

Sudoku

Epreuve Découverte #2



Fédération Française des
Jeux Mathématiques

18 . 09 . 2026 - 22 . 09 . 2026

Ce livret d'instruction décrit les grilles qui seront proposées au cours de l'épreuve : règles, nombre de grilles, points par grille (correspondant à la difficulté) et codes solutions (pour saisir vos réponses).

Vous pouvez démarrer l'épreuve de **45 mn** à tout moment **entre vendredi 18/09/2026 18h et mardi 22/09/2026**

23h. Quand vous aurez téléchargé le fichier PDF protégé, puis cliqué sur « obtenir le mot de passe », un compteur s'affichera pour indiquer le temps restant.

Nous recommandons de déclencher un chronomètre de votre côté (car certains navigateurs peuvent mal rafraîchir le compteur) et de saisir vos réponses au fur et à mesure, elles seront sauvegardées à chaque validation.

Pour rappel, vous devez travailler **seul et sans aide informatique** – merci pour votre fair-play !

Vous pouvez **imprimer** et résoudre sur papier, **ou** utiliser les liens fournis vers une **interface en ligne**. Dans ce cas, il est important de vous familiariser avec l'interface, par exemple en l'utilisant pour résoudre les exemples de grilles en ligne du site. Important : l'interface est optimisée pour un PC, **résoudre sur téléphone est plus délicat**.

Retrouvez exemples et quelques conseils (rubrique Indices) sur www.wspc2027.fr/conseils-et-astuces/

Si vous entrez les codes solutions pour les 6 grilles avant la fin des 45 mn et que vos réponses sont justes, vous bénéficierez d'un bonus de 2 points par minute. Les résultats seront publiés peu après la fin de l'épreuve.

Type de puzzle	N°	Points (total 135)
Irregular sudoku	1	18
	2	18
Odd Even Sudoku	3	22
	4	22
AntiKnight Sudoku	5	25
	6	30

Code solution :

Pour chaque ligne ou colonne pointée par une flèche, indiquer les chiffres, dans le sens de la flèche

Irregular Sudoku (18, 18 points)

Placez les chiffres de 1 à N (N étant la dimension de la grille) de sorte qu'ils soient tous distincts sur chaque ligne, chaque colonne et chaque région (délimitée par une bordure épaisse).

Exemple

A →

	5			
		1		
	2	3	4	
		5		
			2	

↓ B

Solution

A →

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

↓ B

Code solution :
A : 23154 B : 34125

Odd Even Sudoku (22, 22 points)

Appliquez les règles du Sudoku.

De plus, chaque case marquée d'un carré contient un chiffre pair, et chaque case marquée d'un rond contient un chiffre impair.

Exemple

A →

1			2

↓ B

Solution

A →

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

↓ B

Code solution :
A : 1432 B : 4321

Antiknight Sudoku (25, 30 points)

Appliquez les règles du Sudoku.

De plus, deux cases séparées par un pas de cavalier aux échecs (deux cases dans une direction, puis une case perpendiculaire) ne peuvent pas contenir le même chiffre.

Exemple

A →

			5		
			4		
2		4			
1				5	
	4			3	

↓ B

Solution

A →

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

↓ B

Code solution :
A : 325416 B : 543216