

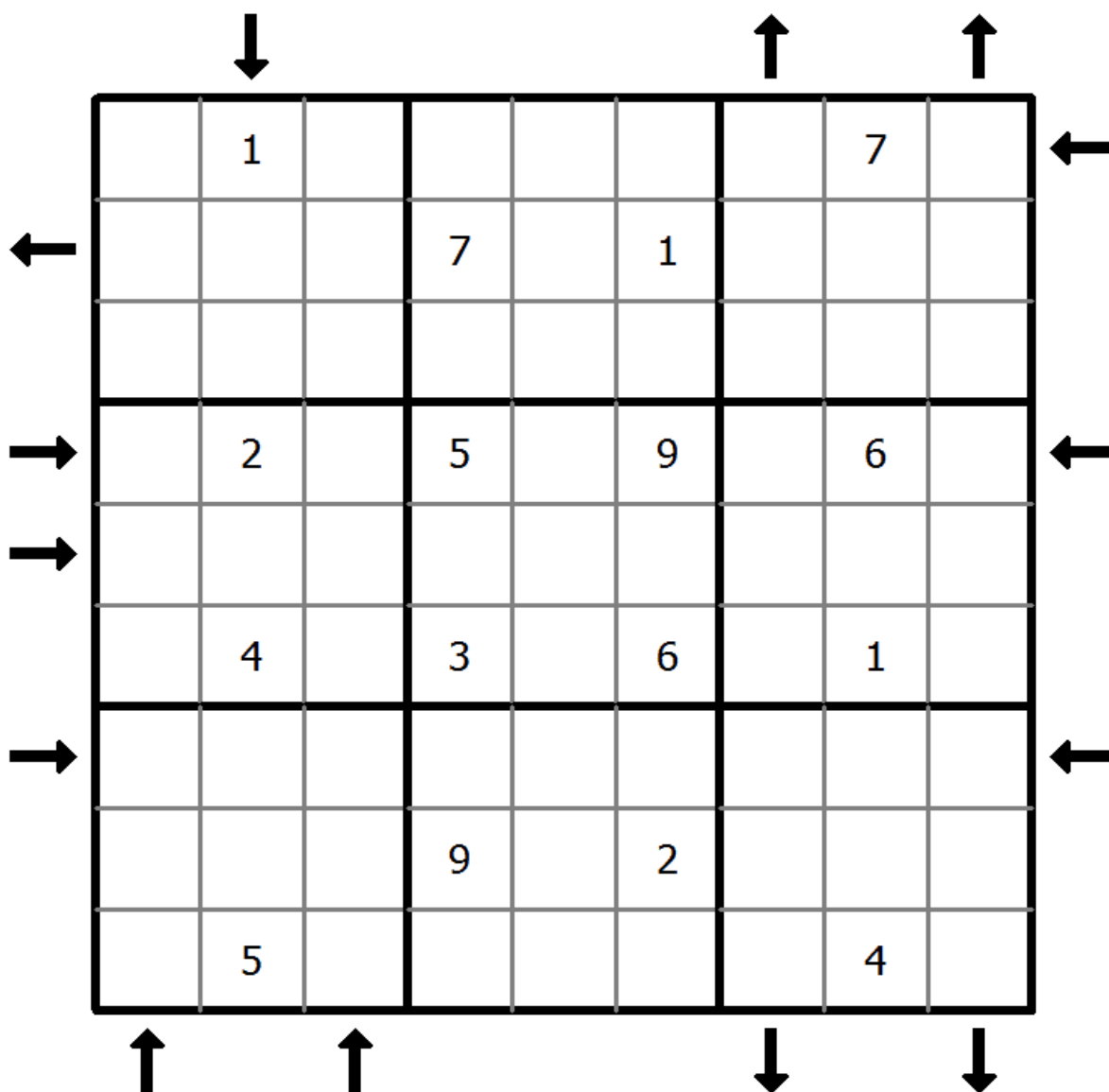
升序降序数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

网格外的箭头表示对应方向上最近的三位数字是升序还是降序（最高的数字总是在箭头的方向）。所有可能的箭头都给出了，因此如果没有箭头，则前三位数字在任何一个方向上都不会形成一个递增的序列。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

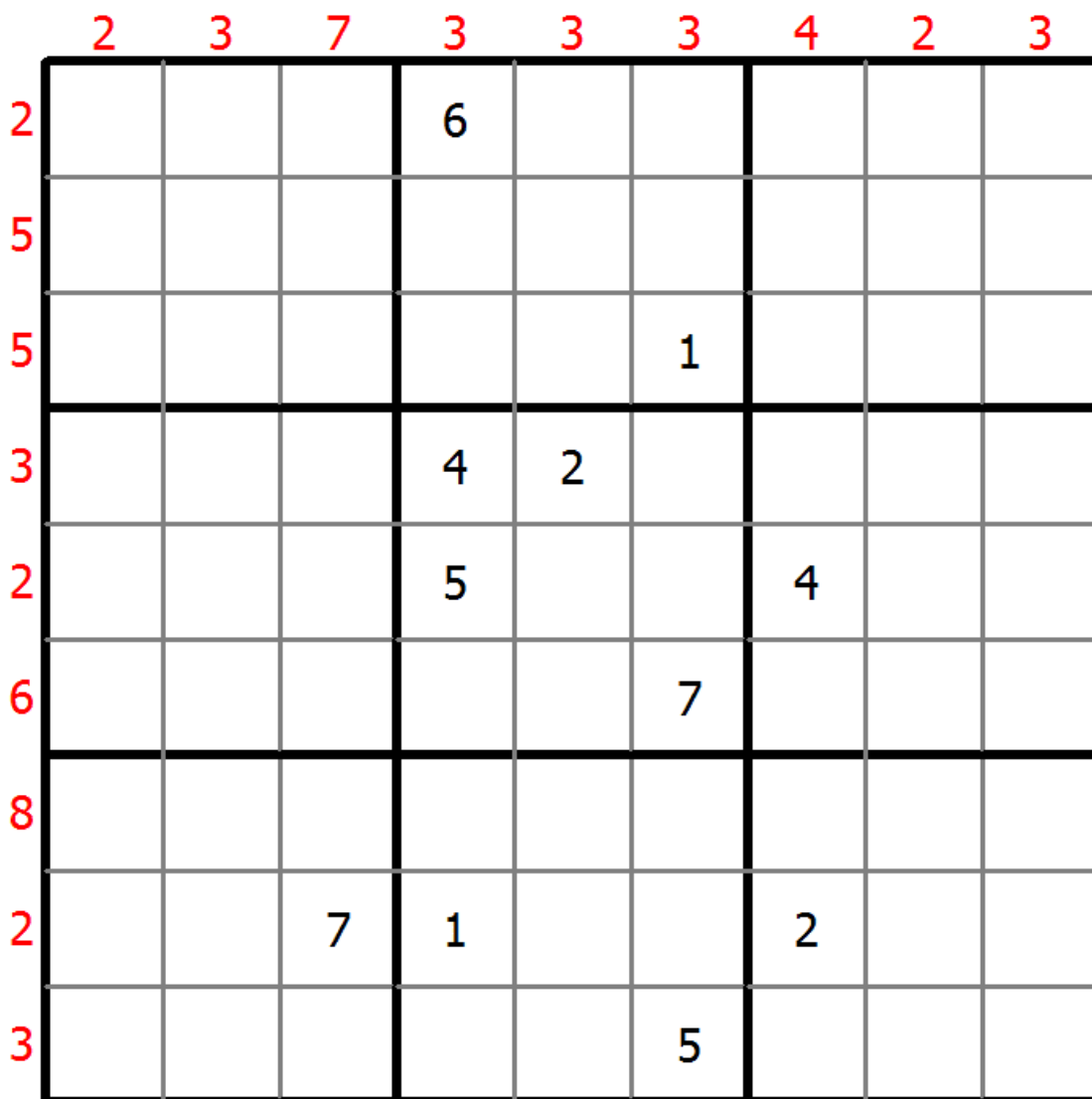
边差数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

