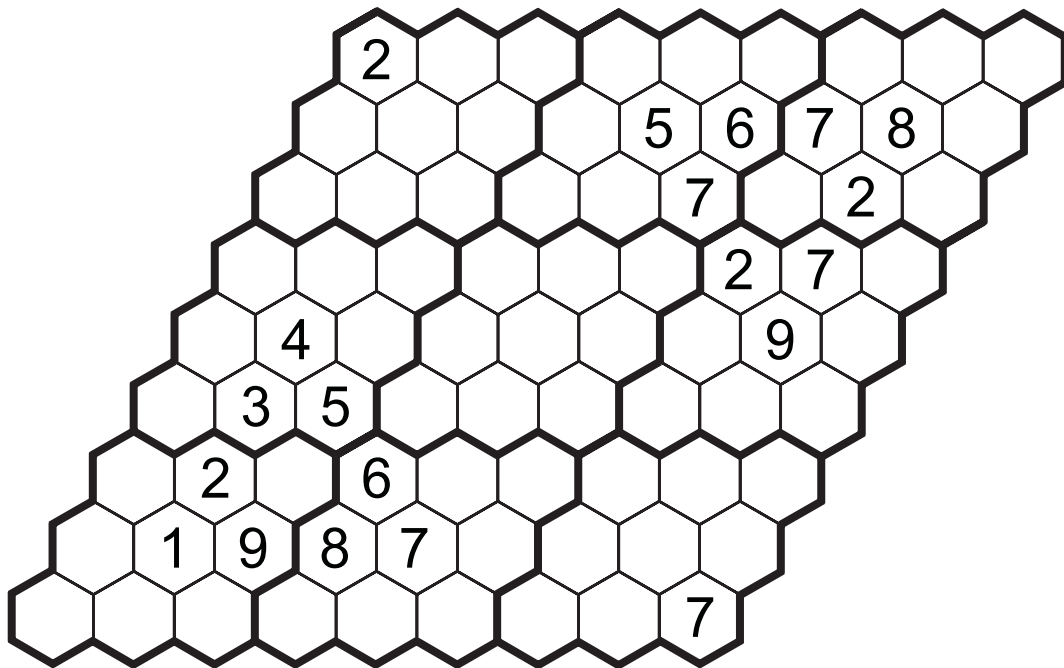
SUDOKUCUP.COM

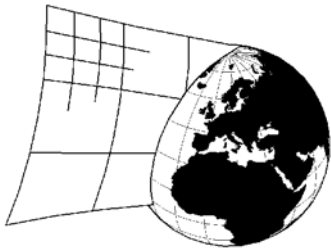
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Isosudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder schrägen Spalte mit je neun Feldern und in jeder der neun abgegrenzten 3x3-Flächen jede Zahl genau einmal vorkommt. Schräg durchlaufende, oben links beginnende und unten rechts endende Spalten enthalten nicht alle neun Zahlen. In diesen Spalten darf ebenfalls keine Zahl zweimal vorkommen.





SUDOKUCUP.COM

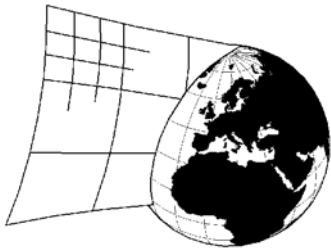
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Outside sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Vorgabezahlen befinden sich nicht im Diagramm, sondern an den Diagrammrändern. Für jede Zahl am Diagrammrand gilt es, dass diese in einem der nächsten drei Felder der entsprechenden Diagrammzeile bzw. -spalte erscheint.

