

Cómo resolver | Sudoku Islas

Los Sudoku Islas son como los demás sudokus en el sentido de que no repiten números ni en las columnas verticales ni en las filas horizontales ni en los nueve sectores usuales de 3x3 casillas. Pero agregan una particularidad: tampoco repiten números en las cuatro zonas que se dan grisadas y que llamamos "islas".

La información extra que añaden estas "islas" da un giro muy interesante al juego. Tomemos como ejemplo este desafío:

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

1) La sugerencia es empezar a resolver por la fila indicada con una flecha, que es donde tenemos más datos. ¿Donde va el **3** en esa fila? De los cuatro lugares posibles, los tres que están marcados con asteriscos están excluidos porque pertenecen al sector donde hay un **3** colocado; solo queda, entonces, un lugar donde ponerlo, y allí lo ponemos.

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

2) Segunda pregunta: en la misma fila indicada con la flecha, ¿donde va el **8**? Aquí entran a jugar las islas: note que las casillas marcadas * y ** están en una isla grisada... ¿donde va un **8**!

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

Por lo tanto, el **8** lo ponemos en la casilla restante. En la fila de la flecha ya solo queda ahora colocar el **4** y el **6**; el **4** no puede ir en la casilla ** porque en esa columna ya hay un 4, por lo tanto en ** va el **6** y en * el **4**.

3) Consideremos ahora la columna marcada con una **A**. ¿Dónde va el **7** en ella? Solo puede estar arriba o abajo del **2**, pues los otros puestos de la columna están en sectores donde ya hay un **7**.

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

Pero... bajo el **2** no puede estar porque esa casilla está en una isla que ya tiene un **7**. Así, jugando con los sectores "normales" y las "islas" grisadas, encontramos la ubicación del **7** de la columna **A**.

4) Veamos ahora (en el esquema de arriba) el sector inferior derecho: ¿dónde va el **1**? Parece que tiene dos lugares posibles. En cambio, si miramos la isla inferior derecha, ¡hay solo un lugar para el **1**! Y, una vez puesto el **1**, se completa el sector colocando el **5**.

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

5) ¡Estamos ya en plena campaña! La columna **A** se completa fácilmente, colocando el **1** debajo del **2** (único lugar posible), y luego el **8** (que tiene que ir sobre el **4**, ya que la casilla bajo el

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

4 forma parte de una isla que ya tiene su **8**). En la columna queda entonces un solo lugar, donde va el número que falta, el **3**. Ahora, con una columna, una fila y un sector completo, no le resultará difícil terminar de resolver el juego.