

Dinsdag 30 januari 20.00-21.30 uur

De finale van het NK sudoku 2007 bestaat uit veertien puzzels. Je hebt anderhalf uur de tijd om zo veel mogelijk punten te halen. Voor alle puzzels geldt dat er om een code van een bepaald aantal cijfers gevraagd wordt. Heb je die code goed, dan krijg je het aantal punten dat voor die puzzel staat. Wanneer je echter een foutieve code instuurt, dan krijg je 50 strafpunten. Natuurlijk krijg je geen strafpunten als je geen code instuurt.

1	2	3	4
2	3	4	1
3	4	1	2
4	1	2	3

De code bestaat bij deze puzzel uit vier cijfers die in de leesrichting moeten worden ingevuld. Bij dit voorbeeld is de code dus 2431.

Stuur de oplossingen voor 21.30 uur op met het antwoordformulier.

De vier winnaars van de finale zullen Nederland vertegenwoordigen bij het Wereldkampioenschap Sudoku, dat van woensdag 28 maart tot zondag 1 april 2007 in Praag zal worden gehouden.

Natuurlijk mag iedereen die het wachtwoord heeft meedoen aan deze finale, maar om in aanmerking te komen voor een WK-plaats moet je wel de Nederlandse nationaliteit hebben en op bovengenoemde data beschikbaar zijn.

Veel succes!

	Puzzel	Punten
1	Vormsudoku varia	68
2	Vormsudoku varia	55
3	Vormsudoku varia	57
4	Diagonaalsudoku	63
5	Buitensudoku	214
6	Opeenvolgende sudoku	185
7	Vormsudoku varia	271
8	Vormsudoku varia	246
9	Somsudoku varia	173
10	Flatsudoku	107
11	Minisudoku	30
12	Zeeslagsudoku	269
13	Somsudoku	87
14	Somsudoku varia	182

**2007**

De puzzels 1 t/m 8 zijn gemaakt door Richard Stolk, de puzzels 9 t/m 14 door Hans Eendebak.

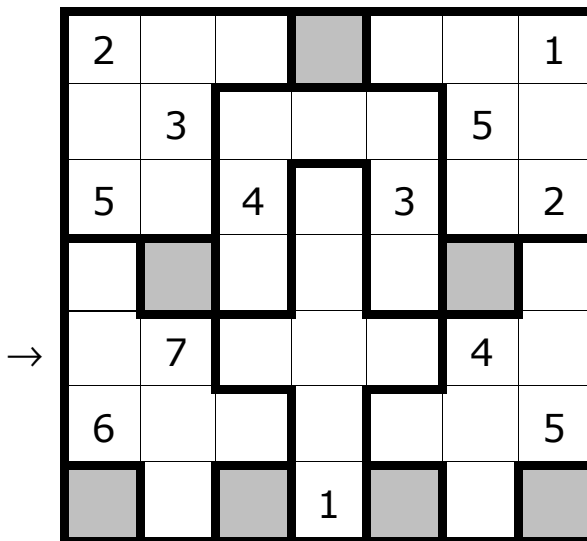
Dit is een individuele finale; samenwerking met anderen of het gebruik maken van computers is niet toegestaan. Bij twijfel heeft de jury het recht inzendingen te weigeren. Inzendingen worden eigendom van Puzzelsport. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

## 1 VORMSUDOKU VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 op elke rij, in iedere kolom, in elke zwartomrande vorm en in de zeven grijze vakjes.

