



KWALIFICATIE-RONDE VOOR HET  
NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP  
PUZZELEN EN SUDOKU  
2025

VRIJDAG 4 T/M MAANDAG 7 APRIL 2025

INSTRUCTIEBOEK

**ORTEC**  
OPTIMIZE YOUR WORLD

---

Beste deelnemers aan de  
**Nederlandse Kampioenschappen Puzzelen en Sudoku 2025,**

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 4 april 2025 12:00 CET ('s middags) tot maandag 7 april 2025 11:59 CET ('s middags).
- Een finale, die live plaats vindt op zaterdag 10 mei 2025 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)
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, Chiel Beenhakker, 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 NK PUZZELEN 2025

	<b>Puzzel</b>	<b>Punten</b>
1.	Tapa	34
2.	Akari hexagonaal	39
3.	Disco	42
4.	U-bahn	44
5.	Wittgenstein briquet	54
6.	Pentomineus grenzen	61
7.	Kakuro opeenvolgende paren	69
8.	Double choco	80
9.	Zichtlijnen	87
10.	ABC-tje	90

**totaal aantal punten**                      **600**

### OVERZICHT NK SUDOKU 2025

	<b>Sudoku</b>	<b>Punten</b>
1.	Classic	25
2.	Classic	25
3.	Classic	58
4.	Opeenvolgend	47
5.	Sandwich	64
6.	Extra gebieden	69
7.	Diagonaal	71
8.	Outside	72
9.	Oplopende start	73
10.	Numbered rooms	96

**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 ([nk.wcpn.nl](http://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 4 april 2025 12:00 CET ('s middags) en maandag 7 april 2025 11:59 CET ('s middags) op tijdstippen die jou het beste uitkomen, een van beide kwalificaties opstarten en afronden. Oplossingen die na maandag 7 april 2025 11:59 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:**

1. Tapa:	<input type="text" value="BWWBBWBWBB"/>	<input type="text" value="WBWBBWBWWB"/>	?
2. Akari - hexagonaal:	<input type="text" value="201100321"/>		?
3. Disco:	<input type="text" value="BWWBBWWWBW"/>	<input type="text" value="WBWBBWBWWB"/>	?
4. U-bahn:	<input type="text" value="LTI-XL"/>	<input type="text" value="LX-TII"/>	?
5. Wittgenstein briquet:	<input type="text" value="20131021"/>		?
6. Pentomineus - grenzen:	<input type="text" value="VTLZPI"/>	<input type="text"/>	?
7. Kakuro - opeenvolgende paren:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	?
8. Double choco:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	?
9. Zichtlijnen:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	?
10. ABC'tje:	<input type="text"/>		?

**Timer:**

00 : 28 : 17

hours          minutes          seconds

Powered by [Data443 Evergreen Countdown](#)

Verwacht: 3-10 letters uit 'filnptuvwxyzFILNPTUVWXYZ'

### **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 2025 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 2025, dat gehouden zal worden van 21 tot 28 september in Eger (Hongarije). 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 10 mei 2025 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 2025 of over de inhoud van dit instructieboek en/of de daarin opgenomen puzzels, kun je terecht bij: [wcpn.pzzl@gmail.com](mailto: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**:

1348697252

rij 4

247153896

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. Tapa

BWWBBWBWBB

rij 6

WBWBBWBWWB

rij 9

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

### 2. Akari

201100321

- geef voor **iedere horizontale rij** het aantal lampjes aan.

### 3. Disco

BWWBBWWWBW

rij 2

WBWBBWBWWB

rij 5

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

### 4. U-bahn

LTI-XL

rij 1

LX-TII

rij 4

- geef voor ieder vakje op de **betreffende rijen** aan welk teken er in staat, waarbij X een kruispunt, T een driesprong, L een bocht, en I een horizontale of verticale lijn.
- gebruik "-" (een minteken) voor een leeg vakje.



5. **Wittgenstein briquet**

20131021

- Geef voor *iedere rij* aan hoeveel horizontale blokken er liggen.

