

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