

CUBE SUDOKU 3D

Édition découverte — 5 grilles illustrées

Prêt à imprimer, sur papier ou à l'écran · cubesudoku.com

Diagram illustrating the 3D Cube Sudoku grid structure, showing five 9x9 grids arranged in a 3D cube configuration. The grids are labeled with row and column indices (A1-A9, B1-B9, C1-C9).

Top Grid (A1-A9, B1-B9):

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

Middle Grids (A1-A9, B1-B9, C1-C9):

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	

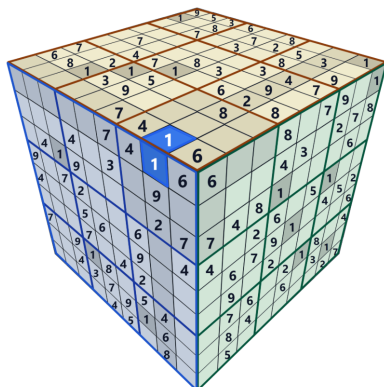
				7	4	1	6	
			4		3		9	
	4	1	9			2	7	
9	7	2			6		4	
4		5	6		9			
			7		4	2		
7	9	1	8		5	4		
		4	3	7	9	1	6	
			4	5		8		

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

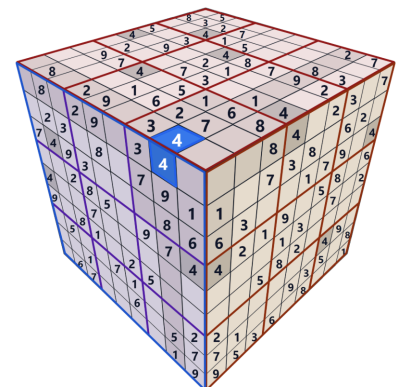
Bottom Grid (A1-A9, B1-B9, C1-C9):

				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

		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



HAUT · AVANT · DROITE



BAS · ARRIÈRE · GAUCHE

Auteur: Štefan Toth

cubesudoku.com

Mentions, licence et guide d'impression

© 2026 Štefan Toth. Tous droits réservés.

Cube Sudoku 3D — Édition découverte • Version 1.0

Conditions d'utilisation et licence :

Cette édition numérique est concédée sous licence exclusivement pour un usage personnel et non commercial. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, distribuée, revendue ou transmise sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable de l'auteur.

Guide d'impression (important pour un bon résultat) :

- Imprimez à 100 % (« Taille réelle »). Ne choisissez PAS « Ajuster » ni « Réduire les pages trop grandes ».
- Sur papier A4 (210 × 297 mm), la page entière s'imprime ; seuls environ 3 mm de marge blanche disparaissent de chaque côté. Si l'imprimante adapte la page, les énigmes ne rétrécissent que de 3 %.
- Papier conseillé : papier blanc standard de 80 à 100 g/m².
- Optimisé aussi bien pour une impression laser noir et blanc nette que pour une impression jet d'encre couleur haute résolution.

Niveaux de difficulté de Cube Sudoku :

- • Facile : il suffit de balayer les blocs pour trouver, dans un bloc, la seule case où un chiffre peut aller. Des grilles détendues pour s'habituer aux arêtes et aux coins partagés.
- ■ □□ • Moyen : toujours sans annotations au crayon, mais il faut aussi balayer lignes et colonnes et repérer les cases qui n'ont plus qu'un candidat.
- ■ ■ □ • Difficile : annotations au crayon à deux endroits ou plus : pointing, claiming (candidats verrouillés) et paires nues.
- ■ ■ ■ • Très difficile : annotations complètes et motifs avancés à plusieurs endroits : paires cachées, X-wing, triplets, XY-wing et XYZ-wing.

Assistance et avis :

Pour vos questions, remarques ou lots de grilles pour écoles et groupes, écrivez à support@cubesudoku.com ou rendez-vous sur <https://cubesudoku.com>.