6. **Pentomineus**

VTLZPI

rij 2

FIXYW

rij 8

- geef voor elke pentomino die voorkomt (dus niet voor elk vakje apart) in de *betreffende rijen* de bijbehorende letter FILNPTUVWXYZ in de juiste volgorde.

7. **Kakuro**

2873156

rij 2

497123

rij 5

- Geef voor de *betreffende rijen* de cijfers aan.
- Negeer hierbij de zwarte vakjes.

8. **Double choco**

4

rij 2

6

rij 5

- geef voor de *betreffende rijen* het aantal verschillende gebieden aan.

9. **Zichtlijnen**

ioioioioio

rij 2

oioioioioi

rij 7

- geef voor ieder vakje van de *betreffende rijen* aan of het vakje binnen (i van in) of buiten (o van out) de loop ligt.

10. **ABC'tje**

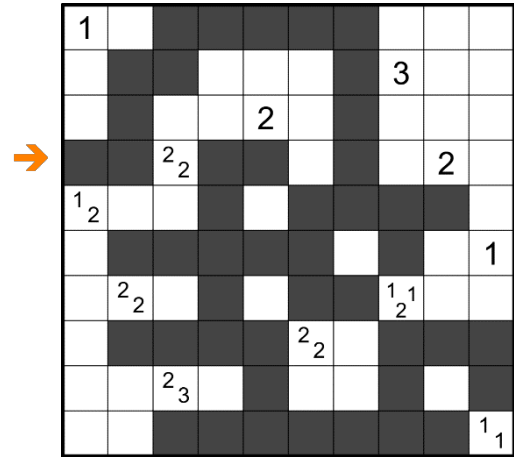
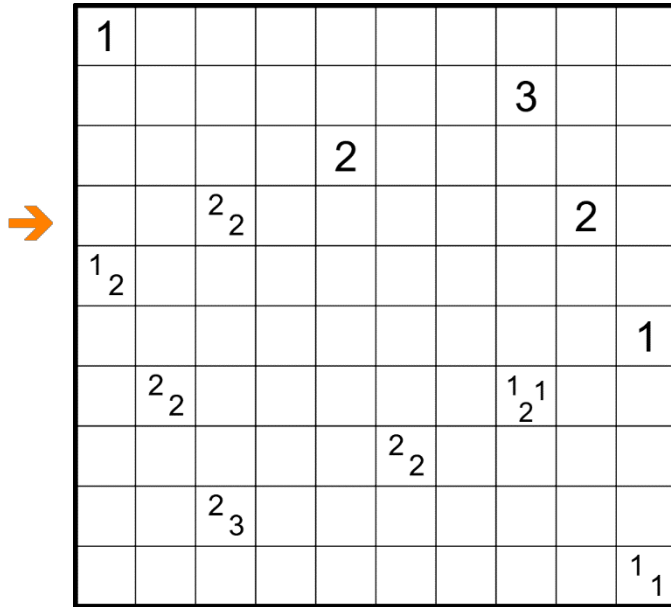
123456789101112

- geef het aantal punten van *iedere letter* in alfabetische volgorde.

TAPA

PUZZEL 1; 34 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. 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.



