

# Tournoi du forum

<http://sudokuvariante.forumactif.com/>

## Liste des grilles:

Grilles	Points
1 Multiplication table	30
2 Penta spécial	40
3 S, comme dans Sudoku	50
4 Pantin	60
5 Skyscrapers	70
6 Kropki non-consécutives	80
7 Consécutives	90
8 Sudoku classique	100
9 Modulo 9 neighbors	110
10 Extra-régions	120
11 Odd/even view	140
12 Pusula	150
13 Séquences	160
	<b>1200</b>

**Bonne chance, Good luck !**

**1**

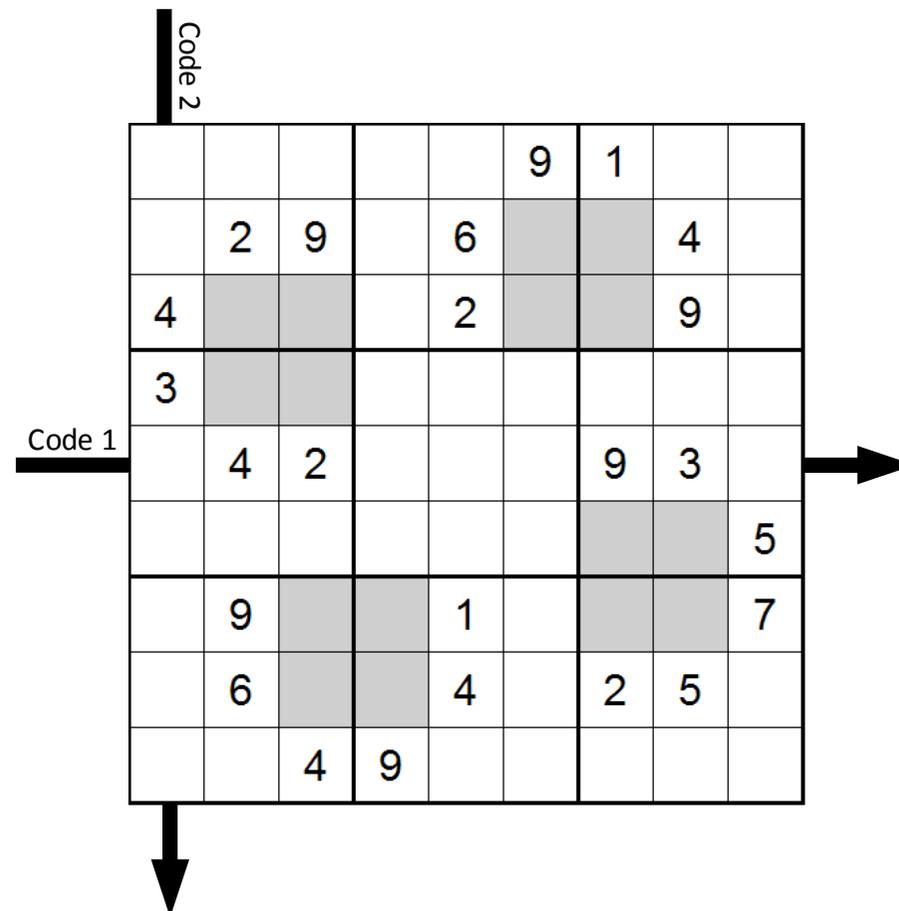
## Multiplication table 30 pts

Règles classiques du sudoku ;

Dans chaque carré gris de 4 cases, le nombre formé par les 2 chiffres dans les cases inférieures est le produit des 2 chiffres dans les cases supérieures.

