



KWALIFICATIE-RONDE VOOR HET
NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP
PUZZELEN EN SUDOKU
2024

VRIJDAG 8 T/M MAANDAG 11 MAART 2024

INSTRUCTIEBOEK

ORTEC
OPTIMIZE YOUR WORLD

Beste deelnemers aan de
Nederlandse Kampioenschappen Puzzelen en Sudoku 2024,

Deze kampioenschappen worden georganiseerd door de Nederlandse puzzelvereniging **WCPN** in samenwerking met **ORTEC**, 's werelds grootste leverancier van wiskundige optimalisatiesoftware en advanced analytics.

De kampioenschappen vinden dit jaar wederom plaats in twee rondes:

- Een kwalificatie, die online plaats vindt van vrijdag 8 maart 2024 12:00 CET ('s middags) tot maandag 11 maart 2024 11:59 CET ('s middags).
- Een finale, die live plaats vindt op zaterdag 13 april 2024 in het gebouw van ORTEC, op de Houtsingel 5, 2719 EA Zoetermeer.

Dit instructieboek heeft uitsluitend betrekking op de online kwalificatieronde. Voor de live finale zal te zijner tijd een afzonderlijk instructieboek verschijnen.

In dit instructieboek treffen jullie alle benodigde informatie over de online kwalificatie voor het kampioenschap, waaronder het programma, de reglementen, en voorbeelden van alle puzzels en sudoku's met hun oplossingen. Bij alle puzzels en sudoku's wordt ook de waarde van de puzzels in punten vermeld, zodat jullie vooraf al kunnen beslissen welke puzzels je wil gaan oplossen.

Wij wensen jullie veel plezier met de voorbereiding en veel succes tijdens de kwalificatie.

Namens WCPN,

Richard Stolk	(06 - 26 33 30 93)
Saskia Benedictus	(06 - 25 08 33 64)
René Gilhuijs	(06 - 48 42 61 35)

P.S. Het bestuur wil graag de puzzelmakers bedanken voor het leveren van de kwalificatie-puzzels; Bram de Laat, Arvid Baars, Saskia Benedictus en Richard Stolk; dank jullie wel!

Wij willen ook graag Karin Griffioen, Eline Werkman en Timon van Dijk bedanken voor hun ondersteuning op ICT-gebied en bij de organisatie van het kampioenschap!

Inhoudsopgave

Voorwoord	p. 2
Inhoudsopgave	p. 3
Puzzel- en puntenoverzicht	p. 3
Algemene informatie	p. 4
Reglementen	p. 7
Instructie voor het opstellen van de oplosregels	p. 8
Voorbeeldpuzzels NK Puzzelen	p. 10
Voorbeeldpuzzels NK Sudoku	p. 16

Puzzel- en puntenoverzicht

OVERZICHT NK PUZZELEN 2024

	Puzzel	Punten
1.	Vier windstreken	24
2.	Letterraam	29
3.	Kuromasu	31
4.	Zeeslag	32
5.	Pentapa	41
6.	Flats	45
7.	Sterrenslag	48
8.	Aquapelago	52
9.	Fillomino	61
10.	Rail pool	62
11.	Nemo	65
12.	Choco Banana	110
	totaal aantal punten	600

OVERZICHT NK SUDOKU 2024

	Sudoku	Punten
1.	Classic	40
2.	Classic	64
3.	Classic	102
4.	Clone	38
5.	Niet opeenvolgend	41
6.	Palindroom	51
7.	Coast to Coast	56
8.	X-sommen	61
9.	Sandwich	66
10.	Round off	81
	totaal aantal punten	600

*Ben je eerder klaar dan de aangegeven tijd van 60 minuten, dan krijg je **10 bonuspunten** per volle minuut dat je eerder hebt ingeleverd. De tijdstippen van ontvangst van je formulier zijn hiertoe leidend.*

Let op: de hoogte van de punten geeft een indicatie van de moeilijkheidsgraad van de puzzels tijdens de kwalificatieronde. De moeilijkheidsgraad van de puzzels in het instructieboek kunnen afwijken van die van de echte puzzels!

Waaruit bestaat de kwalificatie

De kwalificatie bestaat uit twee rondes van ieder 60 minuten; één ronde betreft het NK Puzzelen en de andere ronde betreft het NK Sudoku. Hoewel het om twee afzonderlijke kampioenschappen gaat, en je niet verplicht bent om aan beide kwalificatierondes deel te nemen, willen we jullie stimuleren om met beide rondes mee te doen. De selectie voor de live kampioenschappen wordt ook bepaald door de ranking in beide kwalificatierondes. Door aan beide kwalificatierondes mee te doen, vergroot je dus je kansen op deelname aan de live kampioenschappen.

Wie kunnen deelnemen?

In principe kan iedereen die dat leuk vindt aan de kwalificatie van het Nederlands Kampioenschap deelnemen. Tijdens de kwalificatie worden drie categorieën deelnemers onderscheiden:

- Leden van de Nederlandse puzzelvereniging WCPN
- Werknemers en relaties van ORTEC
- Overige deelnemers

Voor de finale kwalificeren zich de beste deelnemers uit de kwalificatie van de categorieën WCPN en ORTEC.

Hoe kun je deelnemen?

Om deel te nemen aan (de kwalificatie van) het NK Puzzelen en Sudoku moet je je eerst registreren op de website van het kampioenschap (nk.wcpn.nl of klik [hier](#)). Vermeld bij het registreren en later het insturen van het online antwoordformulier je eigen naam (gebruik geen alias).

Als je vorig jaar ook hebt deelgenomen aan de kwalificatie voor het NK, dan kun je het best gebruik maken van hetzelfde account als vorig jaar. Na afloop van de kwalificatie krijg je namelijk op de website toegang tot een aantal statistieken, waarbij je resultaten dan ook worden vergeleken met die van voorgaande jaren (nu alleen nog vorig jaar dus).

Indien je bent geregistreerd kun je tussen vrijdag 8 maart 2024 12:00 CET ('s middags) en maandag 11 maart 2024 11:59 CET ('s middags) op tijdstippen die jou het beste uitkomen, een van beide kwalificaties opstarten en afronden. Oplossingen die na maandag 11 maart 2024 11:59 uur worden ingediend worden niet meer in de uitslag meegenomen. Let wel op dat een ronde 60 minuten duurt en niet kan worden onderbroken. Kies dus een tijdstip waarop je ongestoord kunt puzzelen.