Score = 68 punten

Code = de zeven cijfers op de regel met de pijl

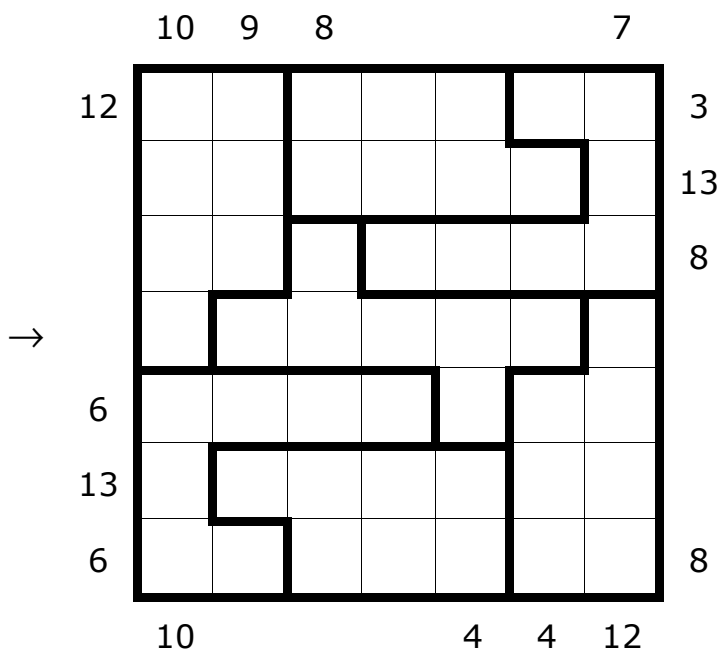


## 2 VORMSUDOKU VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 op elke rij, in iedere kolom en in elke zwartomrande vorm. De getallen buiten het diagram geven de som aan van de eerste twee cijfers vanaf die kant in de betreffende rij of kolom.

Score = 55 punten

Code = de zeven cijfers op de regel met de pijl

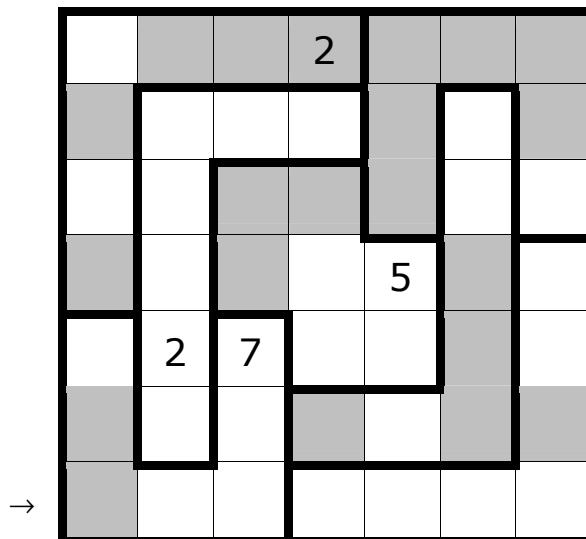


3 VORMSUDOKU VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 op elke rij, in iedere kolom en in elke zwartomrande vorm. In de grijze vakjes komen de laagste cijfers van die zwartomrande vorm.

Score = 57 punten

Code = de zeven cijfers op de regel met de pijl

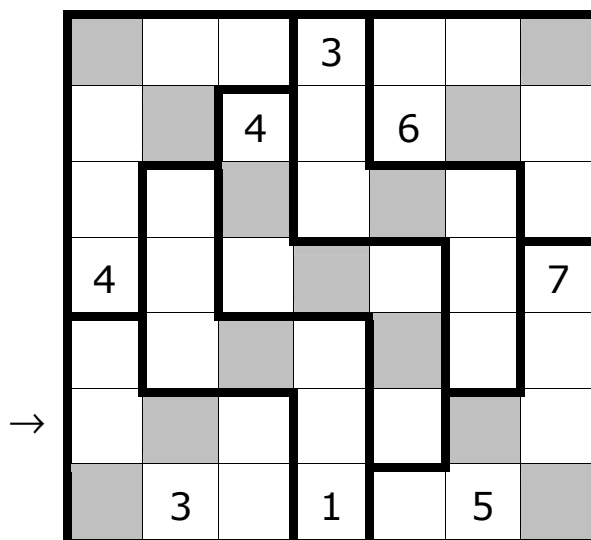


4 DIAGONAALSUDOKU

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 op elke rij, in iedere kolom, in elke zwartomrande vorm en op de twee diagonalen.