*Classical rules of sudoku ;*

*In each of 4-cells grey boxes, the bottom two-digit number is the product of the 2 one-digit numbers above.*



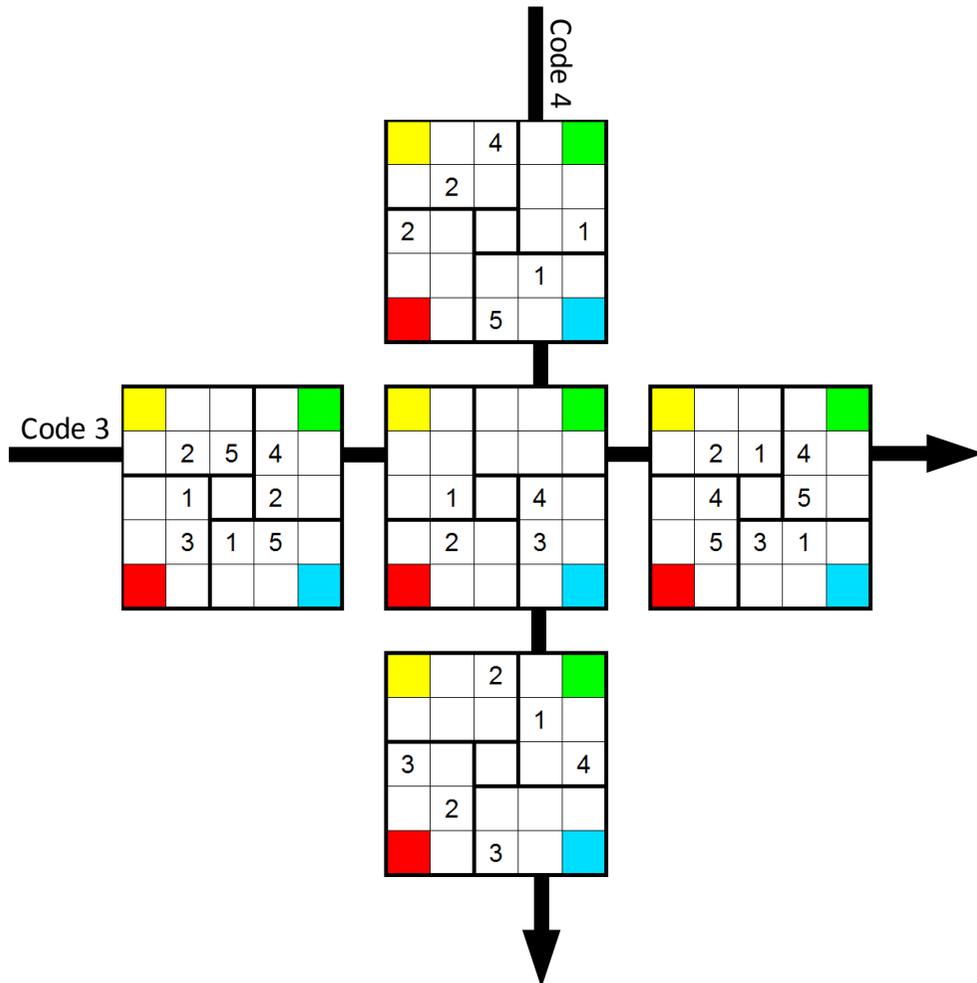
# 2

## Penta spécial

40 pts

Remplir les cinq grilles de 5\*5 cases de telle sorte que chaque ligne et colonne contiennent les chiffres de 1 à 5. Les régions de 6 cases contiennent au moins une fois chaque chiffre de 1 à 5. De plus, les cases centrales des grilles contiennent les chiffres de 1 à 5 et les cases de même couleur contiennent le même chiffre.

Fill in the five 5\*5 grids so that every row and column contain the digits 1 to 5. Regions of 6 cells contain each digit 1 to 5 at least once. Moreover, the central cells of grids contain digits 1 to 5 and cells with same color contain the same digit.



