

CUBE SUDOKU 3D

Leseprobe – 5 illustrierte Rätsel

Druckfertig für Papier und Bildschirm • cubesudoku.com

Diagram illustrating a 3D Cube Sudoku puzzle layout. The puzzle is represented by a central grid of 9x9 cells, with rows labeled A1 through A9 and columns labeled B1 through B9. The grid is divided into three 3x3 sub-grids, each containing a 3x3 sub-grid of 3x3 sub-grids. The central grid is surrounded by concentric dashed lines representing the 3D structure of the cube. The grid is divided into three 3x3 sub-grids, each containing a 3x3 sub-grid of 3x3 sub-grids. The central grid is surrounded by concentric dashed lines representing the 3D structure of the cube.

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
A1	9	5	3	6		8			1
A2	1	8		7	2	5	3		
A3		7		3		8		9	
A4						3	4	7	
A5	7			8	3		9		
A6		4	7	1		6	2	8	
A7	7	2	1	5			8		
A8	6	8	1	3	9				
A9						7	4	1	6

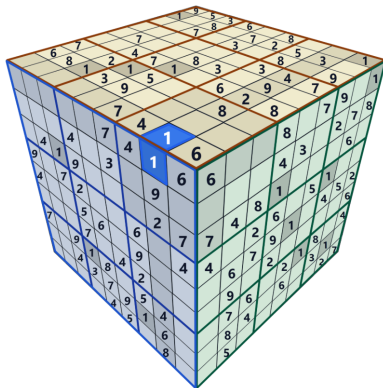
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
9	1				7	6		
7	5	6			1			
2			1	7			5	
		5	2		1	8		9
				7				4
4	7	9		5	8	2		
6	8				3	9	4	7
1	9	7	8			3	2	
	4	3	9	2			8	

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
					7	4	1	6
			4			3		9
	4	1	9				2	7
9	7	2			6		4	
4		5	6		9			
			7		4	2		
7	9	1	8		5	4		
		4	3	7	9	1	6	
				4	5		8	

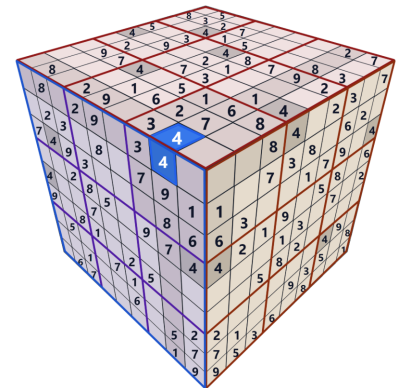
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
6			8		7	9		1
7	4	8	1				6	
4	2	6	5	1				
	6	7	9	1		4	5	2
9		2						6
	7	6		2	1	8		4
8	4		6		3	1		
								2
5							2	7

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
				4	5		8	
8		9	2				3	5
		7		9	3	4	2	
2	4					1	7	
9	1		7	2	4	5		
	6	5	3	1	8			
3	2	1			7			
4	7	6	1		9	8		2
		8	4		2	3		7

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
1	7	3	8		6	2		
6	3		1	7	9		4	
4	2	1	9		5	8		6
			1	3		7		2
		5	8	2				
7	1				4	9		
9	5	3	6		9	3	5	8
					8			1



OBEN · VORNE · RECHTS



UNTEN · HINTEN · LINKS

Autor: Štefan Toth

cubesudoku.com

Impressum, Lizenz und Druckhinweise

© 2026 Štefan Toth. Alle Rechte vorbehalten.

Cube Sudoku 3D – Leseprobe · Version 1.0

Nutzungsbedingungen und Lizenz:

Diese digitale Ausgabe ist ausschließlich für den persönlichen, nichtkommerziellen Gebrauch lizenziert. Kein Teil dieses Buches darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Autors vervielfältigt, verbreitet, weiterverkauft oder in irgendeiner Form übertragen werden.