Score = 63 punten

Code = de zeven cijfers op de regel met de pijl



## 5 BUITENSUDOKU

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in elk 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten in de betreffende rij of kolom in het eerste 3x3-blok worden ingevuld.

Score = 214 punten

Code = de negen cijfers van het middelste 3x3-blok

	1	4		2	3		7	
	2	7		7	5		9	5

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

## 6 OPEENVOLGENDE SUDOKU

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in elk 3x3-blok. Overal waar twee opeenvolgende cijfers naast of boven elkaar staan is dat aangegeven met een tussenliggend rood lijntje.

Score = 185 punten

Code = de negen cijfers op de regel met de pijl

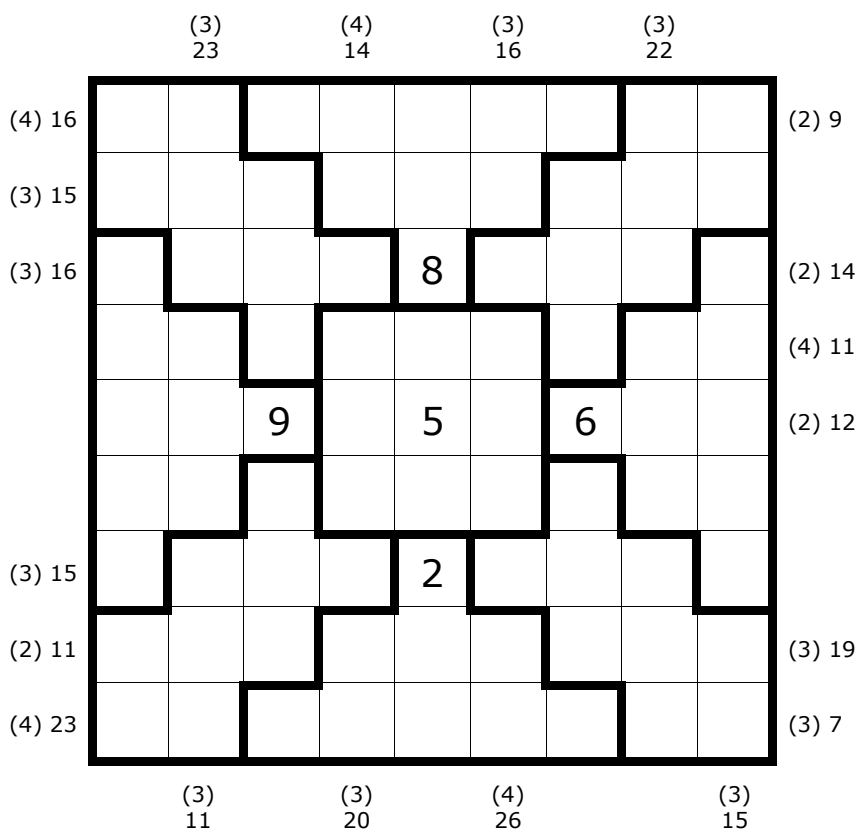
				9				
	6						8	
3				4				5
→	3						6	
				3				

7 VORMSUDOKU  
VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in elke zwartomrande vorm. De cijfers buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die je vanaf die kant als eerste tegenkomt. Het getal tussen haakjes is het aantal cijfers dat je vanaf die kant moet tellen om tot die som te komen.

