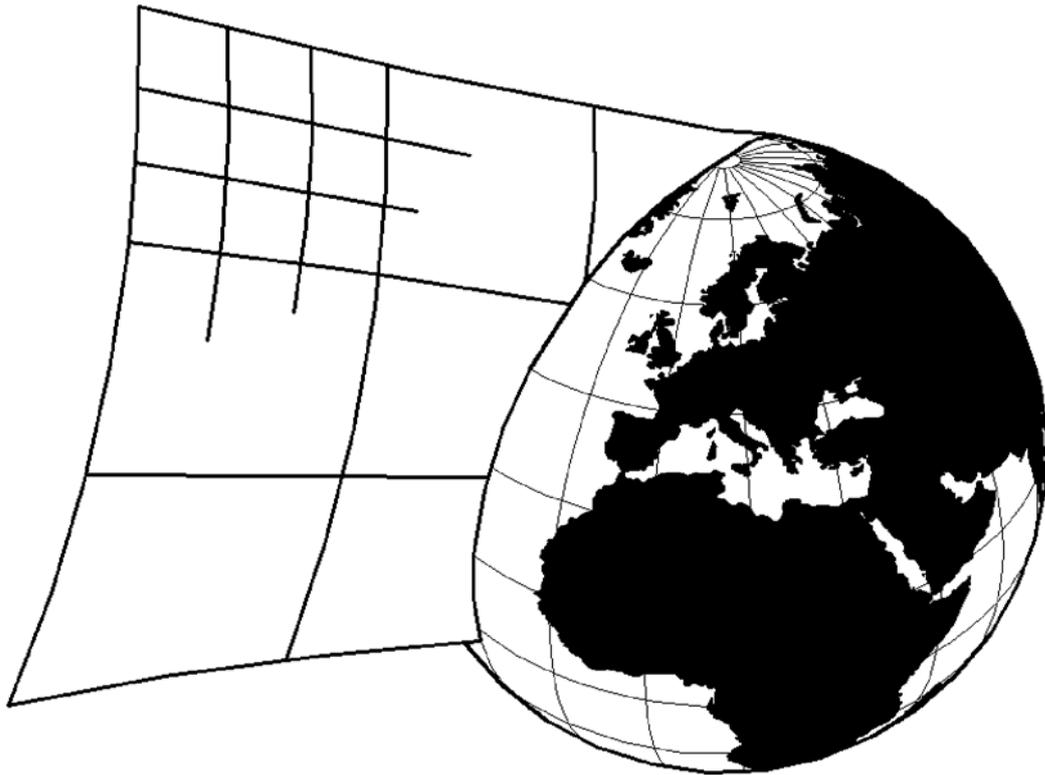


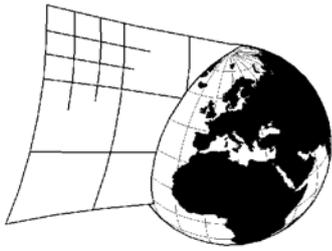
Booklet



SUDOKUCUP 3.

SUDOKUCUP.COM

Kabrňáci



SUDOKUCUP.COM

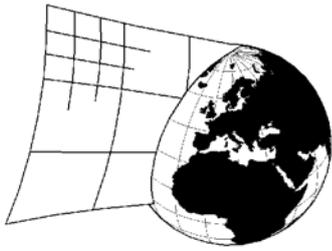
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Sudoku classique

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque région de 3x3 cases.

	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

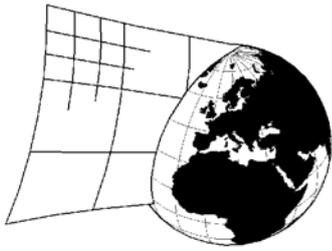
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Sudoku classique

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque région de 3x3 cases.

	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

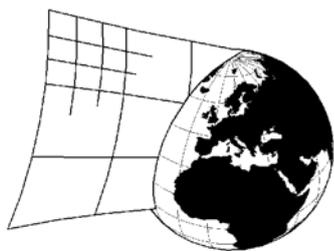
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Sudoku classique

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque région de 3x3 cases.