图表边缘的数字表示相应行或列中第一个和最后一个数字之间的差异。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

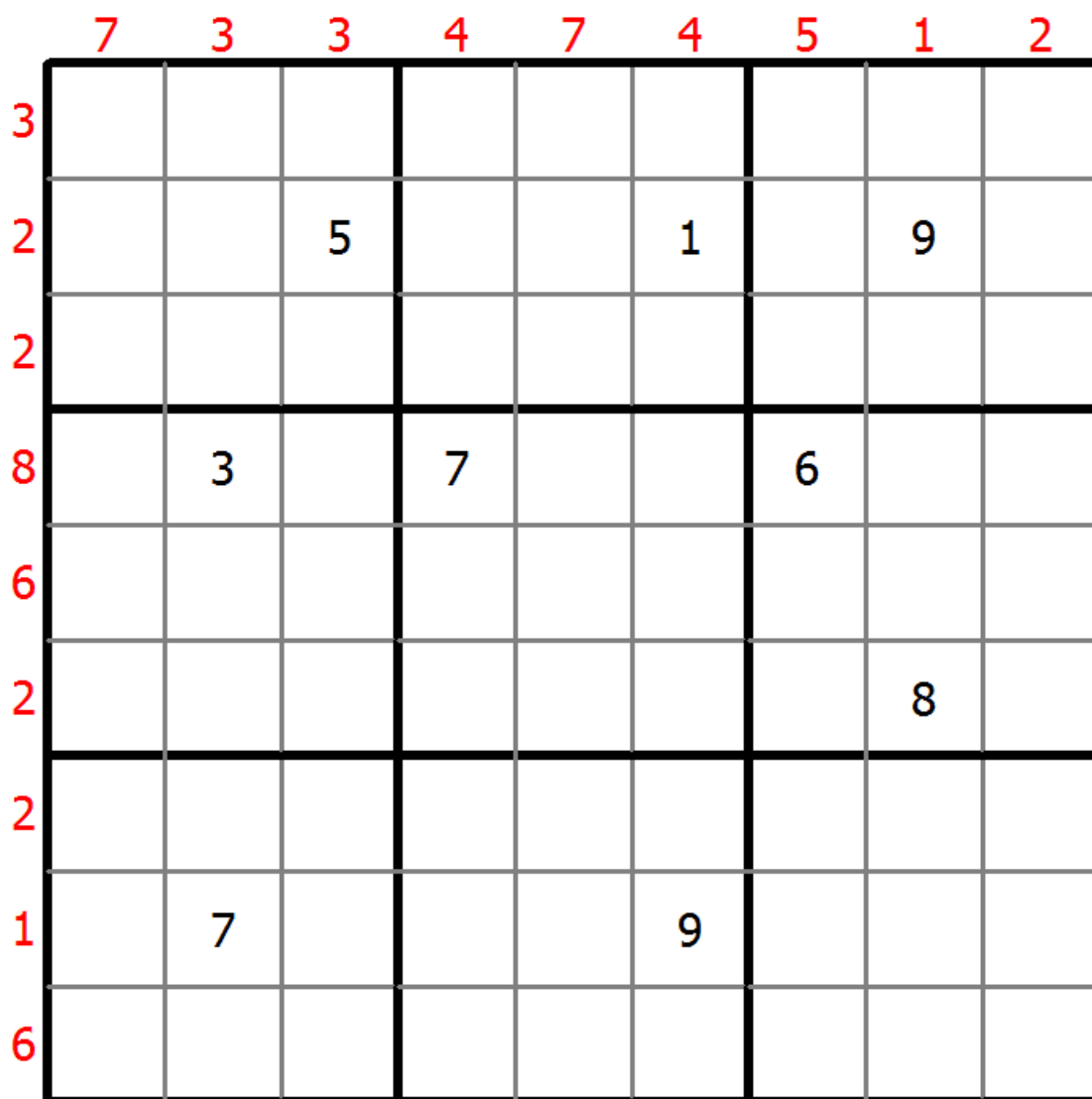
边差数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

图表边缘的数字表示相应行或列中第一个和最后一个数字之间的差异。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

升序降序数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

网格外的箭头表示对应方向上最近的三位数字是升序还是降序（最高的数字总是在箭头的方向）。所有可能的箭头都给出了，因此如果没有箭头，则前三位数字在任何一个方向上都不会形成一个递增的序列。



(答案)

© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

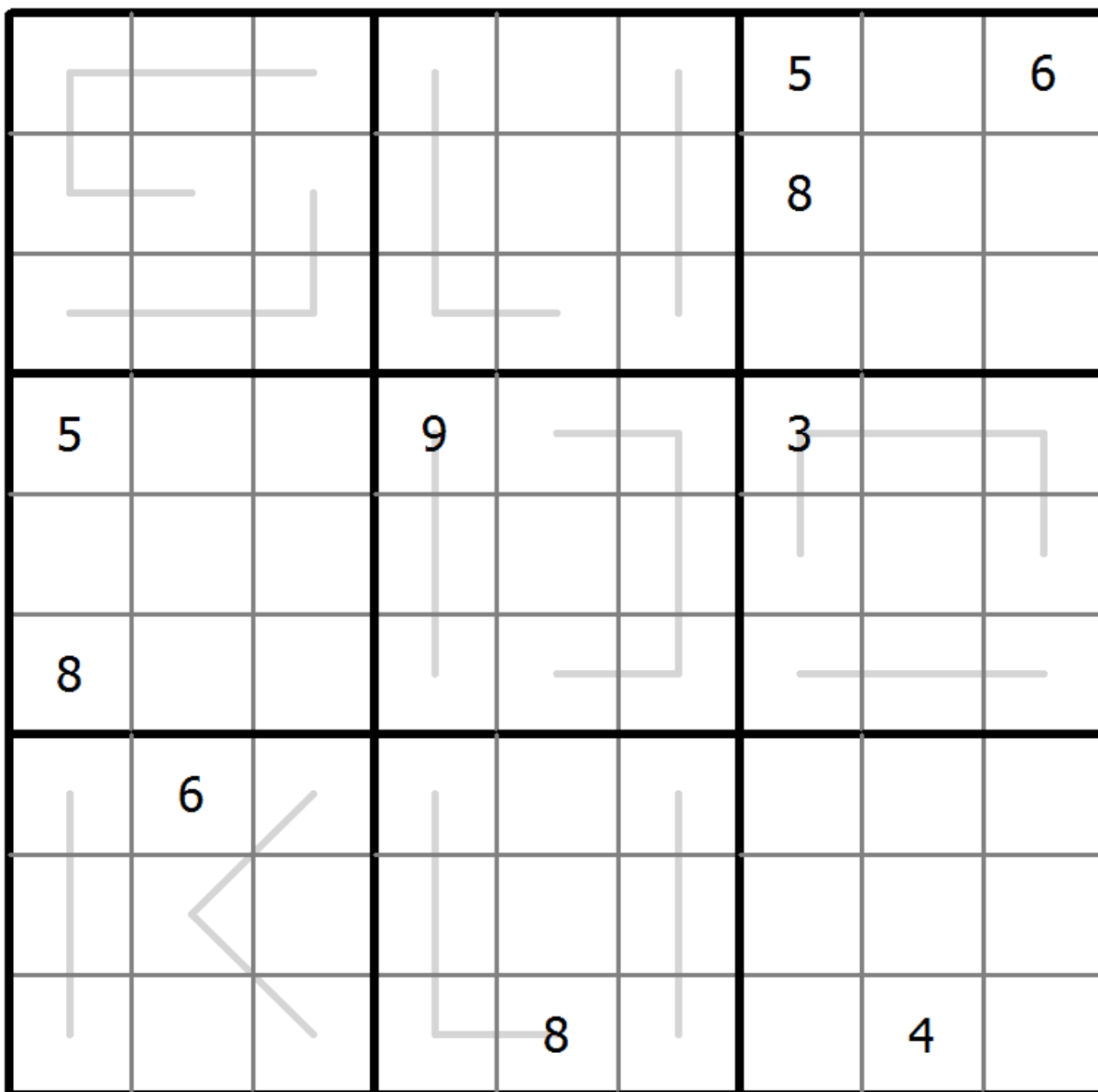
递增数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

每一行的数字都是单调递增或递减的。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

小10数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

两个单元格之间的交叉表示这些单元格中数字的乘积小于10。两个单元格之间的加号表示这些单元格中的数字之和小于10。如果和与积小于10，则这些单元格之间存在交叉。如果两个单元格之间没有符号，则和和和的乘积都至少为10。



(答案)

© sudoku.today

完美立方数数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

两个单元格之间的点表示两个单元格中的数字在读取方向上形成一个两位数的立方数。所有的立方数都有标记。



(答案)

	1				4			
8		•			•			•
	5				•	•	4	•
							•	•
5			•		•			7
			•					
		8				•	2	
			•					5
				•		•		
			1				7	

© sudoku.today

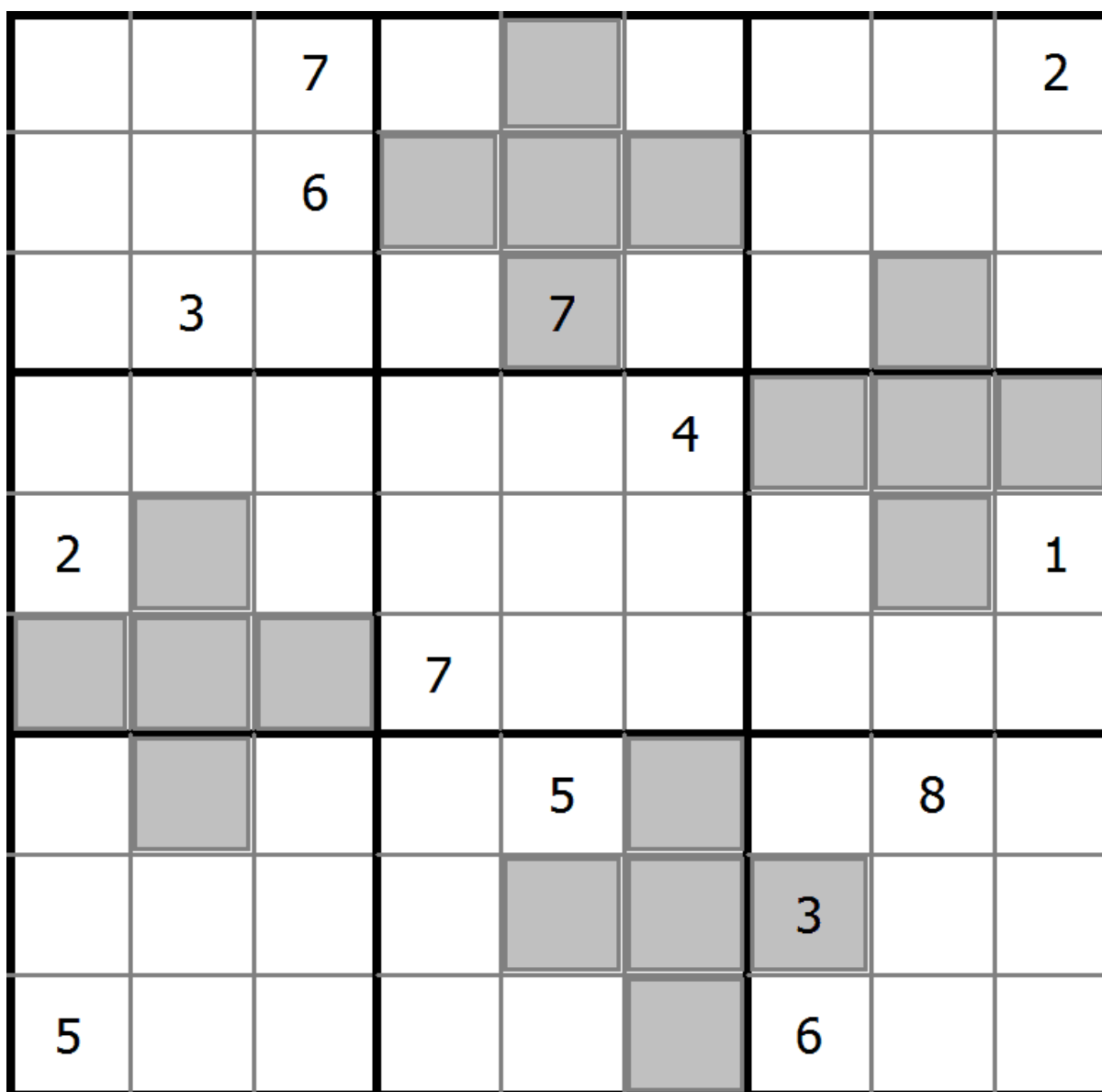
克隆数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