→ B B W B B W B W W W

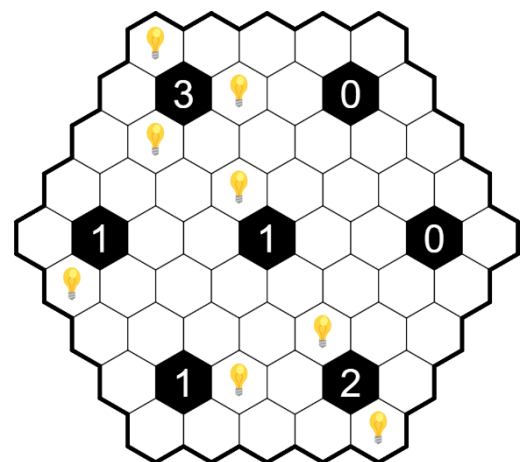
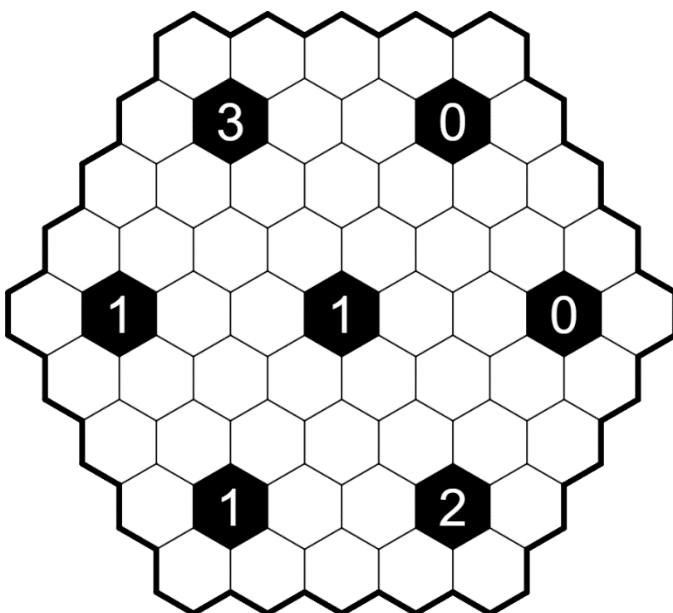
geef voor ieder vakje op de *betreffende rijen* aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

penpa-link: <https://tinyurl.com/26r2mr26>

AKARI - HEXAGONAAL

PUZZEL 2; 39 PUNTEN

Plaats lampen in enkele witte vakjes, zodanig dat elk wit vakje verlicht is. Een lamp verlicht zowel het vakje waar hij in geplaatst is, als alle vakjes in een rechte lijn in alle 6 de richtingen, tot het lichtpad bij een zwart vakje of de rand van het diagram komt. Lampen mogen elkaar niet verlichten. Aanwijzingen in het diagram geven het aantal lampen aan in alle 6 omringende vakjes.



1 1 1 1 0 1 1 1 1

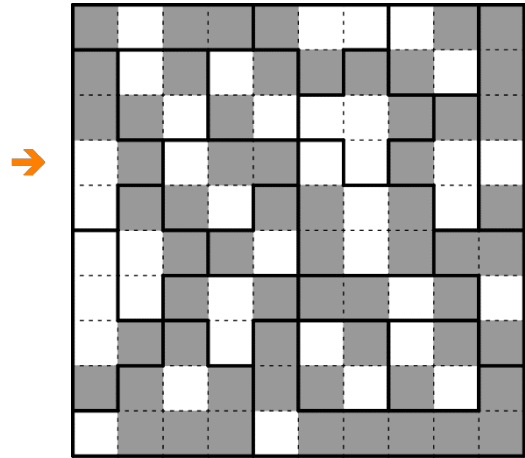
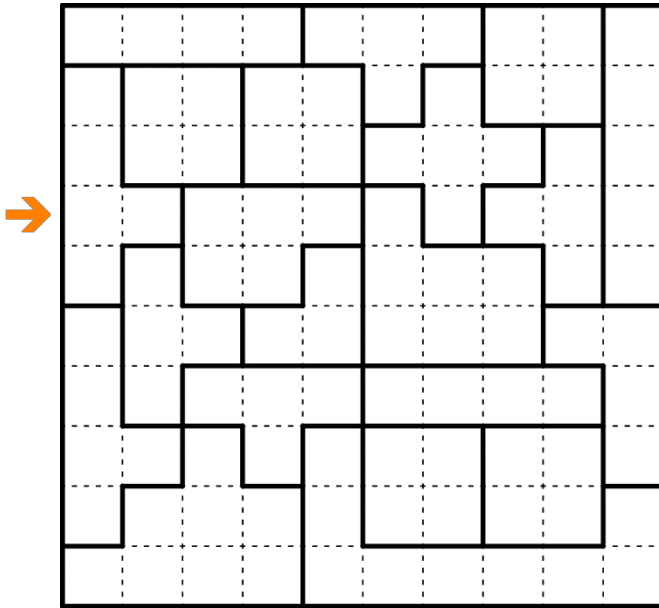
geef voor *iedere horizontale rij* het *aantal lampjes* aan.

penpa-link: <https://tinyurl.com/26jy3hyt>

**Disco**

**PUZZEL 3; 42 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. Elk vetomrand gebied bevat precies twee afzonderlijke muursegmenten.



