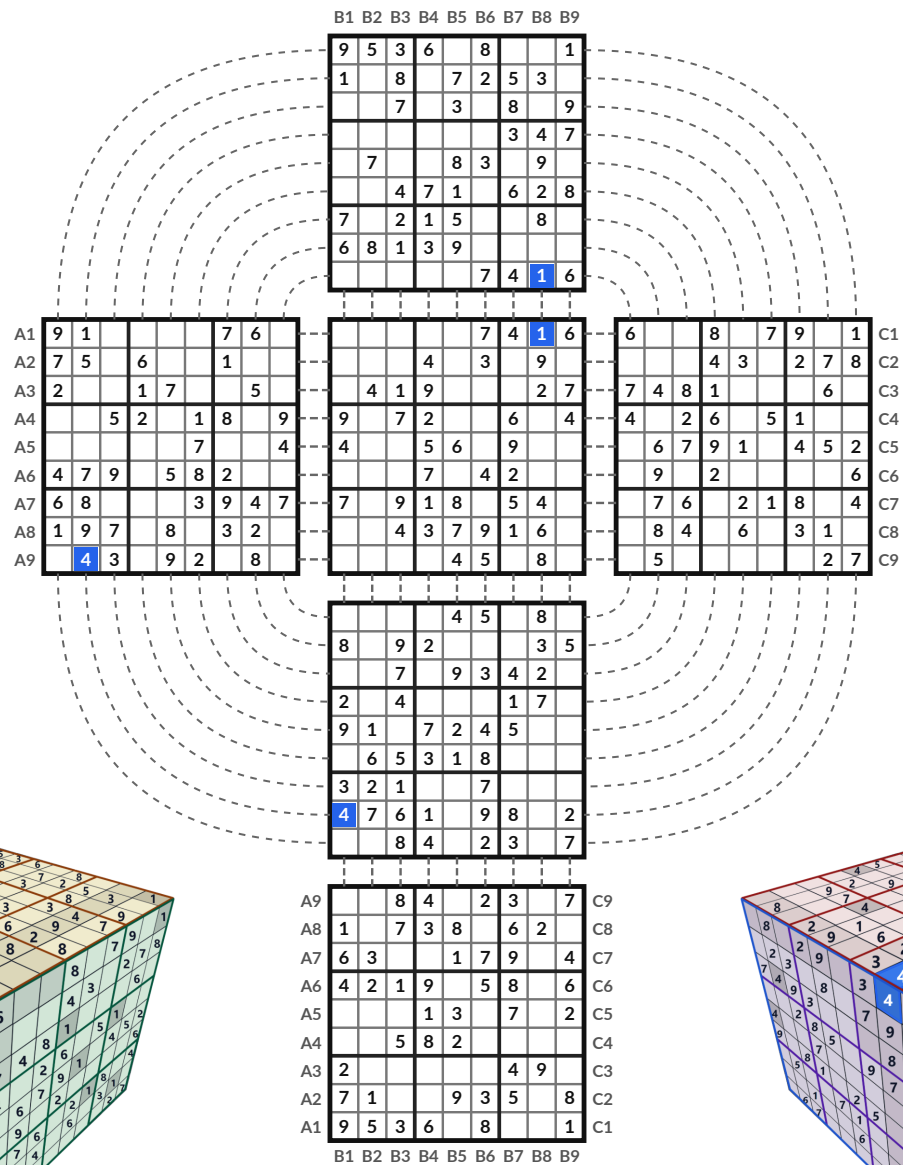


CUBE SUDOKU 3D

Edizione di prova — 5 schemi illustrati

Pronto per la stampa e per lo schermo · cubesudoku.com



SOPRA · FRONTE · DESTRA

SOTTO · RETRO · SINISTRA

Autore: Štefan Toth

cubesudoku.com

Colophon, licenza e guida alla stampa

© 2026 Štefan Toth. Tutti i diritti riservati.