灰色标示出多块克隆（复制）区域。数字在这些克隆区域的相应位置上必须是相同的。这里说的克隆必须是平移的，不能是旋转或镜像的。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

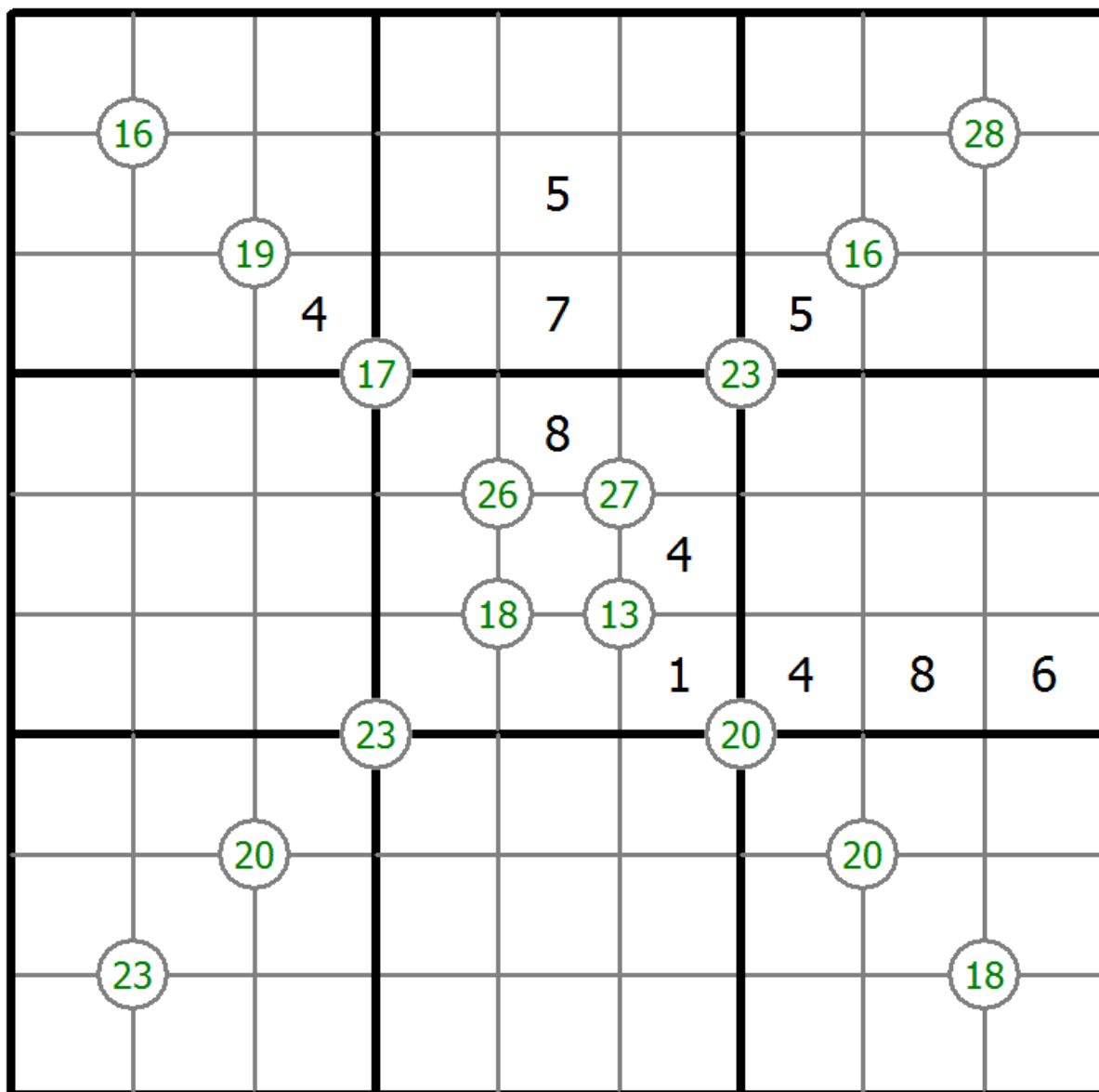
四数和数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

四个单元格交叉处的每个数字都是这四个单元格中的数字之和。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudoku puzzle.org>)

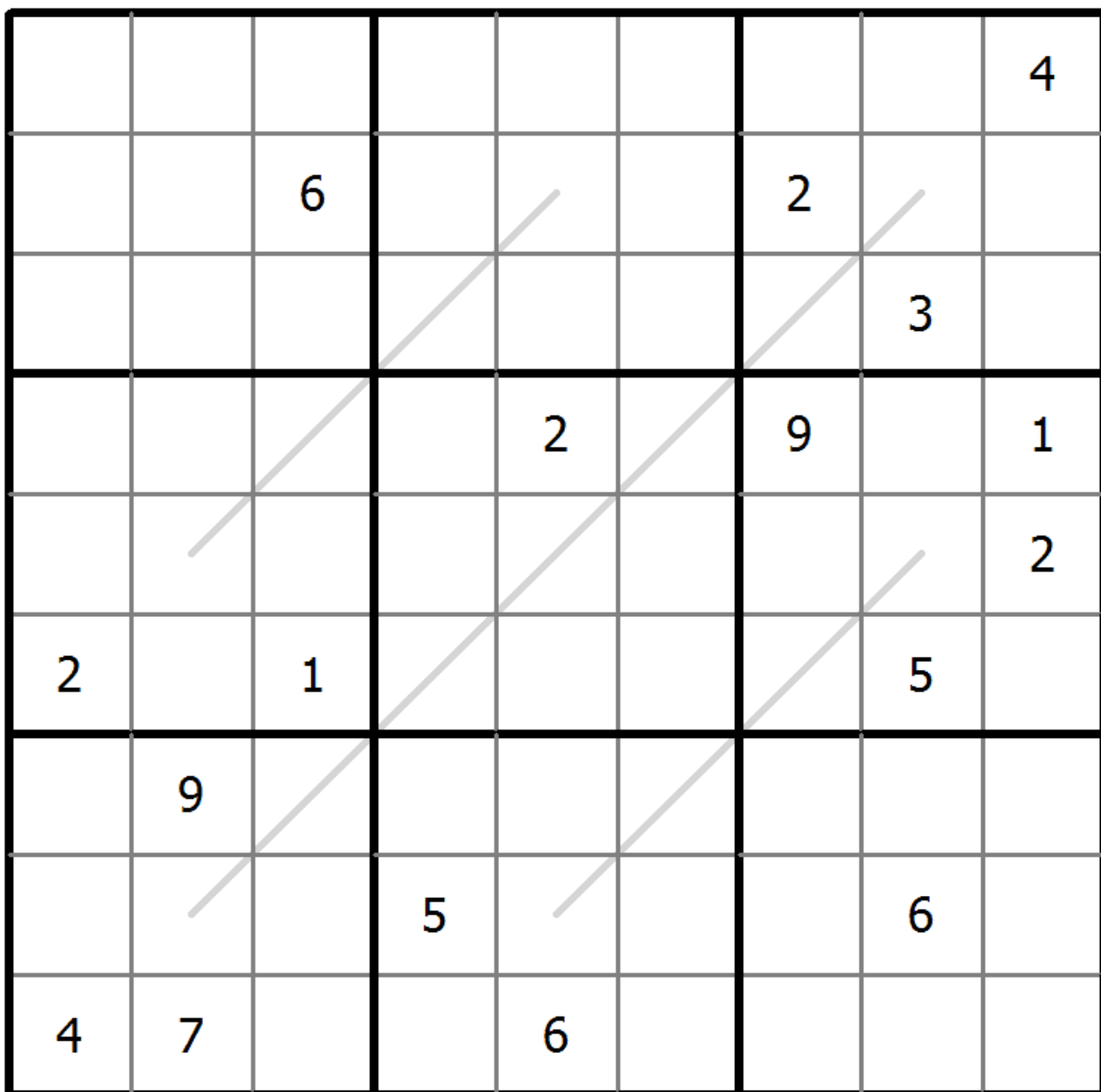
递增数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