→ W B W B B W W B W W

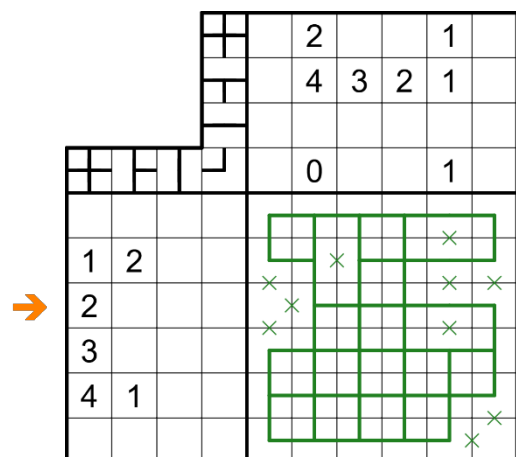
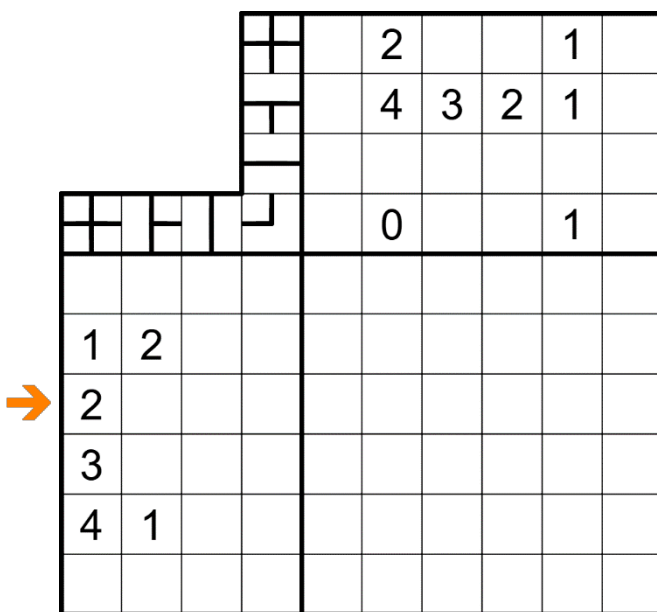
geef voor ieder vakje op de *betreffende rijen* aan of het vakje *zwart* (B van Black) of *wit* (W van White) is.

penpa-link: <https://tinyurl.com/26hsx6ob>

**U-BAHN**

**PUZZEL 4; 44 PUNTEN**

Teken één op zichzelf aangesloten metrolijnen-plattegrond in een aantal witte vakjes van het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De lijnen mogen vertakken, maar er mogen geen doodlopende stukken voorkomen. Links van en boven het diagram zijn de mogelijke verlopen voor een vakje gegeven. Waar er getallen zijn gegeven, geven deze aan hoeveel van elk van de betreffende verlopen er in de bijbehorende rij of kolom voorkomen, waarbij de vormen mogen gedraaid en/of gespiegeld.



