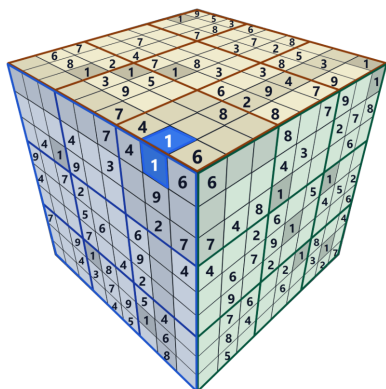


CUBE SUDOKU 3D

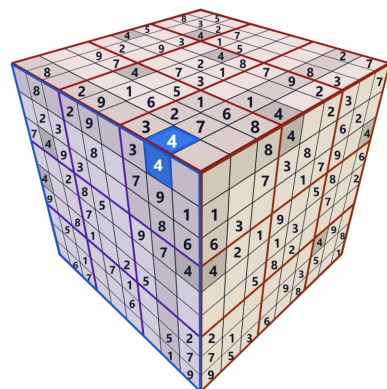
샘플판 — 그림으로 설명한 5문제

인쇄와 화면 모두에 최적화 • cubesudoku.com

Diagram illustrating a 3D Cube Sudoku puzzle layout. The central grid is a 9x9x9 cube, with the top face (A1-A9, B1-B9) and bottom face (A9-A1, B9-B1) shown. The top face is labeled with row indices A1 through A9 and column indices B1 through B9. The bottom face is labeled with row indices A9 through A1 and column indices B9 through B1. The grid is divided into 27 smaller 3x3 sub-grids, each containing numbers 1 through 9. The top face is labeled with row indices A1 through A9 and column indices B1 through B9. The bottom face is labeled with row indices A9 through A1 and column indices B9 through B1. The grid is divided into 27 smaller 3x3 sub-grids, each containing numbers 1 through 9. The top face is labeled with row indices A1 through A9 and column indices B1 through B9. The bottom face is labeled with row indices A9 through A1 and column indices B9 through B1. The grid is divided into 27 smaller 3x3 sub-grids, each containing numbers 1 through 9.



윗면 · 앞면 · 오른쪽면



아랫면 · 뒷면 · 왼쪽면

저자: Štefan Toth

cubesudoku.com

판권, 라이선스 및 인쇄 안내

© 2026 Štefan Toth. 모든 권리 보유.

Cube Sudoku 3D — 샘플판 · 버전 1.0

이용 약관 및 라이선스:

이 디지털판은 개인적이고 비상업적인 용도로만 사용하도록 라이선스가 부여됩니다. 저자의 사전 서면 허가 없이 이 책의 어떤 부분도 어떤 형태로든 복제, 배포, 재판매 또는 전송할 수 없습니다.

인쇄 안내 (최상의 결과를 위해 중요):

- 100% 배율('실제 크기')로 인쇄하세요. '맞추기'나 '큰 페이지 축소'는 선택하지 마세요.
- A4 용지(210 × 297 mm)에도 전체 페이지를 인쇄할 수 있습니다. 양쪽에서 줄어드는 빈 여백은 각각 약 3 mm뿐입니다. 프린터가 용지에 맞춰 축소해도 퍼즐은 3%만 작아집니다.
- 권장 용지: 80–100 g/m²의 일반 흰색 용지.
- 선명한 흑백 레이저 인쇄와 고해상도 컬러 잉크젯 인쇄 모두에 최적화되어 있습니다.

Cube Sudoku의 난이도:

- • 쉬움: 블록만 살펴보면 됩니다. 블록 안에서 숫자가 들어갈 유일한 칸을 찾으세요. 공유되는 모서리와 꼭짓점에 익숙해지기 위한 편안한 문제입니다.
- ■ □□ • 보통: 아직 연필 메모는 필요 없지만, 행과 열도 살펴보고 후보가 하나만 남은 칸을 찾아야 합니다.
- ■ ■ □ • 어려움: 두 곳 이상에서 연필 메모가 필요합니다: 포인팅, 클레이밍(잠긴 후보), 네이키드 페어.
- ■ ■ ■ • 매우 어려움: 모든 후보를 메모하고 여러 곳에서 고급 패턴을 사용합니다: 히든 페어, X-wing, 트리플, XY-wing, XYZ-wing.

