



WCPN Nederlands Kampioenschap Sudoku 2014 - instructies

Dinsdag 10 juni 20.00-22.00 uur

Je hebt twee uur de tijd om zo veel mogelijk punten te halen.

Dit kampioenschap bestaat uit zestien puzzels. Bij alle puzzels staat het te behalen aantal punten en is aangegeven welke code je moet insturen. Het insturen van een foute code levert 10 strafpunten op. Stuur je geen code op, dan krijg je 0 punten.

Natuurlijk mogen alle WCPN-leden meedoen aan dit kampioenschap, maar om in aanmerking te komen voor een plaats in het WK-team moet je wel de Nederlandse nationaliteit hebben, van 10 tot 19 augustus 2014 beschikbaar zijn en bereid zijn een deel van de kosten zelf te betalen. Verder is het de bedoeling dat de beste puzzelaars ons land vertegenwoordigen: los dus de puzzels individueel op en gebruik geen hulpmiddelen.

De uitslag zal uiterlijk vrijdag 13 juni 2014 op wcpn.nl gepubliceerd worden.



De voorbeeldpuzzels in dit instructieboek zijn over het algemeen iets makkelijker dan de puzzels van het NK. Daarnaast zullen er bij het NK rijen en/of kolommen aangegeven worden die ingestuurd moeten worden. Op onze site zal ruim van tevoren een inzendformulier beschikbaar zijn, waar je al je gegevens van tevoren in kan vullen.

De puzzels van het NK zijn gemaakt door Richard Stolk.

Voor dit kampioenschap zou een kleurenprinter wel handig zijn!

De jury beslist of een inzending geldig is.
Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.





	Puzzel	Punten
1	Sudoku	53
2	Sudoku	63
3	Sudoku	108
4	Sudoku	113
5	Sudoku 13579	73
6	Sudoku +1	150
7	Sudoku Killer WCPN	117
8	Sudoku Chaos	125
9	X-sommen Sudoku	65
10	Positiesudoku	151
11	Burensudoku	125
12	Sudoku 1-9	144
13	Chaos Windoku	146
14	Oneven Labyrint	165
15	Renban Sudoku	182
16	Pijlen Sudoku	234
		2014



1 Sudoku



Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. Bij het kampioenschap zijn dit vier klassieke sudoku's!

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

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



5 Sudoku 13579



Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. De cijfers in de grijze vakjes zijn oneven.

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

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



6 Sudoku + 1



Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. **Overall** waar het verschil tussen twee aangrenzende cijfers 1 is, is dat aangegeven met een rondje.

		2						
	1					7		
					6			
				5				
			4					
		3						9
						8		

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

7 Sudoku killer

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. Het diagram is ook nog verdeeld in stukjes, aangegeven met een stippelijntje. Van elk stukje is de som van de cijfers gegeven; die cijfers zijn verschillend.

12		14			23	19		
14	7		4			20		
	11				28			
15		18		13			17	
12								17
	25	23		12		12		
				14		9	8	
17								15
		22				4		

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

8 Sudoku chaos

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen grillig gevormde blokken.

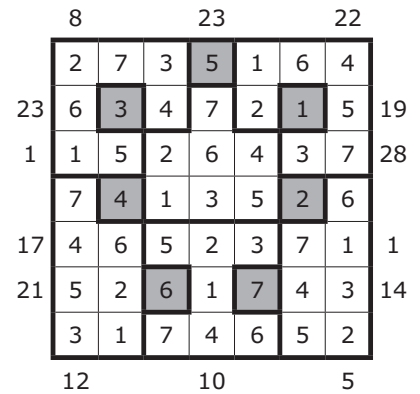
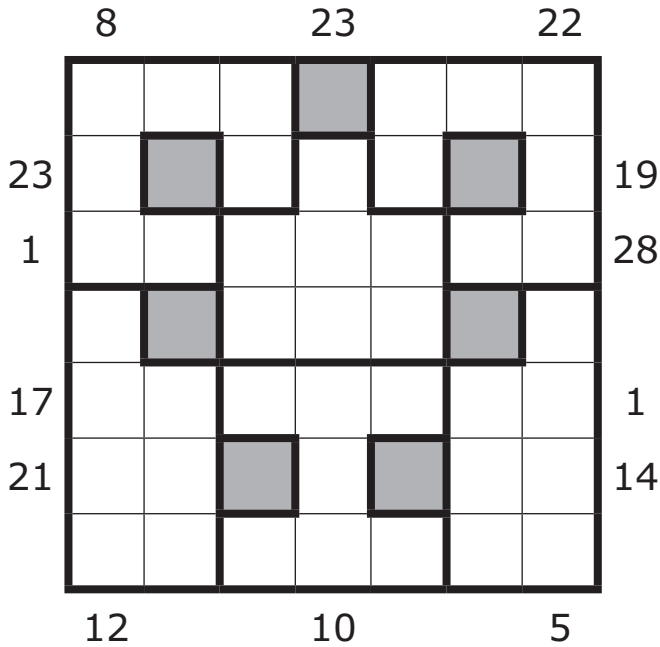
7								6
			1	2	3			
		8				6		
	4						3	
	5			8			7	
	6						2	
		2				7		
			8	4	5			
3								5

