



KWALIFICATIE-RONDE VOOR HET
NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP
PUZZELEN EN SUDOKU
2026

VRIJDAG 6 T/M DINSDAG 10 MAART 2026

INSTRUCTIEBOEK

ORTEC
OPTIMIZE YOUR WORLD

Beste deelnemers aan de
Nederlandse Kampioenschappen Puzzelen en Sudoku 2026,

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 6 maart 2026 12:00 CET ('s middags) tot dinsdag 10 maart 2026 23:59 CET ('s avonds).
- Een finale, die live plaats vindt op zaterdag 18 april 2026 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 aan 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)

Anneke Grünefeld (06 - 13 84 71 43)

P.S. Het bestuur wil graag de puzzelmakers bedanken voor het leveren van de kwalificatie-puzzels: Mark Sweep, Reinier Schmiermann, Arvid Baars en Richard Stolk; dank jullie wel!

Wij willen ook graag 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 insturen van de oplosregels	p. 8
Voorbeeldpuzzels NK Puzzelen	p. 10
Voorbeeldpuzzels NK Sudoku	p. 15

Puzzel- en puntenoverzicht

OVERZICHT KWALIFICATIE NK PUZZELEN 2026

	Puzzel	Punten
1.	Letterparen	31
2.	Shikaku	58
3.	Rekenwegen	75
4.	Domino	55
5.	Energy Walk	76
6.	Kuromasu Driehoekig	82
7.	Tentje Boompje	77
8.	Fillomino Niet Opeenvolgend	49
9.	Coutry Road	74
10.	Aqre	23
	totaal aantal punten	600

OVERZICHT KWALIFICATIE NK SUDOKU 2026

	Sudoku	Punten
1.	Classic	27
2.	Classic	32
3.	Classic	71
4.	Diagonaal	50
5.	Scattered	55
6.	Killer	62
7.	Paardensprong	67
8.	Sandwiched N-sums	71
9.	Fortress	79
10.	Positiesommen	86
	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 ingestuurd. De tijdstippen van ontvangst van je formulier zijn hiertoe leidend.*

Let op: de hoogte van de punten geven een indicatie van de moeilijkheidsgraad van de puzzels tijdens de kwalificatieronde. De moeilijkheidsgraad van de puzzels in het instructieboek kan 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 <https://nk.wcpn.nl/>. 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.

Indien je bent geregistreerd kun je tussen vrijdag 6 maart 2026 12:00 CET ('s middags) en dinsdag 10 maart 2026 23:59 CET ('s avonds) op tijdstippen die jou het beste uitkomen, een van beide kwalificaties opstarten en afronden. Oplossingen die na dinsdag 10 maart 2026 23:59 uur worden ingestuurd 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 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 oplossingen (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. Letterparen:	<input type="text" value="ABC-DEF"/>	<input type="text" value="-X-Y-Z-"/>	?
2. Shikaku:	<input type="text" value="12342"/>	<input type="text" value="6321"/>	?
3. Rekenweg:	<input type="text" value="12345678"/>	<input type="text" value="101112131415"/>	?
4. Domino:	<input type="text" value="VVHHHHV"/>	<input type="text" value="VHHVHHV"/>	?
5. Energy walk:	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="10"/>	?
6. Kuromasu - driehoekig:	<input type="text" value="WBWBWBWB"/>	<input type="text" value="BWBWB"/>	?
7. Tentje - boompje:	<input type="text" value="35420751"/>		?
8. Fillomino - niet opeenvolgend:	<input type="text" value="123456"/>	<input type="text" value="4810121416"/>	?
9. Country road:	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="10"/>	?
10. Aqre:	<input type="text" value="WBWBWBWB"/>	<input type="text" value="BWBWBWBW"/>	?

Verzenden

Timer:

00 : 05 : 27

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 2026 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 2026, dat gehouden zal worden van **11 tot 18 oktober 2026 in Kolkata, India**. 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 18 april 2026 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 2025, 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 2026 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 invullen 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**:

134869725

247153896

- ➔ 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.

