

CUBE SUDOKU 3D

Edición de muestra — 5 sudokus ilustrados

Listo para imprimir y para pantalla • cubesudoku.com

Diagram illustrating the 3D structure of the Cube Sudoku puzzle, showing five interconnected 9x9 grids. The grids are arranged in a 3D pattern, with dashed lines indicating the connections between them. The grids are labeled with row and column indices (A1-A9, B1-B9, C1-C9).

Grid 1 (Top):

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

Grid 2 (Left):

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

Grid 3 (Right):

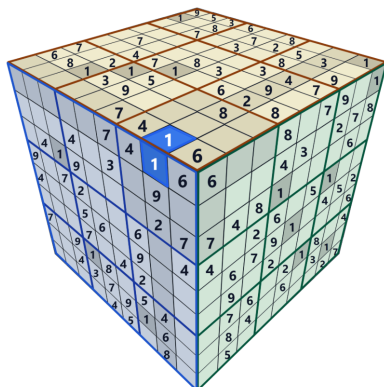
6			8		7	9		1
			4	3	2	7	8	
7	4	8	1			6		
4	2	6	5	1				
	6	7	9	1		4	5	2
9	2						6	
7	6		2	1	8		4	
8	4		6		3	1		
5						2	7	

Grid 4 (Bottom):

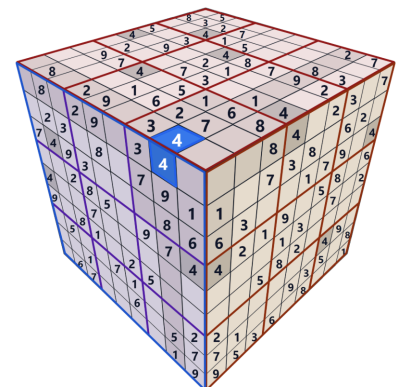
			4	5		8		
8	9	2				3	5	
	7		9	3	4	2		
2	4				1	7		
9	1		7	2	4	5		
	6	5	3	1	8			
3	2	1			7			
4	7	6	1		9	8		2
	8	4		2	3	7		

Grid 5 (Bottom):

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



ARRIBA • FRENTE • DERECHA



ABAJO • ATRÁS • IZQUIERDA

Autor: Štefan Toth

cubesudoku.com

Créditos, licencia y guía de impresión

© 2026 Štefan Toth. Todos los derechos reservados.

Cube Sudoku 3D — Edición de muestra • Versión 1.0

Condiciones de uso y licencia:

Esta edición digital se licencia exclusivamente para uso personal y no comercial. Ninguna parte de este libro puede reproducirse, distribuirse, revenderse ni transmitirse de ninguna forma sin el permiso previo y por escrito del autor.

Guía de impresión (importante para el mejor resultado):

- Imprime al 100 % («Tamaño real»). NO elijas «Ajustar» ni «Reducir páginas de gran tamaño».
- En papel A4 (210 × 297 mm) se imprime la página entera; solo se pierden unos 3 mm de margen blanco a cada lado. Si la impresora ajusta la página, los pasatiempos se reducen solo un 3 %.
- Papel recomendado: papel blanco normal de 80–100 g/m².
- Optimizado tanto para una impresión láser nítida en blanco y negro como para una impresión de inyección de tinta a color de alta resolución.

Niveles de dificultad en Cube Sudoku:

- • Fácil: basta con revisar los bloques y encontrar en un bloque la única casilla donde cabe un número. Sudokus tranquilos para acostumbrarse a las aristas y esquinas compartidas.
- ■ □□ • Medio: todavía sin anotaciones a lápiz, pero también hay que revisar filas y columnas y detectar casillas con un solo candidato.
- ■ ■ □ • Difícil: anotaciones a lápiz en dos o más momentos: pointing, claiming (candidatos bloqueados) y parejas desnudas.
- ■ ■ ■ • Muy difícil: anotaciones completas y patrones avanzados en varios momentos: parejas ocultas, X-wing, tríos, XY-wing y XYZ-wing.

Soporte y comentarios:

Para consultas, comentarios o paquetes de sudokus para escuelas y grupos, escribe a support@cubesudoku.com o visita <https://cubesudoku.com>.

