



Swiss online qualification tournament  
for the 11<sup>th</sup> World Sudoku Championship

10<sup>th</sup> – 12<sup>th</sup> June 2016

Instructions booklet



Schweizer Online-Qualifikation  
für die 11. Sudoku Weltmeisterschaft

10. - 12. Juni 2016

Anleitungsheft



Tournoi en ligne de qualification suisse pour  
les 11<sup>ème</sup> championnats du monde de  
sudoku

10 - 12 juin 2016

Livret d'instructions

## About the tournament

- The tournament consists of 2 pdf documents : this instructions booklet which defines the rules of the tournament and the rules of puzzles, and the encrypted pdf file containing the puzzles of the tournament, that you can download before starting the tournament.
- This tournament is the selection of the Swiss team for the world sudoku championship 2016. It is also open to players around the world who wish to participate.
- The tournament is open from Friday, **June 10th at 12:00** (CEST) to Sunday, **June 12th at 23:59** (CEST). It takes place on the German portal Logic Masters Deutschland (<http://logic-masters.de/>). From the moment you start the tournament, you have 120 minutes to submit the codes corresponding to the solutions of sudoku. After this time, the codes will not be accepted. It is recommended to start the tournament before Sunday at 21:59 (CEST) to have **120 minutes** to complete the test.
- Answer key for all sudokus consists of two rows (left-to-right) indicated by arrows ➡.
- The number of points awarded to each sudoku is related to the difficulty of the tournament's sudoku, according to tests conducted by experienced international players.
- All sudokus are created by Frédéric Stalder (<http://sudokuvariante.blogspot.com/>).

## Thanks

Thanks to **Logic Masters Deutschland** ( <http://logic-masters.de/> ) for hosting this tournament. Thanks to **Tiit Vunk**, **Agnieszka Buczma**, **Bastien Vial-Jaime** and **Prasanna Seshadri** for testing the sudokus.

## Über den Wettbewerb

- Der Wettbewerb besteht aus zwei pdf-Dokumenten: Aus dem vorliegenden Anleitungsheft mit den Regeln des Wettbewerbs und der Rätsel sowie aus einem verschlüsselten pdf-File mit den Wettbewerbsrätseln. Dieses kann vor dem Starten des Wettbewerbs heruntergeladen werden.
- Dieser Wettbewerb ist die Schweizer Qualifikation für die Sudoku Weltmeisterschaft 2016. Der Wettbewerb ist für alle offen, die gerne teilnehmen wollen.
- Der Wettbewerb kann von Freitag **10. Juni 12:00** (MESZ) bis Sonntag **12. Juni 23:59** (MESZ) gestartet werden. Der Wettbewerb findet auf dem Portal der Logic Masters Deutschland statt ( <http://logic-masters.de/> ). Wenn Sie den Wettbewerb starten, haben Sie 120 Minuten Zeit, um die Lösungsschlüssel der Rätsel abzusenden. Nachher werden keine Abgaben mehr angenommen. Starten Sie den Wettbewerb spätestens am Sonntag, 12. Juni um 21:59, um die **120 Minuten** ausnützen zu können.
- Der Antwortschlüssel für alle Rätsel besteht immer aus zwei Zeilen, die von links nach rechts eingegeben werden müssen. Diese Zeilen sind jeweils mit einem Pfeil markiert ➡.
- Die Punktzahl für jedes Rätsel entspricht dem Schwierigkeitsgrad und basiert auf den Testzeiten von international erfahrenen Lösern.
- Alle Sudokus in dieser Qualifikation wurden von Frédéric Stalder kreiert (<http://sudokuvariante.blogspot.com/>).

## Danke

Vielen Dank an **Logic Masters Deutschland** ( <http://logic-masters.de/> ) für die Wettbewerbsplattform und an die Testlöser **Tiit Vunk**, **Agnieszka Buczma**, **Bastien Vial-Jaime** und **Prasanna Seshadri**.

