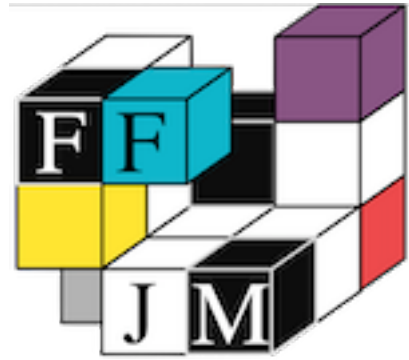


French Puzzle Open
Open Puzzles France

Samedi 13 juin 2026

Sudoku, round 1, par Édouard Lebeau

Livret d'instructions



**Fédération Française des
Jeux Mathématiques**

La *Rencontre Puzzles France* se tiendra à l'École normale supérieure le samedi 13 juin 2026 à partir de 10h. Celle-ci comporte deux rounds de Sudoku le matin, d'une durée respective de 80 minutes (ce round) et 60 minutes (le round 2, composé par Julien Bonneville).

Les problèmes de ce livret et de l'épreuve ont été créés par Édouard Lebeau. Ils ont été testés par Denis Auroux, Julien Bonneville et Aubin Danzo, que nous remercions pour leur aide précieuse.

Les problèmes proposés et les points qu'ils rapportent sont résumés dans le tableau suivant. Le barème donne une estimation de la difficulté relative des différents problèmes mais la perception de la difficulté est subjective et peut varier d'une personne à l'autre.

L'intitulé des variantes est donné en anglais pour respecter une nomenclature internationale mais la règle est expliquée aussi en français dans ce livret ainsi que dans le livret de l'épreuve.

Sudoku — Round 1 — French Mahabharat		
1	Classic Sudoku 6×6	7
2	Classic Sudoku 6×6	8
3	Classic Sudoku 9×9	30
4	Classic Sudoku 9×9	46
5	Classic Sudoku 9×9	52
6	Classic Sudoku 9×9	73
7	Irregular Sudoku 6×6	46
8	Irregular Sudoku 9×9	37
9	Antiknight Sudoku 6×6	32
10	Antiknight Sudoku 9×9	32
11	Thermo Sudoku 6×6	14
12	Thermo Sudoku 9×9	35
13	Odd/Even Sudoku 6×6	16
14	Odd/Even Sudoku 9×9	88
15	Killer + German Whispers Sudoku 6×6	42
16	Killer + German Whispers Sudoku 9×9	121
17	1 or 2 Difference Pairs Sudoku 6×6	21
18	1 or 2 Difference Pairs Sudoku 9×9	100
Total		800

Chaque grille d'exemple comporte un lien vers une page du site Penpa¹ permettant de résoudre ce problème en ligne.

Règlement. Le seul matériel autorisé pour la résolution est un outil scripteur (stylo, crayon, feutre) et une gomme.

Les points sont attribués uniquement aux grilles complètement et correctement résolues (pas de points pour une résolution partielle, pas de points négatifs pour des solutions fausses). L'attribution des points est conforme au barème du tableau ci-dessus.

Si un(e) participant(e) résout tous les problèmes correctement dans le temps imparti, un bonus de 10 points par minute restante lui sera attribué.

1. Du développeur indien Swaroop Guggilam.

Codes solutions — Answer codes

Si vous participez à la version en ligne de cet événement, il vous sera demandé de saisir un code solution pour chaque grille que vous estimez avoir résolue.

Dans tous les cas, il y a deux flèches dans la marge gauche de la grille. Le code solution est alors obtenu en tapant les contenus des deux lignes (lues de gauche à droite) ou colonnes (lues de haut en bas) correspondantes, celle notée A puis celle notée B, les contenus étant séparés par un blanc.

*If you do this event online, you will have to submit an answer code for each puzzle that you have solved.
In all cases, you will find two arrows in the margin of the grid. The answer code is obtained by typing the content of the row (read from left to right) ou column (read from top to bottom) pointed by the A arrow, followed by a white space, followed by the content of the row or column pointed by the B arrow.*

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

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

Code solution / Answer code : 291357468 645978213

1 et 2. Classic Sudoku 6 × 6

<https://tinyurl.com/2259249k>

Appliquer les règles du Sudoku classique 6 × 6.

Standard 6 × 6 Sudoku rules apply.

	1				2
2				3	
			3		
		4			
	4				5
1				6	

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

3-6. Classic Sudoku 9 × 9

<https://tinyurl.com/2733ukur>

Appliquer les règles du Sudoku classique 9 × 9.

Standard 9 × 9 Sudoku rules apply.

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

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

7. Irregular Sudoku 6 × 6

<https://tinyurl.com/2cfxaslt>

Placer dans chaque case un chiffre entre 1 et 6 de sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque région délimitée en gras.

Place a digit between 1 and 6 into each cell so that each digit appears exactly once in each row, column and outlined region.

1					5
	2			6	
	6			3	
3					4

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

8. Irregular Sudoku 9 × 9

<https://tinyurl.com/26r326mh>

Placer dans chaque case un chiffre entre 1 et 9 de sorte que chaque chiffre apparaisse exactement une fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque région délimitée en gras.

Place a digit between 1 and 9 into each cell so that each digit appears exactly once in each row, column and outlined region.

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

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

9. Antiknight Sudoku 6 × 6

<https://tinyurl.com/259kwzvx>

Appliquer les règles du Sudoku classique. Lorsque deux cases sont séparées par un mouvement de cavalier (comme aux échecs), elles doivent contenir des chiffres différents.

Standard Sudoku rules apply. Any two cells separated by a chess knight's move must contain different digits.