Indien je met een kwalificatie wil starten ga je op de website van het kampioenschap naar de pagina "Deelnemen" (in het menu aan de rechterkant van de website). Op die pagina vind je een beschrijving van de volgende stappen, die hieronder ook nog kort worden toegelicht. Ten eerste vind je hier de boekjes met de echte kwalificatie-puzzels als pdf-bestand, beveiligd met een wachtwoord. Zorg er dus voor dat je een programma hebt geïnstalleerd waarmee je pdf-bestanden kunt openen en printen (bijvoorbeeld Acrobat Reader).

Zodra je op de knop "start puzzel kwalificatie" of "start sudoku kwalificatie" drukt, begint de timer met 60 minuten te lopen. Je komt dan op de pagina met het invulformulier, waar je ook het wachtwoord krijgt voor je pdf-bestand. Hierna kun je de puzzels printen en oplossen.

Hou ook je instructieboek bij de hand. Dit kan handig zijn voor het overzicht van puzzels, teksten, en in te voeren oploscodes (zie hieronder).

Hoe kun je je oplossingen invoeren?

Op de "submit"-pagina vind je ook de timer die de 60 minuten aftelt (onderaan de pagina) en kun je de antwoorden invoeren. Ingevulde antwoorden kun je doorgeven door op de knop "Verzenden" te drukken. Deze knop zit zowel boven- als onderaan de invulregels; het maakt niet uit op welke van de twee knoppen je drukt.

Het verzenden van oplossingen mag binnen de 60 minuten **zo vaak als je wilt**. Ook kun je eenmaal doorgegeven antwoorden verbeteren. Het formulier onthoudt de laatst gegeven antwoorden, zodat je die niet telkens opnieuw hoeft in te voeren. **Het laatst ingestuurde formulier telt**. Ook als je antwoorden die je eerst goed had hebt verbeterd in een foutief antwoord. Het systeem accepteert geen antwoorden meer na het verstrijken van de 60 minuten. Houd dus tijdens het oplossen de tijd goed in de gaten, en verzend regelmatig je antwoorden.

Antwoordformulier:

Verzenden

1. Vier windstreken:	VHxVHVHVxH	VVVxHHHHHH	?
2. Letterraam:	ABxCDxE	EDxxCBA	?
3. Kuromasu:	WBWBWBWBWB	BWBWBWBWBW	?
4. Zeeslag:	1444428225		?
5. Pentapa:	BWBWBWBWBW	WBWBWBWBWB	?
6. Flats:	123456		?
7. Sterrenslag:			?
8. Aquapelago:			?
9. Fillomino:			?
10. Rail pool:			?
11. Nemo:			?
12. Choco banana:			?

Verzenden

Verwacht: 6 cijfers tussen 1 en 6

Timer:

00 : 09 : 30
hours minutes seconds

Powered by [Data443 Evergreen Countdown](#)

Oploscodes

Voor elke puzzel en sudoku gelden er oploscodes die je moet invoeren. Per puzzel is verderop in het instructieboek aangegeven hoe zo'n code eruit kan zien. Voor veel puzzels geldt dat je de inhoud van twee rijen moet overnemen in de daarvoor bestemde vakken van de webpagina. Voor enkele puzzels moet je voor iedere rij van de puzzel een cijfer invullen. In het screenshot hierboven kun je zien hoe de invoer-pagina eruit ziet. Wanneer je met je muis over het vraagteken beweegt, verschijnt daar een tekst met hoe de verwachte oploscodes eruit zouden moeten zien (bijvoorbeeld: verwacht: 10 getallen tussen 0 en 9).

Wat staat er op het spel

Voor de kwalificatieronde van het Nederlands Kampioenschap Puzzelen en Sudoku staat kwalificatie voor de finale van het NK 2024 op het spel.

Tijdens de finale van het NK zullen er prijzen zijn voor de top drie in de beide categorieën WCPN en ORTEC. Om je Nederlands kampioen Puzzelen en/of Sudoku te mogen noemen moet je de Nederlandse nationaliteit hebben en lid zijn van puzzelvereniging WCPN.

Naast het bepalen van de Nederlandse kampioenen gebruikt WCPN het kampioenschap ook als onderdeel van de kwalificatie voor de wereldkampioenschappen Puzzelen en Sudoku 2024, dat naar alle waarschijnlijkheid gehouden zal worden van 13 tot 20 oktober in Beijing. Alle personen die namens Nederland aan het wereldkampioenschap deelnemen dienen de Nederlandse nationaliteit te hebben en lid te zijn van WCPN. Voorts dient te worden vermeld dat eventuele deelname aan het wereldkampioenschap geschiedt op eigen kosten.

Etiquette

Wij gaan ervan uit dat iedereen de puzzels **individueel** oplost zonder gebruik te maken van hulpmiddelen, zoals rekenmachines, solvers, etc. en zonder contact te hebben over de puzzels met andere personen. Bij een online (kwalificatie)wedstrijd kunnen we de deelnemers hierop vanzelfsprekend niet controleren. Wij gaan daarom, mede in het belang van de andere deelnemers aan de kwalificatie, uit van de sportiviteit van een ieder om op een faire, eerlijke manier aan het kampioenschap deel te nemen. Mocht de organisatie desalniettemin op enigerlei wijze constateren dat er door een deelnemer toch is vals gespeeld, dan behoudt de organisatie zich het recht voor om de betreffende persoon uit de uitslag te verwijderen.

Kwalificatie

Na het weekend van de kwalificatie wordt er per kampioenschap een ranglijst opgemaakt. De beste deelnemers van de categorieën WCPN en ORTEC zullen worden uitgenodigd voor de finale op 13 april 2024 bij ORTEC. Het adres van ORTEC is: Houtsingel 5, 2719 EA Zoetermeer.