Cube Sudoku 3D — Edizione di prova • Versione 1.0

Condizioni d'uso e licenza:

Questa edizione digitale è concessa in licenza esclusivamente per uso personale e non commerciale. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, distribuita, rivenduta o trasmessa in alcuna forma senza il previo consenso scritto dell'autore.

Guida alla stampa (importante per il risultato migliore):

- Stampa al 100% («Dimensioni effettive»). NON scegliere «Adatta» né «Riduci pagine sovradimensionate».
- Sul foglio A4 (210 × 297 mm) viene stampata tutta la pagina; si perdono solo circa 3 mm di margine bianco per lato. Se la stampante adatta la pagina, i rompicapi si riducono solo del 3 %.
- Carta consigliata: normale carta bianca da 80–100 g/m².
- Ottimizzato sia per una nitida stampa laser in bianco e nero sia per una stampa a getto d'inchiostro a colori ad alta risoluzione.

Livelli di difficoltà in Cube Sudoku:

- • Facile: basta esaminare i blocchi e trovare in un blocco l'unica casella in cui un numero può andare. Schemi rilassanti per abituarsi a spigoli e angoli condivisi.
- • Medio: ancora senza annotazioni a matita, ma bisogna esaminare anche righe e colonne e notare le caselle con un solo candidato rimasto.
- • Difficile: annotazioni a matita in due o più punti: pointing, claiming (candidati bloccati) e coppie nude.
- • Molto difficile: annotazioni complete e configurazioni avanzate in più punti: coppie nascoste, X-wing, terne, XY-wing e XYZ-wing.

Assistenza e suggerimenti:

Per domande, suggerimenti o pacchetti di schemi per scuole e gruppi, scrivi a support@cubesudoku.com o visita <https://cubesudoku.com>.

La storia del sudoku

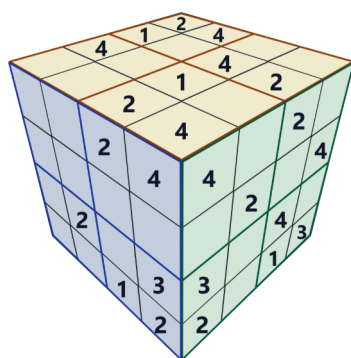
Il 13 novembre 2004 il Times di Londra pubblicò la lettera di un lettore così preso dal nuovo gioco di numeri da perdere la fermata della metropolitana. Il giornale aveva iniziato a pubblicare sudoku solo il giorno prima. In pochi mesi il gioco si diffuse in tutto il mondo. La sua storia, però, non iniziò né a Londra né in Giappone.

Nel maggio 1979 la rivista americana Dell Pencil Puzzles and Word Games pubblicò un gioco chiamato Number Place. Secondo le ricerche di Will Shortz, redattore dei cruciverba del New York Times, fu creato da Howard Garns, un architetto in pensione dell'Indiana. La rivista non riportò il suo nome. Garns morì nel 1989, molto prima che la sua idea diventasse famosa.

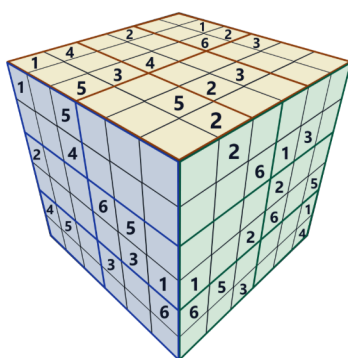
Nel 1984 l'editore Nikoli portò il gioco in Giappone con il nome Sūji wa dokushin ni kagiru, cioè più o meno «i numeri devono restare soli». Dokushin indica anche una persona non sposata. La forma breve Sudoku, «numero singolo», si diffuse in tutto il mondo. Nel 1986 Nikoli introdusse la disposizione simmetrica degli indizi stampati.

Wayne Gould, neozelandese ed ex giudice a Hong Kong, portò il sudoku nel resto del mondo. Nel 1997 trovò un libro di sudoku a Tokyo e impiegò sei anni a scrivere, per divertimento, un programma che ne creasse di nuovi. Li offrì gratuitamente ai giornali. Dopo che il Times iniziò a pubblicarli nel novembre 2004, lo seguirono giornali di tutto il mondo. Il primo Campionato mondiale di sudoku si tenne a Lucca nel marzo 2006; vinse la ceca Jana Tylová.

