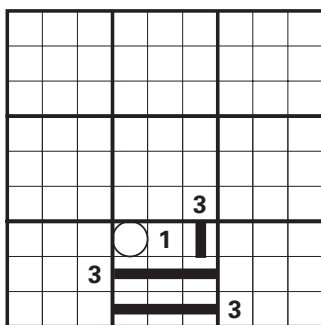


Cómo empezar a resolver un Sudoku



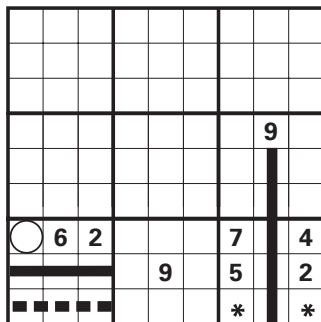
El sudoku se va resolviendo paso a paso. Pero esto no significa que debe empezarse por la primera casilla y seguir desde allí en orden. No. De lo que se trata es de descubrir casillas “críticas” que pueden aparecer cualquier lugar. Las casillas críticas son esas a las que sólo les cabe una de nuestras nueve cifras, o a lo sumo dos de ellas.

Barrido de primera



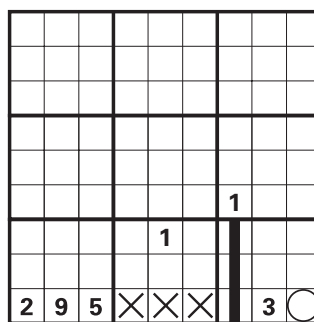
El 3 no puede ir en las casillas “barridas”. Por lo tanto, la casilla con círculo debe llevar un 3.

Barrido de segunda



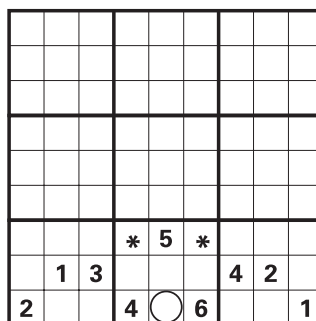
El número 9 debe ir en una de las dos casillas con asterisco. Podemos aprovechar este hecho para completar el barrido en el sector izquierdo. Así se determina que la casilla con círculo lleva un 9.

Preguntas específicas



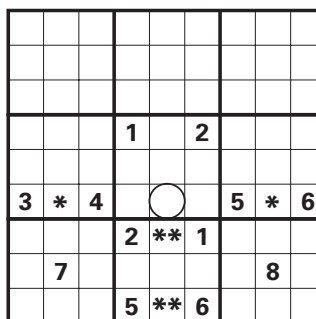
¿Dónde va el 1 en la fila inferior? Tachamos las casillas prohibidas. Sólo queda la casilla con círculo.

Casilla para dos



Las casillas con asterisco deben ser ocupadas por el 1 ó por el 2. No podemos aún determinar dónde va cada uno de estos números. Pero como sea, esto nos permite deducir que, en ese sector, el 3 sólo puede ir en la casilla con círculo. (Puede ser conveniente anotar provisoriamente en la casilla los dos únicos números que calzan allí).

Casilla para dos (bis)



Las casillas con asterisco simple son para el 1 y el 2. Más abajo, el 7 y el 8 habrán de ir en las casillas con asterisco doble. Esto nos permite decir que en la casilla con círculo no van: ni el 1, ni el 2, ni el 3, ni el 4, ni el 5, ni el 6, ni el 7, ni el 8. ¡Va el 9!