L'histoire du sudoku

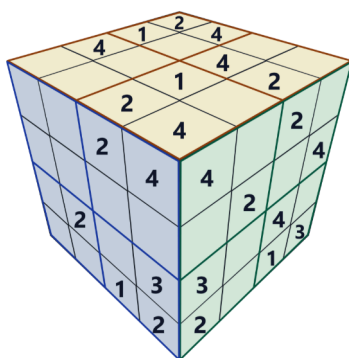
Le 13 novembre 2004, le Times de Londres publia la lettre d'un lecteur si absorbé par le nouveau jeu de chiffres qu'il avait manqué son arrêt de métro. Le journal n'avait commencé à publier le sudoku que la veille. Quelques mois plus tard, on y jouait dans le monde entier. Pourtant, son histoire n'avait commencé ni à Londres ni au Japon.

En mai 1979, le magazine américain Dell Pencil Puzzles and Word Games publia un jeu appelé Number Place. Selon les recherches de Will Shortz, responsable des mots croisés du New York Times, il fut créé par Howard Garns, architecte retraité de l'Indiana. Le magazine ne mentionna pas son nom. Garns mourut en 1989, bien avant que son idée ne devienne célèbre.

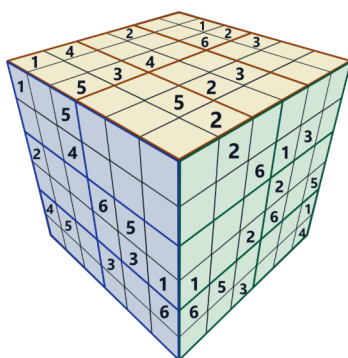
En 1984, l'éditeur Nikoli introduisit le jeu au Japon sous le nom Sūji wa dokushin ni kagiru, soit à peu près « les chiffres doivent rester célibataires ». Dokushin désigne aussi une personne non mariée. L'abréviation Sudoku, « chiffre unique », se répandit dans le monde entier. En 1986, Nikoli instaura la disposition symétrique des chiffres donnés.

Wayne Gould, Néo-Zélandais et ancien juge à Hong Kong, fit connaître le sudoku au reste du monde. En 1997, il découvrit un livre de sudoku à Tokyo et passa six ans à écrire, pour le plaisir, un programme créant de nouvelles grilles. Il les proposa gratuitement aux journaux. Après leur parution dans le Times en novembre 2004, des journaux du monde entier suivirent. Le premier Championnat du monde de sudoku eut lieu à Lucques, en Italie, en mars 2006 ; la Tchèque Jana Tylová le remporta.

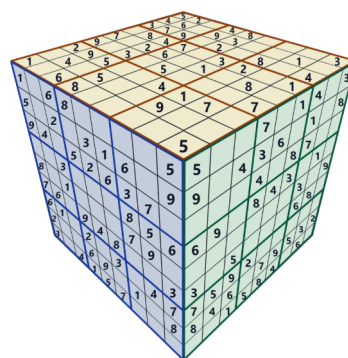
Quand le sudoku envahit les journaux, les créateurs imaginèrent aussi des versions en trois dimensions. Le Daily Telegraph publia un sudoku 3D dès mai 2005. Depuis, il existe des cubes empilés, des casse-têtes tournants et des grilles sur trois ou six faces d'un cube. Chaque variante a ses propres règles ; celles de ce livre sont expliquées aux pages suivantes.



4 × 4



6 × 6



9 × 9

Partie 1 : le sudoku depuis le début

Le sudoku est un jeu de logique avec des chiffres. Écrivez un chiffre dans chaque case vide. Certains chiffres sont déjà imprimés : ce sont vos indices de départ, ils ne doivent pas être modifiés. Le but est de remplir toute la grille en respectant les trois règles ci-dessous.

Aucun calcul n'est nécessaire. Les chiffres sont de simples symboles et peuvent apparaître dans n'importe quel ordre. Seul compte l'endroit où un chiffre peut ou non se répéter.