每一行的数字都是单调递增或递减的。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

乘积数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

两个单元格之间的数字表示这些单元格中数字的乘积。四个单元格之间的数字表示两个对角相邻单元格（左上+右下（\）或右上+左下（/））之间的乘积。



(答案)

		4						
			40					7
			35	28				
	27- \setminus 72			\setminus 14			9	
	7							32
				/8				
						6		
							8	
2			9					
		7						
	15			4				
					56		\setminus 28	
	6					21		

© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

箭头数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

沿每个箭头路径的数字之和等于带圆圈单元格中的数字。数字可以在箭头形状内重复。



(答案)

				○			8	6
		6					5	
								4
	↙			↓				↘
	5							1
	↑	9		↗		↖		↑
				8				
5	○							○
			7					

© sudoku.today

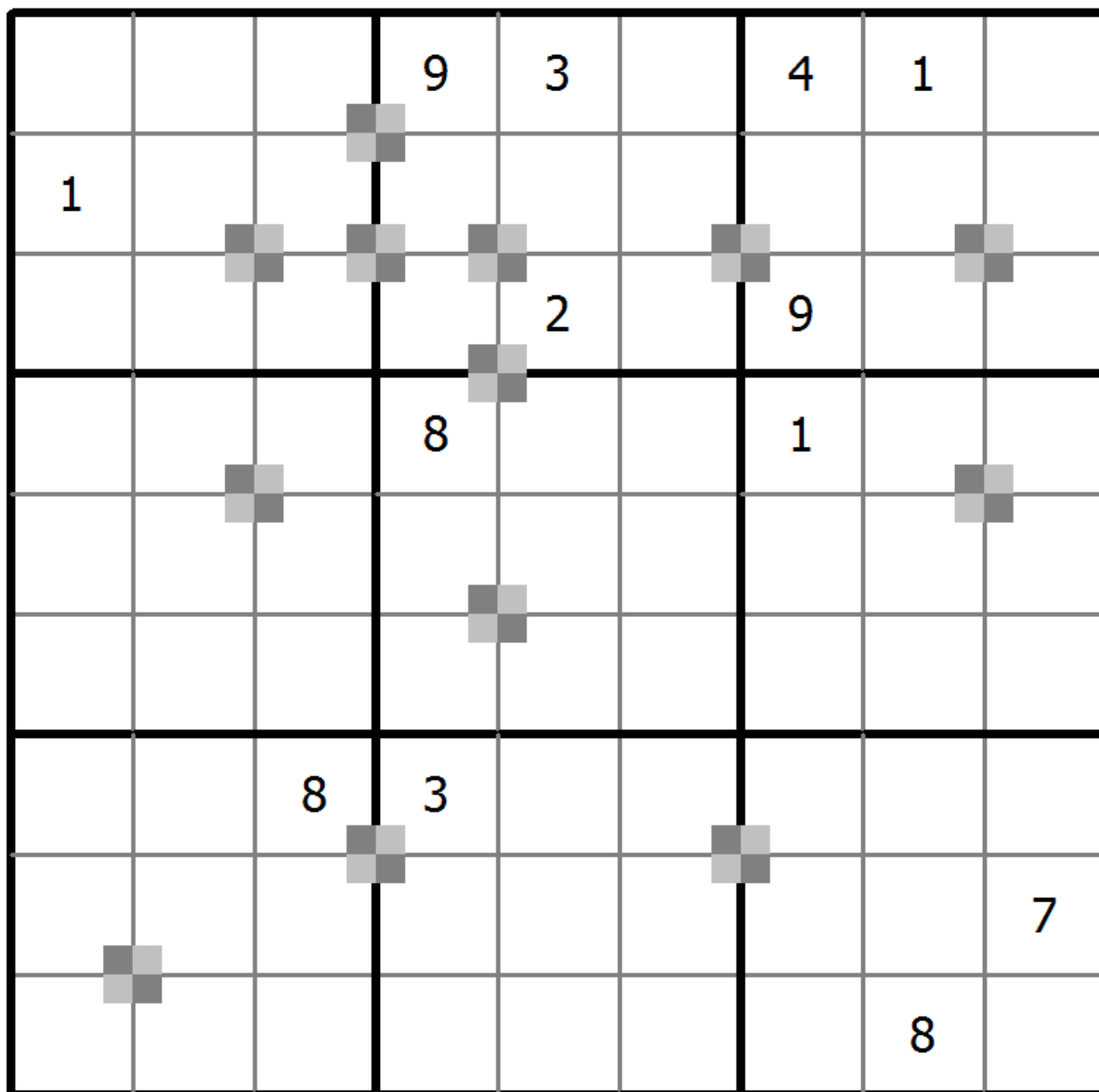
双色蛋糕数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

每2个奇数和2个偶数组成一个2x2棋盘图案，双色蛋糕标记已经给出。双色蛋糕标记是2x2的单元格区域，其中左上角和右下角的单元格是一种类型，右上角和左下角的单元格是另一种类型。所有可能的点都有标记。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

颜色数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

在每个彩色区域内，每个数字必须出现一次。



(答案)