	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

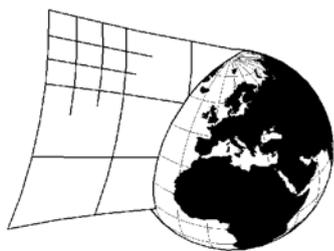
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Tight Fit Sudoku:

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case (deux chiffres dans les cases avec barres obliques) de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Dans les cellules avec barres obliques, le plus petit nombre doit être placé au dessus du plus grand nombre.

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



SUDOKUCUP.COM

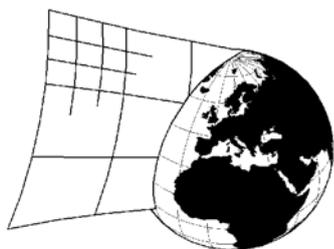
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Extra Space Sudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case blanche de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Le puzzle ressemble à un sudoku 16x16, mais 7 cellules dans chaque ligne, colonne et région sont grises et ne doivent contenir aucun chiffre.

		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

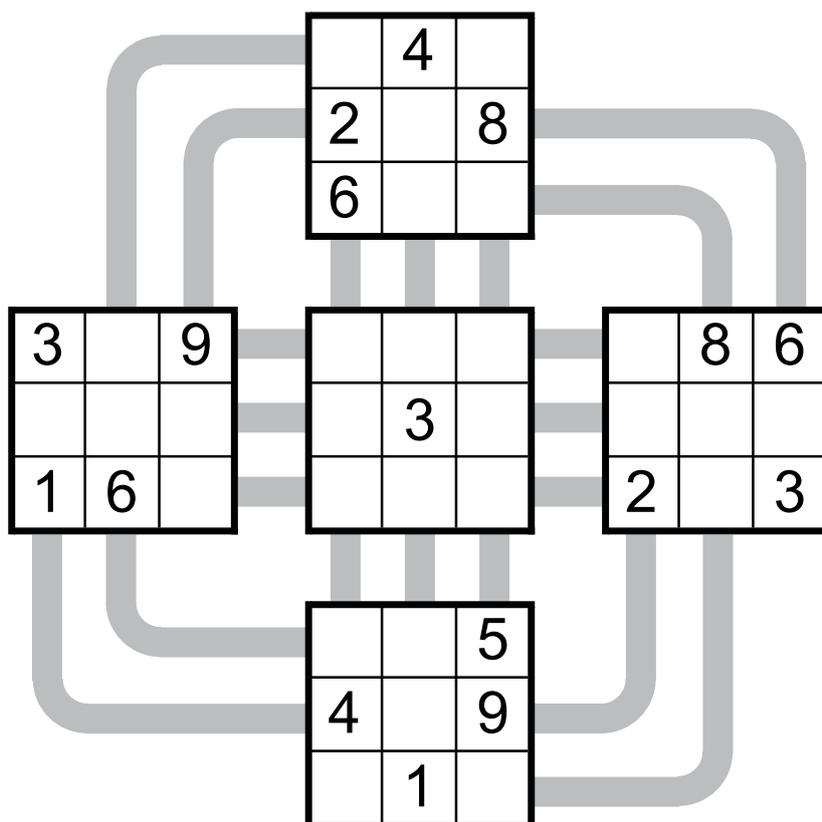
SUDOKUCUP

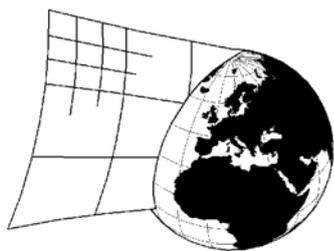
3.

Kabrňáci

Sudo-Kurve

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque rangée et région. Contrairement à un sudoku standard, les rangées sont parfois pliées le long des courbes indiquées. Chaque rangée contient exactement 9 cellules. (Remarque: le puzzle de la compétition aura une géométrie différente de l'exemple, mais le concept de "rangées pliées" sera le même.)