Druckhinweise (wichtig für das beste Ergebnis):

- Drucken Sie in 100 % Größe („Tatsächliche Größe“). Wählen Sie NICHT „An Seite anpassen“ oder „Übergroße Seiten verkleinern“.
- Auf A4-Papier (210 × 297 mm) wird die ganze Seite gedruckt; seitlich gehen nur etwa 3 mm weißer Rand verloren. Wenn der Drucker die Seite anpasst, werden die Rätsel nur um 3 % kleiner.
- Empfohlenes Papier: normales weißes Papier mit 80–100 g/m².
- Geeignet für klaren Schwarzweiß-Laserdruck ebenso wie für hochauflösenden Farbtintenstrahl Druck.

Schwierigkeitsstufen in Cube Sudoku:

- • Einfach: Nur Blöcke absuchen und im Block die einzige Zelle finden, in die eine Zahl passt. Entspannte Rätsel, um sich an gemeinsame Kanten und Ecken zu gewöhnen.
- ■ □□ • Mittel: Weiterhin ohne Bleistiftnotizen, aber auch Zeilen und Spalten absuchen und Zellen mit nur einem verbleibenden Kandidaten erkennen.
- ■ ■ □ • Schwer: Bleistiftnotizen an zwei oder mehr Stellen: Pointing, Claiming (gespernte Kandidaten) und nackte Paare.
- ■ ■ ■ • Sehr schwer: Vollständige Bleistiftnotizen und fortgeschrittene Muster an mehreren Stellen: versteckte Paare, X-Wing, Tripel, XY-Wing und XYZ-Wing.

Support und Feedback:

Für Fragen, Feedback oder Rätselpakete für Schulen und Gruppen schreiben Sie an support@cubesudoku.com oder besuchen Sie <https://cubesudoku.com>.

Die Geschichte des Sudoku

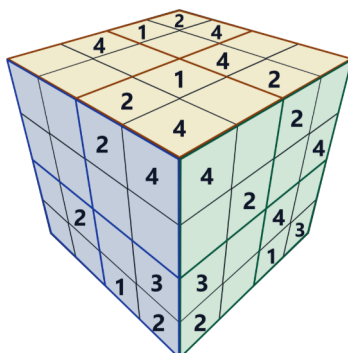
Am 13. November 2004 druckte die Londoner Times den Brief eines Lesers, der wegen des neuen Zahlenrätsels seine U-Bahn-Station verpasst hatte. Erst am Vortag hatte die Zeitung begonnen, Sudoku zu veröffentlichen. Wenige Monate später rätselten Menschen auf der ganzen Welt. Die Geschichte begann jedoch weder in London noch in Japan.

Im Mai 1979 druckte die US-Zeitschrift Dell Pencil Puzzles and Word Games ein Rätsel namens Number Place. Laut Recherchen von Will Shortz, Kreuzworträtselredakteur der New York Times, stammte es von Howard Garns, einem pensionierten Architekten aus Indiana. Die Zeitschrift nannte seinen Namen nicht. Garns starb 1989, lange bevor seine Idee berühmt wurde.

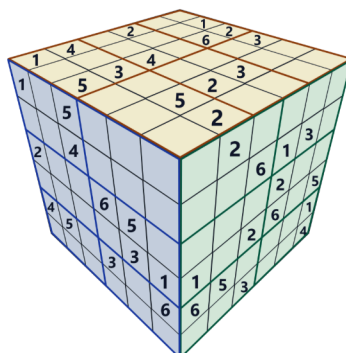
1984 brachte der Verlag Nikoli das Rätsel nach Japan und nannte es Sūji wa dokushin ni kagiru, etwa „Zahlen müssen allein bleiben“. Dokushin bezeichnet auch einen unverheirateten Menschen. Die Kurzform Sudoku, „einzelne Zahl“, verbreitete sich weltweit. 1986 führte Nikoli die symmetrische Anordnung der vorgegebenen Zahlen ein.