Aan het kampioenschap zullen in totaal (WCPN en ORTEC gezamenlijk) circa 50 personen deelnemen. De verhoudingen en definitieve aantallen zullen na de kwalificatie worden bepaald door de organisatie. De drie beste deelnemers aan het vorige Nederlandse kampioenschap in 2024, in de categorieën WCPN en ORTEC, zijn vrijgesteld van kwalificatie, maar mogen natuurlijk wel gewoon voor de lol (voor spek en bonen) meedoen.

Uitslag kwalificatie

De uitslag van de kwalificatie wordt bepaald op basis van het aantal punten dat is behaald binnen de daarvoor gestelde termijn van 60 minuten. Indien iemand alle puzzels correct heeft opgelost binnen de daarvoor geldende termijn van 60 minuten ontvangt hij/zij per volle minuut dat hij/zij eerder heeft ingestuurd 10 bonuspunten. In het geval van een gelijkspel wint degene die de puzzels in kortere tijd heeft opgelost en ingestuurd van degene die daar langer de tijd voor nodig had. De tijdstippen van ontvangst, aangegeven op het ingestuurde formulier, zijn hiervoor leidend!

Puzzels printen

De puzzels kunnen worden gedownload vanaf de "deelnemen"-pagina. De pdf is echter beveiligd met een wachtwoord, dat je pas krijgt vanaf het moment dat je op de knop "start puzzel/sudoku kwalificatie" drukt. Dan kom je op de invulpagina, waar het wachtwoord staat. Je tijd begint dan al te lopen.

Je moet de puzzels zelf printen. Zorg dus dat je printer klaar staat om dit te doen. (Tip: begin alvast te puzzelen na het printen van de eerste pagina, of los de puzzels digitaal op als je een tablet hebt!).

Vragen

Voor vragen of opmerkingen over (de kwalificatie voor) het Nederlands Kampioenschap Puzzelen en Sudoku 2024 of over de inhoud van dit instructieboek en/of de daarin opgenomen puzzels, kun je terecht bij: wcpn.pzzl@gmail.com.

- ➔ Voor elke **Sudoku** moet je een code voor twee opgeloste rijen toesturen in het oplossings-formulier. De rijen waar het om gaat staan aangegeven met een **oranje pijl**.

Voor **sudoku's** betekent dit het overnemen van de cijfers in de **aangegeven rijen**:

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

- ➔ Voor elke **Puzzel** moet je óf een code voor twee opgeloste rijen (aangegeven met een **oranje pijl**) toesturen in het oplossings-formulier, óf een code voor het gehele diagram.

Hieronder zal worden toegelicht hoe je de oplosrijen bij alle **puzzels** tot stand moet brengen. Het maakt niet uit of je hoofdletters of kleine letters gebruikt.

Let op: de rijnummers kloppen wel, maar de ingevulde waarden zijn fictief!!!

1. Vier windstreken

V	V	V	H	x	V	H	H	x	H	rij 1
H	V	x	H	V	V	x	H	H	H	rij 5

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje een horizontale (H) of verticale (V) lijn bevat.
- gebruik "x" voor een vakje met een aanwijzing.

2. Letterraam

A	X	B	X	C	D	E	rij 3
X	A	C	D	X	E	B	rij 6

- geef voor ieder vakje van de **betreffende rijen** de letter in de juiste volgorde.
- gebruik "x" voor een leeg vakje.

3. Kuromasu

B	B	W	W	W	B	B	B	W	rij 3
W	B	B	W	B	W	W	W	B	rij 7

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

4. Zeeslag

3	3	0	6	1	4	0	0	2	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- geef voor **iedere rij** aan in welke kolom het eerste scheepsdeel staat.
- gebruik "0" (nul) voor een lege rij.

5. Pentapa

B	B	W	W	W	B	B	B	W	W	rij 3
W	B	B	W	B	W	W	W	B	B	rij 8

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

6. Flats

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

rij 2

rij 4

- geef voor ieder vakje van de **betreffende rijen** het cijfer in de juiste volgorde.

7. Sterrenslag

0	2	8
3	6	1

rij 1

rij 9

- geef voor de **betreffende rijen** aan hoeveel lege vakjes er staan vóór de eerste ster, tussen beide sterren en ná de tweede ster. Voor elke oplosrij worden dus 3 cijfers gevraagd.

8. Aquapelago

B	W	B	W	B	W	B	W	W	B
W	B	W	W	B	W	W	W	B	W

rij 2

rij 8

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.
- gebruik "x" voor een vakje met aanwijzing.

9. Fillomino

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

rij 3

rij 6

- geef voor ieder vakje van de **betreffende rijen** het cijfer dat bij het betreffende gebied hoort.

10. Rail pool

6
10

rij 2

rij 6

- geef voor ieder van de **betreffende rijen** aan in hoeveel vakjes de route een 90°-bocht maakt.

11. Nemo

1	x	3	5	x	x	2	4
4	2	5	x	3	x	x	1

rij 1

rij 5

- geef voor ieder vakje van de **betreffende rijen** het cijfer in de juiste volgorde.
- gebruik "x" voor een leeg vakje.

12. Choco banana

B	W	W	B	W	W	B	W	W	B
W	B	B	B	W	W	W	W	B	W

rij 2

rij 7

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

VIER WINDSTREKEN

PUZZEL 1; 24 PUNTEN

Teken vanuit elk vakje met een getal een of meerdere horizontaal of verticaal lopende rechte lijnen, zodanig dat alle lege vakjes precies één lijnstuk bevatten. Elk getal geeft daarbij aan hoeveel vakjes in totaal worden bestreken door de lijnen die vanaf dat vakje starten, **exclusief** het vakje met de aanwijzing zelf.

→

V	V	V	H	x	V	H	H	x	H	H	V
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje een horizontale (H) of verticale (V) lijn bevat.
gebruik "x" voor een vakje met aanwijzing.