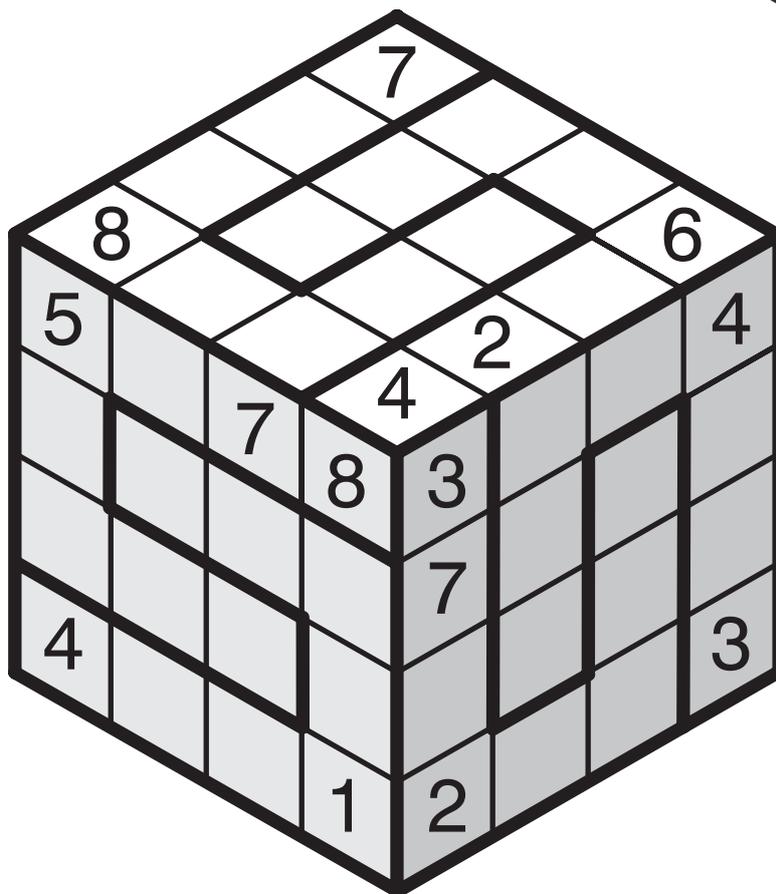
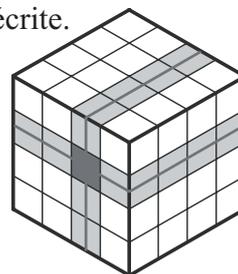
SUDOKUCUP.COM

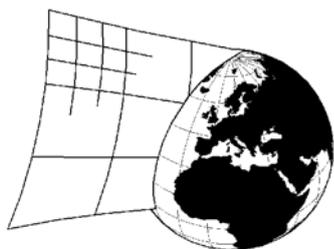
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

3D sudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 8 dans chaque case de sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne qui s'enroule autour de la surface du "cube" (comme dans l'image) et dans chaque région décrite.