La historia del sudoku

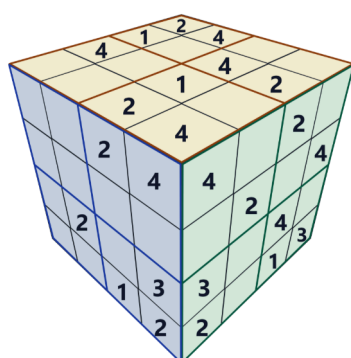
El 13 de noviembre de 2004, The Times de Londres publicó una carta de un lector tan absorto en el nuevo pasatiempo numérico que se pasó de parada en el metro. El periódico había empezado a publicar sudoku apenas el día anterior. En pocos meses se resolvía en todo el mundo. Su historia, sin embargo, no comenzó ni en Londres ni en Japón.

En mayo de 1979, la revista estadounidense Dell Pencil Puzzles and Word Games publicó un pasatiempo llamado Number Place. Según las investigaciones de Will Shortz, editor de crucigramas de The New York Times, lo creó Howard Garns, un arquitecto jubilado de Indiana. La revista no publicó su nombre. Garns murió en 1989, mucho antes de que su idea se hiciera famosa.

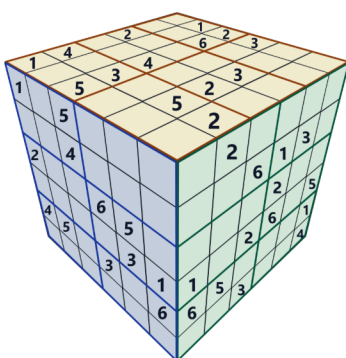
En 1984, la editorial Nikoli llevó el pasatiempo a Japón con el nombre *Sūji wa dokushin ni kagiru*, aproximadamente «los números deben permanecer solteros». Dokushin también significa persona soltera. La forma corta Sudoku, «número único», se extendió por todo el mundo. En 1986, Nikoli introdujo la distribución simétrica de las pistas impresas.

Wayne Gould, un neozelandés que había sido juez en Hong Kong, difundió el sudoku por el mundo. Encontró un libro de sudoku en Tokio en 1997 y pasó seis años escribiendo, por diversión, un programa para crear nuevos pasatiempos. Los ofreció gratis a los periódicos. Tras comenzar a publicarlos The Times en noviembre de 2004, se sumaron diarios de todo el mundo. El primer Campeonato Mundial de Sudoku se celebró en Lucca, Italia, en marzo de 2006; lo ganó la checa Jana Tylová.

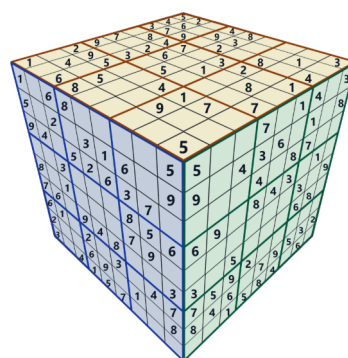
Quando el sudoku llenó los periódicos, sus creadores empezaron a explorar tres dimensiones. The Daily Telegraph publicó un sudoku 3D ya en mayo de 2005. Después aparecieron cubos formados por capas, rompecabezas giratorios y juegos en tres o las seis caras de un cubo. Cada uno tiene sus propias reglas, que se explican en las páginas siguientes para este libro.



4 × 4



6 × 6



9 × 9

Parte 1: el sudoku desde cero

El sudoku es un pasatiempo lógico con números. Escribe un número en cada casilla vacía. Algunos números ya vienen impresos: son tus pistas iniciales y no se pueden cambiar. El objetivo es completar toda la cuadrícula cumpliendo las tres reglas de abajo.

No hace falta hacer cuentas. Los números son solo símbolos y pueden aparecer en cualquier orden. Lo que importa es dónde puede repetirse un número y dónde no.

Las tres reglas se cumplen a la vez

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

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

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

1. Fila

1. Una fila va en horizontal, de izquierda a derecha. Debe contener cada número permitido exactamente una vez.

2. Columna

2. Una columna va en vertical, de arriba abajo. También debe contener cada número permitido exactamente una vez.

3. Bloque

3. Un bloque es una zona más pequeña delimitada por líneas gruesas. Cada bloque también debe contener cada número permitido exactamente una vez.