1. Letterparen

HHWWR

-SLTL

- geef op de **betreffende rijen** de letter die in elk vakje staat.
- gebruik "-" (een minteken) voor een leeg vakje.

2. Shikaku

14211

1161

- geef voor de **betreffende rijen** aan wat de horizontale afmetingen zijn van de rechthoeken die zich daarin bevinden.

3. Rekenweg

2627161210

24233181514

- geef op de **betreffende rijen** het getal dat in elk vakje staat.

4. Domino

HHVHH

VVVVV

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het een horizontale (H) of verticale (V) domino bevat.
- let op: een horizontale domino bestaat dus altijd uit HH.

5. Energy walk

2

4

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

6. Kuromasu driehoekig

BWWBWBWWW

BWWWBWVVVVWB

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

7. Tentje - boompje

1913192718

- geef voor *iedere rij* aan in welke kolom het eerste tentje staat.
- staat er geen tentje in een rij? zet dan een nul (0) neer.

8. Fillomino – niet opeenvolgend

1344159229

733739225

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

9. Country road

8

4

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

10. Aqre

BBWWBBBWBB

BBWBBWWBBW

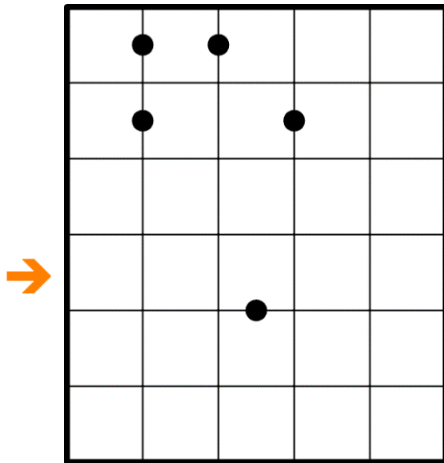
- geef voor ieder vakje op de *betreffende rijen* aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

LETTERPAREN

PUZZEL 1; 31 PUNTEN

Plaats alle gegeven woorden ofwel van links naar rechts ofwel van boven naar beneden in het diagram, met één letter per vakje, en zonder dat de woorden elkaar overlappen. Sommige vakjes blijven leeg.

Overall waar twee gelijke letters naast of boven elkaar staan, is dat aangegeven met een zwarte stip tussen de vakjes.



TRY
THE
RULES
WELL
WITH
THIS
GRID



TRY
THE
RULES
WELL
WITH
THIS
GRID

-SLTL

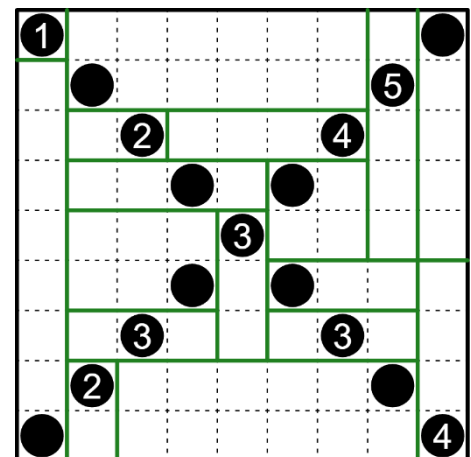
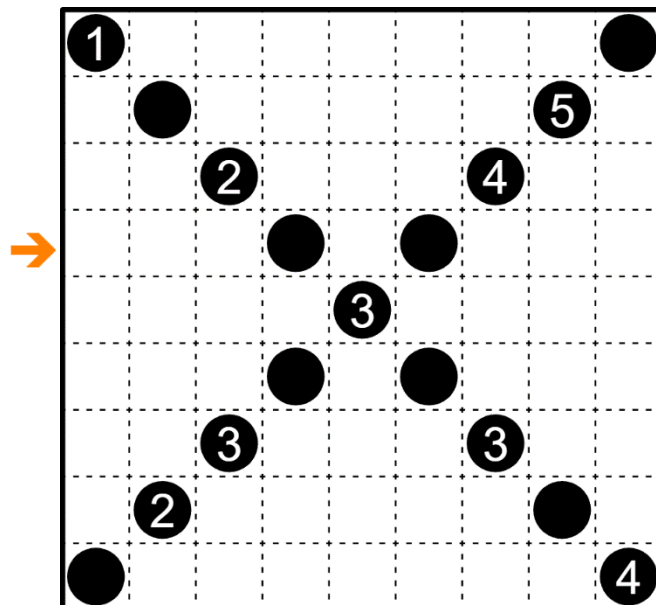
geef voor de **betreffende rijen** de letter die in elk vakje staat. Gebruik "-" (een minteken) voor een leeg vakje.