→ - T X X I L

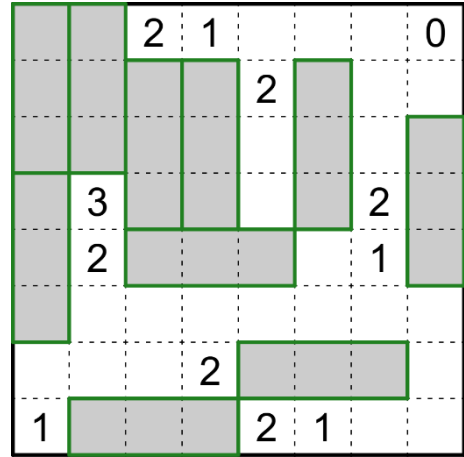
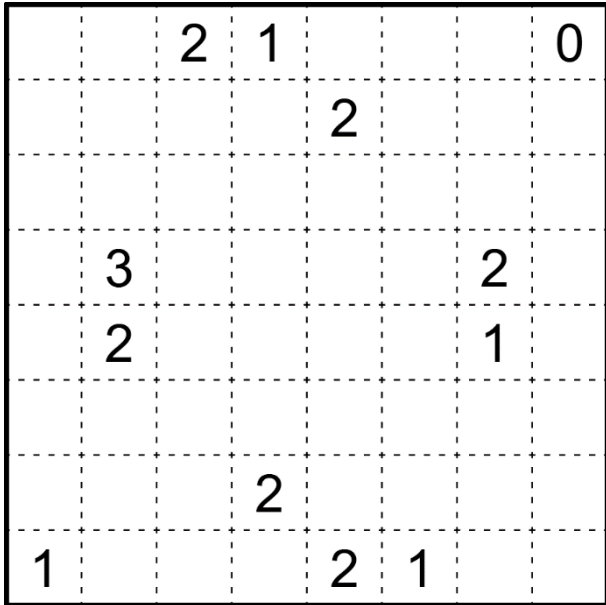
geef voor ieder vakje op de *betreffende rijen* aan welk *teken* (XTLI-) er in staat.

penpa-link: <https://tinyurl.com/23ry64s7>

**WITTGENSTEIN BRIQUET**

**PUZZEL 5; 54 PUNTEN**

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, door hun randen in te tekenen, zodanig dat alle overgebleven lege vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Blokken hebben een grootte van 1x3 vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Vakjes met aanwijzingen blijven leeg en geven aan hoeveel van de direct aangrenzende vakjes een blok bevatten.



0	0	0	0	1	0	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---

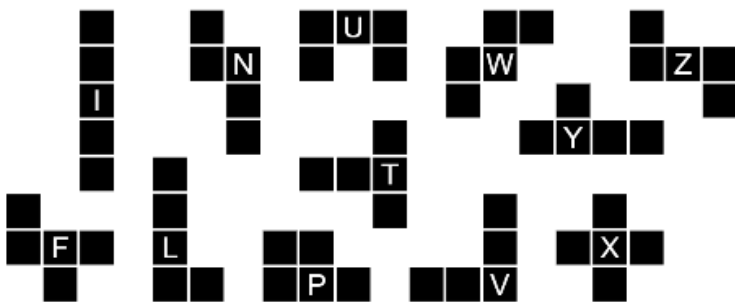
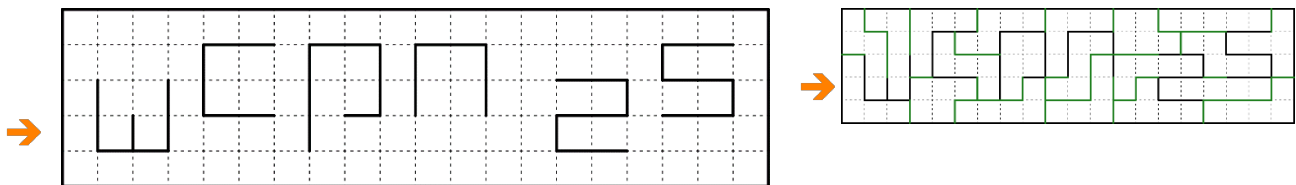
geef voor *iedere rij* aan *hoeveel horizontale blokken* er liggen.

penpa-link: <https://tinyurl.com/28t4skjg>

**PENTOMINEUS - GRENZEN**

**PUZZEL 6; 61 PUNTEN**

Verdeel het diagram in pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar alleen diagonaal raken. Sommige grenslijnen tussen pentomino's zijn al gegeven.