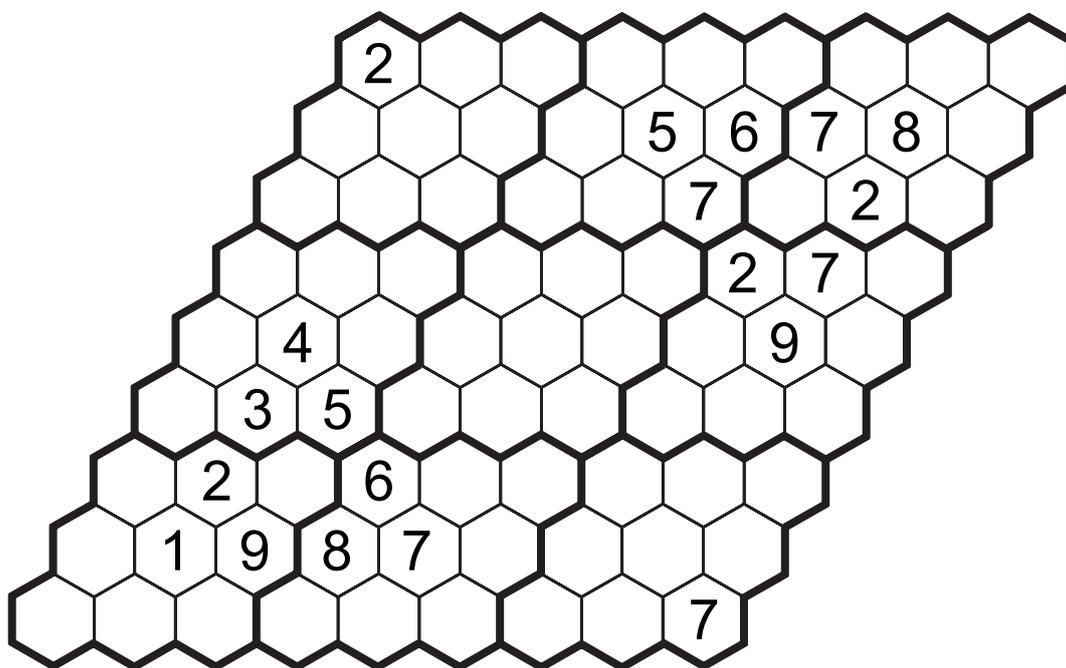
SUDOKUCUP.COM

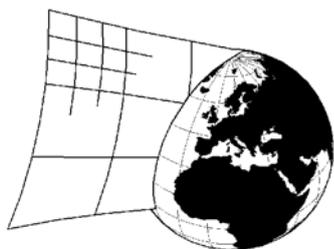
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Isosudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque rangée dans l'une des trois directions possibles pour les rangées et dans chaque région. Bien que certaines des rangées (en particulier celles allant du haut à gauche en bas à droite) ne contiennent pas toutes les 9 chiffres, aucun chiffre ne doit se répéter dans ces rangées.





SUDOKUCUP.COM

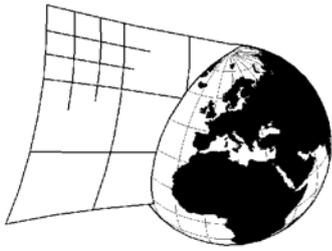
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Outside sudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Aucun chiffre n'apparaît dans la grille; des chiffres apparaissent sur les bords du puzzle. Un chiffre donné en dehors de la grille indique que ce chiffre doit apparaître quelque part dans les trois cases les plus proche de la ligne / colonne où l'indice apparaît.

