

NAAM:



NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP SUDOKU 2026

Ronde 3: cirkels 15:10 - 16:00 uur

nr.	Puzzelnaam	punten	in te vullen door jury:	
			1 ^e	2 ^e
1	Oneven	39	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Consecutive circles	64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Quad	80	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Pointing arrows	97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Mathrax	109	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	HiLo Odd-Even	111	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
totaal:		500		

ORTEC
OPTIMIZE YOUR WORLD

SUDOKU – ONEVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes met een grijze cirkel bevatten een oneven cijfer.

1

39
punten

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

SUDOKU – CONSECUTIVE CIRCLES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op een cirkel zijn verschillend en vormen een opeenvolgende reeks, die in een willekeurig vakje van de cirkel start, en zowel linksom als rechtsom kan lopen.

2

64
punten

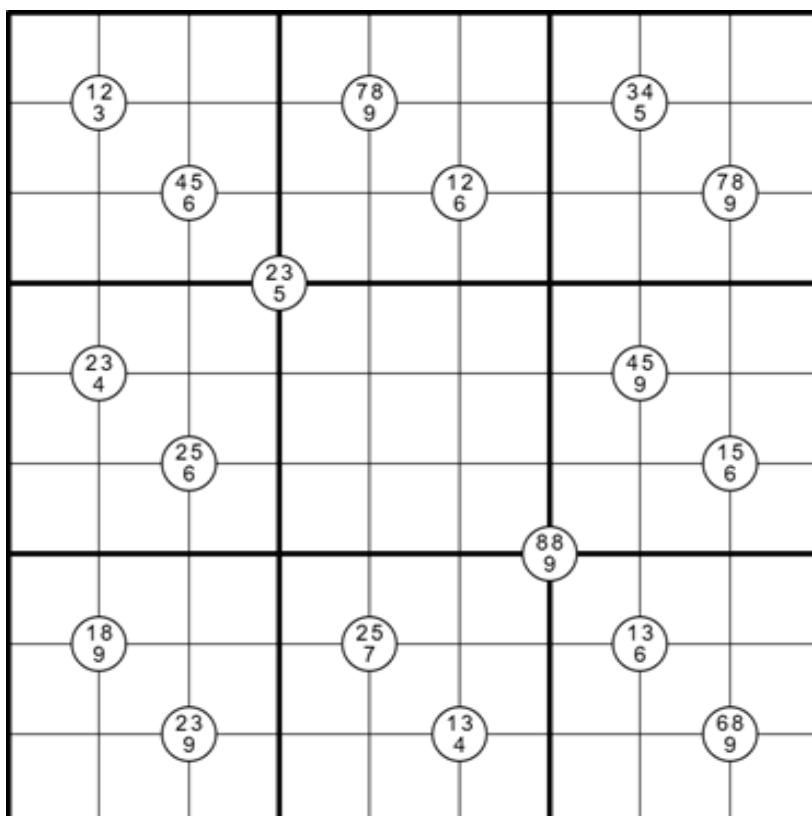
				8		1	
			9				
				3		9	
				5			
		1		7			
				3			
	1		5				

SUDOKU – QUAD

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle cijfers in een cirkel moeten voorkomen in de vier aangrenzende vakjes.

3

80
punten

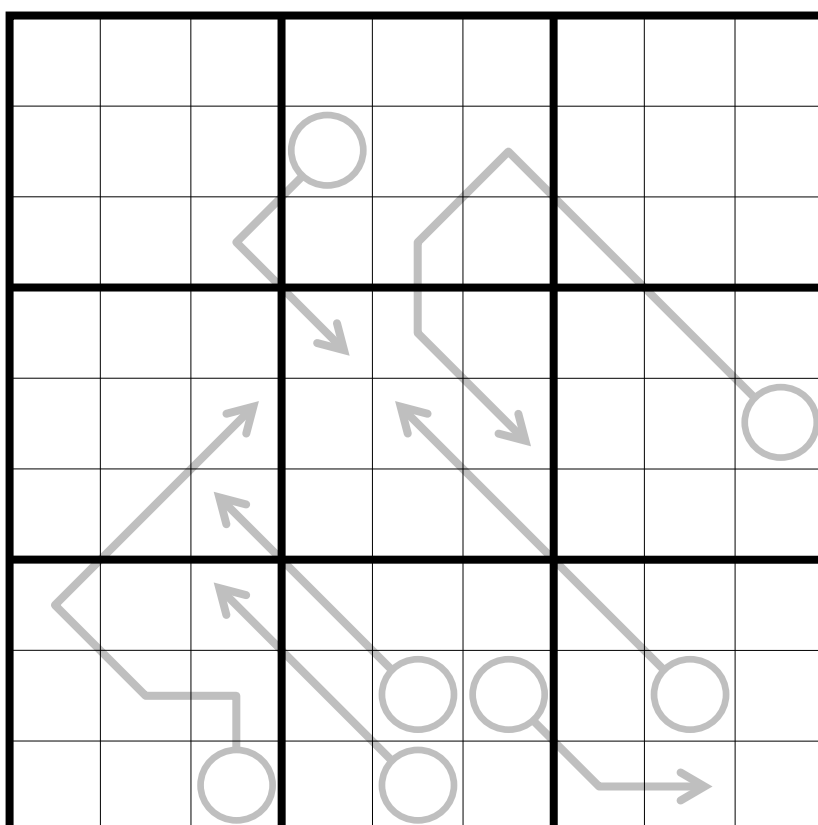


SUDOKU – POINTING ARROWS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke cirkel staat de som van alle cijfers van de bijbehorende pijl. **Daarnaast** komt het cijfer in de cirkel ten minste één keer voor in de richting waarin de bijbehorende pijl wijst.