[Penpalink](#)

SHIKAKU

PUZZEL 2; 58 PUNTEN

Verdeel het diagram in rechthoekige gebieden, zodanig dat elk gebied precies één zwarte cirkel bevat. Een gegeven getal geeft de grootte van het bijbehorende gebied aan.



14211

geef voor de **betreffende rijen** aan wat de horizontale afmetingen zijn van de rechthoeken die zich daarin bevinden.

[Penpalink](#)

REKENWEG

PUZZEL 3; 75 PUNTEN

Plaats een getal van het gegeven bereik (hier 1-30) in elk vakje, zodanig dat er een pad ontstaat, waarbij opeenvolgende nummers orthogonaal of diagonaal met elkaar verbonden zijn. Een aanwijzing in een gebied geeft een getal dat het resultaat is van de rekenkundige bewerking die is toegepast op alle getallen in dat gebied met het gegeven rekenteken (+, -, x, /). Let op: bij aftrekken en delen wordt de bewerking uitgevoerd door te starten met het hoogste getal, en het aftrekken van of delen door de resterende getallen

1-30

→

		4		27	
	27	6x			
	6+		6-		
67		6/		15	
		1			

[Penpalink](#)

1-30

→

30	29	28	7	27	8	9
26	27	1	6	12	10	
25	2	4	5	11	13	
24	23	3	18	15	14	
22	21	20	19	17	16	

2627161210

geef voor de **betreffende rijen** het getal dat in elk vakje staat.

DOMINO

PUZZEL 4; 55 PUNTEN

Plaats de gegeven set dominostenen precies één keer in het diagram, door de randen in te tekenen.

→

C	C	D	A	D
C	B	C	D	A
A	A	B	B	A
D	D	B	B	C

A - A			
A - B	B - B		
A - C	B - C	C - C	
A - D	B - D	C - D	D - D

[Penpalink](#)

→

C	C	D	A	D
C	B	C	D	A
A	A	B	B	A
D	D	B	B	C

A - A			
A - B	B - B		
A - C	B - C	C - C	
A - D	B - D	C - D	D - D

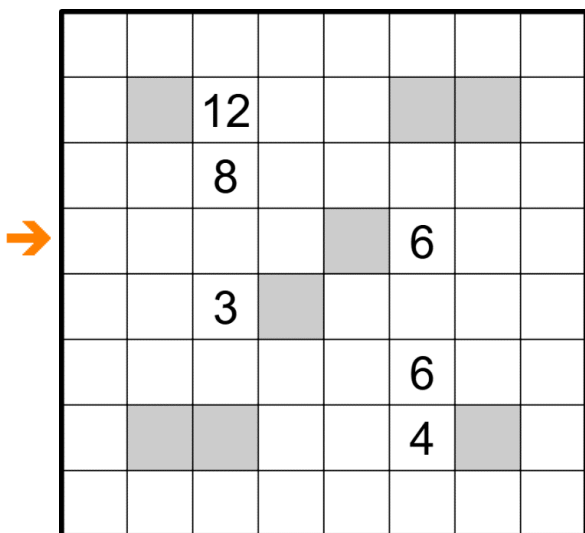
HHVHH

geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan of het een horizontale (H) of verticale (V) domino bevat een horizontale domino bestaat dus altijd uit HH