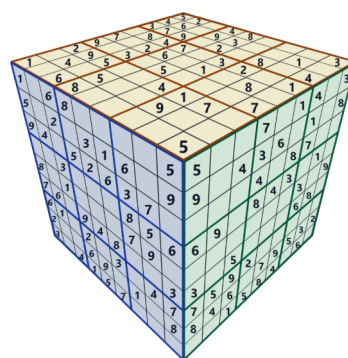
Quando il sudoku conquistò i giornali, gli autori iniziarono a esplorare anche la terza dimensione. Il Daily Telegraph pubblicò un sudoku 3D già nel maggio 2005. Da allora sono comparsi cubi a strati, rompicapi rotanti e giochi su tre o su tutte e sei le facce di un cubo. Ogni variante ha le sue regole, spiegate per questo libro nelle pagine seguenti.



4 × 4



6 × 6



9 × 9

Parte 1: il sudoku dalle basi

Il sudoku è un gioco di logica con i numeri. Scrivi un numero in ogni casella vuota. Alcuni numeri sono già stampati: sono i tuoi indizi di partenza e non vanno cambiati. Lo scopo è riempire tutta la griglia rispettando le tre regole qui sotto.

Non servono calcoli. I numeri sono solo simboli e possono comparire in qualsiasi ordine. Conta soltanto dove un numero può ripetersi e dove no.

Le tre regole valgono insieme

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. Riga

1. Una riga va in orizzontale da sinistra a destra. Deve contenere ogni numero consentito esattamente una volta.

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. Colonna

2. Una colonna va in verticale dall'alto in basso. Anch'essa deve contenere ogni numero consentito esattamente una volta.

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. Blocco

3. Un blocco è una zona più piccola delimitata da linee spesse. Anche ogni blocco deve contenere ogni numero consentito esattamente una volta.

Le stesse regole, tre dimensioni

Ecco alcune griglie di esempio compilate correttamente. L'area grigia indica un blocco intero. Controlla una riga o una colonna qualsiasi e il blocco grigio: ognuno contiene tutti i numeri della sua griglia, senza ripetizioni.

4 × 4

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

Numeri da 1 a 4

Blocco 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

Numeri da 1 a 6

Blocco 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

Numeri da 1 a 9

Blocco 3 × 3

In una griglia 6×6 un blocco ha 2 righe e 3 colonne: 6 caselle, non un quadrato 3×3. In una griglia 9×9 ogni blocco ha 3 righe e 3 colonne: 9 caselle.

Per esempio, 3, 1, 4, 2 è una riga valida in una griglia 4×4. La riga 3, 1, 4, 3 non è valida: il 3 si ripete e manca il 2. I numeri possono ripetersi in righe diverse, purché siano rispettate anche le regole di colonne e blocchi.

Parte 1: come trovare il primo numero

Scegli una casella vuota ed esamina la sua riga, la sua colonna e il suo blocco. Un numero già presente in una di queste zone non può andare in quella casella. Le possibilità rimaste si chiamano candidati. Se ne resta solo uno, puoi scriverlo con sicurezza.

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

4×4: decide la colonna

1. La prima riga contiene 1 e 4. Nelle sue due caselle vuote vanno 2 e 3, ma la riga da sola non dice dove.
2. La seconda colonna contiene già 4, 3 e 1. Da 1 a 4 manca solo il 2.
3. Scrivi 2 in ?. Non si ripete nel blocco in alto a sinistra. L'altra casella vuota della riga deve quindi essere 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: guarda dentro il blocco rettangolare

1. Il blocco grigio in alto a sinistra ha 2 righe e 3 colonne. Contiene 1, 3, 4, 5 e 6.
2. Da 1 a 6 manca solo il 2. L'unica casella vuota del blocco è ?.
3. Scrivi 2 in ?; non compare né nella sua riga né nella sua colonna. L'altra casella vuota della prima riga richiede poi il 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: lo stesso metodo in una griglia più grande

1. Il blocco 3×3 grigio centrale contiene 5, 6, 7 / 8, ?, 1 / 2, 3, 4. Da 1 a 9 manca solo il 9.
2. Alla quinta riga mancano ancora 5 e 9. La quinta colonna contiene già un 5, quindi il 5 non può andare in ?.
3. Scrivi 9 in ?. Poi riempi con 5 la casella vuota all'inizio della quinta riga.