Wayne Gould, ein Neuseeländer und ehemaliger Richter in Hongkong, machte Sudoku weltweit bekannt. 1997 entdeckte er in Tokio ein Sudoku-Buch und schrieb sechs Jahre lang ein Programm zur Erzeugung neuer Rätsel. Er bot sie Zeitungen kostenlos an. Nachdem die Times im November 2004 damit begonnen hatte, folgten Zeitungen weltweit. Die erste Sudoku-Weltmeisterschaft fand im März 2006 im italienischen Lucca statt. Siegerin war Jana Tylová aus Tschechien.

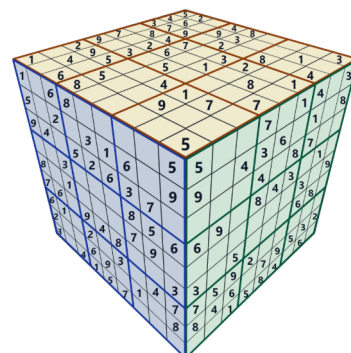
Als Sudoku die Zeitungen eroberte, entwickelten Rätselmacher auch dreidimensionale Varianten. Der Daily Telegraph druckte bereits im Mai 2005 ein 3D-Sudoku. Später entstanden Rätsel aus gestapelten Würfeln, Drehwürfel und Aufgaben auf drei oder allen sechs Seiten eines Würfels. Jede Variante hat eigene Regeln; die Regeln dieses Buches folgen auf den nächsten Seiten.



4 × 4



6 × 6



9 × 9

Teil 1: Sudoku von Anfang an

Sudoku ist ein Logikrätsel mit Zahlen. Schreiben Sie in jede leere Zelle eine Zahl. Einige Zahlen sind bereits gedruckt: Das sind Ihre Vorgaben, und sie dürfen nicht geändert werden. Ziel ist es, das ganze Gitter so zu füllen, dass alle drei Regeln unten erfüllt sind.

Rechnen ist nicht nötig. Die Zahlen sind nur Symbole und können in beliebiger Reihenfolge stehen. Entscheidend ist nur, wo sich eine Zahl wiederholen darf und wo nicht.

Alle drei Regeln gelten gleichzeitig

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

1. Zeile

1. Eine Zeile verläuft waagerecht von links nach rechts. Sie muss jede erlaubte Zahl genau einmal enthalten.

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

2. Spalte

2. Eine Spalte verläuft senkrecht von oben nach unten. Auch sie muss jede erlaubte Zahl genau einmal enthalten.

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

3. Block

3. Ein Block ist ein kleinerer Bereich mit dicken Rändern. Auch jeder Block muss jede erlaubte Zahl genau einmal enthalten.

Dieselben Regeln, drei Größen

Unten sehen Sie korrekt ausgefüllte Beispielgitter. Die graue Fläche markiert einen ganzen Block. Prüfen Sie eine beliebige Zeile, Spalte und den grauen Block: Jede enthält alle Zahlen dieser Gittergröße ohne Wiederholung.

4 × 4

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

Zahlen 1 bis 4

Block 2 × 2

6 × 6

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

Zahlen 1 bis 6

Block 2 × 3

9 × 9

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

Zahlen 1 bis 9

Block 3 × 3

Im 6×6-Gitter hat ein Block 2 Zeilen und 3 Spalten, also 6 Zellen – kein 3×3-Quadrat. Im 9×9-Gitter hat jeder Block 3 Zeilen und 3 Spalten, also 9 Zellen.

Beispiel: 3, 1, 4, 2 ist im 4×4-Gitter eine gültige Zeile. Die Zeile 3, 1, 4, 3 ist ungültig: Die 3 wiederholt sich und die 2 fehlt. In verschiedenen Zeilen dürfen sich Zahlen wiederholen, solange auch die Spalten- und Blockregeln erfüllt sind.

Teil 1: So finden Sie die erste Zahl

Wählen Sie eine leere Zelle und prüfen Sie ihre Zeile, Spalte und ihren Block. Eine Zahl, die dort schon vorkommt, passt nicht in die Zelle. Die übrigen Möglichkeiten heißen Kandidaten. Bleibt nur einer übrig, können Sie ihn sicher eintragen.