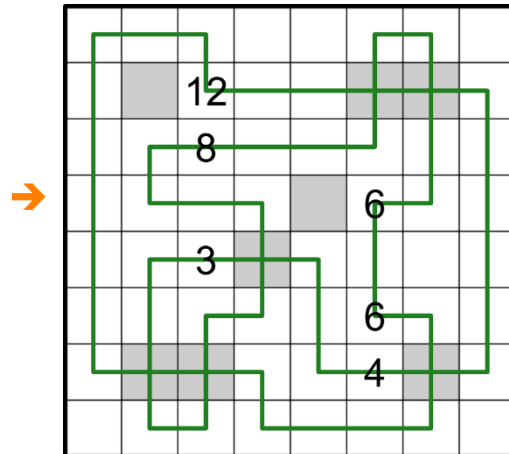
ENERGY WALK

PUZZEL 5; 76 PUNTEN

Teken een enkele gesloten rondweg door sommige vakjes in het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. In **witte vakjes** overlapt of kruist de route zichzelf nergens. **Gekleurde vakjes** worden door de rondweg ofwel helemaal niet bezocht, ofwel twee maal bezocht. Beide keren gaat de rondweg dan rechtdoor in zo'n vakje, (waarbij de rondweg zichzelf kruist), maar voordat de rondweg het vakje voor de tweede maal bezoekt, moet hij eerst door een ander grijs vakje zijn gekomen. De rondweg gaat door alle vakjes met aanwijzingen heen, waarbij de getallen aangeven hoeveel witte vakjes het betreffende stuk rondweg aandoet tussen twee grijze vakjes in.



[Penpalink](#)



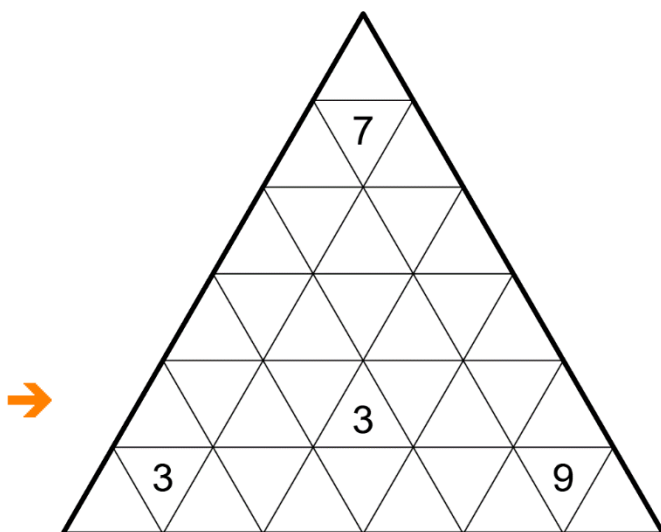
4

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

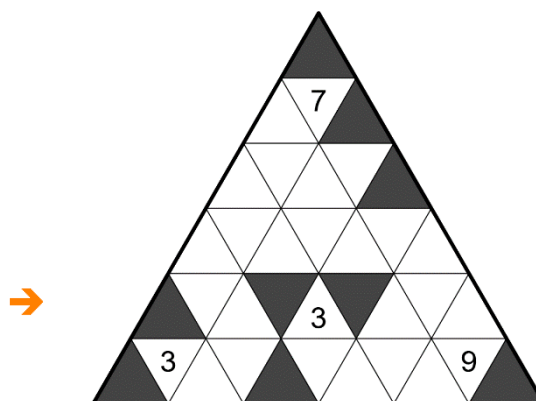
KUROMASU – DRIEHOEKIG

PUZZEL 6; 82 PUNTEN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen **in een punt** 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 kunnen worden gezien vanuit dat vakje naar **alle zes de richtingen**, inclusief dat vakje zelf.