# 3

## S, comme dans Sudoku 50 pts

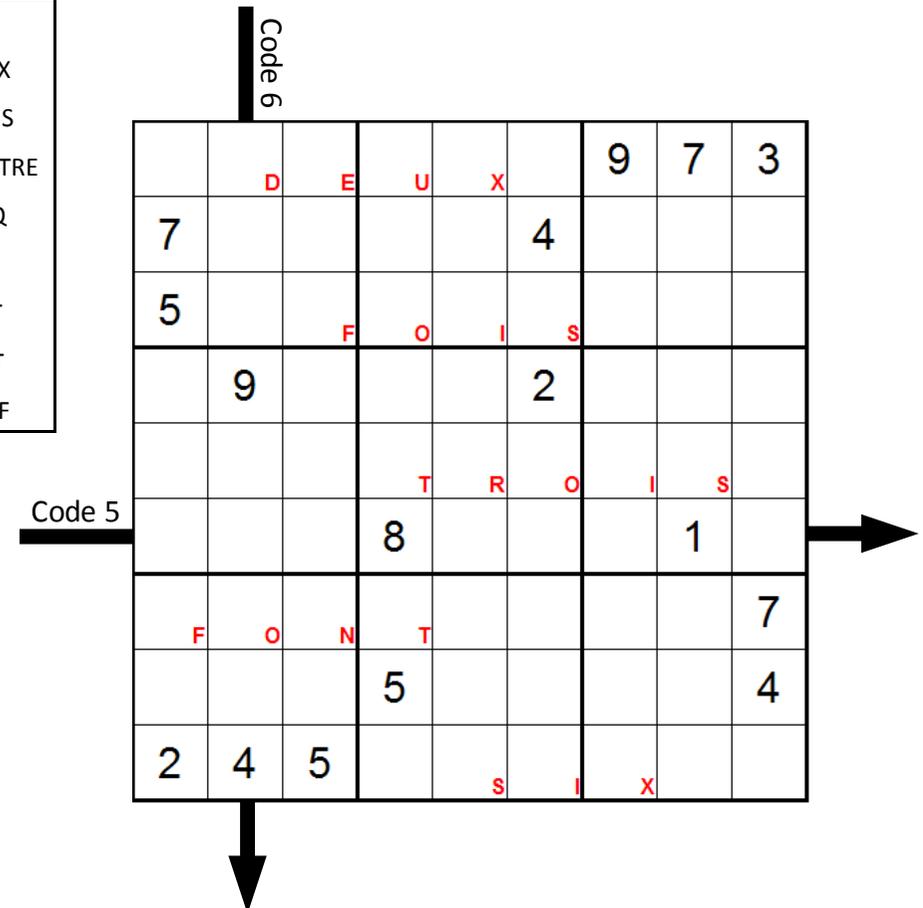
Règles classiques du sudoku ;

Les cases marquées par une lettre ne peuvent contenir qu'un chiffre contenant cette lettre dans son orthographe (en Français).

Classical rules of sudoku ;

In the cells marked with a letter, only digits that contain that letter in their spelling (in French) can occur.

- 1 – UN
- 2 – DEUX
- 3 – TROIS
- 4 – QUATRE
- 5 – CINQ
- 6 – SIX
- 7 – SEPT
- 8 – HUIT
- 9 – NEUF



# 4

## Pantin

60 pts

Remplir la grille avec les chiffres de 1 à 9 de sorte que chaque ligne, colonne et région de 3\*3 cases contiennent des chiffres différents.

Fill in the grid with digits 1 to 9, so that every row, column and 3\*3 box contain different digits.

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

# 5

## Skyscrapers

70 pts

Règles classiques du sudoku ;

Chaque chiffre dans la grille correspond à la hauteur des gratte-ciels dans chaque cellule. Les chiffres à l'extérieur de la grille indiquent le nombre de gratte-ciels vus de la direction correspondante.

Classical rules of sudoku ;

Each number in the grid represents the height of the skyscraper in each cell. The digits outside the grid indicate the number of skyscrapers seen from the corresponding direction.