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

4×4: Die Spalte entscheidet

1. Die erste Zeile enthält 1 und 4. In ihre zwei leeren Zellen gehören 2 und 3, aber die Zeile allein verrät nicht, wohin.
2. Die zweite Spalte enthält schon 4, 3 und 1. Von 1 bis 4 fehlt nur die 2.
3. Tragen Sie 2 in ? ein. Sie wiederholt sich nicht im Block oben links. Die andere leere Zelle der Zeile muss dann 3 sein.

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

6×6: Blick in den rechteckigen Block

1. Der graue Block oben links hat 2 Zeilen und 3 Spalten. Er enthält 1, 3, 4, 5 und 6.
2. Von den Zahlen 1 bis 6 fehlt nur die 2. Die einzige leere Zelle des Blocks ist ?.
3. Tragen Sie 2 in ? ein; sie fehlt in ihrer Zeile und Spalte. Die andere leere Zelle der ersten Zeile braucht dann die 5.

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

9×9: Dieselbe Methode im großen Gitter

1. Der graue mittlere 3×3-Block enthält 5, 6, 7 / 8, ?, 1 / 2, 3, 4. Von 1 bis 9 fehlt nur die 9.
2. Der fünften Zeile fehlen noch 5 und 9. Die fünfte Spalte enthält schon eine 5, also passt 5 nicht in ?.
3. Tragen Sie 9 in ? ein. Füllen Sie dann die leere Zelle am Anfang der fünften Zeile mit 5.

Wenn Sie nicht weiterkommen

Beginnen Sie mit einer Zeile, Spalte oder einem Block mit wenigen leeren Zellen. Hat eine Zelle mehrere Kandidaten, notieren Sie sie mit Bleistift und versuchen Sie einen anderen Bereich. Prüfen Sie sie nach jedem Eintrag erneut. Schwerere Rätsel erfordern weitere Techniken; raten Sie nicht, nur weil der nächste Zug nicht offensichtlich ist.

Diese Beispiele zeigen gewöhnliches 2D-Sudoku. Die nächste Seite ergänzt gemeinsame Kanten und Ecken: Die Flächen im Cube Sudoku sind nicht unabhängig.

Teil 2: Sudoku auf sechs Flächen

Jede Fläche ist ein Sudoku: Verwenden Sie in jeder Zeile, Spalte und jedem Block jede erlaubte Zahl einmal. Außerdem sind die Flächen verbunden. Eine Zelle auf einer gemeinsamen Kante gehört zu zwei Flächen, eine Eckzelle zu drei. In allen Darstellungen dieser Zelle muss dieselbe Zahl stehen.

Sechs Seiten, ein Rätsel

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

Eine Seite: das markierte Feld mit Zeile, Spalte und Block

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

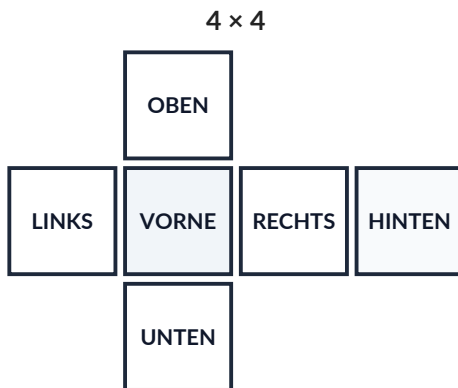
Kante: dasselbe Feld auf zwei Seiten

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

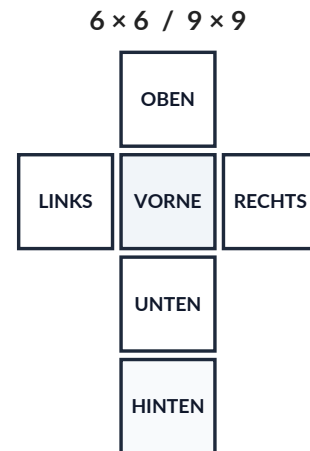
Ecke: dasselbe Feld auf drei Seiten

Sie lösen keine sechs getrennten Sudokus, sondern einen Würfel. Eine Zahl auf einer Seite eröffnet oft den nächsten Schritt auf der Nachbarseite. Auf Papier lösen Sie denselben Würfel als aufgefaltetes Netz.

