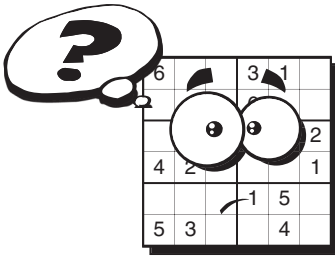
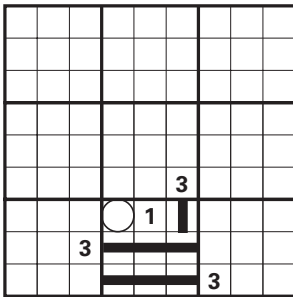


# Cómo empezar a resolver un Sudoku



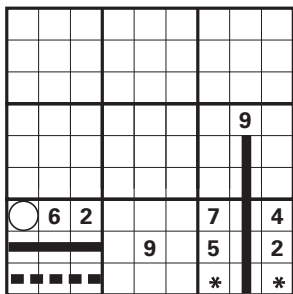
El sudoku se va resolviendo paso a paso. Pero esto no significa que debe empezarse por la primera casilla y seguir desde allí en orden. No. De lo que se trata es de descubrir casillas "críticas" que pueden aparecer en cualquier lugar. Las casillas críticas son esas a las que solo les cabe una de nuestras nueve cifras, o a lo sumo dos de ellas.

## Barrido de primera



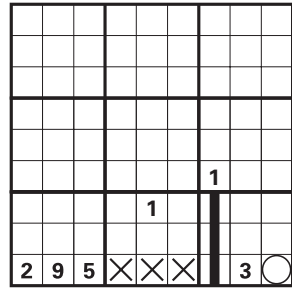
El 3 no puede ir en las casillas "barridas". Por lo tanto, la casilla con círculo debe llevar un 3.

## Barrido de segunda



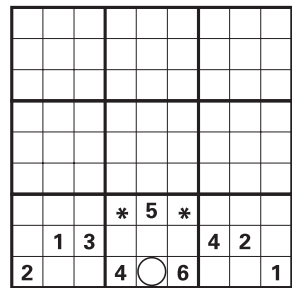
El número 9 debe ir en una de las dos casillas con asterisco. Podemos aprovechar este hecho para completar el barrido en el sector izquierdo. Así se determina que la casilla con círculo lleva un 9.

# Preguntas específicas



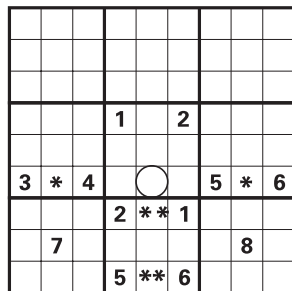
¿Dónde va el 1 en la fila inferior? Tachamos las casillas prohibidas. Solo queda la casilla con círculo.

## Casilla para dos



Las casillas con asterisco deben ser ocupadas por el 1 ó por el 2. No podemos aún determinar dónde va cada uno de estos números. Pero como sea, esto nos permite deducir que, en ese sector, el 3 solo puede ir en la casilla con círculo. (Puede ser conveniente anotar provisoriamente en la casilla los dos únicos números que calzan allí).

## Casilla para dos (bis)



Las casillas con asterisco simple son para el 1 y el 2. Más abajo, el 7 y el 8 habrán de ir en las casillas con asterisco doble. Esto nos permite decir que en la casilla con círculo no van: ni el 1, ni el 2, ni el 3, ni el 4, ni el 5, ni el 6, ni el 7, ni el 8. ¡Va el 9!

# Sudoku

9x9 | nivel medio

41 ►

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

.....  
 .....  
 .....  
 .....

42 ▼

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

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## Sudoku 6x6

Instrucciones en página 5.

43 ►

	6			4	2
5	2		1		
	4				5
2			6	1	4
		3	4		
4		2		5	

44 ▼

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

# Sudoku intocables 109 ▶

9x9 | nivel avanzado

Anote un número del 1 al 9 en cada casilla vacía, de modo que ninguno se repita en una misma fila ni en una misma columna, como tampoco en un mismo cuadro remarcado de 3x3. Además, dígitos iguales no se tocan ni siquiera en diagonal.

.....  
 .....

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

110 ▼

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

**Para tener en cuenta al resolver intocables**  
 Dígitos iguales no pueden tocarse, ni siquiera en diagonal. Así, no solo no puede haber un **6** en las casillas grisadas, sino que tampoco en las marcadas con un asterisco.

111 ▼



## El show de los numeritos

**5** centímetros de largo mide el elfo de las abejas o zunzuncito, un colibrí cubano que es la más pequeña de las aves.

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



# SUDOKU ISLAS

9x9 | nivel avanzado

138 ▶

Además de las reglas acostumbradas, este sudoku incorpora una pista extra: los números dentro de los cuadros grisados de 3x3 no se repiten.

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

139 ▼

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

## Ayuda

A veces, la información que no surge de mirar la columna, la fila o el sector normal... surge mirando las islas, donde los números tampoco se repiten.

## Sudoku 6x6

Instrucciones en página 5.

140 ▶

	4	2	1		
		6	2		4
	5				1
6					
2			4		6
		3		1	2

141 ▼

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