LETTERRAAM

PUZZEL 2; 29 PUNTEN

Plaats de letters **A-E** precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

→

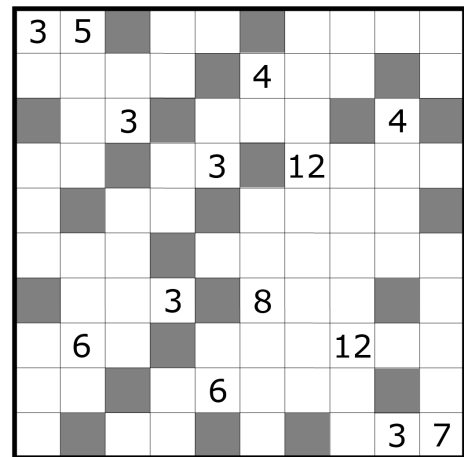
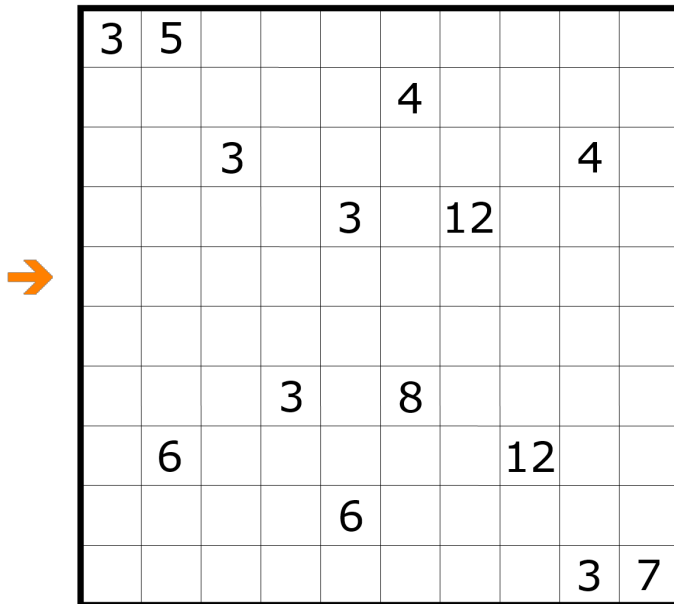
E	A	x	D	x	C	B
---	---	---	---	---	---	---

geef voor ieder vakje van de betreffende rijen de letter in de juiste volgorde.
gebruik "x" voor een leeg vakje.

KUROMASU

PUZZEL 3; 31 PUNTEN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen in het diagram blijven wit en geven aan hoeveel witte vakjes -horizontaal en verticaal- kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.



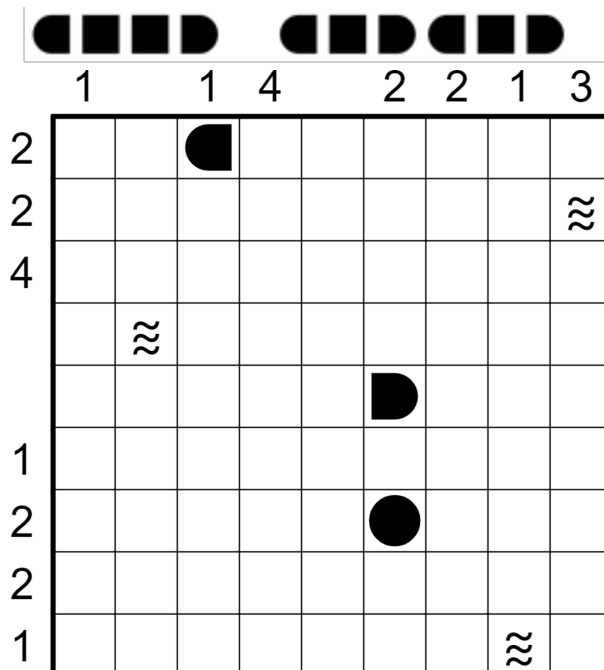
W B W W B W W W W B

geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

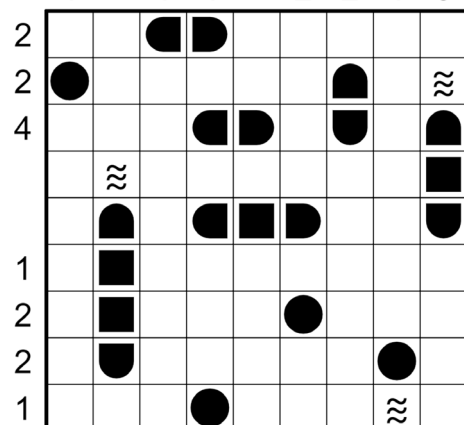
ZEESLAG

PUZZEL 4; 32 PUNTEN

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. Vakjes met water blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes er in de betreffende rij of kolom door scheepsdelen bezet zijn.



1 1 4 2 2 1 3



3 1 4 9 2 2 2 2 4

geef voor iedere rij aan in welke kolom het eerste scheepsdeel staat.

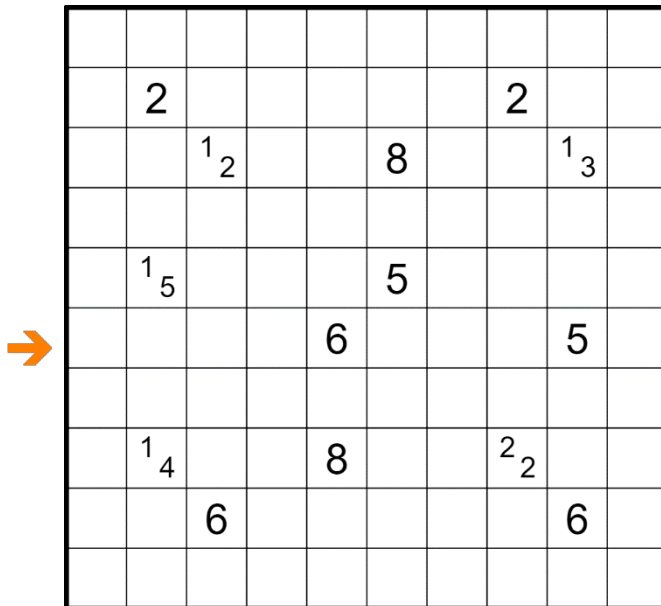
gebruik "0" (nul) voor een lege rij.