Zwei Netze desselben Würfels



HINTEN liegt rechts neben RECHTS.

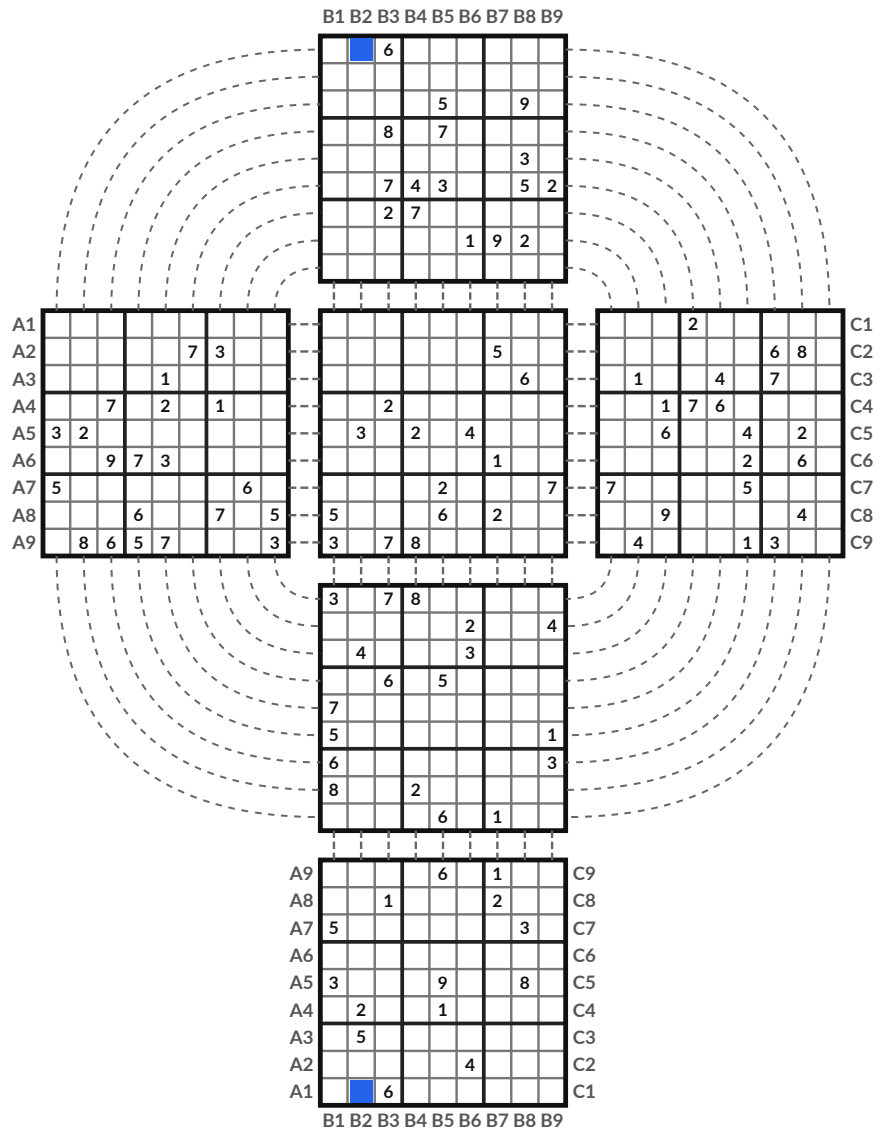


HINTEN liegt unter UNTEN.