지원 및 의견:

문의, 의견 또는 학교·단체용 퍼즐 패키지는 support@cubesudoku.com으로 연락하시거나 <https://cubesudoku.com>을 방문하세요.

스도쿠 이야기

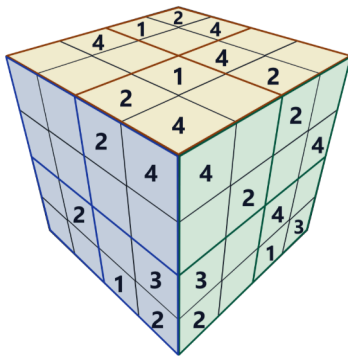
2004년 11월 13일 런던의 The Times는 새 숫자 퍼즐에 몰두한 나머지 지하철에서 내릴 역을 지나친 독자의 편지를 실었습니다. 이 신문이 스도쿠를 인기 시작한 것은 바로 전날이었습니다. 몇 달 만에 전 세계 사람들이 스도쿠를 풀게 되었습니다. 하지만 그 역사는 런던이나 일본에서 시작되지 않았습니다.

1979년 5월 미국 잡지 Dell Pencil Puzzles and Word Games는 Number Place라는 퍼즐을 실었습니다. 뉴욕 타임스의 십자말풀이 편집자 월 쇼츠의 연구에 따르면, 인디애나주의 은퇴한 건축가 하워드 가르스가 만들었습니다. 잡지는 그의 이름을 실지 않았습니다. 가르스는 이 아이디어가 유명해지기 훨씬 전인 1989년에 세상을 떠났습니다.

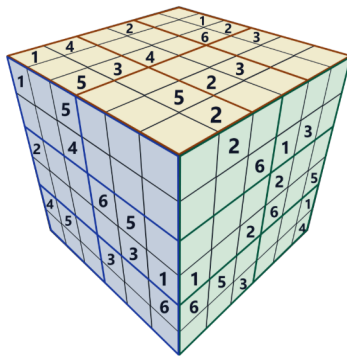
1984년 출판사 니콜리는 이 퍼즐을 일본에 소개하며 Sūji wa dokushin ni kagiru, 즉 '숫자는 독신이어야 한다'라는 이름을 붙였습니다. dokushin은 미혼자라는 뜻도 있습니다. 줄인 이름 Sudoku, '하나의 숫자'가 전 세계에 퍼졌습니다. 1986년 니콜리는 주어진 숫자를 대칭으로 배치하는 방식을 도입했습니다.

스도쿠를 세계에 널리 알린 사람은 홍콩에서 판사로 일했던 뉴질랜드인 웨인 굴드입니다. 그는 1997년 도쿄에서 스도쿠 책을 발견하고, 취미로 새 문제를 만드는 프로그램을 6년 동안 작성했습니다. 신문에 문제를 무료로 제공했고, The Times가 2004년 11월 게재를 시작하자 세계의 신문들이 뒤따랐습니다. 첫 세계 스도쿠 선수권 대회는 2006년 3월 이탈리아 루카에서 열렸으며, 체코의 야나 킬로바가 우승했습니다.

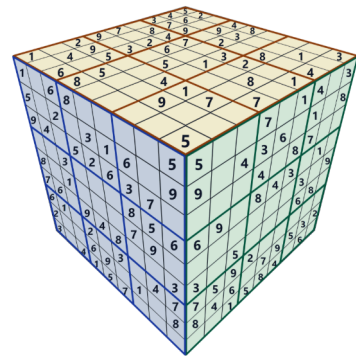
스도쿠가 신문에 널리 실리자 제작자들은 3차원 변형도 만들기 시작했습니다. The Daily Telegraph는 이미 2005년 5월 3D 스도쿠를 실었습니다. 이후 층을 쌓은 큐브, 회전 퍼즐, 큐브의 세 면 또는 여섯 면 모두를 사용하는 퍼즐이 등장했습니다. 각 변형에는 고유한 규칙이 있으며, 이 책의 규칙은 다음 페이지에서 설명합니다.



4 × 4



6 × 6



9 × 9

1부: 스도쿠 기초부터

스도쿠는 숫자를 이용한 논리 퍼즐입니다. 빈칸마다 숫자 하나를 적으세요. 일부 숫자는 이미 인쇄되어 있습니다. 이것이 출발점 이 되는 힌트이며 바꾸면 안 됩니다. 아래 세 가지 규칙을 모두 지키면서 격자 전체를 채우는 것이 목표입니다.