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



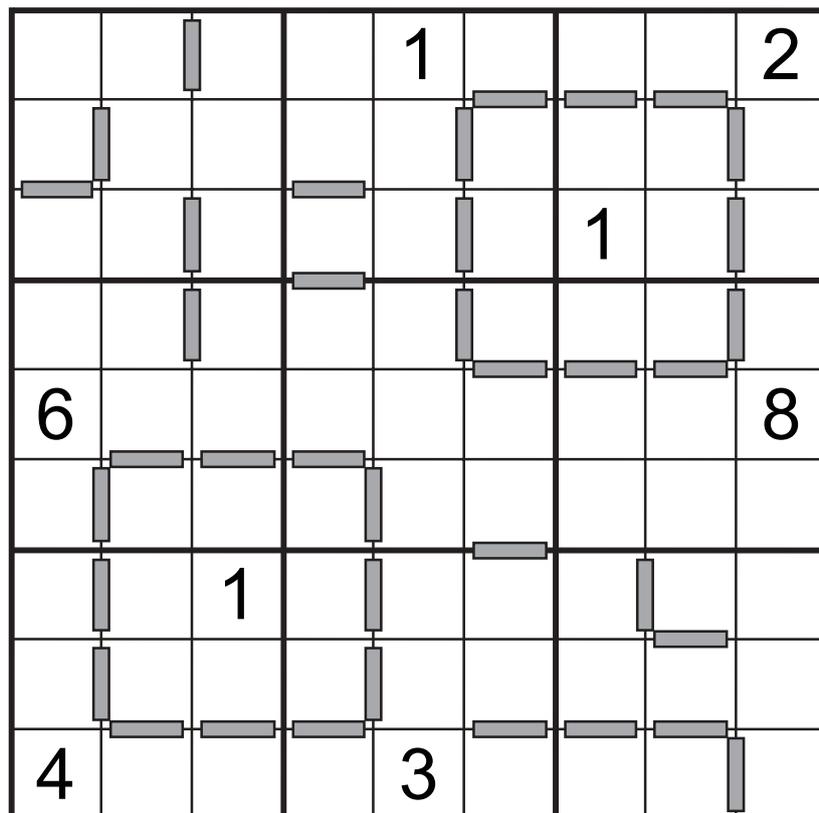
SUDOKUCUP.COM

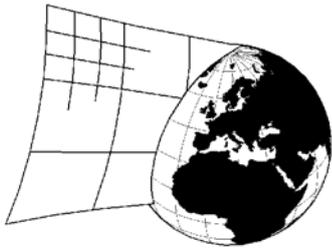
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Consecutive

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Dans tous les cas où les cases adjacentes verticalement ou horizontalement contiennent des chiffres dont la différence vaut 1 (comme 4 et 5), une zone grise est dessinée sur l'arête entre ces cases.





SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

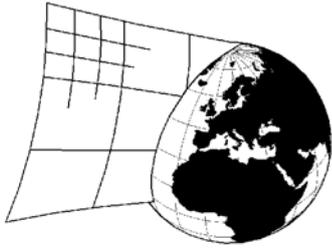
3.

Kabrňáci

Non-consecutive

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Aucun chiffre dans les cases adjacentes verticalement et horizontalement ne sont consécutifs.

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



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP

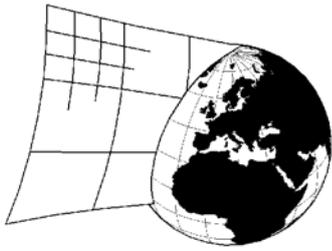
3.

Kabrňáci

Aucune instruction ne sera donnée pour ce puzzle; mais dans la compétition un puzzle exemple sera donné avec sa solution à partir desquels les règles peuvent être déterminées.