So lesen Sie die Verbindungen

Eine gestrichelte Linie oder ein Bogen verbindet zwei Darstellungen desselben Feldes. Folgen Sie der Linie, um zu sehen, wo eine Zeile oder Spalte auf der benachbarten Seite weitergeht.

Auf den Rätselseiten hat jede Zelle an einer entfernten Kante eine eigene Markierung. A1 gehört zu A1, B2 zu B2 und C3 zu C3, auch wenn sie auf dem Papier weit auseinanderliegen. Gleiche Markierungen bezeichnen dieselbe Zelle des Würfels.



Wenn Sie eine Kanten- oder Eckzelle füllen, übertragen Sie die Zahl in alle anderen Darstellungen dieser Zelle. Prüfen Sie dann Zeile, Spalte und Block auf jeder betroffenen Fläche. Richten Sie sich beim Prüfen der Lösungen nach den Namen der Flächen.



Auch in der App spielen

Jedes Rätsel hat oben rechts einen QR-Code. Scannen Sie ihn mit dem Smartphone; derselbe Würfel öffnet sich im Spiel auf play.cubesudoku.com – auf Smartphone, Tablet oder Computer.

Sie können auch den Code unter jedem Rätsel eingeben: Wählen Sie im Spiel Neues Spiel und fügen Sie ihn in das Codefeld ein.

In der PDF-Ausgabe können Sie einfach auf den QR-Code oder den Rätselcode klicken.

Teil 3: Zeilen und Spalten absuchen

Mittlere Rätsel brauchen noch keine Bleistiftnotizen, aber das Absuchen der Blöcke reicht nicht mehr: Suchen Sie eine Zahl auch in Zeilen und Spalten und achten Sie auf Zellen mit nur einem verbleibenden Kandidaten. Auf dem Würfel gehört eine Zeile oder Spalte an einer Kante zu zwei Flächen zugleich.

			7					
7								
	5			1	9	7	2	
								7
		7						

Eine Zeile: Wohin gehört die 7?

Zeile 5 hat fünf leere Zellen. Die eingekreisten Siebenen schließen die Spalten 1, 3, 4 und 9 aus, also kann die 7 dieser Zeile nur in Spalte 7 stehen. Spalten suchen Sie genauso ab.

5		2						
	7							
4		3		8		1		6
		9						

Der letzte Kandidat

Zeile 3, Spalte 3 und der Block oben links enthalten zusammen 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 und 9. Der markierten Zelle bleibt nur eine Möglichkeit: 3. Prüfen Sie bei einer Kanten- oder Eckzelle die Zeilen, Spalten und Blöcke aller Flächen, zu denen sie gehört.

Teil 4: Bleistiftnotizen und gesperrte Kandidaten

Schwere Rätsel stocken an manchen Stellen: Keine Zelle hat nur eine Zahl. Notieren Sie dann kleine Kandidaten mit Bleistift in den Ecken der leeren Zellen. Tragen Sie eine Zahl in eine Kanten- oder Eckzelle ein, streichen Sie sie in jeder betroffenen Zeile, Spalte und jedem Block auf allen Flächen.

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

Pointing (ein Block zeigt auf eine Zeile)

Im Block oben links kann die 5 nur in Zeile 2 stehen: Der Teil von Zeile 1 im Block ist voll, und Zeile 3 enthält schon eine 5. Die 5 der Zeile 2 liegt also in diesem Block; streichen Sie daher die 5 im Rest von Zeile 2.

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

Claiming (eine Zeile beansprucht einen Block)

In Zeile 5 passt die 3 nur in zwei Zellen des mittleren Blocks. Die 3 dieses Blocks muss also in Zeile 5 stehen: Streichen Sie die 3 in den übrigen Zellen des Blocks.

