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.

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