Les trois règles s'appliquent ensemble

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. Ligne

1. Une ligne va horizontalement de gauche à droite. Elle doit contenir chaque chiffre autorisé exactement une fois.

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

2. Colonne

2. Une colonne va verticalement de haut en bas. Elle aussi doit contenir chaque chiffre autorisé exactement une fois.

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

3. Bloc

3. Un bloc est une zone plus petite entourée de traits épais. Chaque bloc doit lui aussi contenir chaque chiffre autorisé exactement une fois.

Les mêmes règles, trois tailles

Voici des grilles d'exemple correctement remplies. La zone grise marque un bloc entier. Vérifiez n'importe quelle ligne, n'importe quelle colonne et le bloc gris : chacun contient tous les chiffres de sa taille de grille, sans répétition.

4 × 4

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

Chiffres de 1 à 4

Bloc 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

Chiffres de 1 à 6

Bloc 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

Chiffres de 1 à 9

Bloc 3 × 3

Dans une grille 6×6, un bloc a 2 lignes et 3 colonnes : 6 cases, et non un carré 3×3. Dans une grille 9×9, chaque bloc a 3 lignes et 3 colonnes : 9 cases.

Par exemple, 3, 1, 4, 2 est une ligne valide dans une grille 4×4. La ligne 3, 1, 4, 3 n'est pas valide : le 3 est répété et le 2 manque. Un chiffre peut se répéter dans des lignes différentes tant que les règles des colonnes et des blocs sont respectées.

Partie 1 : trouver votre premier chiffre

Choisissez une case vide et examinez sa ligne, sa colonne et son bloc. Un chiffre déjà présent dans l'une de ces zones ne peut pas aller dans cette case. Les possibilités restantes s'appellent des candidats. S'il n'en reste qu'un, vous pouvez l'écrire sans risque.

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

4×4 : la colonne tranche

1. La première ligne contient 1 et 4. Ses deux cases vides attendent 2 et 3, mais la ligne seule ne dit pas où.
2. La deuxième colonne contient déjà 4, 3 et 1. De 1 à 4, il ne manque que le 2.
3. Écrivez 2 dans ?. Il ne se répète pas dans le bloc en haut à gauche. L'autre case vide de la ligne doit alors être 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 : regardez dans le bloc rectangulaire

1. Le bloc gris en haut à gauche a 2 lignes et 3 colonnes. Il contient 1, 3, 4, 5 et 6.
2. De 1 à 6, il ne manque que le 2. La seule case vide du bloc est ?.
3. Écrivez 2 dans ? ; il est absent de sa ligne comme de sa colonne. L'autre case vide de la première ligne attend alors le 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 : la même méthode dans une grande grille

1. Le bloc gris 3×3 du milieu contient 5, 6, 7 / 8, ?, 1 / 2, 3, 4. De 1 à 9, il ne manque que le 9.
2. La cinquième ligne attend encore 5 et 9. La cinquième colonne contient déjà un 5, donc le 5 ne peut pas aller dans ?.
3. Écrivez 9 dans ?. Remplissez ensuite avec 5 la case vide au début de la cinquième ligne.

Si vous êtes bloqué

Commencez par une ligne, une colonne ou un bloc avec peu de cases vides. Si une case a plusieurs candidats, notez-les au crayon et essayez une autre zone. Revérifiez-les après chaque chiffre placé. Les grilles plus difficiles demandent d'autres techniques ; ne devinez pas simplement parce que le coup suivant n'est pas évident.

Ces exemples enseignent le sudoku 2D ordinaire. La page suivante ajoute les arêtes et les coins partagés : dans Cube Sudoku, les faces ne sont pas indépendantes.

Partie 2 : le sudoku sur six faces

Chaque face est un sudoku : utilisez chaque chiffre autorisé une fois dans chaque ligne, colonne et bloc. Les faces sont aussi reliées. Une case d'arête appartient à deux faces, une case de coin à trois. Toutes les apparitions de cette case doivent porter le même chiffre.