Las mismas reglas, tres tamaños

Estas son cuadrículas de ejemplo bien resueltas. La zona gris marca un bloque completo. Revisa cualquier fila, cualquier columna y el bloque gris: cada uno contiene todos los números de su tamaño, sin repetir.

4 × 4

1	2	3	4
3	4	1	2
2	3	4	1
4	1	2	3

Números del 1 al 4

Bloque 2 × 2

6 × 6

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

Números del 1 al 6

Bloque 2 × 3

9 × 9

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

Números del 1 al 9

Bloque 3 × 3

En una cuadrícula 6×6, un bloque tiene 2 filas y 3 columnas: 6 casillas, no un cuadrado de 3×3. En una 9×9, cada bloque tiene 3 filas y 3 columnas: 9 casillas.

Por ejemplo, 3, 1, 4, 2 es una fila válida en una cuadrícula 4×4. La fila 3, 1, 4, 3 no es válida: el 3 se repite y falta el 2. Los números pueden repetirse en filas distintas siempre que también se cumplan las reglas de columnas y bloques.

Parte 1: cómo encontrar tu primer número

Elige una casilla vacía y revisa su fila, su columna y su bloque. Un número que ya esté en alguna de esas zonas no puede ir en esa casilla. Las posibilidades que quedan se llaman candidatos. Si solo queda uno, puedes escribirlo con seguridad.

1	?		4
3	4	1	2
2	3	4	1
4	1	2	3

4×4: la columna decide

1. La primera fila contiene 1 y 4. Sus dos casillas vacías necesitan 2 y 3, pero la fila por sí sola no dice dónde.
2. La segunda columna ya contiene 4, 3 y 1. Del 1 al 4 solo falta el 2.
3. Escribe 2 en ?. No se repite en el bloque superior izquierdo. La otra casilla vacía de la fila debe ser entonces 3.

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

6×6: mira dentro del bloque rectangular

1. El bloque gris de arriba a la izquierda tiene 2 filas y 3 columnas. Contiene 1, 3, 4, 5 y 6.
2. Del 1 al 6 solo falta el 2. La única casilla vacía del bloque es ?.
3. Escribe 2 en ?; no está ni en su fila ni en su columna. La otra casilla vacía de la primera fila necesita entonces un 5.

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

9×9: el mismo método en una cuadrícula mayor

1. El bloque gris central de 3×3 contiene 5, 6, 7 / 8, ?, 1 / 2, 3, 4. Del 1 al 9 solo falta el 9.
2. A la quinta fila aún le faltan 5 y 9. La quinta columna ya contiene un 5, así que el 5 no puede ir en ?.
3. Escribe 9 en ?. Después completa con 5 la casilla vacía al principio de la quinta fila.

Si te atascas

Empieza por una fila, columna o bloque con pocas casillas vacías. Si una casilla tiene varios candidatos, anótalos a lápiz y prueba en otra zona. Vuelve a revisarlos después de cada número colocado. Los sudokus más difíciles requieren otras técnicas lógicas; no adivines solo porque la siguiente jugada no sea evidente.

Estos ejemplos enseñan el sudoku 2D normal. La página siguiente añade las aristas y esquinas compartidas: en Cube Sudoku las caras no son independientes.

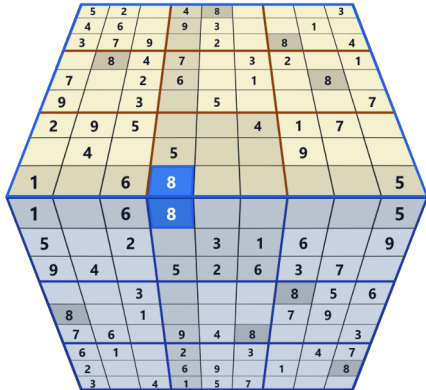
Parte 2: sudoku en seis caras

Cada cara es un sudoku: usa cada número permitido una vez en cada fila, columna y bloque. Además, las caras están conectadas. Una casilla de una arista compartida pertenece a dos caras; una de esquina, a tres. En todas las apariciones de esa casilla debe estar el mismo número.