Quando ti blocchi

Inizia da una riga, una colonna o un blocco con poche caselle vuote. Se una casella ha più candidati, annotali a matita e prova un'altra zona. Ricontrollali dopo ogni inserimento. Gli schemi più difficili richiedono altre tecniche logiche; non tirare a indovinare solo perché la mossa successiva non è evidente.

Questi esempi insegnano il normale sudoku 2D. La pagina successiva aggiunge spigoli e angoli condivisi: in Cube Sudoku le facce non sono indipendenti.

Parte 2: il sudoku su sei facce

Ogni faccia è un sudoku: usa ogni numero consentito una volta in ogni riga, colonna e blocco. Inoltre le facce sono collegate. Una casella su uno spigolo condiviso appartiene a due facce, una casella d'angolo a tre. Tutte le rappresentazioni di quella casella devono avere lo stesso numero.

Sei facce, un rompicapo

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 faccia: la casella selezionata con riga, colonna e blocco

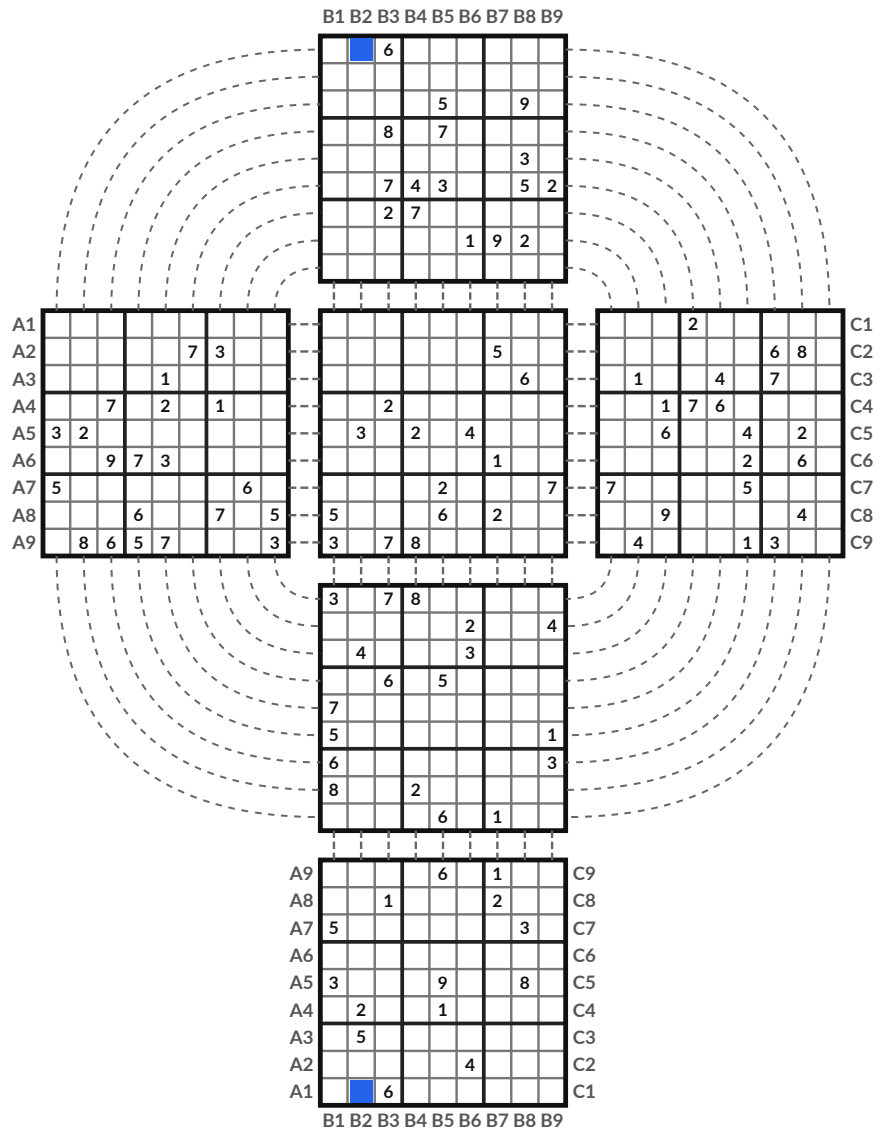
5	2	4	8			3	
4	6		9	3		1	3
3	7	9		2	8		4
	8	4	7		3	2	1
7		2	6		1		8
9	3		5				7
2	9	5		4	1	7	
4			5		9		
1	6	8					5
1	6	8					5
5	2		3	1	6		9
9	4		5	2	6	3	7
		3				8	5
8		1				7	9
7	6		9	4	8		3
6	1		2		3		4
2			6	9		1	8
3		4	1	5	7		