## Concernant le tournoi

- Ce tournoi est constitué de 2 documents pdf: ce livret d'instructions qui définit les règles du tournoi et les règles des variantes présentes, et le fichier pdf crypté contenant les grilles du tournoi, que vous pourrez télécharger avant de commencer le tournoi.
- Ce tournoi sert de sélection de l'équipe Suisse pour les championnats du monde de sudoku 2016. Il est également ouvert aux joueurs du monde entier qui désirent participer.
- Le tournoi est ouvert du vendredi **10 juin à 12h00** (CEST) au lundi **12 juin à 23h59** (CEST). Il se déroule sur le portail allemand Logic Masters Deutschland ( <http://logic-masters.de/> ). Dès le moment où vous commencez le tournoi, vous aurez **120 minutes** pour rendre les codes correspondants aux solutions des sudokus. Passé ce délai, les codes ne seront plus acceptés. Il est recommandé de commencer le tournoi avant le dimanche à 21h59 (CEST) pour avoir 120 minutes à disposition.
- Le code réponse pour tous les sudokus est constitué de deux ligne (de gauche à droite) indiquées par des flèches ➡.
- Le nombre de points attribué à chaque grille correspond à la difficulté de la grille du tournoi, conformément aux tests effectués par des joueurs internationaux expérimentés.
- Les sudokus du tournoi sont l'œuvre de Frédéric Stalder (<http://sudokuvariante.blogspot.com/>).

## Remerciements


Merci à **Logic Masters Deutschland** ( <http://logic-masters.de/> ) pour l'hébergement de ce tournoi. Merci à **Tiit Vunk, Agnieszka Buczma, Bastien Vial-Jaime** et **Prasanna Seshadri** pour avoir testé les grilles.


## Variants and corresponding points / Varianten und entsprechende Punkte / Variantes et points correspondants


		Points/Punkte
1	Classic sudoku N°1	19
2	Classic sudoku N°2	24
3	Classic sudoku N°3	31
4	Classic sudoku N°4	35
5	Irregular sudoku	66
6	Thermo-sudoku	54
7	Irregular thermo-sudoku	100
8	Non consecutive sudoku	37
9	Clone sudoku	61
10	Non consecutive clone sudoku	39
11	Untouch sudoku	26
12	Palindrome sudoku	42
13	Palindrome untouch sudoku	66
<b>Total</b>		<b>600</b>

### Examples/Beispiele/Exemples

#### Classic sudoku


 Fill the grid with digits from 1 to 9, so that each digit occurs exactly once in every row, column and outlined box.


 Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.


 Remplir la grille avec les chiffres 1 à 9, de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région.

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

#### Irregular sudoku


 Fill the grid with digits from 1 to 9, so that each digit occurs exactly once in every row, column and outlined box.


 Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt.


 Remplir la grille avec les chiffres 1 à 9, de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région.

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

## Thermo-sudoku


 Apply Classic Sudoku rules. Thermometers are drawn in the grid. Digits on a thermometer are strictly increasing from the bulb.


 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Die Zahlen in jedem Thermometer sind strikt aufsteigend vom Kreis bis zum anderen Ende.


 Appliquer les règles du Sudoku classique. Des thermomètres sont dessinés dans la grille. Les chiffres présents sur un thermomètre sont strictement croissants en partant du bulbe.

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

## Irregular thermo-sudoku


 Fill the grid with digits from 1 to 9, so that each digit occurs exactly once in every row, column and outlined box. Thermometers are drawn in the grid. Digits on a thermometer are strictly increasing from the bulb.


 Tragen Sie die Zahlen von 1 bis 9 so in das Diagramm ein, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fett umrandeten Gebiet jede Zahl genau einmal vorkommt. Die Zahlen in jedem Thermometer sind strikt aufsteigend vom Kreis bis zum anderen Ende.


 Remplir la grille avec les chiffres 1 à 9, de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Des thermomètres sont dessinés dans la grille. Les chiffres présents sur un thermomètre sont strictement croissants en partant du bulbe.