penpa-link: <https://tinyurl.com/2hlvj68s>

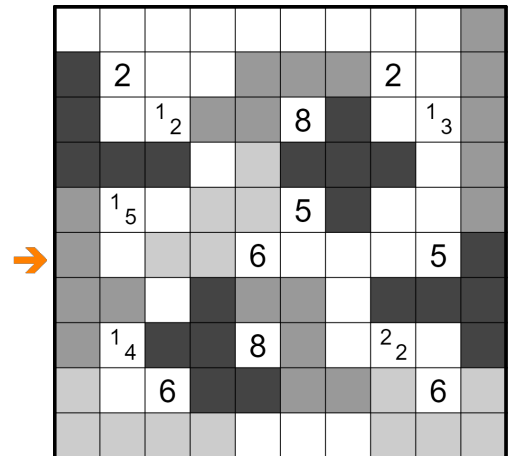
PENTAPA

PUZZEL 5; 41 PUNTEN

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. De muur bestaat volledig uit precies éénmaal de gegeven set pentomino's (alles behalve de "P"), die mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke muursegmenten staan.



penpa-link: <http://tinyurl.com/2axu3nfv>



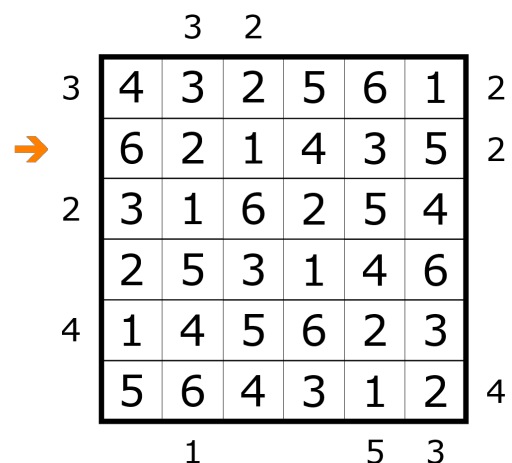
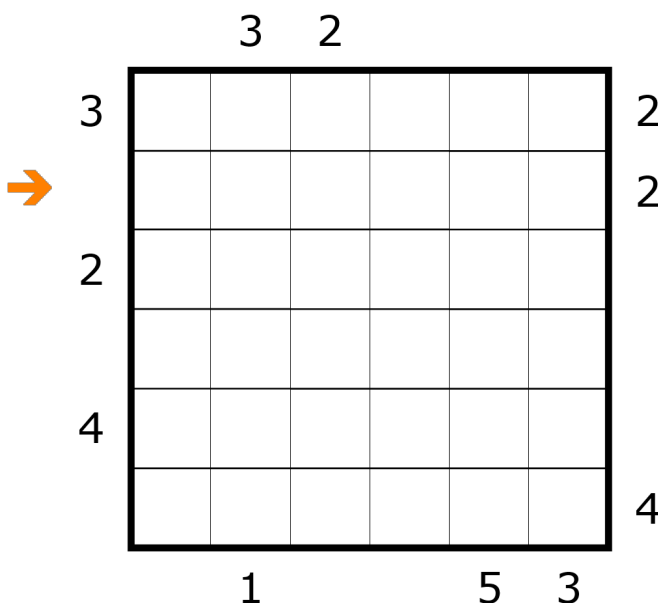
→ W B W W B W W W W B

geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

FLATS

PUZZEL 6; 45 PUNTEN

Plaats de cijfers **1-6** precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.



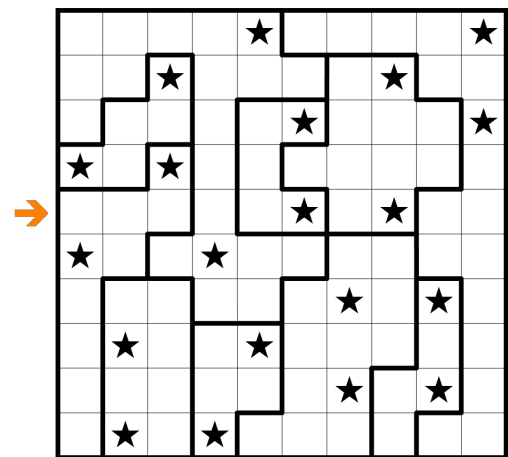
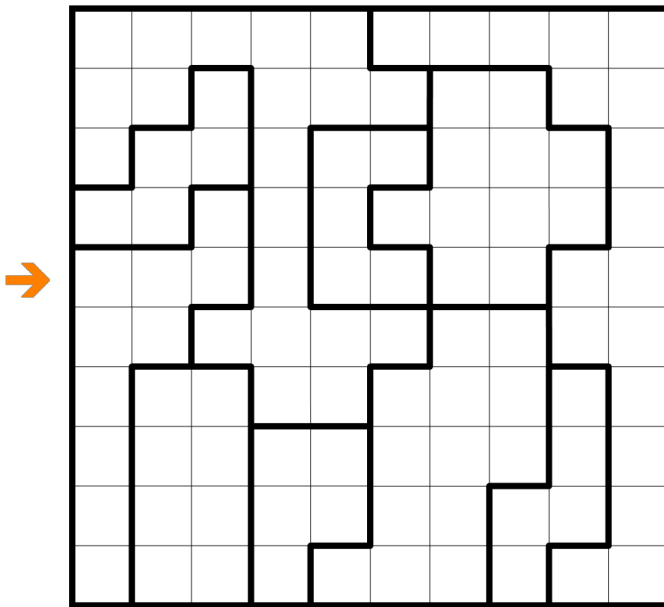
→ 6 2 1 4 3 5

geef voor ieder vakje van de **betreffende rijen** het cijfer in de juiste volgorde.

STERRENSLAG

PUZZEL 7; 48 PUNTEN

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal.