계산은 필요 없습니다. 숫자는 기호일 뿐이며 어떤 순서로 나와도 됩니다. 중요한 것은 숫자가 어디서 반복될 수 있고 어디서 안 되는지입니다.

세 가지 규칙은 동시에 적용됩니다

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. 행

1. 행은 왼쪽에서 오른쪽으로 이어지는 가로줄입니다. 사용할 수 있는 숫자가 각각 정확히 한 번씩 들어가야 합니다.

2. 열

2. 열은 위에서 아래로 이어지는 세로줄입니다. 열에도 사용할 수 있는 숫자가 각각 정확히 한 번씩 들어가야 합니다.

3. 블록

3. 블록은 굵은 선으로 둘러싸인 작은 영역입니다. 각 블록에도 사용할 수 있는 숫자가 각각 정확히 한 번씩 들어가야 합니다.

같은 규칙, 세 가지 크기

아래는 올바르게 완성된 예시입니다. 회색 영역은 블록 하나 전체를 나타냅니다. 어느 행, 어느 열, 회색 블록을 확인해도 그 크기의 모든 숫자가 중복 없이 들어 있습니다.

4 × 4

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

숫자 1~4

블록 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

숫자 1~6

블록 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

숫자 1~9

블록 3 × 3

6×6 격자에서 블록은 2행 3열, 즉 6칸이며 3×3 정사각형이 아닙니다. 9×9 격자에서 각 블록은 3행 3열, 즉 9칸입니다.

예를 들어 4×4 격자에서 3, 1, 4, 2는 올바른 행입니다. 3, 1, 4, 3은 틀렸습니다. 3이 반복되고 2가 빠졌기 때문입니다. 열과 블록 규칙도 지킨다면 다른 행에서는 같은 숫자가 반복될 수 있습니다.

1부: 첫 숫자를 찾는 방법

빈칸 하나를 골라 그 칸의 행, 열, 블록을 살펴보세요. 이 중 어디에든 이미 있는 숫자는 그 칸에 들어갈 수 없습니다. 남은 가능성을 후보라고 합니다. 후보가 하나만 남으면 안심하고 적을 수 있습니다.

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

4×4: 열로 결정하기

1. 첫 번째 행에는 1과 4가 있습니다. 두 빈칸에는 2와 3이 들어가지만, 행만으로는 어디에 들어갈지 알 수 없습니다.
2. 두 번째 열에는 이미 4, 3, 1이 있습니다. 1~4 중 빠진 숫자는 2뿐입니다.
3. ?에 2를 적습니다. 왼쪽 위 블록에서도 반복되지 않습니다. 그러면 행의 다른 빈칸은 3이어야 합니다.

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: 직사각형 블록 안을 보세요

1. 왼쪽 위 회색 블록은 2행 3열입니다. 1, 3, 4, 5, 6이 들어 있습니다.
2. 1~6 중 빠진 숫자는 2뿐입니다. 블록의 유일한 빈칸은 ?입니다.
3. ?에 2를 적습니다. 2는 그 행에도 열에도 없습니다. 그러면 첫 번째 행의 다른 빈칸에는 5가 들어갑니다.

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: 더 큰 격자에서도 같은 방법

1. 가운데 회색 3×3 블록에는 5, 6, 7 / 8, ?, 1 / 2, 3, 4가 있습니다. 1~9 중 빠진 숫자는 9뿐입니다.
2. 다섯 번째 행에는 아직 5와 9가 필요합니다. 다섯 번째 열에 이미 5가 있으므로 ?에는 5가 들어갈 수 없습니다.
3. ?에 9를 적습니다. 그다음 다섯 번째 행 맨 앞의 빈칸에 5를 적습니다.

막혔을 때

빈칸이 적은 행, 열, 블록부터 시작하세요. 한 칸에 후보가 여러 개라면 연필로 적어 두고 다른 곳을 살펴보세요. 숫자를 적을 때마다 후보를 다시 확인하세요. 어려운 문제에는 다른 논리 기법도 필요합니다. 다음 수가 바로 보이지 않는다고 짐작으로 적지 마세요.