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



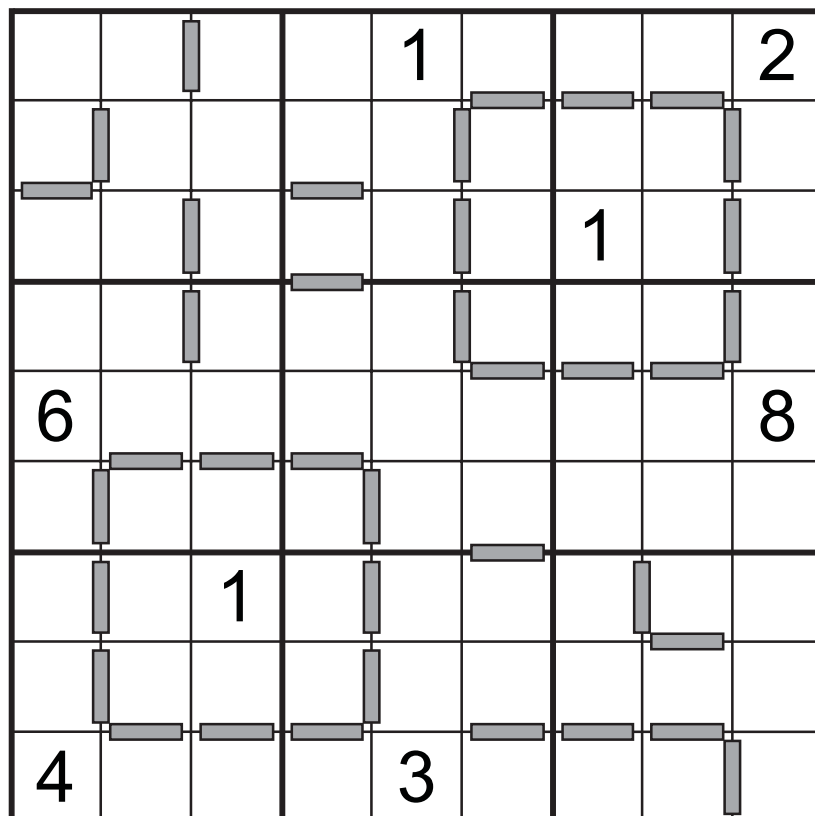
SUDOKUCUP.COM

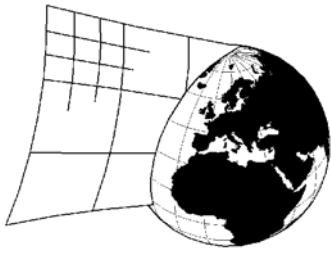
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Nachfolger-Sudoku

Füllen Sie das Diagramm mit Zahlen von 1 bis 9, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Alle Paare von benachbarten Feldern, die in der Zählfolge benachbarte Zahlen enthalten, sind durch ein graues Rechteck gekennzeichnet.





SUDOKUCUP.COM

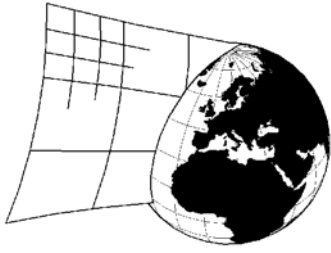
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Sudoku ohne Nachfolger

Füllen Sie das Diagramm mit Zahlen von 1 bis 9, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Es dürfen keine Zahlen in horizontaler oder vertikaler Richtung benachbart sein, von denen eine der Nachfolger der anderen ist.

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



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

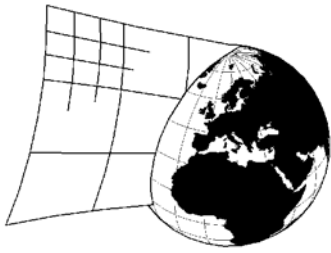
3.

Kabrňáci

Diesem Diagramm sind keine Anweisungen beigefügt. Anstatt dessen ist beim Wettkampf ein Beispiel mit Lösung dabei, und Sie haben die Regeln anhand des Beispiels herauszufinden.