→

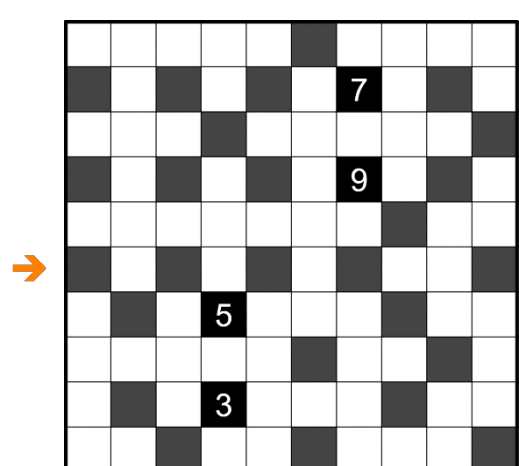
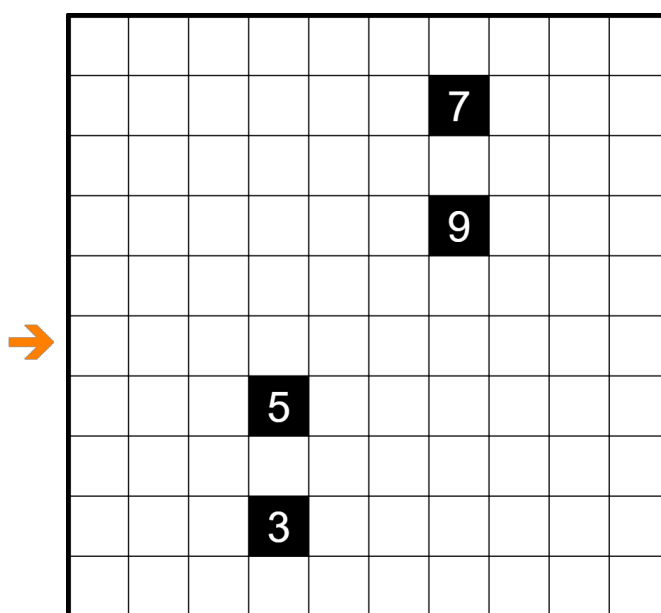
5	1	2
---	---	---

geef voor de **betreffende rijen** aan hoeveel lege vakjes er staan vóór de eerste ster, tussen beide sterren en ná de tweede ster.

AQUAPELAGO

PUZZEL 8; 52 PUNTEN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar **alleen diagonaal** mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er **nergens** een oppervlak van **2x2** witte vakjes ontstaat. Vakjes met een aanwijzing zijn gekleurd en geven aan hoeveel uit hoeveel vakjes de betreffende groep van elkaar diagonaal rakende gekleurde vakjes bestaat.



→

B	W	B	W	B	W	B	W	W	B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

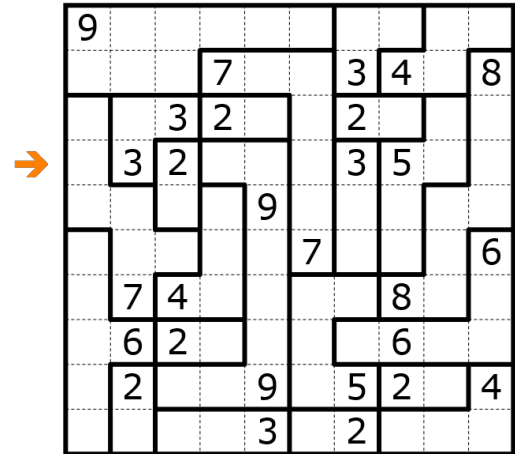
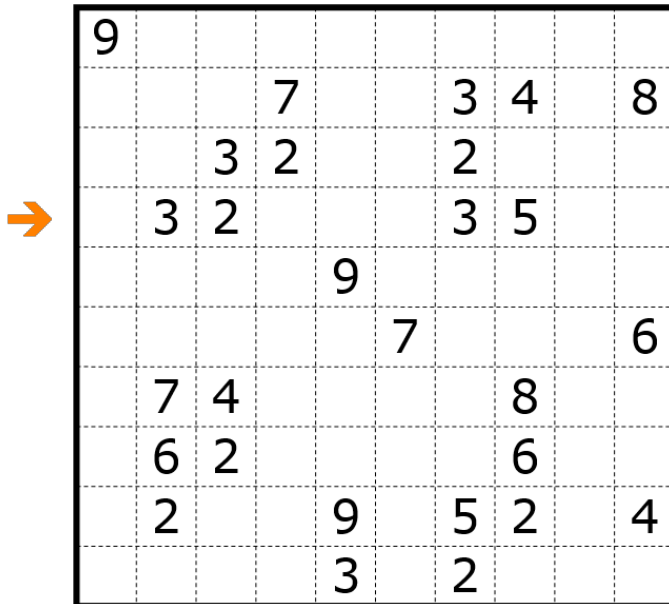
geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is. gebruik "x" voor een vakje met **aanwijzing**.

penpa-link: <http://tinyurl.com/2d3ep8d4>

FILLOMINO

PUZZEL 9; 61 PUNTEN

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal aangrenzende vakjes, door de randen in te tekenen. Elk cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.



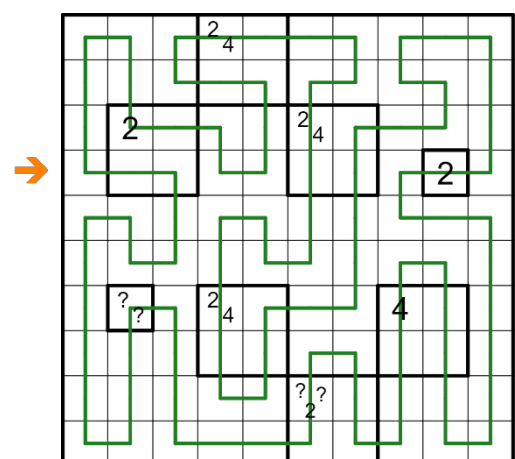
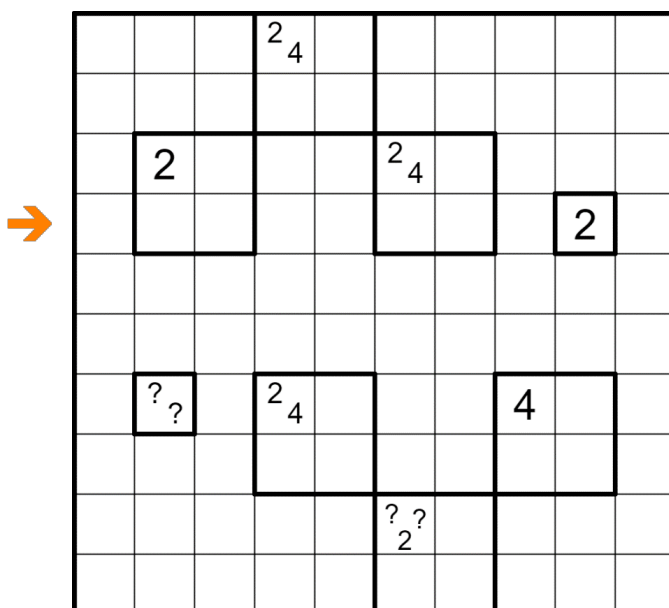
→ 7 3 2 9 9 7 3 5 5 8

geef voor ieder vakje van de betreffende rijen het cijfer dat bij het betreffende gebied hoort.