[Penpalink](#)



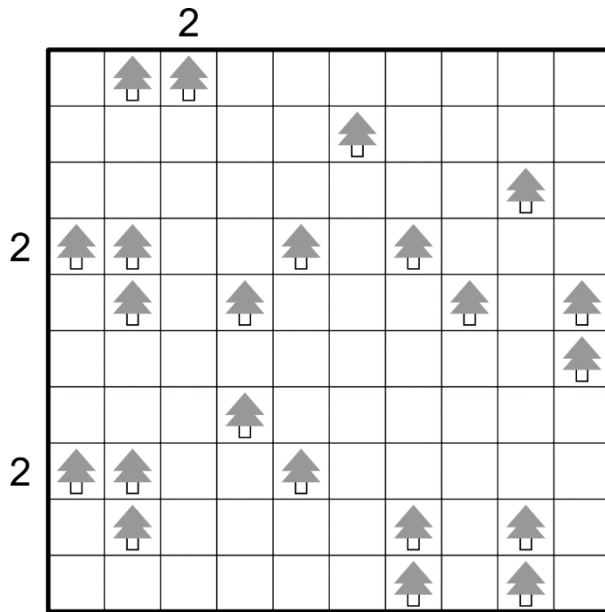
BWWBWBWWW

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

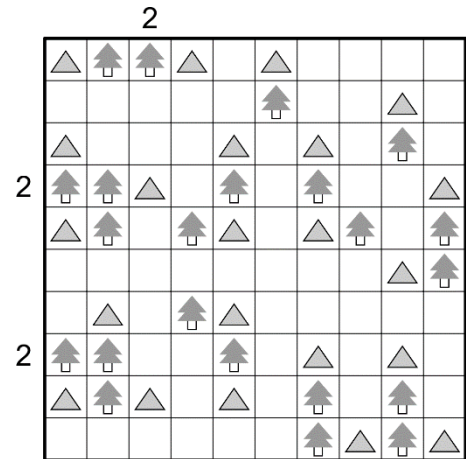
TENTJE - BOOMPJE

PUZZEL 7; 77 PUNTEN

Plaats bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden.



[Penpalink](#)



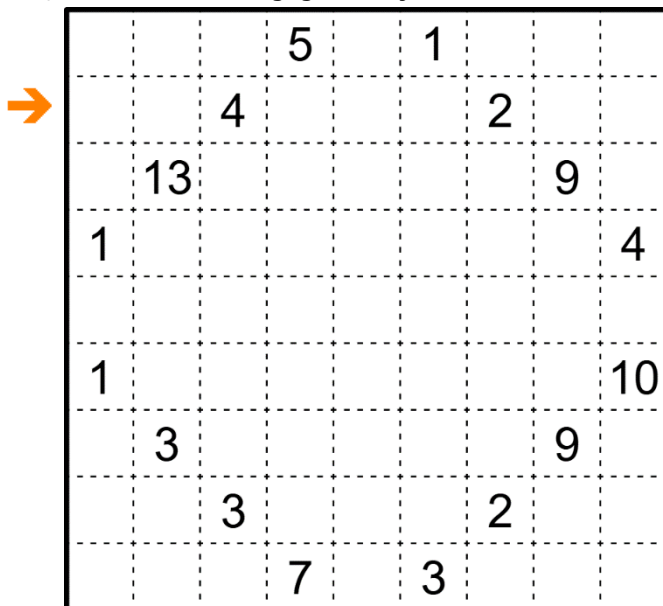
1913192718

geef voor **iedere rij** aan in welke kolom het eerste tentje staat. Staat er geen tentje in een rij? zet dan een nul (0) neer.

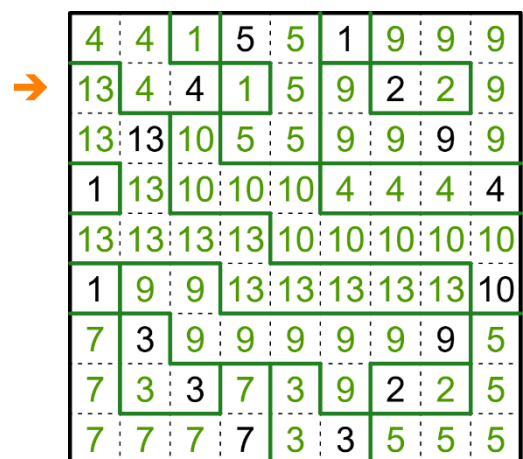
FILLOMINO - NIET OPEENVOLGEND

PUZZEL 8; 49 PUNTEN

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Gebieden met **hetzelfde, maar ook met opeenvolgende** aantallen vakjes, mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.