V	N	L	P	Z	P	L	Z	V	L	Y	I	L
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

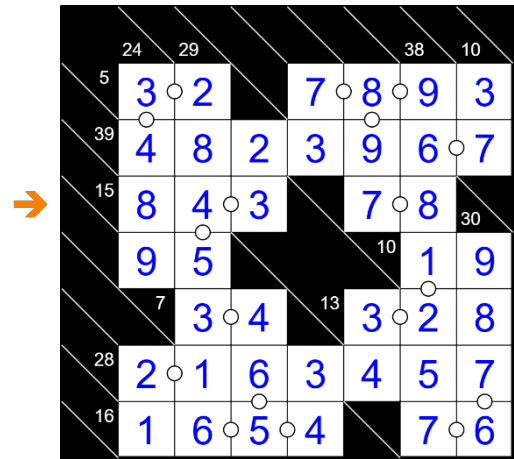
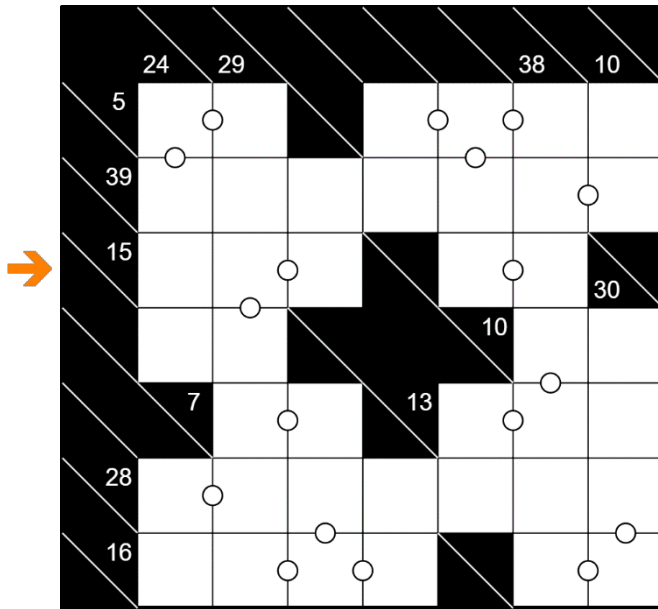
geef voor *elke pentomino* die voorkomt in de *betreffende rijen* de bijbehorende *letter*.

penpa-link: <https://tinyurl.com/2xju7eas>

**KAKURO - OPEENVOLGENDE PAREN**

Plaats cijfers 1-9 in alle witte vakjes, waarbij elke reeks (van aaneengesloten witte vakjes) uitsluitend **verschillende** cijfers kan bevatten. De aanwijzingen in de grijze vakjes geven de som aan van een reeks. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de reeks naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de reeks naar onder in te vullen cijfers. Een rondje tussen twee aangrenzende vakjes geeft aan dat de cijfers opeenvolgend zijn. Niet alle mogelijke rondjes hoeven gegeven te zijn.

**PUZZEL 7; 69 PUNTEN**



8 4 3 7 8

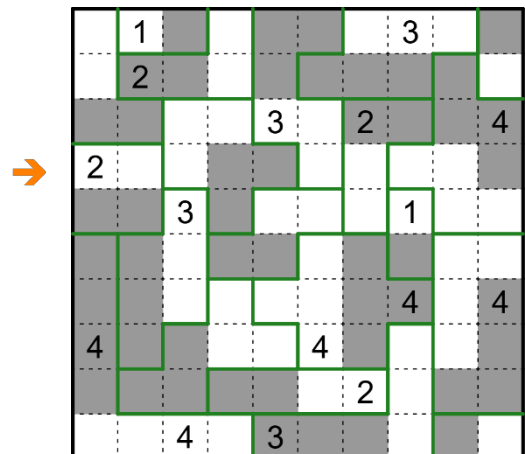
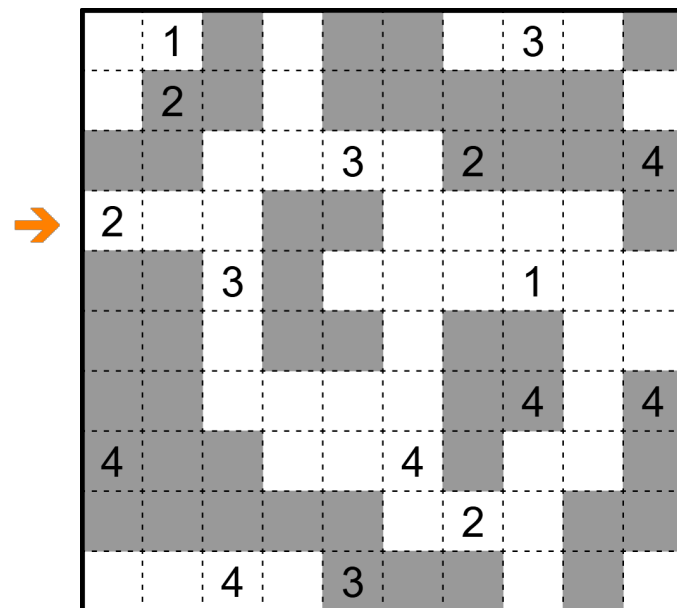
geef voor de betreffende rijen de cijfers aan; negeer de zwarte vakjes.