Surprise

12 - 15



SUDOKUCUP.COM

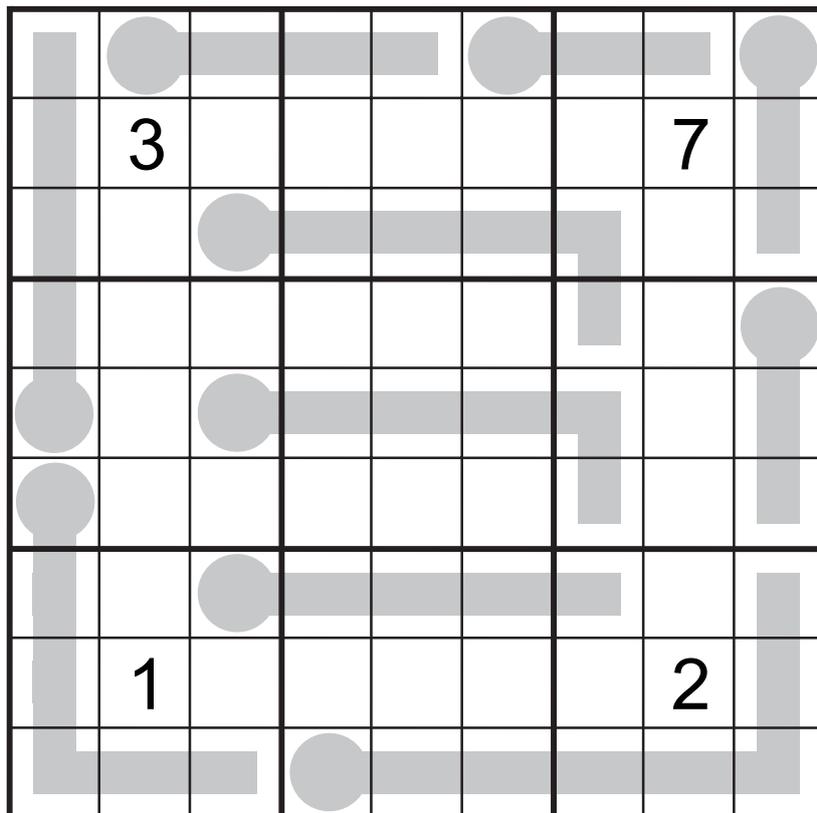
SUDOKUCUP

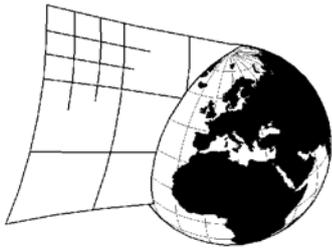
3.

Kabrňáci

Thermo-sudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Des thermomètres courbés apparaissent dans la grille. Dans tous les cas, les chiffres figurant dans le thermomètre doivent être strictement croissants depuis le "bulbe" du thermomètre jusqu'à son extrémité.





SUDOKUCUP.COM

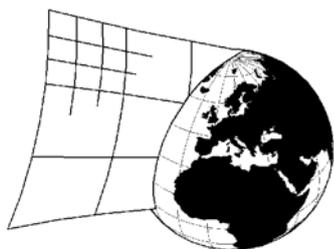
SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

Arrow Sudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 9 dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Des flèches apparaissent dans la grille; Les chiffres dans les cases avec les cercles doivent être égaux à la somme de tous les chiffres le long du trajet que parcourt la flèche. Les chiffres peuvent se répéter au sein d'une somme, mais ne peuvent pas se répéter dans une ligne / colonne / région, comme d'habitude.

	○	→	○				5
3							
		↗	○	→			
				9		○	
				→			
		○		2		↓	○
○			←	○			
		↖					8
5			○	←			



SUDOKUCUP.COM

SUDOKUCUP 3.

Kabrňáci

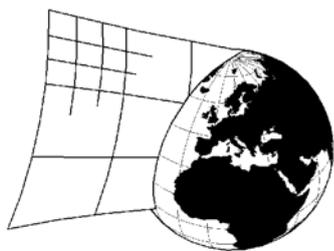
S, as in Sudoku

Inscrire un chiffre de 1 à 9 (1 à 6 dans l'exemple) dans chaque case de telle sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, colonne et région. Dans certaines cases, une lettre est donnée comme un indice; Un chiffre ne peut être placé dans cette case que si son nom en anglais contient cette lettre. Par exemple, une cellule S pourrait indiquer un 6 ou un 7 puisque six (SIX) et sept (SEVEN) ont un S dans leur orthographe et aucun autre chiffre. Les chiffres anglais apparaitront dans ce puzzle.

- 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.

Kabrňáci

Notes / Remerciements

Beaucoup de ces types de puzzles sont présents dans mes livres *Mutant Sudoku* et *Sudoku Masterpieces* (qui arrivera au printemps). Bien que j'aie fabriqué moi-même tous les puzzles présentés ici, j'ai certainement été inspiré par le travail d'autres avant moi (comme Howard Garns, à qui nous devons toute notre gratitude pour avoir créé les premiers puzzles "Number Place" il y a quelque 30 ans). Je suis particulièrement reconnaissant à l'égard de Wei-Hwa Huang, mon coéquipier et co-auteur, qui a contribué à guider le développement de certains de ces concepts et m'a procuré des outils pour aider à leur construction. Je voudrais saluer l'immense inspiration que j'ai reçue des championnats du monde de sudoku. Je voudrais saluer les créateurs suivants pour les modèles que j'ai utilisés pour cette compétition : Vladimir Portugalov, Tetsuya Nishio, Steve Schaefer, et tout autre que je pourrais avoir oublié. Je voudrais remercier Karel Tesař pour avoir créé la Sudokucup et pour son assistance dans l'organisation de la compétition.

Thomas Snyder
motris.livejournal.com