[Penpalink](#)



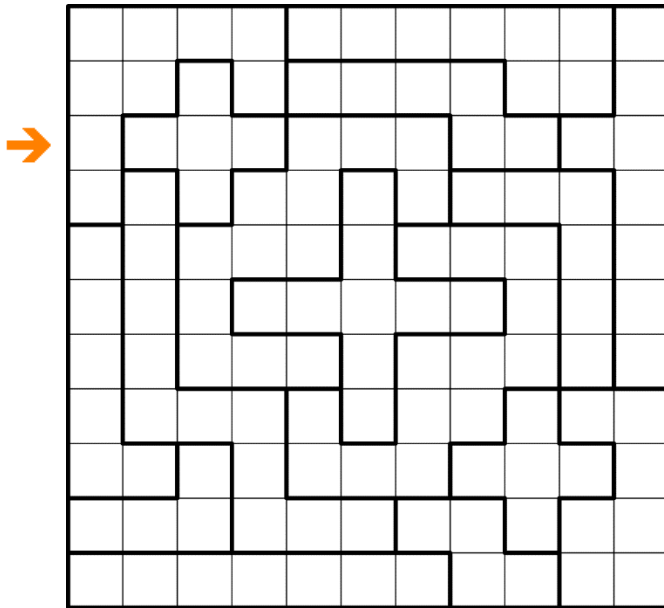
1344159229

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

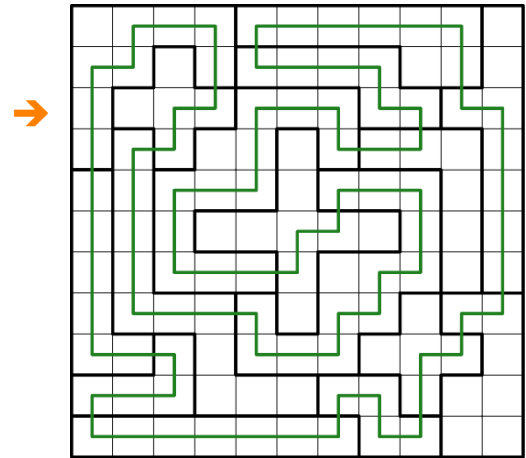
COUNTRY ROAD

PUZZEL 9; 74 PUNTEN

Teken een enkele gesloten rondweg in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg gaat precies één keer door elk vetomrand gebied, waarbij een aanwijzing in een gebied aangeeft hoeveel vakjes in dat gebied de rondweg bezoekt. Twee onbezochte vakjes naast elkaar mogen niet in verschillende gebieden liggen.



[Penpalink](#)