Spigolo: la stessa casella su due facce

Come leggere i collegamenti

Una linea tratteggiata o un arco collega due rappresentazioni della stessa casella. Segui lo per vedere dove una riga o una colonna continua sulla faccia vicina.

Nelle pagine dei rompicapi, ogni casella di un bordo distante ha un'etichetta propria. A1 corrisponde ad A1, B2 a B2 e C3 a C3, anche se sulla carta sono lontane. Le etichette uguali indicano la stessa casella del cubo.



Quando riempi una casella di spigolo o d'angolo, riporta il numero in tutte le altre rappresentazioni di quella casella. Poi controlla riga, colonna e blocco su ogni faccia coinvolta. Per verificare le soluzioni, segui i nomi delle facce.



Gioca anche nell'app

Ogni rompicapo ha un codice QR in alto a destra. Scansionalo con il telefono e lo stesso cubo si apre nel gioco su play.cubesudoku.com, su telefono, tablet o computer.

Puoi anche digitare il codice stampato sotto ogni rompicapo: nel gioco scegli Nuova partita e incollalo nel campo del codice.

Nell'edizione PDF, fai clic sul codice QR o sul codice del rompicapo.

Parte 3: esaminare righe e colonne

Gli schemi medi non richiedono ancora annotazioni, ma esaminare i blocchi non basta più: cerca un numero anche lungo righe e colonne e nota le caselle con un solo candidato rimasto. Sul cubo, una riga o una colonna lungo uno spigolo appartiene a due facce contemporaneamente.

			7					
7								
	5			1	9	7	2	
								7
		7						

Una riga: dove va il 7?

La riga 5 ha cinque caselle vuote. I 7 cerchiati escludono le colonne 1, 3, 4 e 9, quindi il 7 di questa riga può stare solo nella colonna 7. Esamina le colonne allo stesso modo.

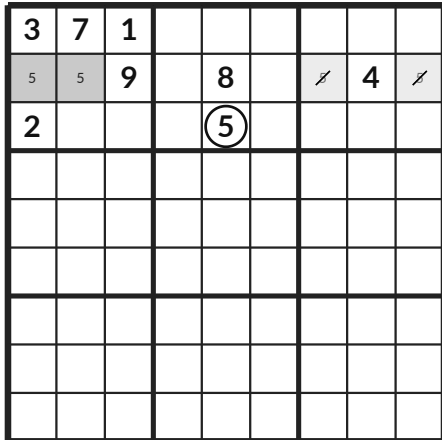
5		2						
	7							
4		3		8		1		6
		9						

L'ultimo candidato

La riga 3, la colonna 3 e il blocco in alto a sinistra contengono insieme 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. Alla casella indicata resta una sola possibilità: 3. Per una casella di spigolo o d'angolo, controlla righe, colonne e blocchi di tutte le facce a cui appartiene.