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

© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

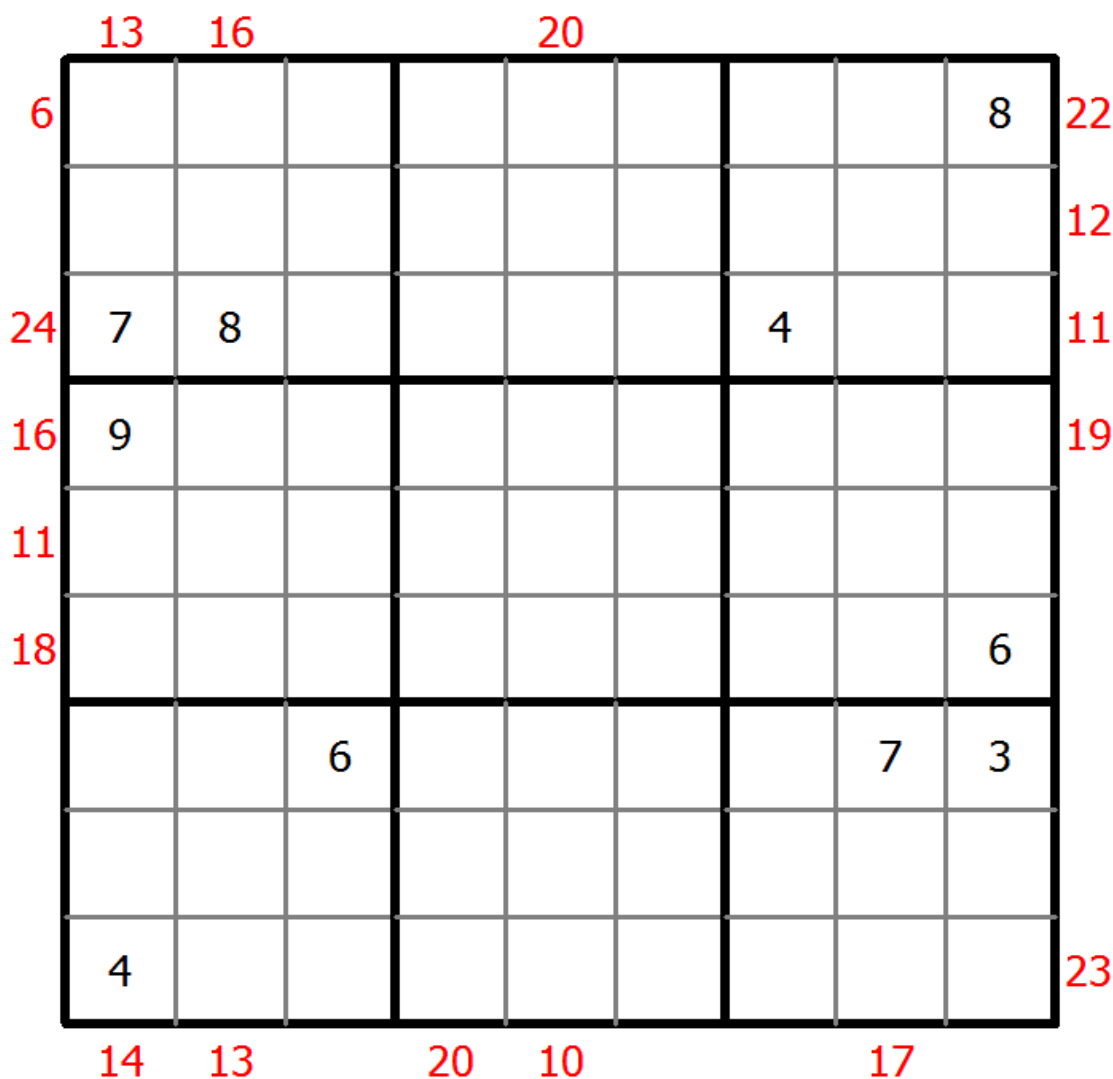
边框和数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

网格外的数字表示对应方向上前3位数字的总和。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

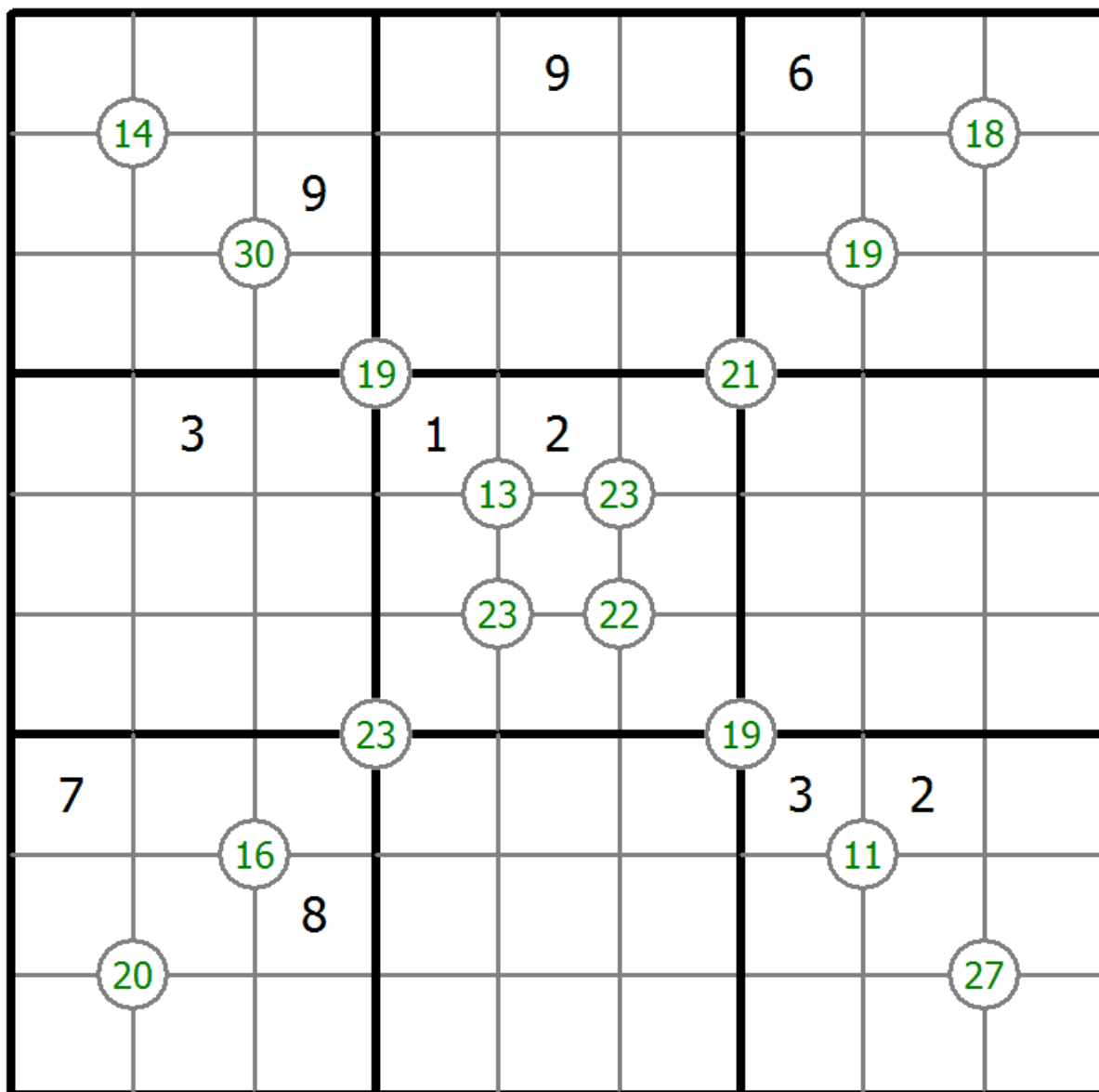
四数和数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