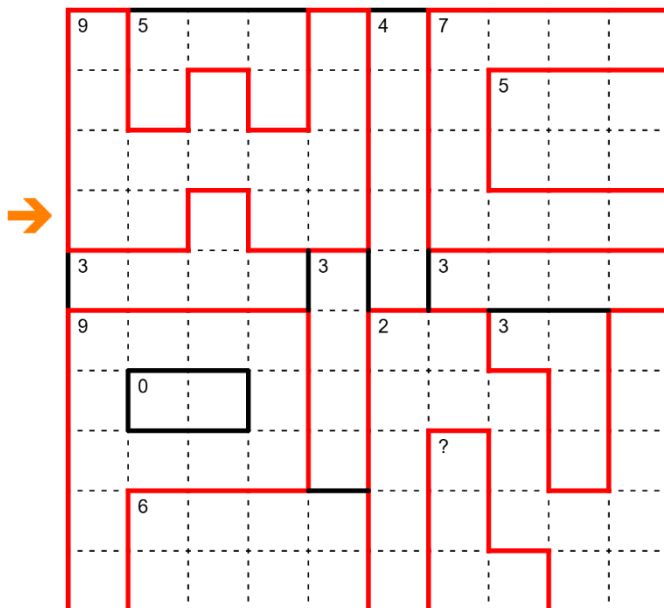
8

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

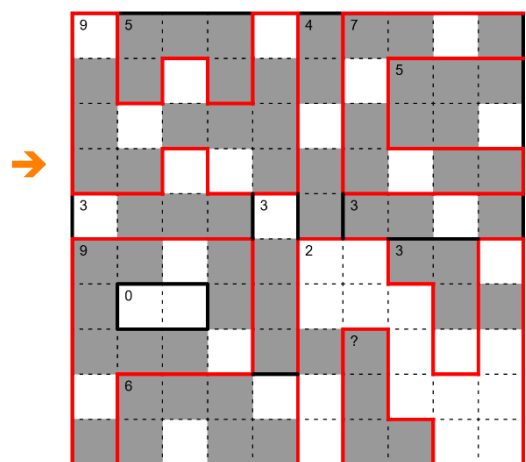
AQRE

PUZZEL 10; 23 PUNTEN

Kleur per vetomlijnd gebied het aangegeven aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn. Hierbij mogen vakjes met aanwijzingen worden gekleurd.



[Penpalink](#)



BBWWBBBWBB

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; 27-32-71 PUNTEN

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

→

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



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

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

[Penpalink](#)

SUDOKU - DIAGONAAL

PUZZEL 4; 50 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, 3x3-blok én beide gemarkeerde diagonalen.

→

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



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

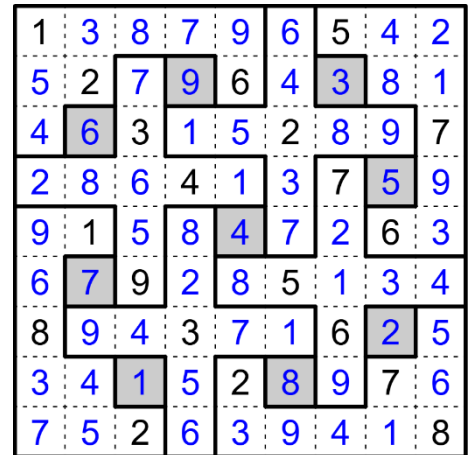
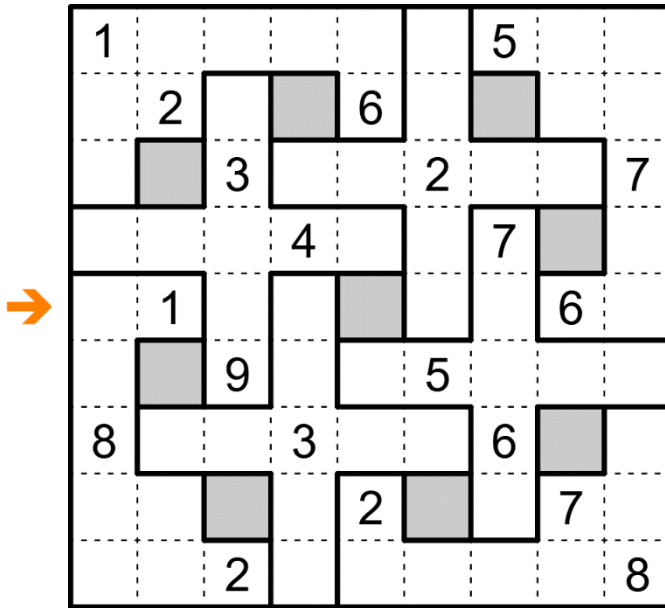
3	8	5	9	6	4	7	1	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---

[Penpalink](#)

SUDOKU – SCATTERED

PUZZEL 5; 55 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, elk vetomrand gebied en de gekleurde vakjes.