3							7	
4						3		
7	1	2						
						4	3	7
		7						2
	9							1

## Non consecutive sudoku


 Apply Classic Sudoku rules. No vertically or horizontally adjacent cells can contain consecutive digits.


 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Vertikal und horizontal benachbarte Felder dürfen keine Zahlen enthalten, die direkt aufeinander folgen.


 Appliquer les règles du Sudoku classique. Deux cases voisines horizontalement et verticalement ne peuvent pas contenir des chiffres consécutifs.

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

## Clone sudoku


 Apply Classic Sudoku rules. The gray areas are clones: they contain the same digits at the same locations (gray areas can not be rotated or mirrored).


 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Die grauen Gebiete sind Klone: Sie enthalten genau die gleichen Ziffern in den gleichen Zellen (die grauen Gebiete können weder gedreht noch gespiegelt werden).


 Appliquer les règles du Sudoku classique. Les zones grises sont des clones: elles contiennent les mêmes chiffres aux mêmes emplacements (les zones grises ne peuvent pas être tournées ou reflétées).

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

## Non consecutive clone sudoku


 Apply Classic Sudoku rules. vertically or horizontally adjacent cells cannot contain consecutive digits. The gray areas are clones: they contain the same digits at the same locations (gray areas can not be rotated or mirrored).


 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Vertikal und horizontal benachbarte Felder dürfen keine Zahlen enthalten, die direkt aufeinander folgen. Die grauen Gebiete sind Klone : Sie enthalten genau die gleichen Ziffern in den gleichen Zellen (die grauen Gebiete können weder gedreht noch gespiegelt werden).


 Appliquer les règles du Sudoku classique. Deux cases voisines horizontalement et verticalement ne peuvent pas contenir des chiffres consécutifs. Les zones grises sont des clones: elles contiennent les mêmes chiffres aux mêmes emplacements (les zones grises ne peuvent pas être tournées ou reflétées).

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

## Untouch sudoku


 Apply Classic Sudoku rules. Cells with the same digits could not touch even diagonally.


 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Gleiche Ziffern dürfen nicht in diagonal benachbarten Feldern stehen.


 Appliquer les règles du Sudoku classique. Les cases contenant le même chiffre ne peuvent pas se toucher, même en diagonale.

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

### Palindrome sudoku


 Apply Classic Sudoku rules. The numbers formed by the digits on the gray lines are palindromes, that is to say, they can be read equally in both directions.


 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Die Zahlenfolgen auf den grauen Linien sind Palindrome, das heisst, dass sie vorwärts und rückwärts gelesen gleich sind.


 Appliquer les règles du Sudoku classique. Les nombres formés par les chiffres sur les lignes grises sont des palindromes, c'est-à-dire qu'ils peuvent se lire indifféremment dans les deux sens.

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

### Palindrome untouched sudoku

 Apply Classic Sudoku rules. Cells with the same digits could not touch even diagonally. The numbers formed by the digits on the gray lines are palindromes, that is to say, they can be read equally in both directions.

 Es gelten die klassischen Sudoku-Regeln. Gleiche Ziffern dürfen nicht in diagonal benachbarten Feldern stehen. Die Zahlenfolgen auf den grauen Linien sind Palindrome, das heisst, dass sie vorwärts und rückwärts gelesen gleich sind.

 Appliquer les règles du Sudoku classique. Les cases contenant le même chiffre ne peuvent pas se toucher, même en diagonale. Les nombres formés par les chiffres sur les lignes grises sont des palindromes, c'est-à-dire qu'ils peuvent se lire indifféremment dans les deux sens.

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



### Solutions

Classic sudoku

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

Irregular sudoku

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

Thermo-sudoku

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

Irregular thermo-sudoku

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

Non consecutive sudoku

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

Clone sudoku

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

Non consecutive clone sudoku

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

Untouch sudoku

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

Palindrome sudoku

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

Palindrome untouch sudoku

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