penpa-link: <https://tinyurl.com/27xhxo8k>

**DOUBLE CHOCO**

Verdeel het gehele diagram in gebieden door de randen in te tekenen over de gestippelde lijnen, zodanig dat elk gebied bestaat uit één wit en één gekleurd deel, met precies dezelfde vorm, waarbij deze vormen ten opzichte van elkaar gedraaid en/of gespiegeld mogen worden. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel vakjes in het gebied de bijbehorende kleur hebben (en geven dus de helft van het oppervlak van het gehele gebied aan). Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven aanwijzingen bevatten.

**PUZZEL 8; 80 PUNTEN**



5

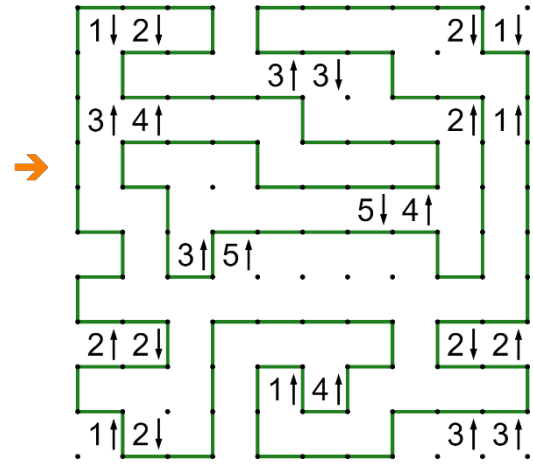
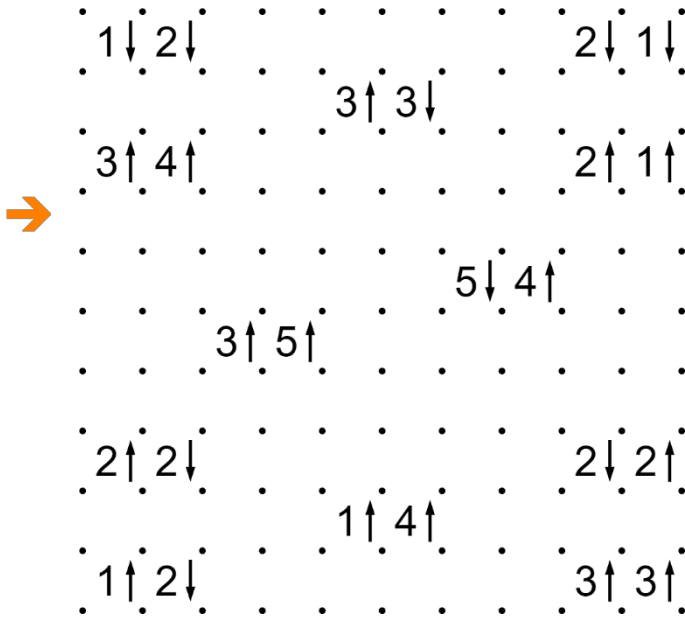
geef voor de betreffende rijen het aantal verschillende gebieden aan.

penpa-link: <http://tinyurl.com/ysr3cfp3>

ZICHTLIJNEN

PUZZEL 9; 87 PUNTEN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. Een aanwijzing geeft de lengte aan van het lijnstuk dat je als eerste tegenkomt in de richting van de bijbehorende pijl, en dat dus loodrecht op die richting ligt.