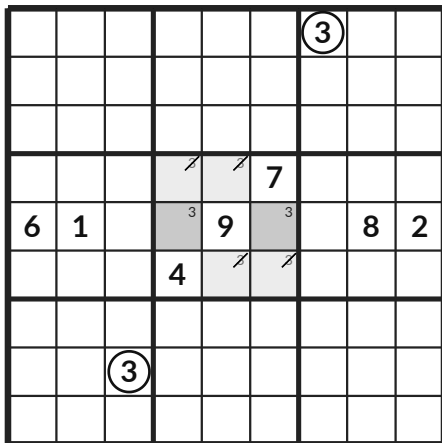
Parte 4: annotazioni a matita e candidati bloccati

Gli schemi difficili si fermano in alcuni punti: nessuna casella ha un solo numero possibile. Allora annota a matita piccoli candidati negli angoli delle caselle vuote. Dopo aver inserito un numero in una casella di spigolo o d'angolo, cancellalo da ogni riga, colonna e blocco coinvolti su ogni faccia.



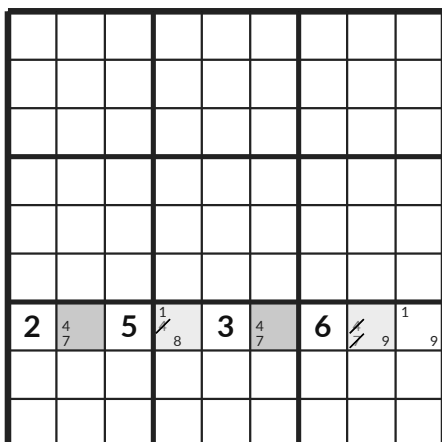
Pointing (un blocco punta su una riga)

Nel blocco in alto a sinistra il 5 può stare solo nella riga 2: la parte della riga 1 nel blocco è piena e la riga 3 contiene già un 5. Il 5 della riga 2 si trova quindi in questo blocco: cancella il 5 dal resto della riga 2.



Claiming (una riga rivendica un blocco)

Nella riga 5 il 3 entra solo in due caselle del blocco centrale. Il 3 di quel blocco deve quindi stare nella riga 5: cancella il 3 dalle altre caselle del blocco.



