

# Singvogel-Sudoku

R  
A  
T  
E  
S  
P  
A  
S  
S

								
								
								
								
								
								
								
								
								

1= Rotkehlchen  
2= Kleiber  
3= Sumpfmeise  
4= Zaunkönig  
5= Grünfink

6= Haubenmeise  
7= Schafstelze  
8= Blaumeise  
9= Kohlmeise

# Ursprung

Die frühesten Vorläufer des Sudoku waren die [Lateinischen Quadrate](#) des Schweizer Mathematikers [Leonhard Euler](#), der solche unter dem Namen: „*carré latin*“ bereits im [18. Jahrhundert](#) verfasste. Anders als die modernen Sudoku-Rätseln waren diese noch nicht in Blöcke (Unterquadrate) unterteilt.

Das heutige Sudoku mit Einbeziehung der Blöcke (neben Zeilen und Spalten) wurde erstmals 1979 anonym von dem damals 74-jährigen Architekten und freischaffenden „Rätselonkel“ [Howard Garns](#)<sup>[1]</sup> in der Zeitschrift *Dell Pencil Puzzles & Word Games* (engl. *Bleistifträtsel & Wortspiele*) als: „**Number Place**“ (engl. *Zahl(en)platz*) veröffentlicht.<sup>[2]</sup> Er verstarb 1989, sodass er nicht erleben konnte, wie seine Kreation zu weltweiter Begeisterung führte.

Zum weltweiten Erfolg von Sudoku hat sicherlich beigetragen, dass das Prinzip des Rätsels nicht dem [Urheberrecht](#) unterliegt und somit keine Lizenzgebühren anfallen. Sudokus können jederzeit frei erstellt und veröffentlicht werden.

# Regeln und Begriffe

Das Spiel besteht aus einem Gitterfeld mit  $3 \times 3$  Blöcken, die jeweils in  $3 \times 3$  Felder unterteilt sind, insgesamt also 81 Felder in 9 Reihen und 9 Spalten.

In einige dieser Felder sind schon zu Beginn [Ziffern](#) zwischen 1 und 9 eingetragen. Typischerweise sind 22 bis 36 Felder von 81 möglichen vorgegeben.

Ziel des Spiels ist es nun, die leeren Felder des [Puzzles](#) so zu vervollständigen, dass in jeder der je neun Zeilen, Spalten und Blöcke jede Ziffer von 1 bis 9 genau einmal auftritt.

Wenn eine Zahl in einem Feld möglich ist, bezeichnet man sie als „Kandidat“. Die drei Bereiche (Reihe, Spalte, Block) werden zusammengefasst als „Einheiten“ bezeichnet. Obwohl Sudokus in der Regel mit Ziffern arbeiten, sind zur Lösung keinerlei Rechenkenntnisse erforderlich; man könnte ebenso neun andere abstrakte [Symbole](#) verwenden – Ziffern ermöglichen durch ihre feste und bekannte Reihenfolge jedoch ein leichteres Überprüfen der fehlenden Elemente innerhalb einer Einheit.