i	o	o	o	i	i	i	i	o	i
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

geef voor ieder vakje van de *betreffende rijen* aan of het *binnen* (i van in) of *buiten* (o van out) de rondweg ligt.

penpa-link: <http://tinyurl.com/2bz63xxa>

ABC'TJE

PUZZEL 10; 90 PUNTEN

Geef elke letter een verschillende waarde (1-8), zodanig dat de getallen achter de gegeven woorden de som zijn van alle letterwaardes in dat woord.

K	A	M	P	I	O	E	N

K	A	M	P	I	O	E	N
6	3	2	1	5	4	8	7

Reeks: 1~8

KIP	12
MAKAAK	23
MAKI	16
OKAPI	19
POEMA	18

<b>A</b>	<b>E</b>	<b>I</b>	<b>K</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>
3	8	5	6	2	7	4	1

geef het *aantal punten* van *iedere letter* in alfabetische volgorde.

**SUDOKU - CLASSIC**

**PUZZEL 1 T/M 3; 25, 25, 58 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---

penpa-link: <https://tinyurl.com/28s2y4xh>

**SUDOKU - OPEENVOLGEND**

**PUZZEL 4; 47 PUNTEN**

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen dat de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend zijn, is dat aangegeven met een rondje.

→

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

→

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

→

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

penpa-link: <https://tinyurl.com/2yzvw73x>

**SUDOKU - SANDWICH**

**PUZZEL 5; 64 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.

12 10 23 3 3 14 3

8								
28								
9		1						
→11			3					
				5				
					7			
18						9		
8								
8								

12 10 23 3 3 14 3

8	2	4	3	5	6	1	8	9	7
28	7	9	6	8	4	3	5	2	1
9	5	8	1	7	2	9	6	4	3
→11	6	7	8	3	1	2	4	5	9
	1	2	4	9	5	6	7	3	8
	3	5	9	4	8	7	2	1	6
18	8	1	5	6	3	4	9	7	2
8	9	6	2	1	7	5	3	8	4
8	4	3	7	2	9	8	1	6	5

→ 

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

penpa-link: <https://tinyurl.com/27m6823c>

**SUDOKU - EXTRA GEBIEDEN**

**PUZZEL 6; 69 PUNTEN**

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

→ 

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

→ 

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

→ 

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

penpa-link: <https://tinyurl.com/2d7arg3q>



**SUDOKU - DIAGONAAL**

**PUZZEL 7; 71 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---

penpa-link: <https://tinyurl.com/23rmzrce>

**SUDOKU - OUTSIDE**

**PUZZEL 8; 72 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 een van de eerste drie vakjes vanaf die kant.

→


→


→

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

penpa-link: <https://tinyurl.com/288pcnxg>

**SUDOKU - OPLOPENDE START**

**PUZZEL 9; 73 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** reeks van **alle** oplopende cijfers vanuit het eerste vakje vanaf de betreffende kant. Een reeks kan ook uit één cijfer bestaan.

13									10
→17									22
23									7
10									3
	14		13	15					4

13	6	9	1	2	5	4	7	3	8	10
→17	5	8	3	1	7	9	2	6	4	22
23	7	2	4	3	8	6	5	9	1	7
10	1	3	6	7	4	2	9	8	5	3
	9	5	7	6	1	8	3	4	2	
	2	4	8	9	3	5	6	1	7	
	3	7	9	4	2	1	8	5	6	
	4	6	5	8	9	7	1	2	3	
	8	1	2	5	6	3	4	7	9	
	14		13	15					4	

→ 

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

penpa-link: <https://tinyurl.com/2648jgta>

**SUDOKU - NUMBERED ROOMS**

**PUZZEL 10; 96 PUNTEN**

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het cijfer aan dat je moet invullen in het N-de vakje vanaf die kant, waarbij N het eerste cijfer is vanaf die kant.

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

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

→ 

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

penpa-link: <https://tinyurl.com/26lpk6jr>