지금까지는 일반적인 2D 스도쿠였습니다. 다음 페이지에서는 공유되는 모서리와 꼭짓점을 더합니다. Cube Sudoku의 면들은 서로 독립적이지 않습니다.

2부: 여섯 면의 스도쿠

각 면은 하나의 스도쿠입니다. 모든 행, 열, 블록에서 사용할 수 있는 숫자를 한 번씩 쓰세요. 게다가 면들은 서로 연결되어 있습니다. 공유 모서리의 칸은 두 면에, 꼭짓점의 칸은 세 면에 속합니다. 그 칸이 나타나는 모든 곳에는 같은 숫자가 들어가야 합니다.

여섯 면, 하나의 퍼즐

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	
3		4	1	5	7		

한 면: 선택한 칸과 그 행, 열, 블록

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

모서리: 두 면에 나타나는 같은 칸

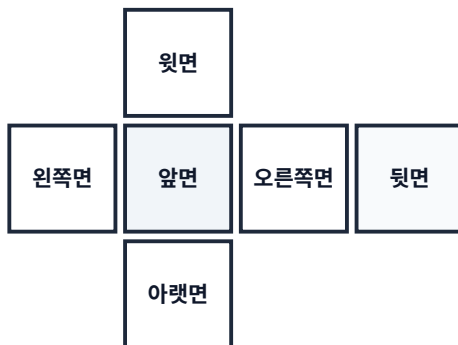
1	4	5	3	2	6	7	8
2	9	8	7	1	4	3	5
3	6	5	4	9	1	7	2
4	8	2	3	6	5	9	1
5	7	1	8	3	2	4	6
6	3	9	5	7	8	6	4
7	2	4	6	9	3	5	8
8	5	7	1	4	2	3	9
9	6	8	3	2	1	7	5
1	4	5	3	2	6	7	8
2	9	8	7	1	4	3	5
3	6	5	4	9	1	7	2
4	8	2	3	6	5	9	1
5	7	1	8	3	2	4	6
6	3	9	5	7	8	6	4
7	2	4	6	9	3	5	8
8	5	7	1	4	2	3	9
9	6	8	3	2	1	7	5

모서리 꼭짓점: 세 면에 나타나는 같은 칸

여섯 개의 별도 스도쿠가 아니라 하나의 큐브를 푸는 것입니다. 한 면에 적은 숫자가 이웃 면의 다음 단서가 되기도 합니다. 종이에서는 같은 큐브를 펼친 전개도로 풉니다.

같은 정육면체의 두 전개도

4 × 4



뒷면은 오른쪽면의 오른쪽에 있습니다.

