

SWR2 Zeitwort

**12.11.2004:**

Die Times veröffentlicht das erste Sudoku-Rätsel

Von Carsten Heinisch

Sendung: 12.11.2022

Redaktion: Susanne Schmaltz

Produktion: SWR 2019

SWR2 Zeitwort können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter [www.SWR2.de](http://www.SWR2.de) und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:  
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/swr2-zeitwort-podcast-100.xml>

---

**Bitte beachten Sie:**

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

---

**Die SWR2 App für Android und iOS**

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...

Kostenlos herunterladen: [www.swr2.de/app](http://www.swr2.de/app)

**Autor:**

Der Architekt Howard Garns aus dem amerikanischen Bundesstaat Indiana war nebenberuflich der „Rätselonkel“ des Freizeitmagazins Dell's Puzzles, für das er verschiedene Denksportaufgaben erfand. Sein Geniestreich war ein Zahlenrätsel in Anlehnung an alte französische Vorbilder. 1979 erschien es unter dem Namen Number Place. Das Rätselfeld besteht aus einem Quadrat mit  $9 \times 9$  Kästchen, zusätzlich unterteilt in neun quadratische Blöcke mit je neun Kästchen. In 20 bis 30 der Kästchen ist eine Ziffer 1 bis 9 vorgegeben. Ziel ist es, die leeren Kästchen mit Ziffern zu füllen – und zwar so, dass jede Ziffer in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem Neunerblock nur einmal vorkommt.

Garns starb 1989. Es ist unklar, ob er mitbekommen hat, dass sein Number Place-Rätsel ab 1984 von der japanischen Rätselzeitschrift Nikoli nachgedruckt wurde. Das Rätsel trug dort den Namen Sūji wa dokushin ni kagiru, was sich sinngemäß mit „die Zahlen dürfen nur einmal vorkommen“ übersetzen lässt – das japanische Wort dokushin heißt „unverheiratet“. Diese etwas sperrige Bezeichnung wurde später zu Sudoku verkürzt und als Marke registriert. Aus diesem Grund verwenden in Japan andere Zeitschriften für diese Art Rätsel nach wie vor den Titel Number Place oder die japanische Silbenschrift Nanbāpurēsu bzw. die Kurzform Nanpure.

Sudoku bzw. Nanpure wurden in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre in Japan sehr populär.

1997 stolperte der gebürtige Neuseeländer Wayne Gould in einem japanischen Buchladen über ein solches Rätsel. Gould war Richter in der britischen Kronkolonie Hongkong, aber wegen der Rückgabe Hongkongs an China war er nun arbeitslos. Aus dem Zufallsfund machte Gould ein Projekt: Die nächsten Jahre widmete er sich der Aufgabe, ein Computerprogramm zu entwickeln, mit dem man Sudokus nicht nur lösen, sondern auch maschinell erzeugen konnte.

Seine Geschäftsidee: Er bot Tageszeitungen und Zeitschriften Sudokus an, die sie kostenlos abdrucken konnten – wenn sie auf seine Website verwiesen, auf der er die Lösungssoftware verkaufte.

2004 druckte die Londoner Times am 12. November das erste computererzeugte Rätsel, mit dem Namen Su Doku. Schon am Tag darauf ging der erste Brief bei der Times ein, mit dem als Beschwerde verkleideten Lob eines Lesers, das Rätsel sei so spannend gewesen, dass er seine U-Bahn verpasst habe.

Ja, spannend ist Sudoku, das ist ja auch der Grund für seine weltweite Verbreitung. Und doch ist es ganz einfach: Man muss nichts wissen wie beim Kreuzworträtsel.

Man muss nicht rechnen wie bei anderen Zahlenrätseln. Man muss nur logisch denken. Und wenn man nach einigen Minuten das letzte Kästchen ausfüllen kann, erfüllt eine tiefe Zufriedenheit. Kein Wunder, dass Sudokus heute überall zu finden sind: Kaum eine Tageszeitung, die sie nicht abdruckt. Es gibt Rätselmagazine zuhauf, Kalender und Webseiten. Mathematiker haben berechnet, wie viele Trilliarden verschiedene Sudokus es gibt, und sie haben bewiesen, wie viele Kästchen mindestens vorgegeben sein müssen, damit das Rätsel wirklich eindeutig zu lösen ist – mindestens 17. Seit 2005 gibt es eine Deutsche Meisterschaft im Sudoku, seit 2006 sogar Weltmeisterschaften.