Six faces, une énigme

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		

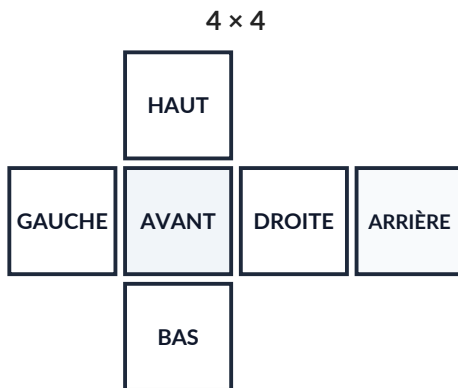
Une face : la case choisie avec sa ligne, sa colonne et son bloc

Arête : la même case sur deux faces

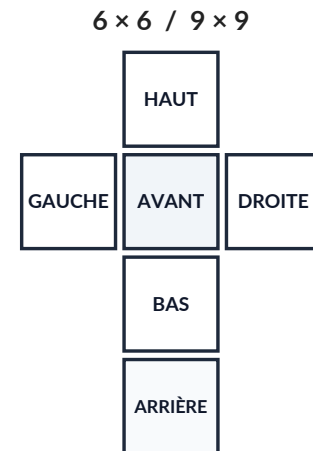
Coin : la même case sur trois faces

Vous ne résolvez pas six sudokus séparés, mais un seul cube. Un chiffre placé sur une face révèle souvent l'étape suivante sur une autre. Sur papier, vous résolvez ce même cube déplié en patron.

Deux patrons du même cube



La face ARRIÈRE est à droite de DROITE.