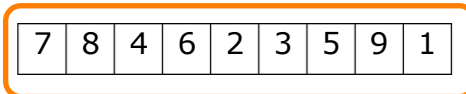
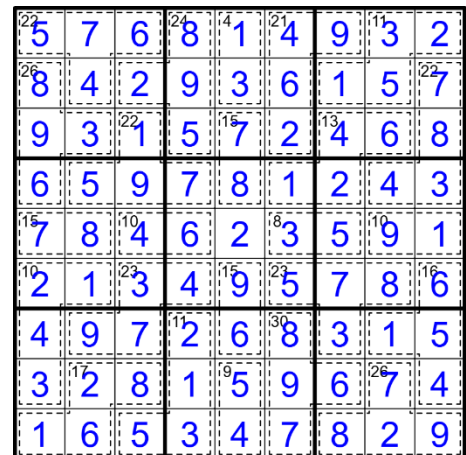
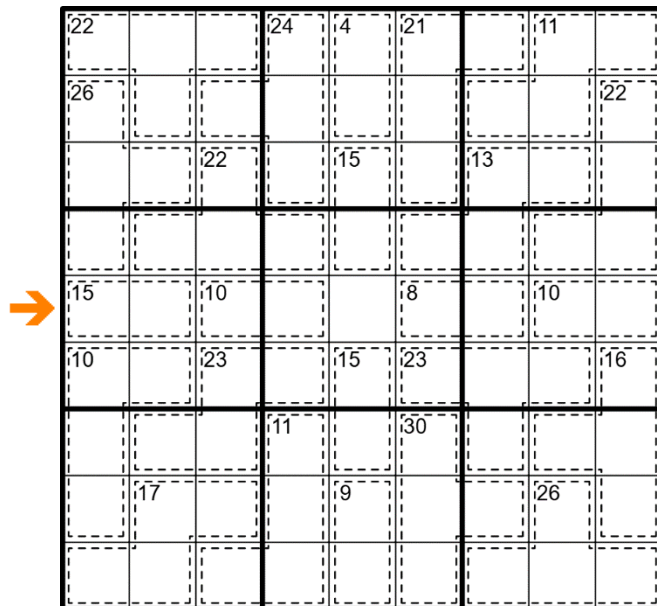


[Penpalink](#)

SUDOKU – KILLER

PUZZEL 6; 62 PUNTEN

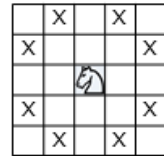
Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen een gebied moeten verschillend zijn.



[Penpalink](#)

SUDOKU – PAARDENSPRONG

PUZZEL 7; 67 PUNTEN



Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op paardensprong (schaak) afstand van elkaar staan, mogen niet hetzelfde cijfer bevatten.

→

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



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

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

[Penpalink](#)

SUDOKU – SANDWICHED N-SUMS

PUZZEL 8; 71 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke rij en kolom zijn er precies N cijfers geplaatst tussen de cijfers 1 en 9. Dat zijn de gesandwichte cijfers. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van alle gesandwichte cijfers in de corresponderende rij of kolom, waarbij N het eerste gesandwichte cijfer is vanaf die kant.

→

13	22							17
33								
25								
								5
11			1					
19								
7								
								21



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

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

[Penpalink](#)

SUDOKU – FORTRESS

PUZZEL 9; 79 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een grijs vakje is groter dan **elk** cijfer in horizontaal of verticaal aangrenzende witte vakjes.

→

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



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

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

[Penpalink](#)

SUDOKU – POSITIESOMMEN

PUZZEL 10; 86 PUNTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op A en B. Dit zijn de cijfers in de eerste twee vakjes vanaf boven of links. De aanwijzing met witte achtergrond geeft de som van A en B; die met grijze achtergrond geeft de som van de cijfers op de A en B positie in de betreffende rij of kolom.

→

Ath+Bth	15	10	9	3	10	11	12	10	8
A+B	10	9	11	4	15	11	11	8	11
8	14								
7	5								
11	10								
14	16								
10	8								
8	13								
8	12								
11	7								
7	5								



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

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

[Penpalink](#)