Überraschung

12 - 15



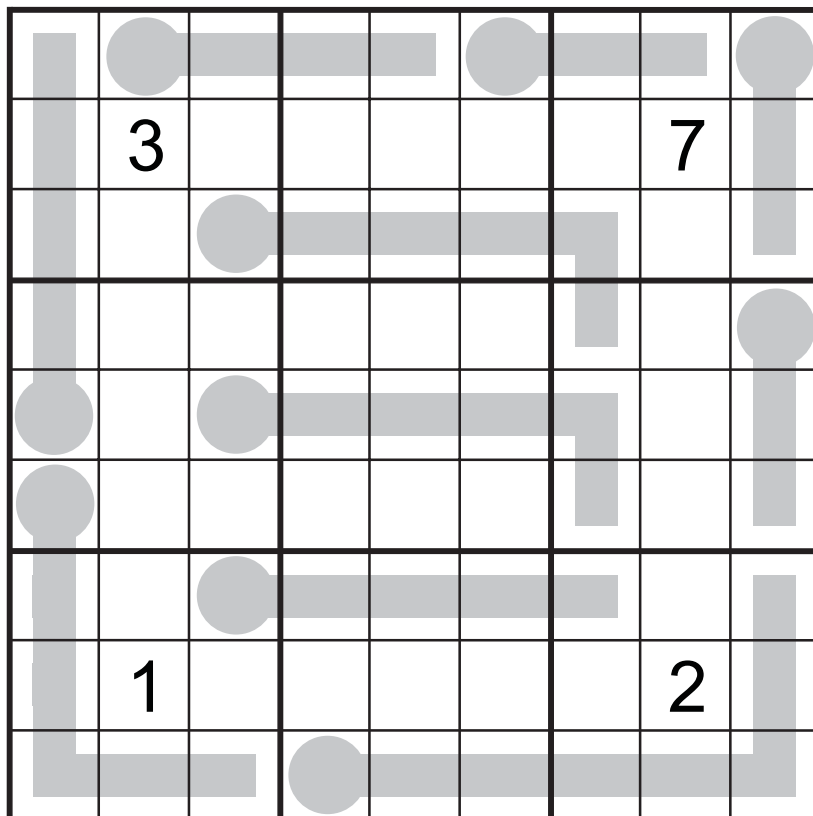
SUDOKUCUP.COM

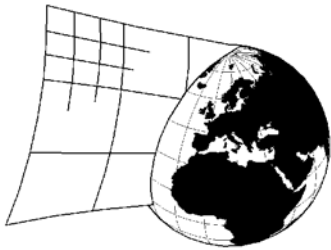
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Thermometer

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3-Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Im Diagramm befinden sich mehrere Thermometer. Die Zahlen in jedem Thermometer müssen stets aufsteigend vom tropfenförmigen Thermometerboden bis zum Thermometerende geordnet sein, sie müssen jedoch keine Nachfolger sein.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

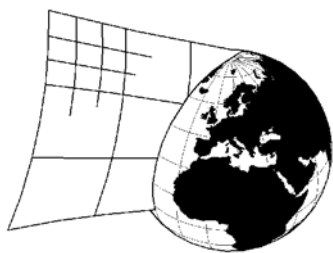
S für Sudoku

Tragen Sie in das Diagramm Zahlen von 1 bis 9 (in diesem Beispiel von 1 bis 6) ein, wobei in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der abgegrenzten Quadrate jede Zahl genau einmal vorkommt. Einzelne Felder sind mit Buchstaben versehen. In ein solches Feld kann eine Zahl eingetragen werden, deren englische Bezeichnung den vorgegebenen Buchstaben enthält. Beispiel: In einem mit „S“ versehenen Feld kann 6 oder 7 sein, da die beiden englischen Zahlenbezeichnungen (SIX und SEVEN) den Buchstaben „S“ beinhalten. Es wird mit folgenden englischen Bezeichnungen gearbeitet:

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

- 1 - ONE
- 2 - TWO
- 3 - THREE
- 4 - FOUR
- 5 - FIVE
- 6 - SIX

1					
E	X.				
	F	O	R		
	T	H	I	S	
			O	N	E
					4



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

3.

Kabrnáci

Anmerkungen / Danksagung

Einzelne hier erscheinenden Sudoku-Rätsel sind auch in meinen Büchern Mutant Sudoku und Sudoku Masterpiece (erscheint im nächsten Frühling) enthalten. Alle hier aufgeführten Puzzles habe ich selbst zusammengestellt, Inspiratoren dabei waren aber sicher andere Autoren vor mir (z. B. Howard Garns, dem wir bereits seit 30 Jahren für die ersten Rätsel unter der Bezeichnung „Number Place“ zu verdanken haben). Besonders dankbar bin ich meinem Kollegen vom amerikanischen Team und meinem Mitautor Wie-Hwa Huang, der mich bei der Verbesserung meines Konzeptes unterstützte und mir bei der Gestaltung der Sudoku-Rätsel behilflich war. Ebenfalls möchte ich mich bei Autoren und Gastgebern aller Sudoku-Weltmeisterschaften für eine große Inspiration bedanken. Danke auch den nachstehend genannten Autoren, deren Sudoku-Modelle ich für diesen Wettkampf verwendet habe: Vladimir Portugalov, Tetsuya Nishio, Steve Schafer und viele andere, die ich vielleicht vergessen habe. Und vielen Dank auch an Karel Tesař für die Gründung von sudokucup und für seine organisatorische Hilfe beim Wettkampf.

Thomas Snyder
motris.livejournal.com