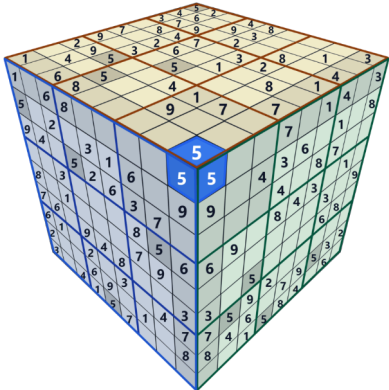
Seis caras, un rompecabezas

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

Una cara: la casilla marcada con su fila, columna y bloque



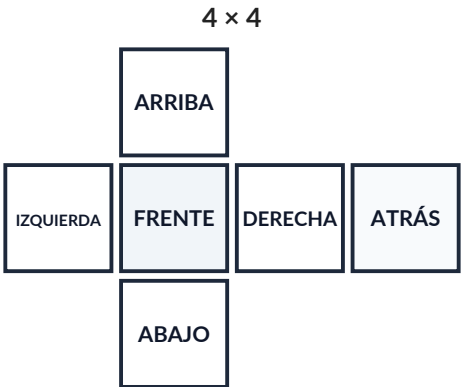
Arista: la misma casilla en dos caras



Esquina: la misma casilla en tres caras

No resuelves seis sudokus separados, sino un solo cubo. Un número escrito en una cara suele revelar el siguiente paso en otra. En el papel resuelves el mismo cubo desplegado en forma de red.

Dos desarrollos del mismo cubo



La cara ATRÁS está a la derecha de DERECHA.