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

# 6

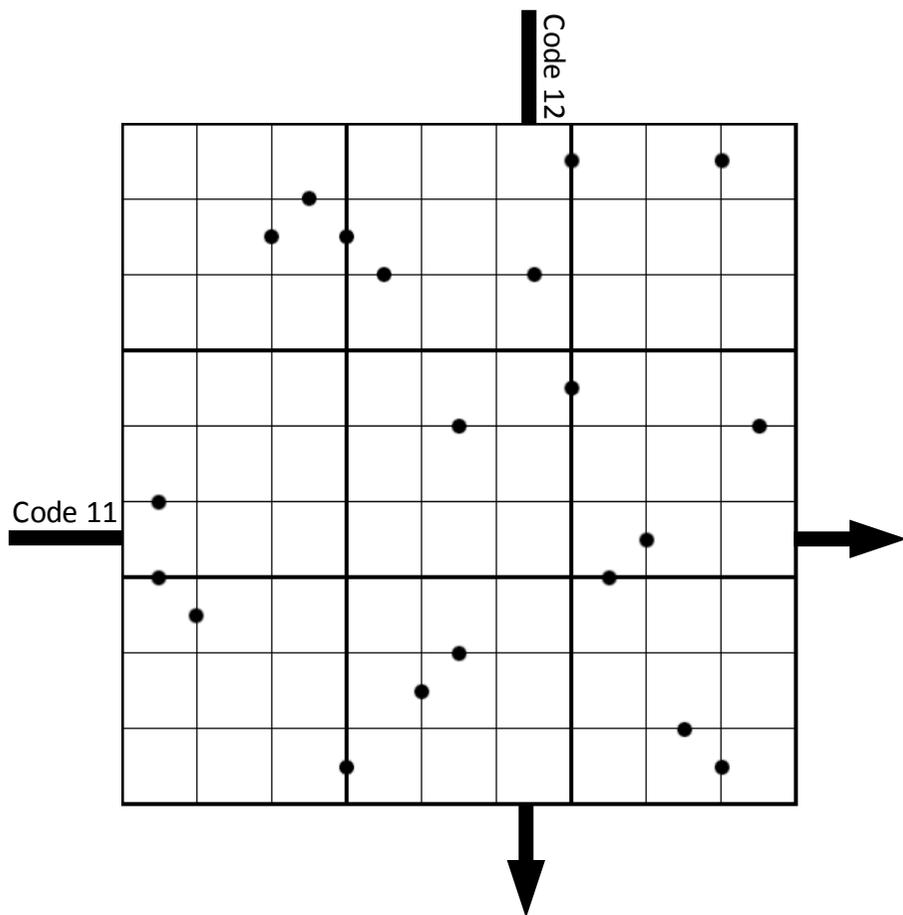
## Kropki non-consécutives 80 pts

Règles classiques du sudoku ;

Les cases voisines ne contiennent pas de chiffres consécutifs, les cases voisines contenant des chiffres dont l'un vaut le double de l'autre sont séparées par un point noir.

*Classical rules of sudoku ;*

*Neighboring cells don't contain consecutive digits, neighboring cells containing digits whose one is the double of the other are separated by a black dot.*



