

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