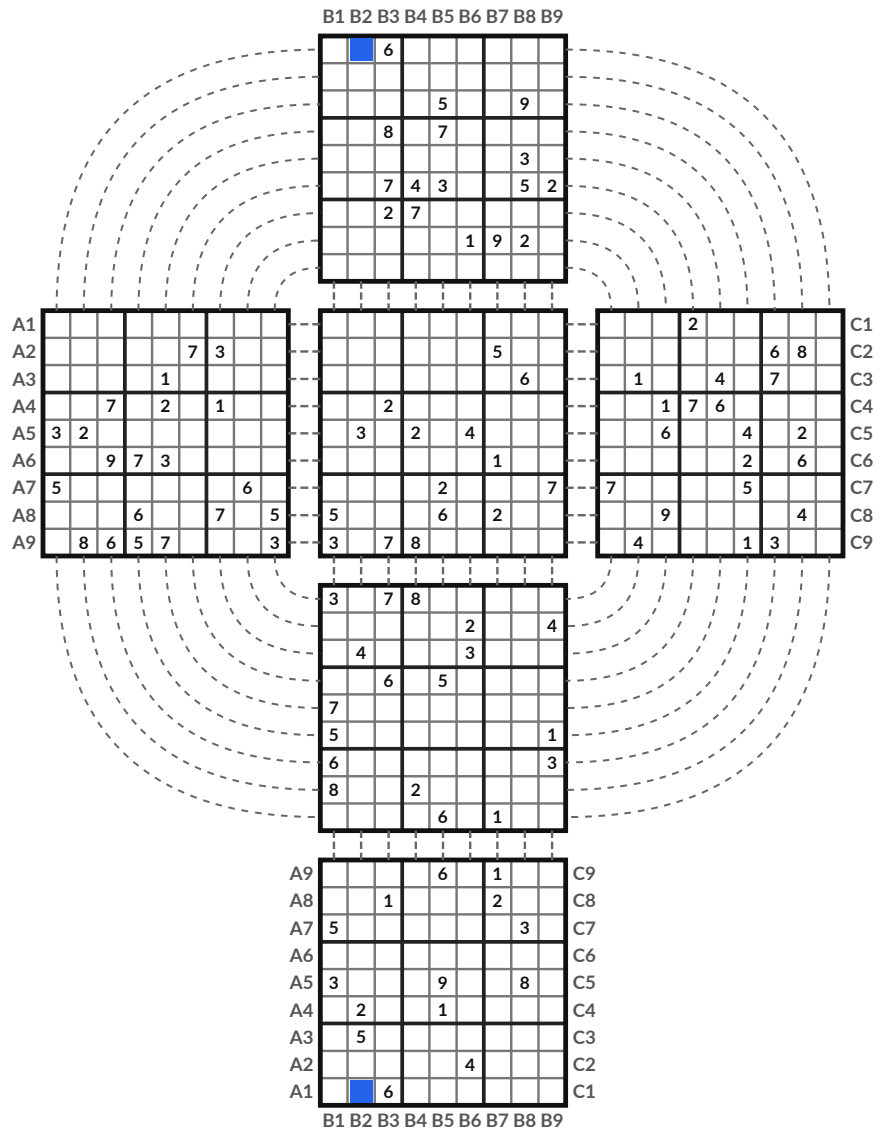


La face ARRIÈRE est sous BAS.

Lire les liaisons

Une ligne pointillée ou un arc relie deux représentations de la même case.
Suivez-le pour voir où une ligne ou une colonne continue sur la face voisine.

Sur les pages de grilles, chaque case d'un bord éloigné porte son propre repère. A1 correspond à A1, B2 à B2 et C3 à C3, même si ces cases sont éloignées sur le papier. Des repères identiques désignent la même case du cube.



Quand vous remplissez une case d'arête ou de coin, reportez le chiffre dans toutes les autres apparitions de cette case. Vérifiez ensuite la ligne, la colonne et le bloc de chaque face concernée. Fiez-vous aux noms des faces pour vérifier les solutions.



Jouez aussi dans l'application

Chaque énigme porte un code QR en haut à droite. Scannez-le avec votre téléphone : le même cube s'ouvre sur play.cubesudoku.com, sur téléphone, tablette ou ordinateur.

Vous pouvez aussi saisir le code imprimé sous chaque énigme : dans le jeu, choisissez Nouvelle partie, puis collez-le dans le champ prévu.

Dans l'édition PDF, cliquez simplement sur le code QR ou sur le code de l'énigme.

Partie 3 : balayer lignes et colonnes

Les grilles moyennes se passent encore d'annotations, mais balayer les blocs ne suffit plus : cherchez aussi un chiffre le long des lignes et des colonnes, et repérez les cases qui n'ont plus qu'un candidat. Sur le cube, une ligne ou une colonne le long d'une arête appartient à deux faces à la fois.

			7					
7								
	5			1	9	7	2	
								7
		7						

Une ligne : où va le 7 ?

La ligne 5 a cinq cases vides. Les 7 entourés excluent les colonnes 1, 3, 4 et 9, donc le 7 de cette ligne ne peut être qu'en colonne 7. Balayez les colonnes de la même façon.

5		2						
	7							
4		3		8		1		6
		9						

Le dernier candidat

La ligne 3, la colonne 3 et le bloc en haut à gauche contiennent ensemble 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 et 9. Il ne reste qu'une option à la case marquée : 3. Pour une case d'arête ou de coin, vérifiez les lignes, colonnes et blocs de toutes les faces auxquelles elle appartient.

Partie 4 : annotations et candidats verrouillés

Les grilles difficiles bloquent à certains moments : aucune case n'a un seul chiffre possible. Notez alors au crayon de petits candidats dans les coins des cases vides. Après avoir placé un chiffre sur une case d'arête ou de coin, effacez-le de chaque ligne, colonne et bloc concernés sur chaque face.

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

Pointing (un bloc pointe vers une ligne)

Dans le bloc en haut à gauche, le 5 ne peut aller qu'en ligne 2 : la partie de la ligne 1 dans ce bloc est pleine et la ligne 3 contient déjà un 5. Le 5 de la ligne 2 se trouve donc dans ce bloc : barrez le 5 dans le reste de la ligne 2.

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

Claiming (une ligne réclame un bloc)

Dans la ligne 5, le 3 ne tient que dans deux cases du bloc central. Le 3 de ce bloc doit donc être en ligne 5 : barrez le 3 dans les autres cases du bloc.