# 7

## Consécutives 90 pts

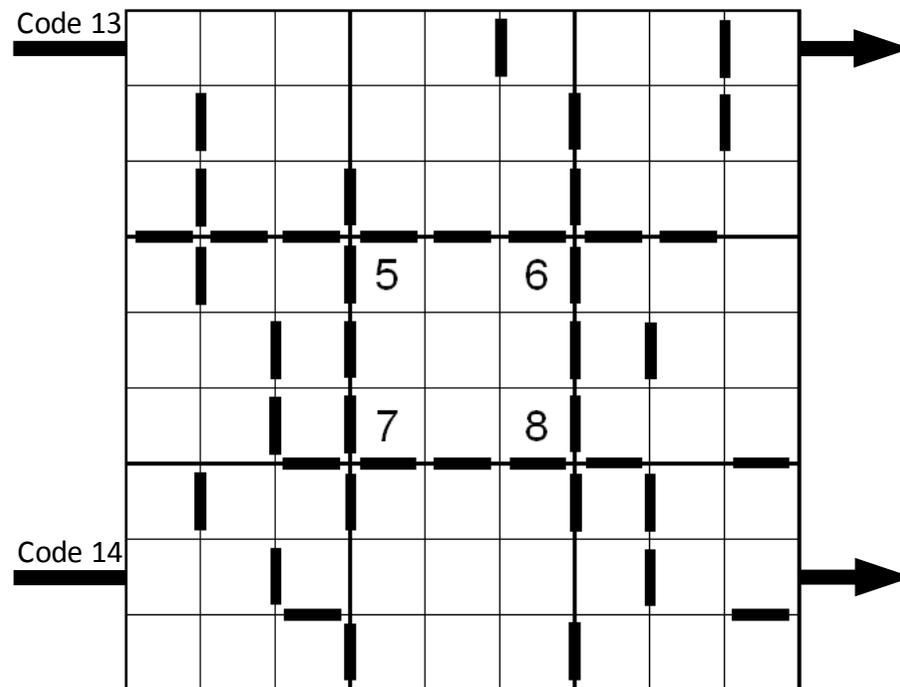
## 90 pts

Règles classiques du sudoku ;

Toutes les cases voisines contenant des chiffres consécutifs sont séparées par un trait.

*Classical rules of sudoku ;*

*All neighboring cells which contain consecutive digits are separated by bars.*



# 8

## Sudoku classique 100 pts

Remplir la grille de sorte que chaque ligne, colonne et région de 3\*3 cases contiennent les chiffres de 1 à 9.

*Fill in the grid so that every row, column and 3\*3 box contain the digits 1 to 9.*

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

Code 15

Code 16

# 9

## Modulo 9 neighbors 110 pts

Remplir la grille de sorte que chaque ligne, colonne et région de 3\*3 cases contiennent les chiffres de 0 à 8 ; Toutes les cases dont le chiffre est égal au modulo 9 de la somme des chiffres des cases voisines verticales et horizontales sont colorées en gris. Le modulo 9 d'un nombre est le reste de la division euclidienne du nombre par 9 (ex : le modulo 9 de 25 est égal à 7 ( $25 = 2*9 + 7$ )).

*Fill in the grid so that every row, column and 3\*3 box contain the digits 0 to 8 ; All cells whose digit equals modulo 9 of the sum of the digits of the vertical and horizontal neighboring cells are colored in grey. Modulo 9 of a number is the remainder of the Euclidean division of the number by 9 (ex: modulo 9 of 25 equals 7 ( $25 = 2*9 + 7$ )).*