6 × 6 / 9 × 9

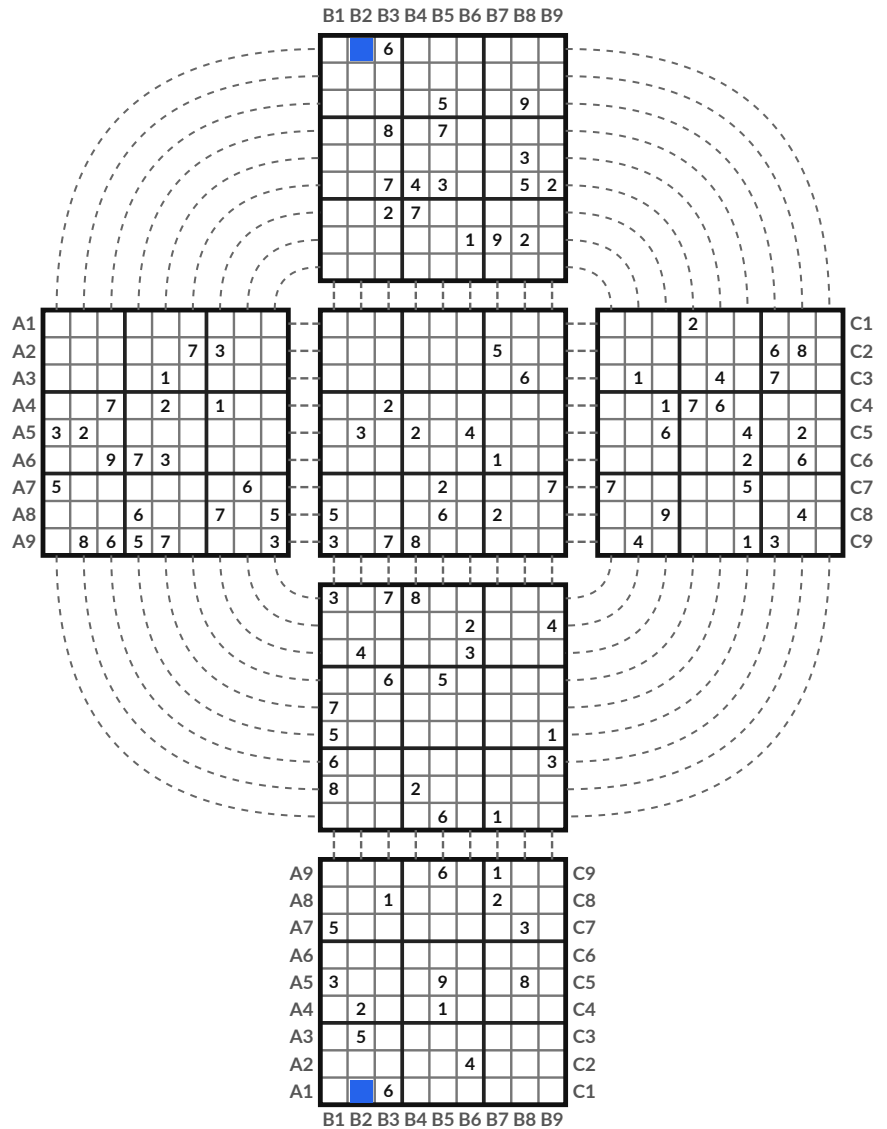


뒷면은 아랫면의 아래에 있습니다.

연결 읽는 법

점선이나 곡선은 같은 칸이 나타난 두 위치를 연결합니다. 선을 따라가면 행이나 열이 이웃한 면의 어디로 이어지는지 알 수 있습니다.

문제 페이지에서는 멀리 떨어진 가장자리의 각 칸에 고유한 표시가 있습니다. A1은 A1, B2는 B2, C3는 C3와 같습니다. 종이에서 멀리 떨어진 같은 표시는 큐브의 같은 칸을 나타냅니다.



모서리나 꼭짓점 칸을 채우면, 그 칸이 나타나는 다른 모든 곳에도 숫자를 옮겨 적으세요. 그런 다음 영향을 받는 각 면에서 행, 열, 블록을 확인하세요. 정답을 확인할 때는 면 이름을 기준으로 삼으세요.



앱에서도 플레이하기

각 퍼즐의 오른쪽 위에는 QR 코드가 있습니다. 휴대전화로 스캔하면 play.cubesudoku.com의 게임에서 같은 큐브가 열립니다. 휴대전화, 태블릿, 컴퓨터에서 즐길 수 있습니다.

각 퍼즐 아래에 인쇄된 코드를 직접 입력할 수도 있습니다. 게임에서 새 게임을 선택하고 코드 입력란에 붙여 넣으세요.

PDF판에서는 QR 코드나 퍼즐 코드를 클릭하면 됩니다.

3부: 행과 열 살피기

보통 난이도 문제는 아직 연필 메모가 필요 없지만, 블록만 살펴서는 부족합니다. 행과 열을 따라서도 숫자를 찾고, 후보가 하나만 남은 칸을 눈여겨보세요. 큐브에서는 모서리를 따라 난 행이나 열이 동시에 두 면에 속합니다.

			7					
7								
	5			1	9	7	2	
								7
		7						

행: 7은 어디에 들어갈까?

5행에는 빈칸이 다섯 개 있습니다. 동그라미 친 7들이 1, 3, 4, 9열을 제외하므로 이 행의 7은 7열에만 들어갈 수 있습니다. 열도 같은 방법으로 살피세요.

5		2						
	7							
4		3		8		1		6
		9						

마지막 후보

3행, 3열, 왼쪽 위 블록에는 모두 합쳐 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9가 있습니다. 표시한 칸에 남은 선택지는 3 하나뿐입니다. 모서리나 꼭짓점 칸이라면 그 칸이 속한 모든 면의 행, 열, 블록을 확인하세요.