RAIL POOL

PUZZEL 10; 62 PUNTEN

Teken één enkele gesloten rondweg door alle vakjes in het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven alle verschillende lengtes aan van rechte lijnstukken die (mogelijk deels) door het bijbehorende vetomrande gebied gaan, waarbij ook elke gegeven lengte door minstens één lijnstuk moet worden vertegenwoordigd.



→ 6

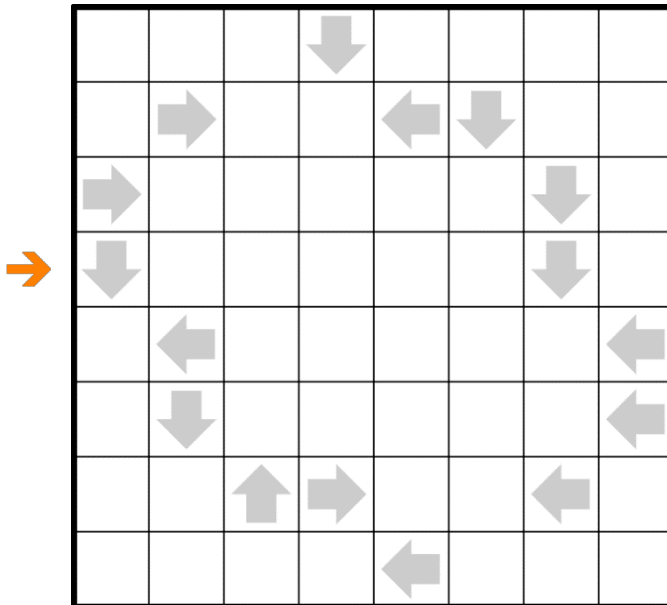
geef voor ieder van de betreffende rijen aan in hoeveel vakjes de route een 90°-bocht maakt.

penpa-link: <http://tinyurl.com/ypoct5sm>

NEMO

PUZZEL 11; 65 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Een cijfer in een vakje met een pijl geeft de afstand (in stappen) tot het eerste lege vakje in de richting van de pijl. Alle vakjes met een pijl moeten een cijfer bevatten.



penpa-link: <http://tinyurl.com/2d7vk9xx>



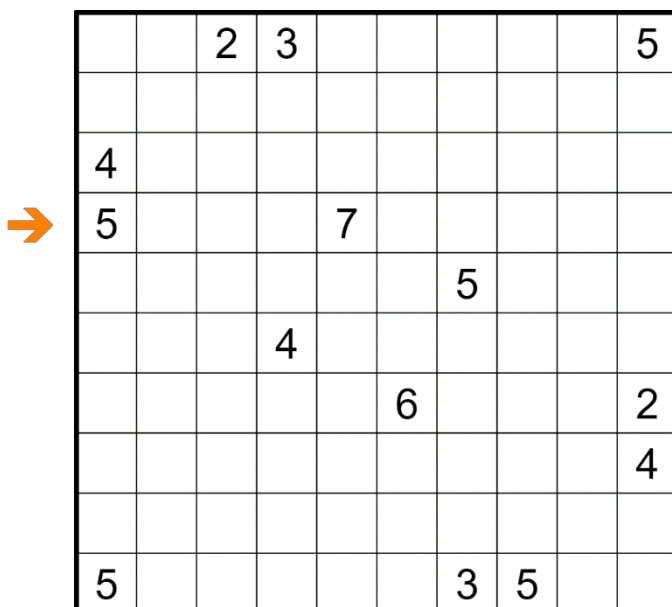
→ 1 x 3 5 x x 2 4

geef voor ieder vakje van de betreffende rijen het cijfer in de juiste volgorde.
gebruik "x" voor een leeg vakje.

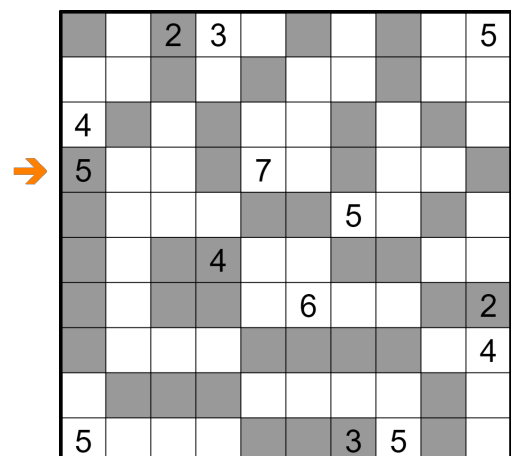
CHOCO BANANA

PUZZEL 12; 110 PUNTEN

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde gebieden rechthoekig of vierkant van vorm zijn, en alle ongekleurde gebieden juist niet rechthoekig of vierkant van vorm zijn. Aanwijzingen in het diagram geven het aantal gekleurde of ongekleurde vakjes aan in het betreffende gebied. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere aanwijzingen bevatten, waarbij vakjes met aanwijzingen dus ook gekleurd mogen worden.



penpa-link: <http://tinyurl.com/25u7n3xc>



→ B W W B W W B W W B

geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

SUDOKU - CLASSIC

PUZZEL 1 T/M 3; 40, 64, 102 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.



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



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



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

SUDOKU - CLONE

PUZZEL 4; 38 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities in identieke grijze vormen (zonder te draaien of spiegelen) zijn gelijk.