				1				
	6	8	5		4	2	0	
	7						8	
	1						2	
	8						5	
	5						4	
	0	7	3		8	1	6	

Code 17

Code 18

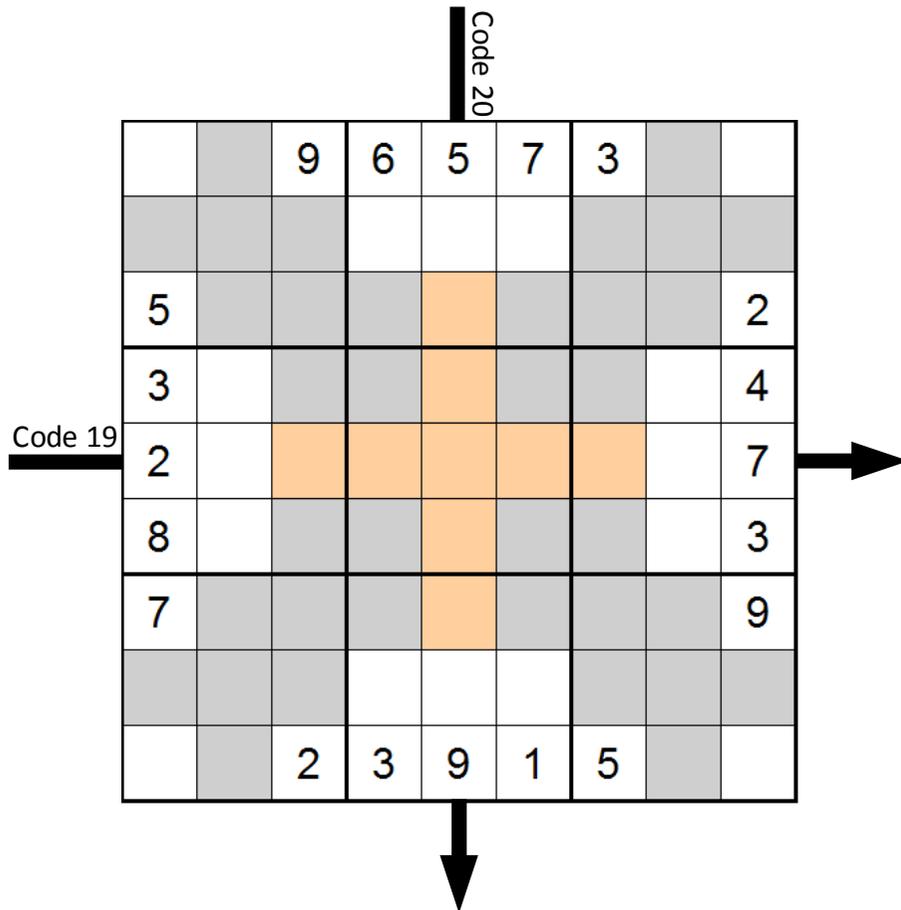
# 10

## Extra-régions

### 120 pts

Règles classiques du sudoku ;  
Chaque groupe de neuf cases colorées contient les chiffres 1 à 9.

*Classical rules of sudoku ;  
Each group of nine colored cells must also contain the digits 1 to 9.*