四个单元格交叉处的每个数字都是这四个单元格中的数字之和。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudoku-puzzle.org>)

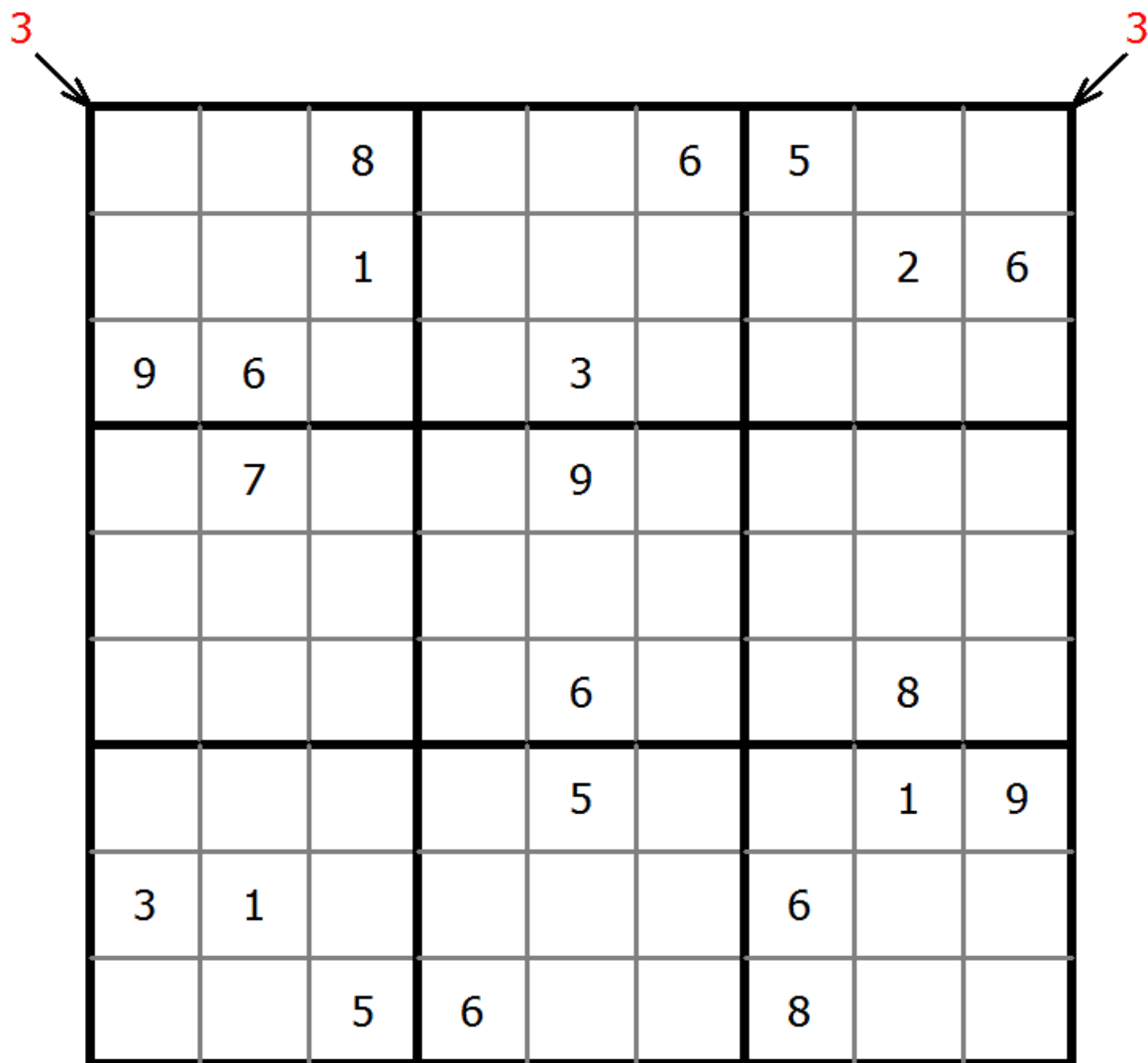
指向数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

网格外箭头和数字表示对应方向上格子内有多少个不同的数字。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