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

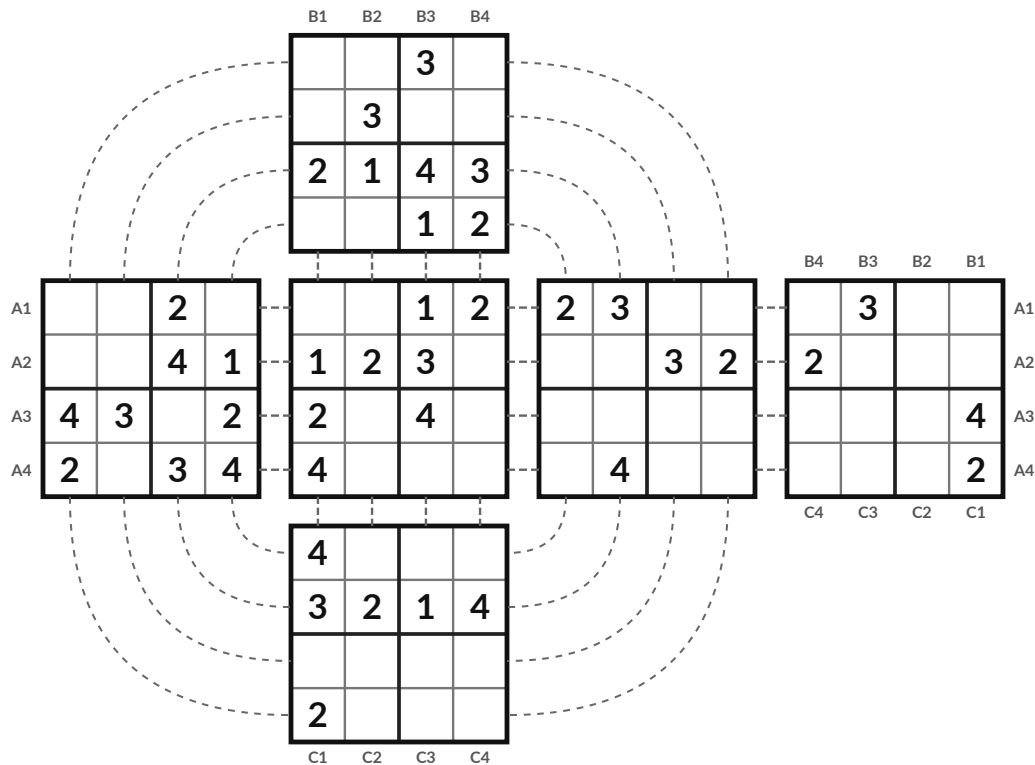
Nacktes Paar

Zwei Zellen der Zeile 7 können nur 4 oder 7 enthalten. Sie teilen sich diese beiden Zahlen, daher streichen Sie 4 und 7 im Rest der Zeile.

Auf dem Würfel funktioniert das auch über Kanten hinweg: Eine Zeile an einer Kante gehört zu zwei Flächen, und ein Block auf VORNE teilt drei Zellen mit einem Block auf OBEN oder LINKS. Kann die Zahl eines Blocks nur in diesen gemeinsamen Zellen stehen, streichen Sie sie auch im Rest des anderen Blocks.

Rätsel Nr. 1

■□□□ Einfach 4 × 4 Lösung: Seite 15



Code: CS2-1-1-1518D5034BC639F94E3AF6DB6A918A1E-0 · In 3D spielen auf cubesudoku.com

Rätsel Nr. 2

■□□□ Einfach 6 × 6 Lösung: Seite 16



Diagram of a 3D Sudoku puzzle with three 6x6 grids and connecting arcs.

Top Grid (Columns B1-B6):

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

Left Grid (Rows A1-A6):

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

Middle Grid (Columns B1-B6):

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

Right Grid (Rows C1-C6):

	3		6		4
3					
			1		
	2		5		6
	6			2	1

Bottom Grid (Rows A1-A6):

			1		6
3			2		
2	5				
1					2
				4	1

Bottom Grid (Columns B1-B6):

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

Code: CS2-1-1-4BC1503D41EA544B8498EB9CD82C9A46-0 · In 3D spielen auf cubesudoku.com

Rätsel Nr. 3

■□□□ Einfach 9 × 9 Lösung: Seite 16



Diagram showing a 3D cube structure with 9x9 grids on its faces. The cube is oriented with the top face (B1-B9) and the front face (A1-A9) visible. The side faces (C1-C9) are also visible, showing the continuation of the grid patterns. Dashed lines indicate the cube's edges and the grid boundaries.