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

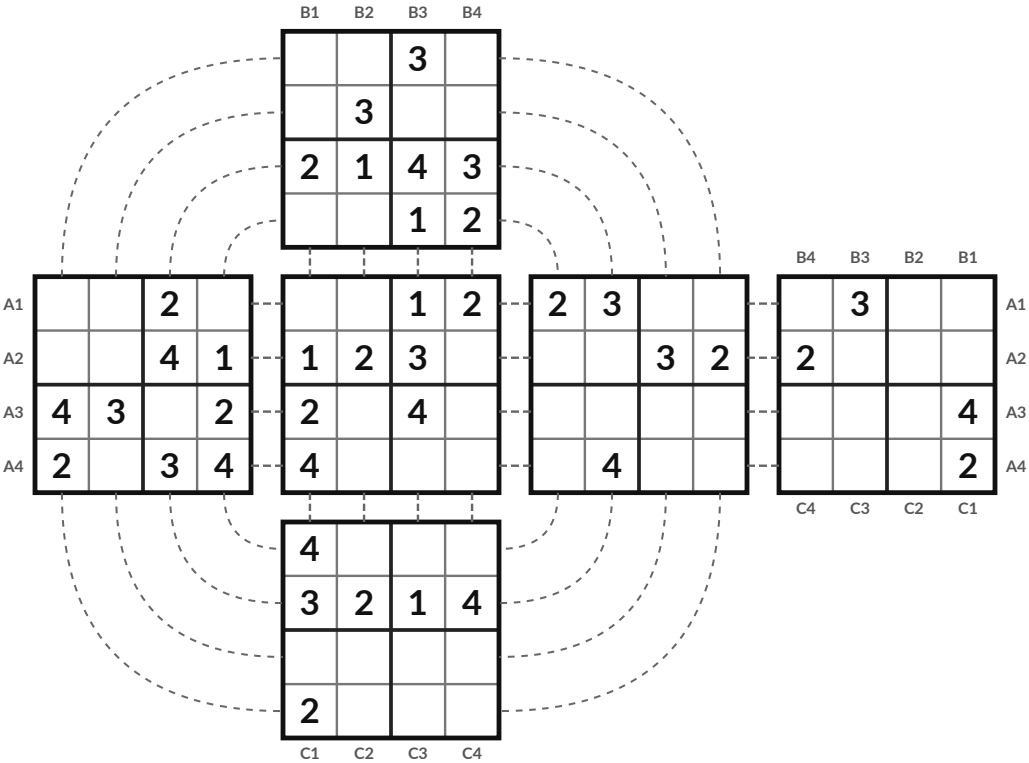
Paire nue

Deux cases de la ligne 7 ne peuvent contenir que 4 ou 7. Elles se partagent ces deux chiffres : barrez 4 et 7 dans le reste de la ligne.

Sur le cube, cela fonctionne aussi à travers les arêtes : une ligne le long d'une arête appartient à deux faces, et un bloc d'AVANT partage trois cases avec un bloc de HAUT ou de GAUCHE. Si le chiffre d'un bloc ne peut être que dans ces cases partagées, barrez-le aussi dans le reste de l'autre bloc.

Grille n° 1

■□□□ Facile 4 × 4 Solution : page 15



Code : CS2-1-1-1518D5034BC639F94E3AF6DB6A918A1E-0 · Jouez en 3D sur cubesudoku.com

Grille n° 2

■□□□ Facile 6 × 6 Solution : page 16



Diagram illustrating a 6x6 grid puzzle layout with four 3x3 sub-grids and connecting dashed lines.

Top Sub-grid (Rows B1-B6, Columns B1-B6):

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

Left Sub-grid (Rows A1-A6, Columns B1-B6):

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

Middle Sub-grid (Rows B1-B6, Columns B1-B6):

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

Right Sub-grid (Rows B1-B6, Columns B1-B6):

	3		6		4
3					
			1		
	2		5		6
6			2	1	

Bottom Sub-grid (Rows A1-A6, Columns B1-B6):

			1		6
3			2		
2	5				
1					2
				4	1

Bottom Sub-grid (Rows A1-A6, Columns B1-B6):

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

Code : CS2-1-1-4BC1503D41EA544B8498EB9CD82C9A46-0 · Jouez en 3D sur cubesudoku.com

Grille n° 3

■□□□ Facile 9 × 9 Solution : page 16



Diagram illustrating a 3D Sudoku grid layout with 9x9 planes. The grid is composed of multiple 9x9 planes, each containing numbers 1-9. The planes are arranged in a 3D structure, with rows and columns labeled A1 through A9 and B1 through B9. The diagram shows the spatial arrangement of these planes, with dashed lines indicating the connections between them.