4

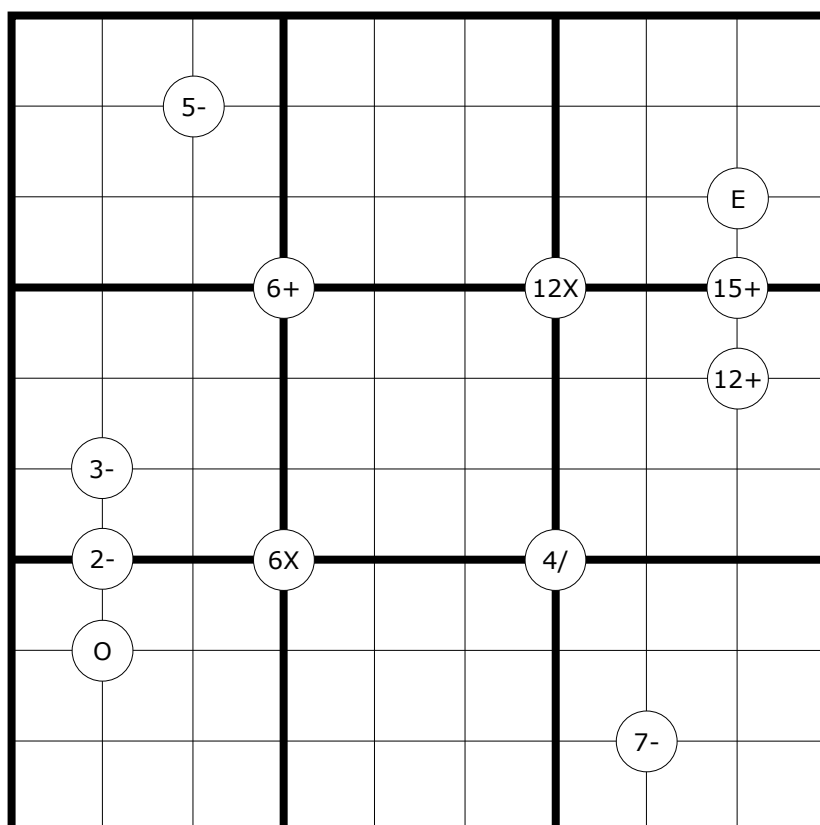
97
punten



SUDOKU – MATHRAX

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een rekesteken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op de beide paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle vier de aangrenzende cijfers even zijn, bij een "O" is dat oneven.

5

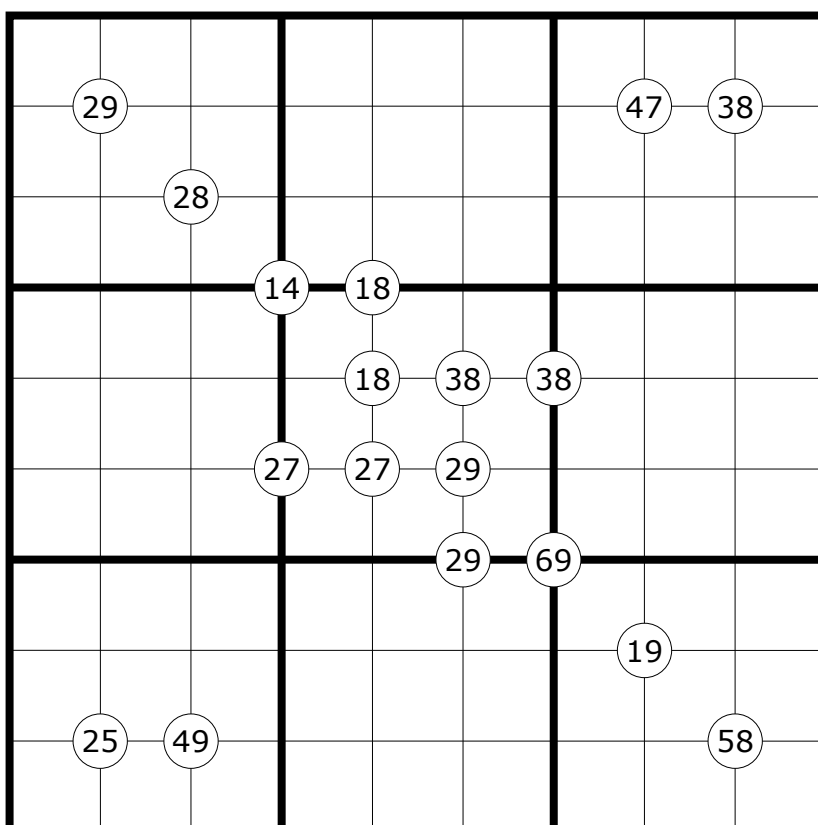
109
punten

SUDOKU – HI-LO ODD-EVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waar binnen een gebied van 2x2 **precies twee oneven en twee even cijfers** staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. De cijfers in de cirkel moeten worden geplaatst in het betreffende gebied en geven het hoogste en het laagste cijfer weer van dat gebied.

6

111
punten



1. Oneven (Richard Stolk)

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

2. Consecutive circles (Arvid Baars)

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

3. Quad (Richard Stolk)

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

4. Pointing arrows (Richard Stolk)

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

5. Mathrax (Arvid Baars)

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

6. Hi-Lo Odd-Even (Saskia Benedictus)

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