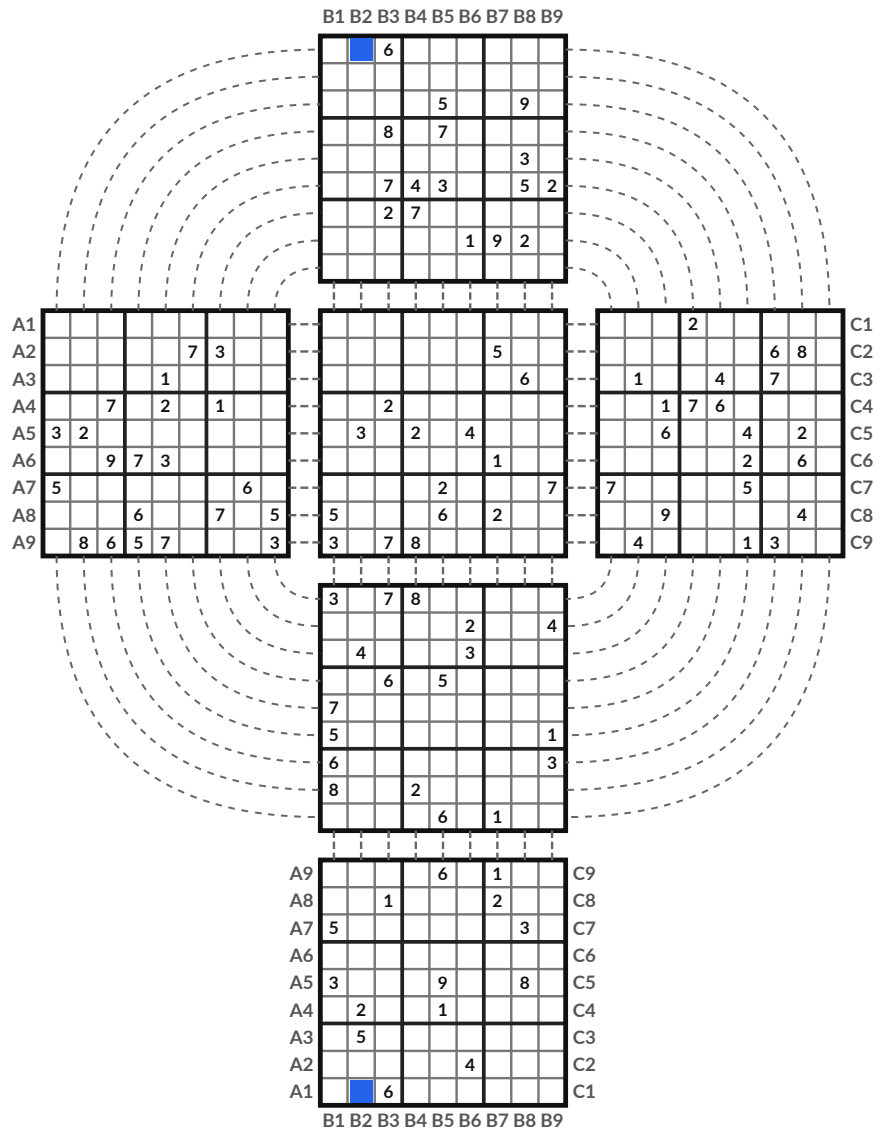


La cara ATRÁS está debajo de ABAJO.

Cómo leer las conexiones

Una línea discontinua o curva une dos representaciones de la misma casilla. Síguela para ver por dónde continúa una fila o columna en la cara vecina.

En las páginas de los rompecabezas, cada casilla de un borde distante tiene su propia etiqueta. A1 corresponde a A1, B2 a B2 y C3 a C3, aunque estén lejos en el papel. Las etiquetas iguales señalan la misma casilla del cubo.



Cuando rellenes una casilla de arista o de esquina, cópiala en todas las demás apariciones de esa casilla. Después revisa la fila, la columna y el bloque en cada cara afectada. Guíate por los nombres de las caras al comprobar las soluciones.



Juega también en la aplicación

Cada rompecabezas tiene un código QR arriba a la derecha. Escanéalo con el móvil y se abrirá el mismo cubo en play.cubesudoku.com, en el móvil, la tableta o el ordenador.

También puedes escribir el código que aparece debajo de cada rompecabezas: en el juego, elige Nueva partida y pégalo en el campo del código.

En la edición PDF, basta con pulsar el código QR o el código del rompecabezas.

Parte 3: revisar filas y columnas

Los sudokus de nivel medio aún no necesitan anotaciones, pero revisar los bloques ya no basta: busca un número también a lo largo de filas y columnas, y fíjate en las casillas que solo tienen un candidato. En el cubo, una fila o columna junto a una arista pertenece a dos caras a la vez.

			7					
7								
	5			1	9	7	2	
								7

Una fila: ¿dónde va el 7?

La fila 5 tiene cinco casillas vacías. Los 7 rodeados con un círculo descartan las columnas 1, 3, 4 y 9, así que el 7 de esta fila solo puede estar en la columna 7. Revisa las columnas del mismo modo.

5		2						
	7							
4		3		8		1		6
		9						

El último candidato

La fila 3, la columna 3 y el bloque superior izquierdo contienen entre todos 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. A la casilla marcada solo le queda una opción: 3. En una casilla de arista o de esquina, revisa las filas, columnas y bloques de todas las caras a las que pertenece.

Parte 4: anotaciones y candidatos bloqueados

Los sudokus difíciles se atascan en algunos momentos: ninguna casilla tiene un único número. Entonces anota a lápiz pequeños candidatos en las esquinas de las casillas vacías. Al colocar un número en una casilla de arista o de esquina, bórralo de cada fila, columna y bloque afectados en cada cara.

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

Pointing (un bloque apunta a una fila)

En el bloque superior izquierdo, el 5 solo puede ir en la fila 2: la parte del bloque en la fila 1 está llena y la fila 3 ya tiene un 5. Por tanto, el 5 de la fila 2 está dentro de este bloque: tacha el 5 en el resto de la fila 2.

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

Claiming (una fila reclama un bloque)

En la fila 5, el 3 solo cabe en dos casillas del bloque central. Por tanto, el 3 de ese bloque debe estar en la fila 5: tacha el 3 en las demás casillas del bloque.