The grid is divided into three main sections, each containing a 9x9 plane. The top section contains three planes, the middle section contains three planes, and the bottom section contains three planes. Each plane is a 9x9 grid with numbers 1-9. The planes are arranged in a 3D structure, with dashed lines indicating the connections between them.

The grid is labeled with rows A1 through A9 and columns B1 through B9. The top section contains three planes, the middle section contains three planes, and the bottom section contains three planes. Each plane is a 9x9 grid with numbers 1-9. The planes are arranged in a 3D structure, with dashed lines indicating the connections between them.

The grid is divided into three main sections, each containing a 9x9 plane. The top section contains three planes, the middle section contains three planes, and the bottom section contains three planes. Each plane is a 9x9 grid with numbers 1-9. The planes are arranged in a 3D structure, with dashed lines indicating the connections between them.

The grid is labeled with rows A1 through A9 and columns B1 through B9. The top section contains three planes, the middle section contains three planes, and the bottom section contains three planes. Each plane is a 9x9 grid with numbers 1-9. The planes are arranged in a 3D structure, with dashed lines indicating the connections between them.

Code : CS2-1-1-B64D4F1C6D5262F397C13B006821A581-0 · Jouez en 3D sur cubesudoku.com

Grille n° 4

■ ■ □ □ Moyen 9 × 9 Solution : page 16



Diagram of a 3D cube with 9x9 grids on its faces. The cube is oriented with the top face (B1-B9, A1-A9) and the front face (B1-B9, C1-C9) visible. The side faces are also visible, showing the 3D structure. The grids contain numbers 1-9, representing a 3D Sudoku puzzle.

Top Face (B1-B9, A1-A9):

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

Front Face (B1-B9, C1-C9):

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

Right Face (B1-B9, C1-C9):

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

Bottom Face (B1-B9, A1-A9):

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

Back Face (B1-B9, A1-A9):

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

Grille n° 5

■■■■■ Difficile 9 × 9 Solution : page 16



Diagram of a 3D cube with 9x9 grids on its faces. The cube is oriented with the top face (B1-B9) and the front face (A1-A9) visible. The side faces (C1-C9) are also visible, showing the continuation of the grid pattern. The grids are interconnected by dashed lines representing the cube's edges.

Top Face (B1-B9):

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

Front Face (A1-A9):

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

Right Face (C1-C9):

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

Bottom Face (A1-A9):

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

Back Face (B1-B9):

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

Code : CS2-1-1-2512867931A1A82CC8930C7CFEA8B133-0 · Jouez en 3D sur cubesudoku.com

Solution : grille n° 1

Grille en page 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

Solution : grille n° 2

Grille en page 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

Solution : grille n° 3

Grille en page 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

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

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

Solution : grille n° 4

Grille en page 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

Solution : grille n° 5

Grille en page 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

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

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

Sources et lectures complémentaires

L'histoire du sudoku au début de ce livre s'appuie sur ces sources. Vous pouvez aussi les consulter pour en savoir plus :

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

Autres livres de la série

CUBE SUDOKU 3D • Volume 1 : Débutant et facile

CUBE SUDOKU 3D • Volume 2 : Moyen

CUBE SUDOKU 3D • Volume 3 : Difficile

CUBE SUDOKU 3D • Volume 4 : Très difficile

CUBE SUDOKU 3D • 365 grilles : une année de Sudoku 3D



Jouez aussi en ligne

Sur play.cubesudoku.com, résolvez les cubes en 3D sur ordinateur, tablette ou téléphone. Retrouvez tous les livres sur cubesudoku.com.

cubesudoku.com