

## 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.

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