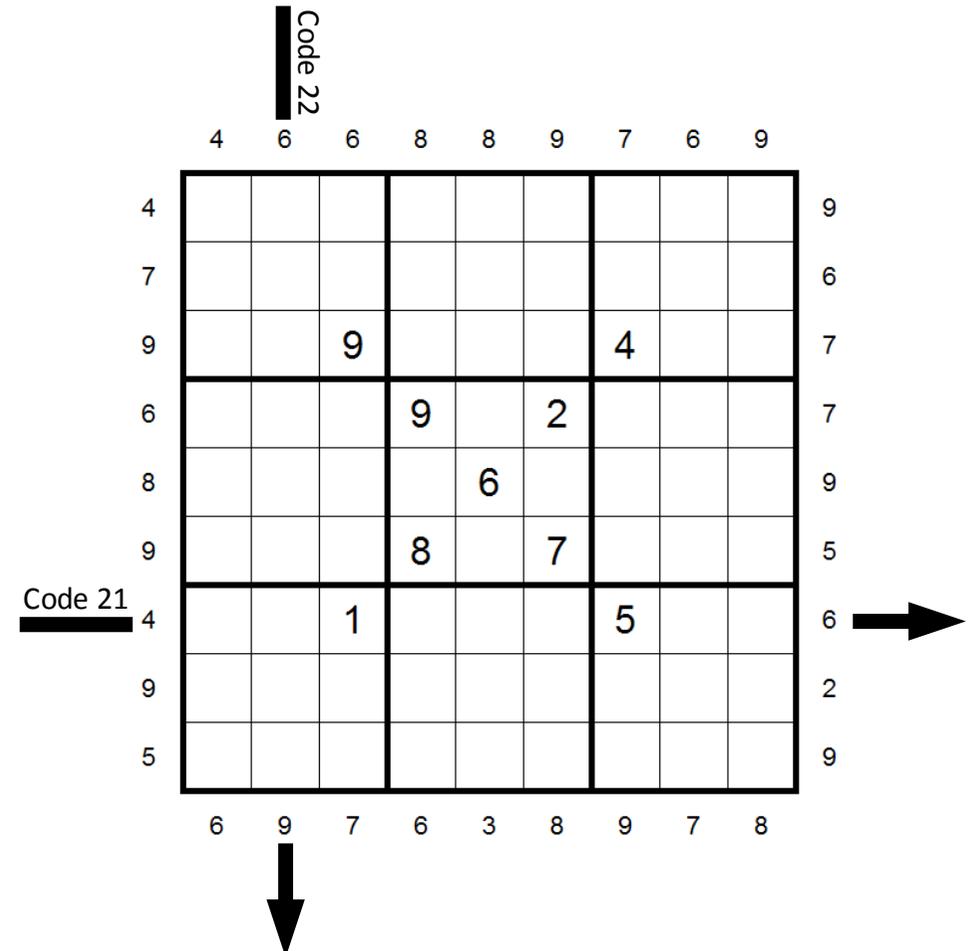
# 11

## Odd/even view

### 140 pts

Règles classiques du sudoku ; Les chiffres pairs en dehors de la grille indiquent quel est le premier chiffre pair apparaissant dans la ligne/colonne et direction correspondantes, les chiffres impairs en dehors de la grille indiquent quel est le premier chiffre impair apparaissant dans la ligne/colonne et direction correspondantes.

*Classical rules of sudoku ; The even digits outside the grid indicate which is the first even digit appearing in the corresponding row/column and direction, the odd digits outside the grid indicate which is the first odd digit appearing in the corresponding row/column and direction*



# 12

## Pusula

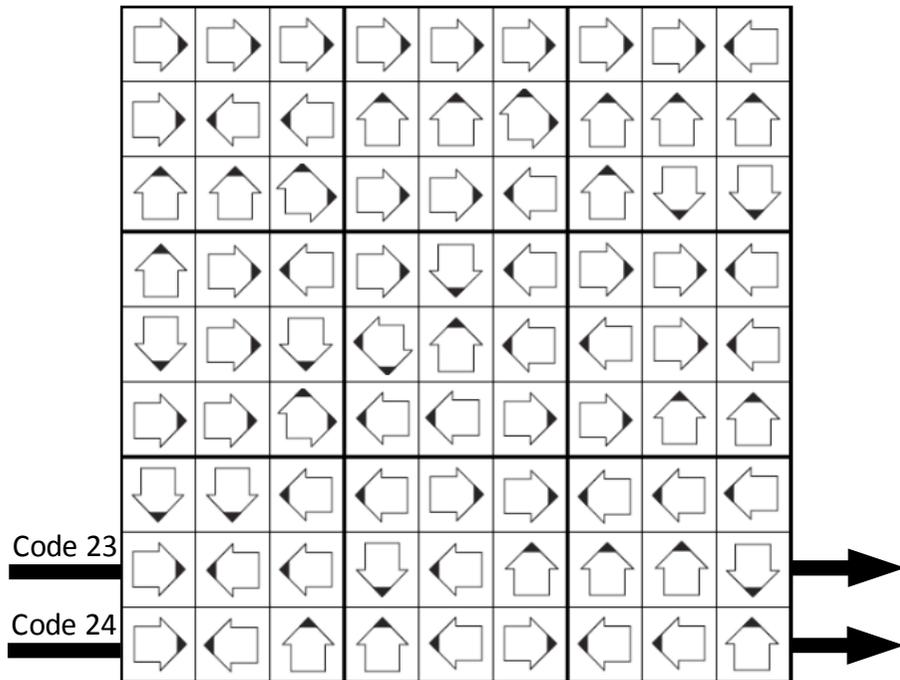
150 pts

Règles classiques du sudoku ;

Les flèches dans les cases contenant des chiffres impairs pointent en direction de la case voisine contenant le plus grand chiffre pair, les flèches dans les cases contenant des chiffres pairs pointent en direction de la case voisine contenant le plus grand chiffre impair ; Toutes les flèches sont indiquées.