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

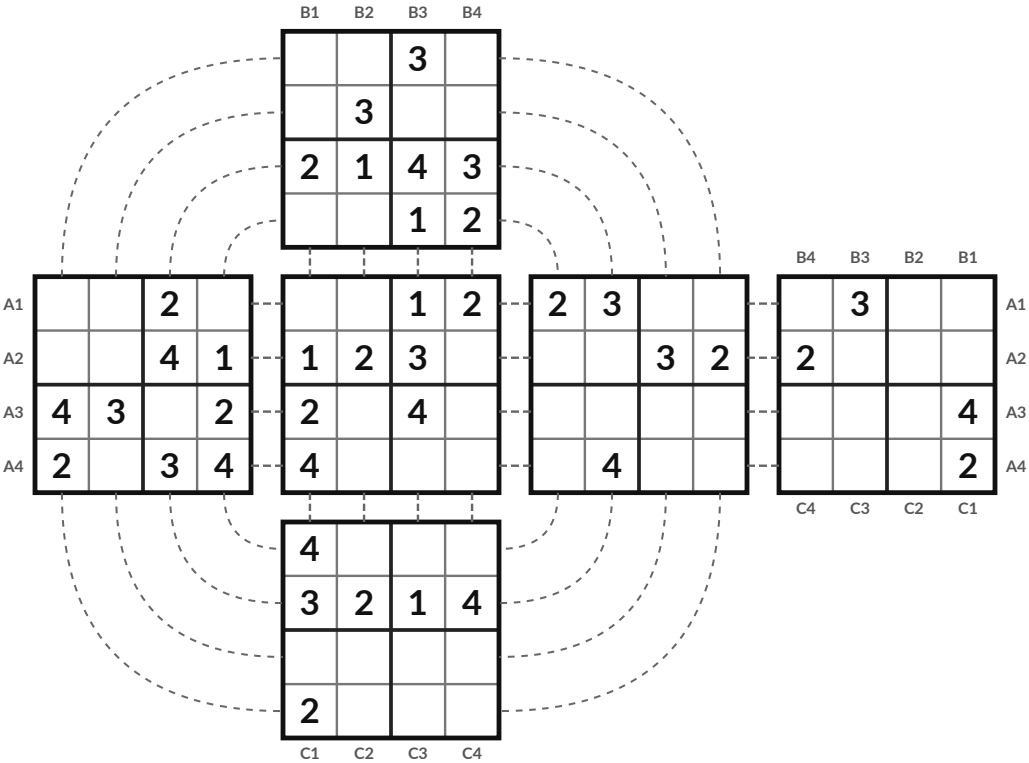
Pareja desnuda

Dos casillas de la fila 7 solo pueden contener 4 o 7. Se reparten esos dos números, así que tacha el 4 y el 7 en el resto de la fila.

En el cubo esto funciona también a través de las aristas: una fila junto a una arista pertenece a dos caras, y un bloque de FRENTE comparte tres casillas con un bloque de ARRIBA o de IZQUIERDA. Si el número de un bloque solo puede estar en esas casillas compartidas, táchalo también en el resto del otro bloque.

Sudoku n.º 1

■□□□ Fácil 4 × 4 Solución: página 15



Código: CS2-1-1-1518D5034BC639F94E3AF6DB6A918A1E-0 · Juega en 3D en cubesudoku.com

Sudoku n.º 2

■□□□ Fácil 6 × 6 Solución: página 16



Diagram illustrating a 6x6 Sudoku puzzle layout with four 3x3 sub-grids. The grid is labeled with columns B1 to B6 and rows A1 to A6. The sub-grids are defined by dashed lines.

Top Sub-grid (Columns B1-B3, Rows A1-A3):

3		
	3	1
5		

Middle Sub-grid (Columns B4-B6, Rows A1-A3):

	5	

Bottom Sub-grid (Columns B1-B3, Rows A4-A6):

2		
		3

Top Sub-grid (Columns B4-B6, Rows A4-A6):

1	5	3
	4	6

Left Sub-grid (Columns B1-B3, Rows A1-A6):

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

Middle Sub-grid (Columns B4-B6, Rows A1-A6):

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

Right Sub-grid (Columns B4-B6, Rows A1-A6):

	3		6		4
3					
			1		
	2		5		6
	6			2	1

Bottom Sub-grid (Columns B4-B6, Rows A1-A6):

			1		6
3			2		
2	5				
1					2
				4	1

Bottom Sub-grid (Columns B1-B3, Rows A1-A6):

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

Sudoku n.º 3

■□□□ Fácil 9 × 9 Solución: página 16



	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
			3		7	2			
8	5	7			9			6	2
	2				3				
3	7	6			5	1	2		
5					1		3	7	
4	9					8	5		
	3			1	6	2	9	5	
2									
	1		3	2	9	7	4		