4부: 연필 메모와 잠긴 후보

어려운 문제는 곳곳에서 막힙니다. 숫자가 하나로 정해지는 칸이 없기 때문입니다. 그럴 때는 빈칸 구석에 작은 후보 숫자를 연필로 적으세요. 모서리나 꼭짓점 칸에 숫자를 넣으면, 영향을 받는 모든 면의 행, 열, 블록에서 그 숫자를 지우세요.

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

포인팅 (블록이 행을 가리킴)

왼쪽 위 블록에서 5는 2행에만 들어갈 수 있습니다. 블록 안의 1행 부분은 가득 찼고 3행에는 이미 5가 있기 때문입니다. 따라서 2행의 5는 이 블록 안에 있으므로, 2행의 나머지 칸에서 5를 지우세요.

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

클레이밍 (행이 블록을 차지함)

5행에서 3은 가운데 블록의 두 칸에만 들어갈 수 있습니다. 따라서 이 블록의 3은 5행에 있어야 하므로, 블록의 다른 칸에서 3을 지우세요.

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

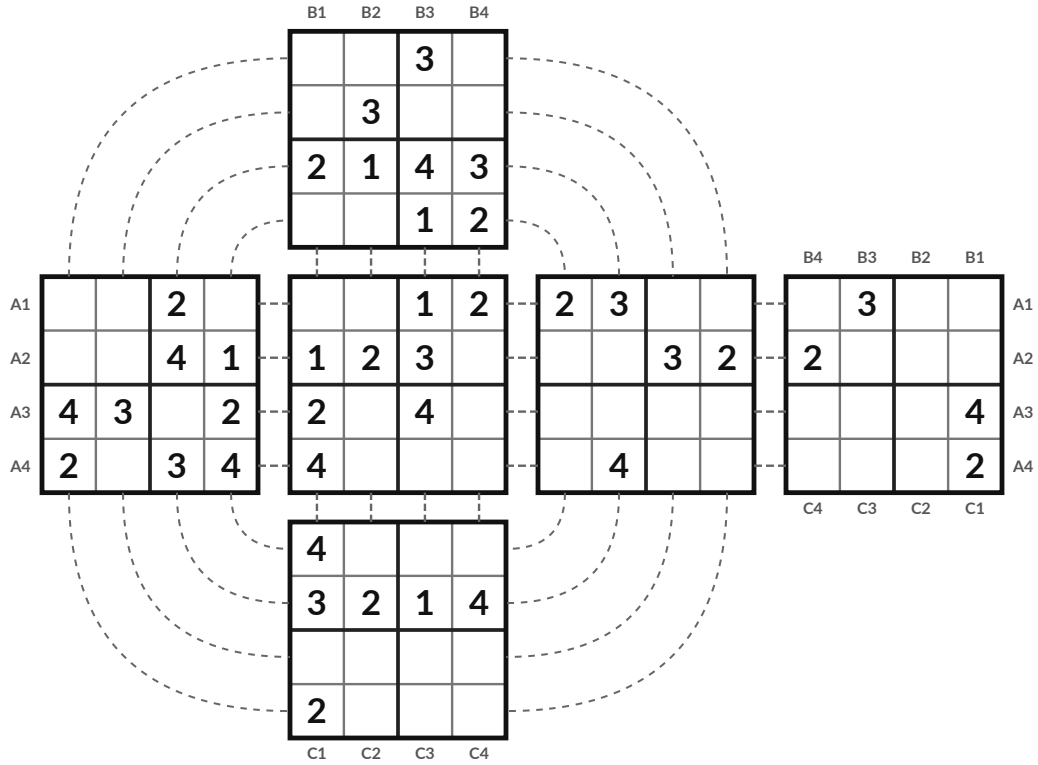
네이키드 페어

7행의 두 칸에는 4나 7만 들어갈 수 있습니다. 두 칸이 이 두 숫자를 나눠 가지므로, 행의 나머지 칸에서 4와 7을 지우세요.

큐브에서는 모서리를 넘어서도 똑같이 적용됩니다. 모서리를 따라 난 행은 두 면에 속하고, 앞면의 블록은 뒷면이나 왼쪽면의 블록과 세 칸을 공유합니다. 블록의 숫자가 그 공유 칸에만 들어갈 수 있다면, 다른 블록의 나머지 칸에서도 지우세요.