*Classical rules of sudoku ;*

*The arrow of an odd digit points to the biggest even neighbor of the cell, the arrow of an even digit points to the biggest odd neighbor of the cell ; All arrows are given.*



# 13

## Séquences

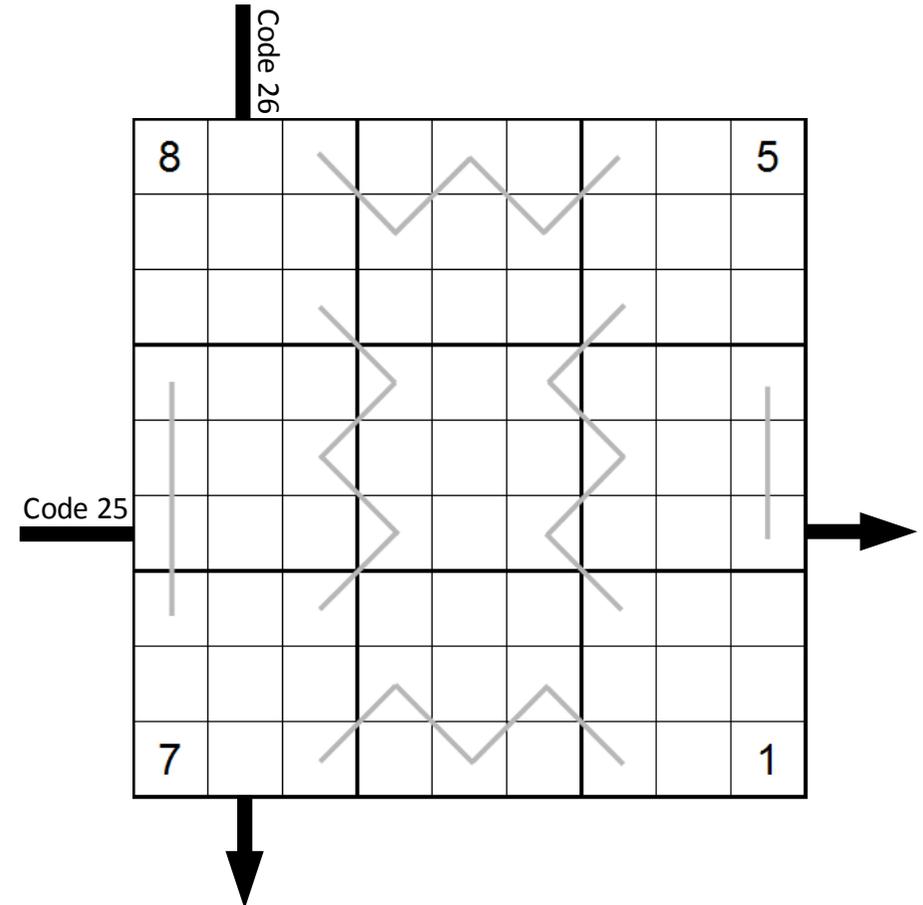
160 pts

Règles classiques du sudoku ;

Les chiffres le long des lignes grises forment des suites arithmétiques (par exemple 2-3-4-5 ou 1-3-5-7-9).

*Classical rules of sudoku ;*

*The digits along the grey lines are arithmetic sequences (for example 2-3-4-5 or 1-3-5-7-9).*



# Remerciements

J'aimerais remercier ici les gens qui m'ont aidé à la préparation du tournoi: Bastien Vial-Jaime (Ours brun), Rakesh Rai et Doukkali.

I would like to thank people who helped me in the preparation of the tournament: Bastien Vial-Jaime (Ours brun), Rakesh Rai and Doukkali.



Fred Stalder (Fred76)