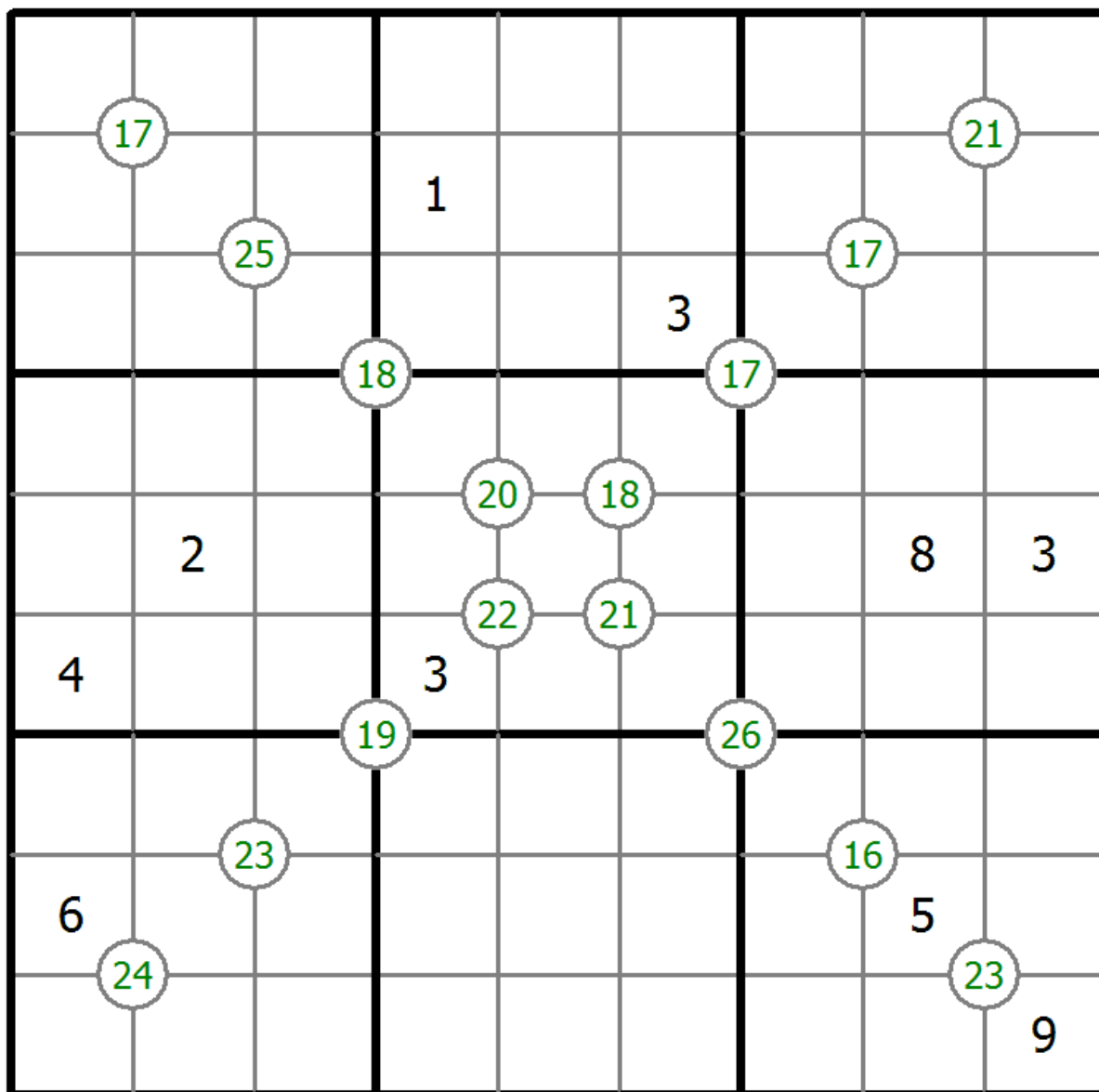
四数和数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

四个单元格交叉处的每个数字都是这四个单元格中的数字之和。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

双色蛋糕数独

将1到9的数字放入每个空方块中，以便每个数字在每行、每列和9个3x3区域中恰好都出现一次。

每2个奇数和2个偶数组成一个2x2棋盘图案，双色蛋糕标记已经给出。双色蛋糕标记是2x2的单元格区域，其中左上角和右下角的单元格是一种类型，右上角和左下角的单元格是另一种类型。所有可能的点都有标记。



(答案)

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

© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

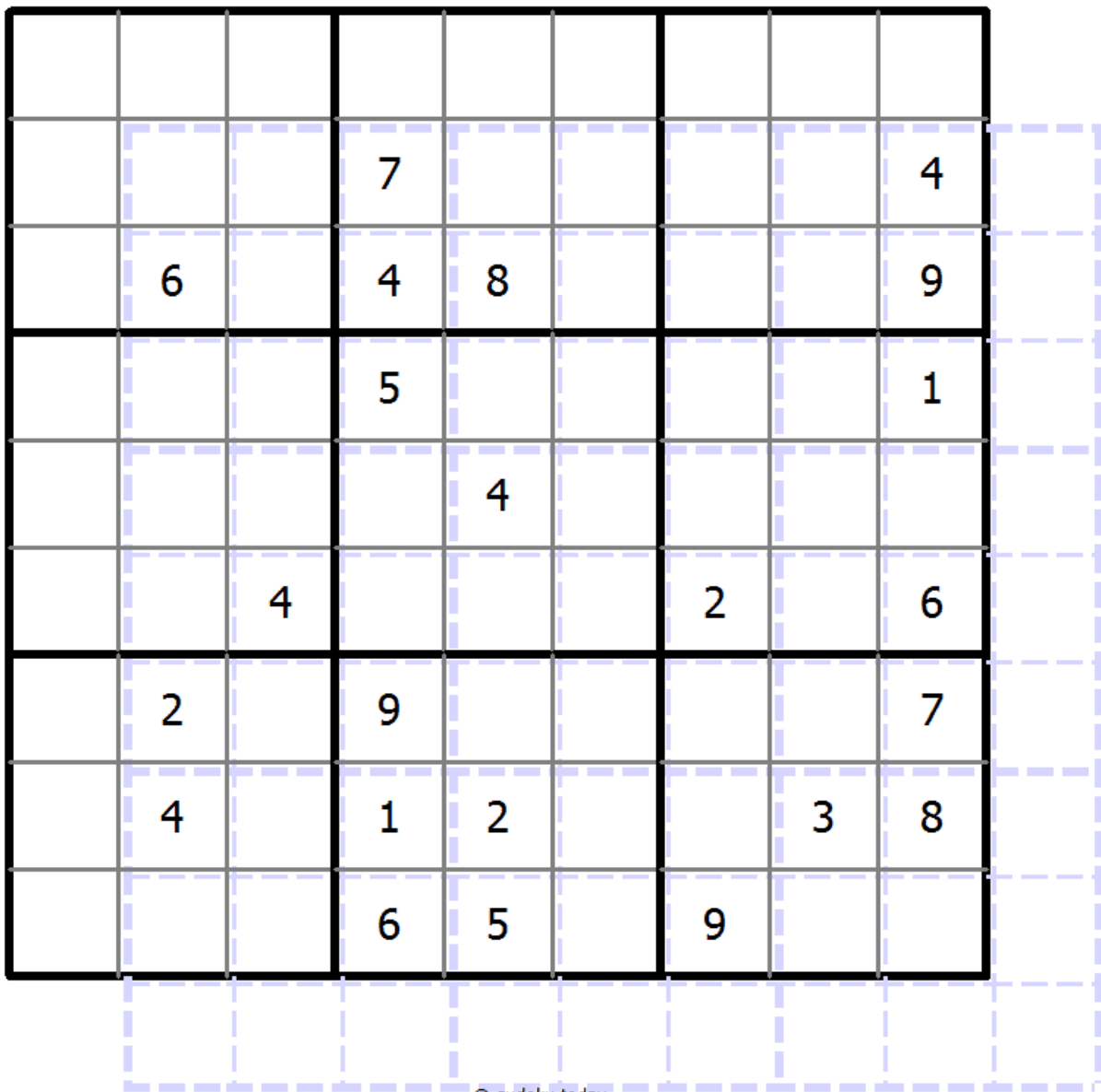
聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)

重影数独

跟随经典数独规则。这个拼图由两个重叠的数独组成。



(答案)



© sudoku.today

今日数独 (<https://cn.sudoku.today>)
 武士数独 (<https://cn.samuraisudoku.com>)

聪明格 (<https://cn.newdoku.com>)
 数独 (<https://cn.sudokupuzzle.org>)