문제 1

■□□□ 쉬움 4 × 4 정답: 15쪽



코드: CS2-1-1-1518D5034BC639F94E3AF6DB6A918A1E-0 · cubesudoku.com에서 3D로 플레이

문제 2

■□□□ 쉬움 6×6 정답: 16쪽



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

	B1	B2	B3	B4	B5	B6
A1	3				1	4
A2	1		5			4
A3		3		4		
A4			6			
A5						
A6		1	2	3		

	B1	B2	B3	B4	B5	B6
A1			3	4	6	
A2	4	6	2			
A3		2	1			3
A4						
A5		3		6	5	
A6						

	B1	B2	B3	B4	B5	B6
A1						
A2				1		6
A3	3			2		
A4	2	5				
A5	1					2
A6					4	1

	B1	B2	B3	B4	B5	B6
A1	3				1	4
A2	1		6			
A3		6				
A4		5		1		
A5		1	4		2	6
A6					4	1

코드: CS2-1-1-4BC1503D41EA544B8498EB9CD82C9A46-0 · cubesudoku.com에서 3D로 플레이

문제 3

■□□□ 쉬움 9×9 정답: 16쪽



3D Sudoku puzzle layout showing three 9x9 grids (A1-A9, B1-B9, C1-C9) with numbers and empty cells. The puzzle is a 3D version of a standard 9x9 Sudoku, with numbers 1-9 appearing in various positions across the three planes. The grids are arranged in a 3D structure, with dashed lines indicating the connections between the planes.

Grid A1-A9 (Left):

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
A8		3					8	7
A9		1	8		4		9	6

Grid B1-B9 (Top):

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

Grid C1-C9 (Right):

C1			5		7			2
C2	9			8	5	2		3
C3	2	4			9			8
C4	5				1	8	4	3
C5		9	3	7	4		8	
C6		8	6			3		1
C7	7		9	2				
C8	3		4	1	6	7		
C9		2				9		1

Grid A1-A9 (Bottom):

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
A4	3	4		7	5	1	8	6
A3	2			3			1	6
A2	5	8	4	9	1			3
A1			3		7	2		

Grid B1-B9 (Bottom):

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

코드: CS2-1-1-B64D4F1C6D5262F397C13B006821A581-0 · cubesudoku.com에서 3D로 플레이

문제 4

■ ■ □ □ 보통 9 × 9 정답: 16쪽



3D Sudoku puzzle grid with columns labeled B1-B9 and rows labeled A1-A9. The grid is composed of several interconnected 9x9 sub-grids.

Top Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Left Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-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	

Right Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Bottom Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Far Bottom Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

코드: CS2-1-1-C55765E36623F65559D61BB393BD51E7-0 · cubesudoku.com에서 3D로 플레이

문제 5

■■■■□ 어려움 9×9 정답: 16쪽



3D Sudoku puzzle layout with columns B1-B9 and rows A1-A9. The puzzle consists of five 3x3 sub-grids arranged in a cross pattern, with dashed lines indicating the 3D connections between them.

Top Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Left Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Right Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Bottom Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

Bottom-Middle Sub-grid (Columns B1-B9, Rows A1-A9):

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

코드: CS2-1-1-2512867931A1A82CC8930C7CFEA8B133-0 · cubesudoku.com에서 3D로 플레이

굵은 검은색 숫자는 힌트이고, 진한 회색 숫자는 빈칸에 들어갈 숫자입니다.

정답: 문제 1

문제: 10쪽

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

출처와 더 읽을거리

이 책 앞부분의 스도쿠 이야기는 다음 자료를 바탕으로 했습니다. 더 자세히 읽어 볼 수도 있습니다.

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

시리즈의 다른 책

CUBE SUDOKU 3D · 제1권: 입문 · 쉬움

CUBE SUDOKU 3D · 제2권: 보통

CUBE SUDOKU 3D · 제3권: 어려움

CUBE SUDOKU 3D · 제4권: 매우 어려움

CUBE SUDOKU 3D · 365문제: 3D 스도쿠와 함께하는 1년



온라인에서도 즐기세요

play.cubesudoku.com에서 컴퓨터, 태블릿, 휴대전화로 3D 큐브를 풀 수 있습니다. 모든 책은 cubesudoku.com에서 볼 수 있습니다.

cubesudoku.com