1					
	2				1
3					
				6	
			5		
6				4	

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

10. Antiknight Sudoku 9 × 9

<https://tinyurl.com/2ycsd3gy>

Appliquer les règles du Sudoku classique. Lorsque deux cases sont séparées par un mouvement de cavalier (comme aux échecs), elles doivent contenir des chiffres différents.

Standard Sudoku rules apply. Any two cells separated by a chess knight's move must contain different digits.

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

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

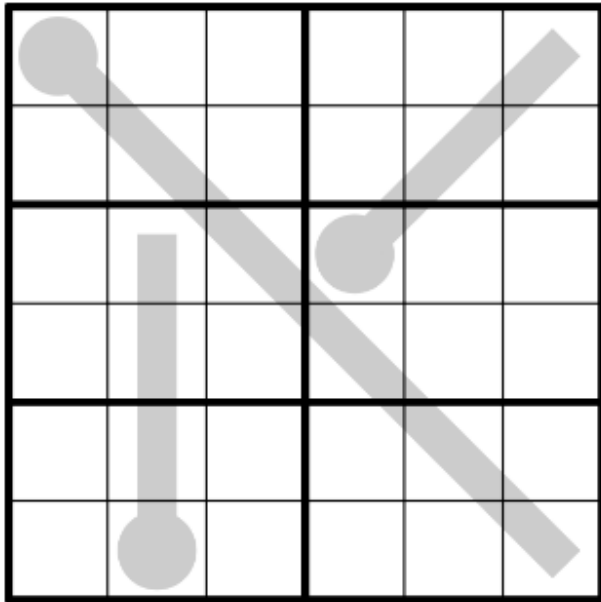
11. Thermo Sudoku 6 × 6

<https://tinyurl.com/28mrofe5>

Appliquer les règles du Sudoku classique 6 × 6.

Le long de chaque thermomètre, les chiffres augmentent strictement en partant du bulbe.

Standard 6 × 6 Sudoku rules apply. Along each thermometer, digits strictly increase starting from the bulb end.



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

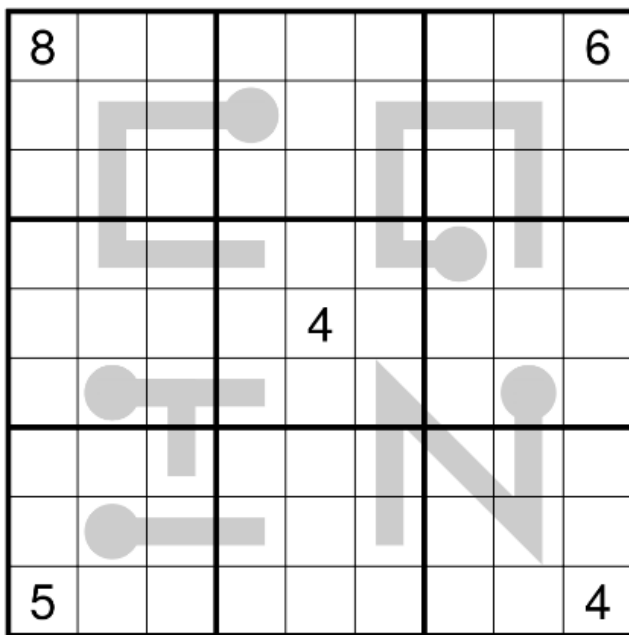
12. Thermo Sudoku 9 × 9

<https://tinyurl.com/25rpfzr3>

Appliquer les règles du Sudoku classique 9 × 9.

Le long de chaque thermomètre, les chiffres augmentent strictement en partant du bulbe.

Standard 9 × 9 Sudoku rules apply. Along each thermometer, digits strictly increase starting from the bulb end.



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

13. Odd/Even Sudoku 6×6

<https://tinyurl.com/2yjutlvq>

Appliquer les règles du Sudoku classique 6×6 .

Chaque carré gris indique que la case correspondante contient un chiffre pair. Chaque cercle gris indique que la case correspondante contient un chiffre impair.

Standard 6×6 Sudoku rules apply. Each cell with a gray square contains an even digit. Each cell with a gray circle contains an odd digit.

○			6		■
	○			■	
1		○	■		3
2		■	○		4
	■			○	
■			5		○

○3	5	4	6	1	■2
6	○1	2	3	■4	5
1	4	○5	■2	6	3
2	3	■6	○1	5	4
5	■2	1	4	○3	6
■4	6	3	5	2	○1

14. Odd/Even Sudoku 9×9

<https://tinyurl.com/25xr6nf7>

Appliquer les règles du Sudoku classique 9×9 .

Chaque carré gris indique que la case correspondante contient un chiffre pair. Chaque cercle gris indique que la case correspondante contient un chiffre impair.

Standard 9×9 Sudoku rules apply. Each cell with a gray square contains an even digit. Each cell with a gray circle contains an odd digit.

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

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

17. 1 or 2 Difference Pairs Sudoku 6×6

<https://tinyurl.com/2a52gpvq>

Appliquer les règles du Sudoku classique 6×6 .

Lorsqu'un point blanc est placé entre deux cases, la différence entre les chiffres correspondants doit valoir 1 ou 2. On ne donne pas forcément tous les points blancs possibles.

Standard 6×6 Sudoku rules apply. Adjacent cells marked by a circle contain digits that differ by 1 or by 2. All possible circles are not necessarily marked.

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

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

18. 1 or 2 Difference Pairs Sudoku 9×9

<https://tinyurl.com/2cslcjcb>

Appliquer les règles du Sudoku classique 9×9 .

Lorsqu'un point blanc est placé entre deux cases, la différence entre les chiffres correspondants doit valoir 1 ou 2. On ne donne pas forcément tous les points blancs possibles.

Standard 9×9 Sudoku rules apply. Adjacent cells marked by a circle contain digits that differ by 1 or by 2. All possible circles are not necessarily marked.

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

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