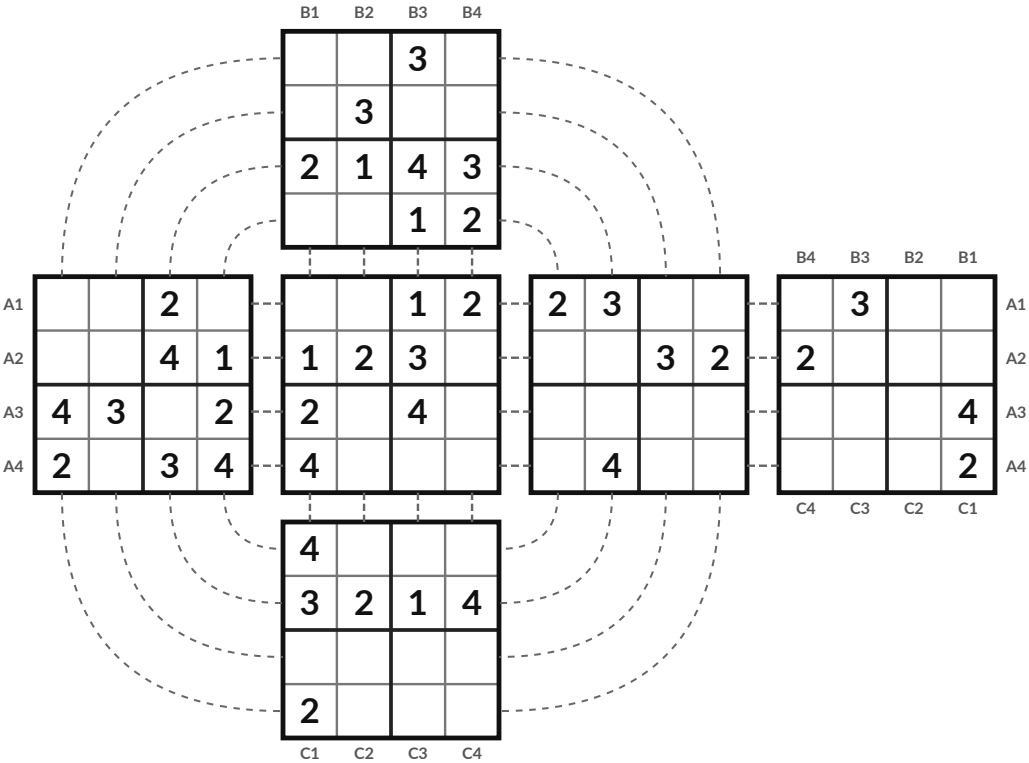
Coppia nuda

Due caselle della riga 7 possono contenere solo 4 o 7. Si dividono questi due numeri, quindi cancella 4 e 7 dal resto della riga.

Sul cubo lo stesso vale attraverso gli spigoli: una riga lungo uno spigolo appartiene a due facce, e un blocco di FRONTE condivide tre caselle con un blocco di SOPRA o di SINISTRA. Se il numero di un blocco può stare solo in quelle caselle condivise, cancellalo anche dal resto dell'altro blocco.

Schema n. 1

■□□□ Facile 4 × 4 Soluzione: pagina 15



Codice: CS2-1-1-1518D5034BC639F94E3AF6DB6A918A1E-0 • Gioca in 3D su cubesudoku.com

Schema n. 2

■□□□ Facile 6 × 6 Soluzione: pagina 16



Diagram illustrating a 6x6 grid layout with columns labeled B1 through B6 and rows labeled A1 through A6. The grid is divided into four 3x3 sub-grids, each containing numbers 1 through 6. Dashed lines connect the sub-grids, indicating a 3D structure.

Top Sub-grid (Columns B1-B6, Rows A1-A3):

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

Middle Sub-grid (Columns B1-B6, Rows A4-A6):

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

Bottom Sub-grid (Columns B1-B6, Rows A1-A3):

			1		6
3			2		
2	5				
1					2
				4	1

Far Right Sub-grid (Columns B1-B6, Rows A4-A6):

	3		6		4
3					
			1		
	2		5		6
6				2	1

Far Left Sub-grid (Columns B1-B6, Rows A4-A6):

Codice: CS2-1-1-4BC1503D41EA544B8498EB9CD82C9A46-0 · Gioca in 3D su cubesudoku.com

Schema n. 3

■□□□ Facile 9 × 9 Soluzione: pagina 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			

Schema n. 4

■ ■ □ □ Medio 9 × 9 Soluzione: pagina 16



Diagram illustrating a 3D Sudoku puzzle layout (Schema n. 4) on a 9x9 grid. The grid is divided into four 3x3 sub-grids, each containing a 3x3 Sudoku puzzle. The sub-grids are labeled A1 through A9 and B1 through B9.

The sub-grids are arranged in a 2x2 pattern, with the top-left sub-grid (A1-B9) containing the puzzle. The other three sub-grids (A2-B9, A3-B9, A4-B9) are empty.

The sub-grids are labeled A1 through A9 and B1 through B9. The sub-grids are arranged in a 2x2 pattern, with the top-left sub-grid (A1-B9) containing the puzzle. The other three sub-grids (A2-B9, A3-B9, A4-B9) are empty.

The sub-grids are labeled A1 through A9 and B1 through B9. The sub-grids are arranged in a 2x2 pattern, with the top-left sub-grid (A1-B9) containing the puzzle. The other three sub-grids (A2-B9, A3-B9, A4-B9) are empty.

Codice: CS2-1-1-C55765E36623F65559D61BB393BD51E7-0 · Gioca in 3D su cubesudoku.com

Schema n. 5

■■■■■ Difficile 9 × 9 Soluzione: pagina 16



Diagram illustrating a 3D Sudoku puzzle layout (Schema n. 5) on a 9x9 grid. The grid is divided into four main sections, each containing a 3x3 sub-grid. The sections are labeled A1 through A9 and B1 through B9.