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



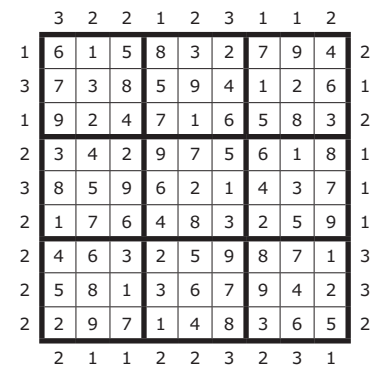
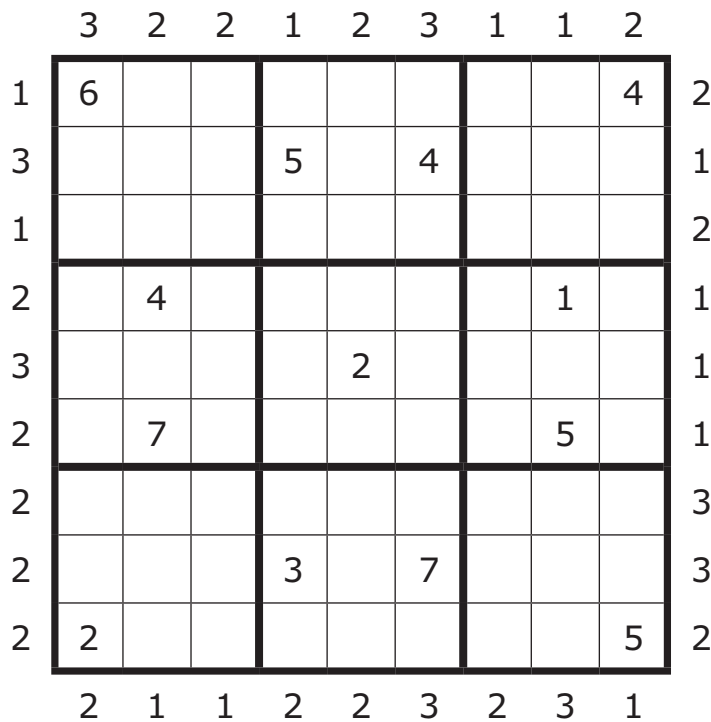
9 X-sommen sudoku

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 op elke regel, in elke kolom, in de zes regio's en in de grijsgekleurde vakjes. De getallen buiten het diagram geven de som van de eerste X cijfers vanaf de rand. X is het cijfer in het eerste vakje.



10 Positiesudoku

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. De cijfers buiten het diagram geven de positie van het hoogste cijfer in de eerste drie vakjes.





11 Buursudoku



Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. De cijfers buiten het diagram zijn de directe burenen van de 9 in de betreffende rij of kolom.

	47	36	35	18	14	13	8	24	6
78	1								
23		2							
15			3						
15				4					
68					5				
5						6			
18							7		
57								8	
5									9

	47	36	35	18	14	13	8	24	6
78	1	4	5	6	2	8	9	7	3
23	6	2	9	3	4	7	8	1	5
15	8	7	3	5	9	1	2	6	4
15	3	8	6	4	1	9	5	2	7
68	7	1	4	2	5	3	6	9	8
5	9	5	2	8	7	6	3	4	1
18	4	6	1	9	8	5	7	3	2
57	5	9	7	1	3	2	4	8	6
5	2	3	8	7	6	4	1	5	9



12 Sudoku 1-9



Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. De getallen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers tussen de 1 en de 9 in de betreffende rij of kolom.

	14	21	11	16	13	8	16	0	10
31									
0					4				
3				3		5			
18			2				6		
12		1						7	
28					6				
5				5		7			
13			4				8		
33		3							9

	14	21	11	16	13	8	16	0	10
31	4	9	5	8	7	6	2	3	1
0	3	7	8	2	4	1	9	5	6
3	2	6	1	3	9	5	7	8	4
18	7	8	2	1	5	3	6	4	9
12	5	1	6	4	2	9	3	7	8
28	9	4	3	7	6	8	1	2	5
5	8	2	9	5	1	7	4	6	3
13	6	5	4	9	3	2	8	1	7
33	1	3	7	6	8	4	5	9	2



13 Chaos windoku

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom, in de negen grillige regio's en in de vier grijsgekleurde blokken.



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

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



14 Oneven labyrint

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. Er is minstens één route van het vakje linksboven naar het vakje rechtsonder die bestaat uit horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes met oneven cijfers.



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

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

15 Renban sudoku

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. De cijfers in de grijze regio's zijn opeenvolgend in willekeurige volgorde.

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

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

16 Pijlsudoku

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke regel, in elke kolom en in de negen 3x3-blokken. De cijfers in de pijlpunten zijn de som van de andere cijfers in de pijl. Op een pijl kunnen gelijke cijfers voorkomen.

	←							
		6					8	
	4					7		←
			3		←			
				7				
					→	1		
	→		7				5	
	1					3		→

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