Top Face (B1-B9):

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

Front Face (A1-A9):

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

Right Face (C1-C9):

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

Bottom Face (A1-A9):

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

Back Face (B1-B9):

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

Code: CS2-1-1-B64D4F1C6D5262F397C13B006821A581-0 · In 3D spielen auf cubesudoku.com

Rätsel Nr. 4

■ ■ □ □ Mittel 9 × 9 Lösung: Seite 16



Diagram of a 3D cube with 9x9 grids on its faces. The cube is oriented with the top face (B1-B9) and the front face (A1-A9) visible. The side faces are labeled C1-C9. The grids contain numbers 1-9, representing a 3D Sudoku puzzle.

Top Face (B1-B9):

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

Front Face (A1-A9):

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

Right Face (C1-C9):

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

Bottom Face (B1-B9):

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

Back Face (A1-A9):

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

Code: CS2-1-1-C55765E36623F65559D61BB393BD51E7-0 · In 3D spielen auf cubesudoku.com

Rätsel Nr. 5

■■■■ Schwer 9 × 9 Lösung: Seite 16



Diagram of a 3D cube with 9x9 grids on its faces. The top face is labeled B1-B9 and the bottom face is labeled B1-B9. The left face is labeled A1-A9 and the right face is labeled C1-C9. The front face is labeled A1-A9 and the back face is labeled C1-C9. The cube is surrounded by concentric dashed circles.

Top Face (B1-B9):

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

Left Face (A1-A9):

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

Right Face (C1-C9):

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

Front Face (A1-A9):

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

Back Face (C1-C9):

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

Fette schwarze Zahlen sind die Vorgaben. Normale dunkelgraue Zahlen füllen die leeren Zellen.

Lösung: Rätsel Nr. 1

Rätsel auf Seite 10

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

Lösung: Rätsel Nr. 2

Rätsel auf Seite 11

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

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

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

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

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

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

Lösung: Rätsel Nr. 3

Rätsel auf Seite 12

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

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

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

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

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

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

Lösung: Rätsel Nr. 4

Rätsel auf Seite 13

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

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

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

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

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

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

Lösung: Rätsel Nr. 5

Rätsel auf Seite 14

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

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

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

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

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

Quellen und weiterführende Literatur

Die Sudoku-Geschichte am Anfang dieses Buches stützt sich auf diese Quellen. Dort können Sie auch weiterlesen:

Jean-Paul Delahaye: The Science behind Sudoku. Scientific American 294 (6), 2006. doi.org/10.1038/scientificamerican0606-80

Nikoli: Sudoku – History. nikoli.co.jp/en/puzzles/sudoku

Thinking outside the square with Mr Sudoku. The New Zealand Herald, 2005. nzherald.co.nz

World Sudoku Championship 2006, Lucca. wsc2006.com

Tiffany A. Lambert, Paula A. Whitlock: Generalizing Sudoku to three dimensions. Monte Carlo Methods and Applications 16 (3–4), 2010. doi.org/10.1515/mcma.2010.018

Weitere Bücher der Reihe

CUBE SUDOKU 3D • Band 1: Einstieg & Einfach

CUBE SUDOKU 3D • Band 2: Mittel

CUBE SUDOKU 3D • Band 3: Schwer

CUBE SUDOKU 3D • Band 4: Sehr schwer

CUBE SUDOKU 3D • 365 Rätsel: Ein Jahr 3D-Sudoku



Auch online spielen

Auf play.cubesudoku.com können Sie die Würfel in 3D am Computer, Tablet oder Smartphone lösen. Alle Bücher finden Sie auf cubesudoku.com.

cubesudoku.com