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



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

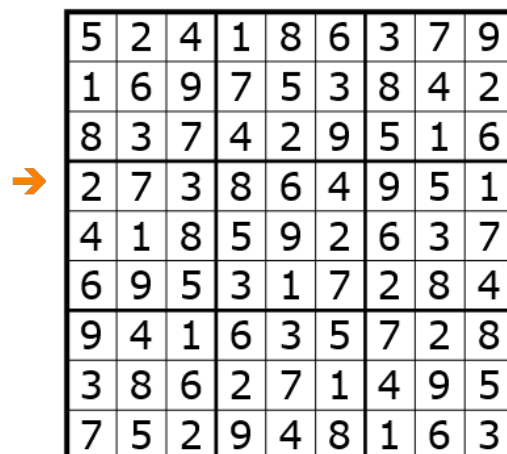
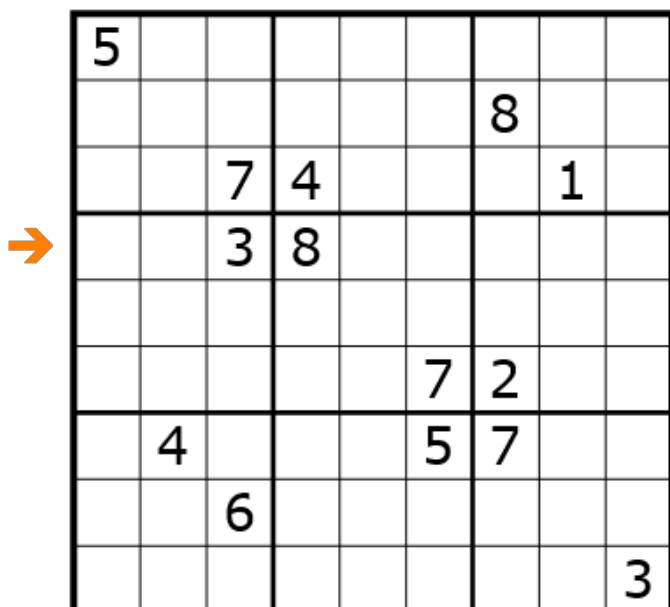


8	5	1	3	7	9	2	4	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---

SUDOKU – NIET OPEENVOLGEND

PUZZEL 5; 41 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Nergens** zijn de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend.

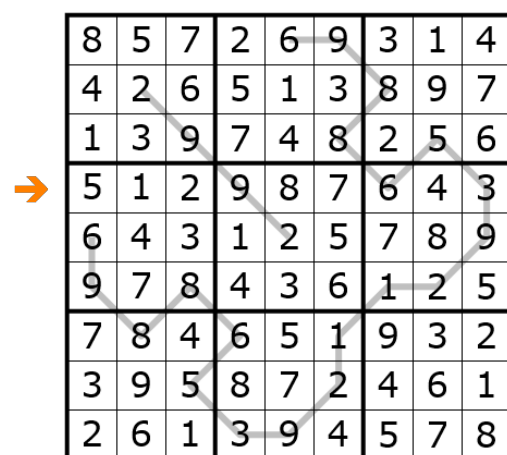
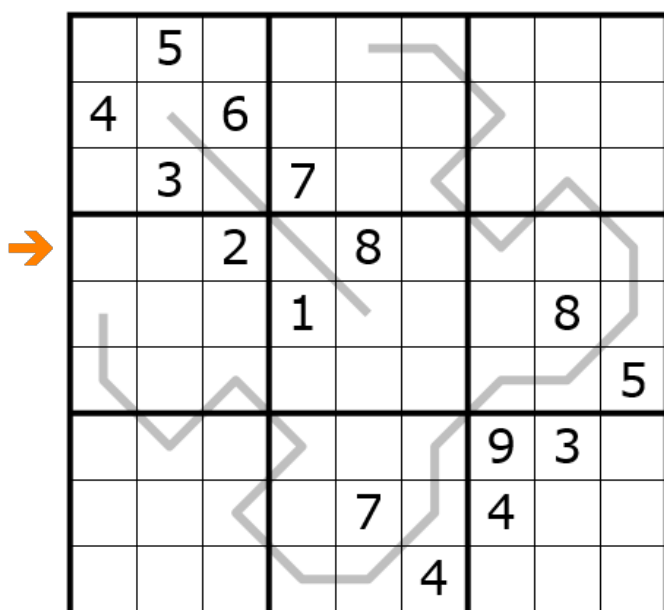


→ 2 7 3 8 6 4 9 5 1

SUDOKU - PALINDROOM

PUZZEL 6; 51 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen op de grijze lijnen vormen een palindroom.



→ 5 1 2 9 8 7 6 4 3

SUDOKU – COAST TO COAST

PUZZEL 7; 56 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten geplaatst worden in gespiegelde positie in de eerste drie vakjes vanaf links en rechts. (Als het ene cijfer in het tweede vakje van rechts staat, moet het andere cijfer in het tweede vakje van links.) Cijfers buiten het diagram staan in oplopende volgorde.

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

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

→ 6 3 8 5 4 7 9 1 2

penpa-link: <http://tinyurl.com/ytpa7nro>

SUDOKU – X-SOMMEN

PUZZEL 8; 61 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste X cijfers vanaf die kant. X is het eerste cijfer vanaf die kant.

→ 8										

→ 8										

→ 2 6 8 9 1 4 7 3 5

penpa-link: <http://tinyurl.com/yru94lpt>

SUDOKU - SANDWICH

PUZZEL 9; 66 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de cijfers aan die tussen het cijfer 1 en het cijfer 9 worden geplaatst in de betreffende rij of kolom.

11 2 6 8 16 10

16

8

18

→ 20

26

21

12

20

16

		1						
			2					
					3			
							4	

11 2 6 8 16 10

16

8

18

→ 20

26

21

12

20

16

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

→ 5 1 8 2 4 6 9 7 3

penpa-link: <http://tinyurl.com/ytlzt2a4>

SUDOKU - ROUND OFF

PUZZEL 10; 81 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De twee cijfers in elk omstippeld gebied vormen een tweecijferig getal, zodanig dat de aanwijzing (het getal linksboven in het omstippeld gebied) het resultaat aangeeft wanneer het tweecijferige getal wordt afgerond naar het dichtstbijzijnde 10-tal (waarbij de eindcijfers 1-4 zorgen voor afronding naar beneden en 5-9 voor afronding naar boven).

→

		100					50		
10			60			100		50	
40			70			60		40	
40			90			70		90	
70			20			20		90	
70			90			10		30	
30			40			40		80	
		10				100			

→

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

→ 3 5 8 6 4 7 2 9 1

penpa-link: <http://tinyurl.com/29w6ledh>