A1		8		3	5	4		2	
A2	5				2	8			
A3	2		3	7		6	5		9
A4	3		5			1	6	9	
A5		7	1			2		3	
A6	6							7	1
A7	9	5			3		1	4	2
A8		3					8		7
A9		1	8		4		9	6	

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
	1		3	2	9	7	4		
	2		8	5	7	6		9	
9	8	7		6		5		2	
	3	6					2	5	
	4	2			3				
1	7	9	2		5				
2	6	4	9	3	8		5	7	
7	9	1		4		2	8	3	
	5		1	7			9		

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
			5		7			2	
9			8	5	2			3	
2	4			9			8	5	
5				1	8	4	3	6	
	9	3	7	4		8		2	
	8	6			3		1		
7		9	2						
3		4	1	6	7				
	2			9				1	

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9
	5		1	7			9		
6	1	4		9		3	7	2	
9				3		5	1		
							8		
4	8	9							
	6	1		8				9	
8	9		7	1		6			
1	4			2		8			
		6		4		9		1	

A9			6		4		9		1
A8		5	1		9		6	3	
A7	9		8		6	3	7		
A6	6	9	5		2	8		1	
A5		1		6	3	9		4	2
A4	3	4		7	5	1	8		6
A3	2			3			1	6	5
A2	5	8	4	9	1				3
A1			3		7	2			

Sudoku n.º 4

■ ■ □ □ Medio 9 × 9 Solución: página 16



B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9

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

A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9

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

C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

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

B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9

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

A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9

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

B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9

Sudoku n.º 5

■■■■ Dificil 9 × 9 Solución: página 16



B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9

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

A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9

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

C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

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

B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9

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

A9 A8 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1

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

B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9

C9 C8 C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1

Los números negros en negrita son las pistas. Los gris oscuro normales rellenan las casillas vacías.

Solución: sudoku n.º 1

Sudoku en la página 10

1	2	3	4
4	3	2	1
2	1	4	3
3	4	1	2

1	4	2	3
3	2	4	1
4	3	1	2
2	1	3	4

3	4	1	2
1	2	3	4
2	3	4	1
4	1	2	3

2	3	1	4
4	1	3	2
1	2	4	3
3	4	2	1

4	3	2	1
2	1	4	3
3	2	1	4
1	4	3	2

4	1	2	3
3	2	1	4
1	4	3	2
2	3	4	1

Los números negros en negrita son las pistas. Los gris oscuro normales rellenan las casillas vacías.

Solución: sudoku n.º 2

Sudoku en la página 11

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

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

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

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

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

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

Solución: sudoku n.º 3

Sudoku en la página 12

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

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

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

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

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

Solución: sudoku n.º 4

Sudoku en la página 13

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

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

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

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

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

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

Solución: sudoku n.º 5

Sudoku en la página 14

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

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

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

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

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

Fuentes y lecturas recomendadas

La historia del sudoku al comienzo de este libro se basa en estas fuentes. También sirven para ampliar la lectura:

Jean-Paul Delahaye: The Science behind Sudoku. Scientific American 294 (6), 2006. doi.org/10.1038/scientificamerican0606-80

Nikoli: Sudoku – History. nikoli.co.jp/en/puzzles/sudoku

Thinking outside the square with Mr Sudoku. The New Zealand Herald, 2005. nzherald.co.nz

World Sudoku Championship 2006, Lucca. wsc2006.com

Tiffany A. Lambert, Paula A. Whitlock: Generalizing Sudoku to three dimensions. Monte Carlo Methods and Applications 16 (3–4), 2010. doi.org/10.1515/mcma.2010.018

Más libros de la serie

CUBE SUDOKU 3D • Volumen 1: Iniciación y fácil

CUBE SUDOKU 3D • Volumen 2: Medio

CUBE SUDOKU 3D • Volumen 3: Difícil

CUBE SUDOKU 3D • Volumen 4: Muy difícil

CUBE SUDOKU 3D • 365 sudokus: un año de Sudoku 3D



Juega también en línea

En play.cubesudoku.com puedes resolver los cubos en 3D desde un ordenador, una tableta o un móvil. Todos los libros están en cubesudoku.com.

cubesudoku.com