SUDOKU - anti-knight
Place the digits 1-9 in each column, each row and in all nine 3x3 regions. No cell that is a knight-step (chess) away will contain the same digit.

SUDOKU - paardensprong
Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de negen 3x3-blokken. Cijfers die een paardensprong van elkaar verwijderd zijn zijn ongelijk.

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