The sections are arranged as follows:

- Top Section (A1-A3, B1-B3):** A 3x3 sub-grid with numbers: (A1,B1)=6, (A2,B2)=5, (A2,B3)=9, (A3,B1)=8, (A3,B2)=7, (A4,B3)=3, (A5,B1)=7, (A5,B2)=4, (A5,B3)=3, (A5,B4)=5, (A5,B5)=2, (A6,B1)=2, (A6,B2)=7, (A7,B4)=1, (A7,B5)=9, (A7,B6)=2.
- Left Section (A4-A9, B1-B3):** A 3x3 sub-grid with numbers: (A4,B1)=3, (A4,B2)=2, (A5,B1)=7, (A5,B2)=2, (A5,B3)=1, (A6,B1)=9, (A6,B2)=7, (A6,B3)=3, (A7,B1)=5, (A7,B2)=6, (A8,B1)=6, (A8,B2)=7, (A8,B3)=5, (A9,B1)=8, (A9,B2)=6, (A9,B3)=5, (A9,B4)=7, (A9,B5)=3.
- Right Section (A1-A3, B4-B6):** A 3x3 sub-grid with numbers: (A1,B4)=2, (A2,B4)=6, (A2,B5)=8, (A3,B4)=1, (A3,B5)=4, (A3,B6)=7, (A4,B4)=1, (A4,B5)=7, (A4,B6)=6, (A5,B4)=6, (A5,B5)=4, (A5,B6)=2, (A6,B4)=2, (A6,B5)=6, (A7,B4)=7, (A7,B5)=5, (A7,B6)=4, (A8,B4)=9, (A8,B5)=1, (A8,B6)=3, (A9,B4)=4, (A9,B5)=1, (A9,B6)=3.
- Bottom Section (A4-A9, B4-B6):** A 3x3 sub-grid with numbers: (A4,B4)=3, (A4,B5)=7, (A4,B6)=8, (A5,B4)=4, (A5,B5)=3, (A6,B4)=6, (A6,B5)=5, (A7,B4)=7, (A7,B5)=5, (A7,B6)=1, (A8,B4)=6, (A8,B5)=3, (A9,B4)=8, (A9,B5)=2, (A9,B6)=6, (A9,B7)=1.
- Bottom Section (A1-A3, B7-B9):** A 3x3 sub-grid with numbers: (A1,B7)=6, (A1,B8)=1, (A2,B7)=1, (A2,B8)=2, (A3,B7)=5, (A3,B8)=3, (A4,B7)=3, (A4,B8)=9, (A4,B9)=8, (A5,B7)=2, (A5,B8)=1, (A6,B7)=5, (A6,B8)=4, (A7,B7)=6, (A7,B8)=1.

The grid is surrounded by concentric dashed arcs, indicating a 3D structure.

Codice: CS2-1-1-2512867931A1A82CC8930C7CFEA8B133-0 · Gioca in 3D su cubesudoku.com

Soluzione: schema n. 1

Schema a pagina 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

Soluzione: schema n. 2

Schema a pagina 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

Soluzione: schema n. 3

Schema a pagina 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

Soluzione: schema n. 4

Schema a pagina 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

Soluzione: schema n. 5

Schema a pagina 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

Fonti e approfondimenti

La storia del sudoku all'inizio del libro si basa su queste fonti. Sono utili anche per approfondire:

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

Altri libri della serie

CUBE SUDOKU 3D • Volume 1: Principianti e facile

CUBE SUDOKU 3D • Volume 2: Medio

CUBE SUDOKU 3D • Volume 3: Difficile

CUBE SUDOKU 3D • Volume 4: Molto difficile

CUBE SUDOKU 3D • 365 schemi: un anno di Sudoku 3D



Gioca anche online

Su play.cubesudoku.com puoi risolvere i cubi in 3D da computer, tablet o telefono. Trovi tutti i libri su cubesudoku.com.

cubesudoku.com