Score = 271 punten

Code = de negen cijfers van het middelste 3x3-blok

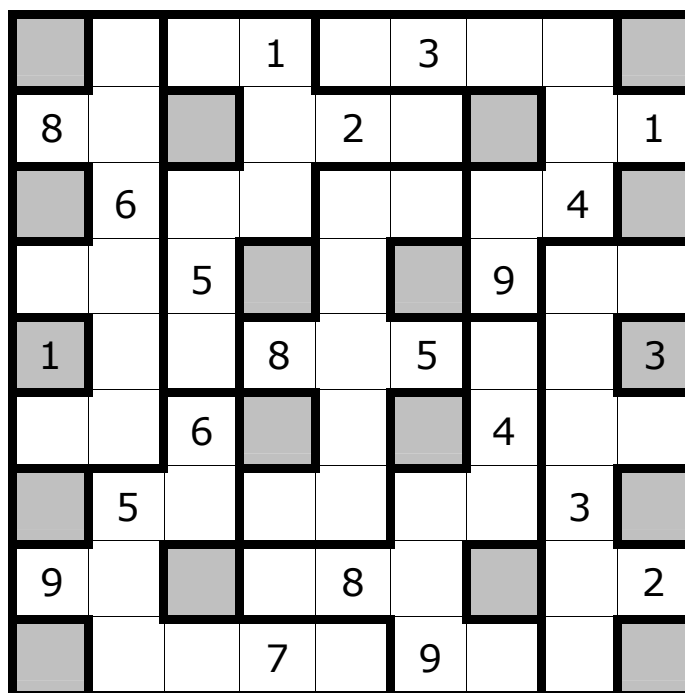


8 VORMSUDOKU  
VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de zwartomrande vormen. In de grijze vakjes komen de cijfers 1 tot en met 9 elk twee keer voor.

Score = 246 punten

Code = de negen cijfers van de kolom met de pijl



## 9 SOMSUDOKU VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de 3x3-blokken. De cijfers buiten het diagram geven de som van de cijfers in de gekleurde vakjes op de betreffende rij of kolom.

Score = 173 punten

Code = de negen cijfers van het middelste 3x3-blok

	20	24	23	22	18	7	12	18	11	
20										8
14										11
14										17
17										12
21										4
9										17
16										13
24										3
20										10
	9	12	4	4	7	18	20	10	11	

## 10 FLATSUDOKU VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de 3x3-blokken. De cijfers buiten het diagram geven aan hoeveel cijfers er vanaf die kant in de betreffende rij of kolom zichtbaar zijn. Daarbij is een cijfer zichtbaar als er niet een hoger cijfer voorstaat. In de grijze vakjes komen de laagste cijfers van dat zwartomrande blok.

Score = 107 punten

Code = de negen cijfers van het middelste 3x3-blok

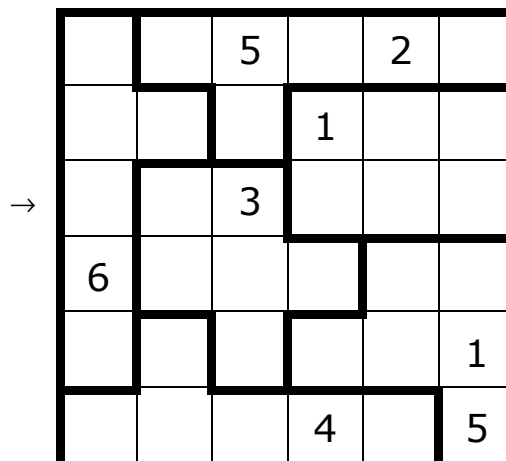
	3	4	1	2	2	2	4	3	2	
2										3
8										1
2										4
5										2
2										3
3										2
2										2
1										6
3										3
	2	4	2	5	3	1	3	2	3	

## 11 MINISUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 6 op iedere regel, in iedere kolom en in de zwartomrande vakken.

Score = 30 punten

Code = de zes cijfers op de regel met de pijl

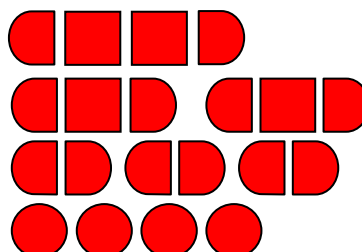
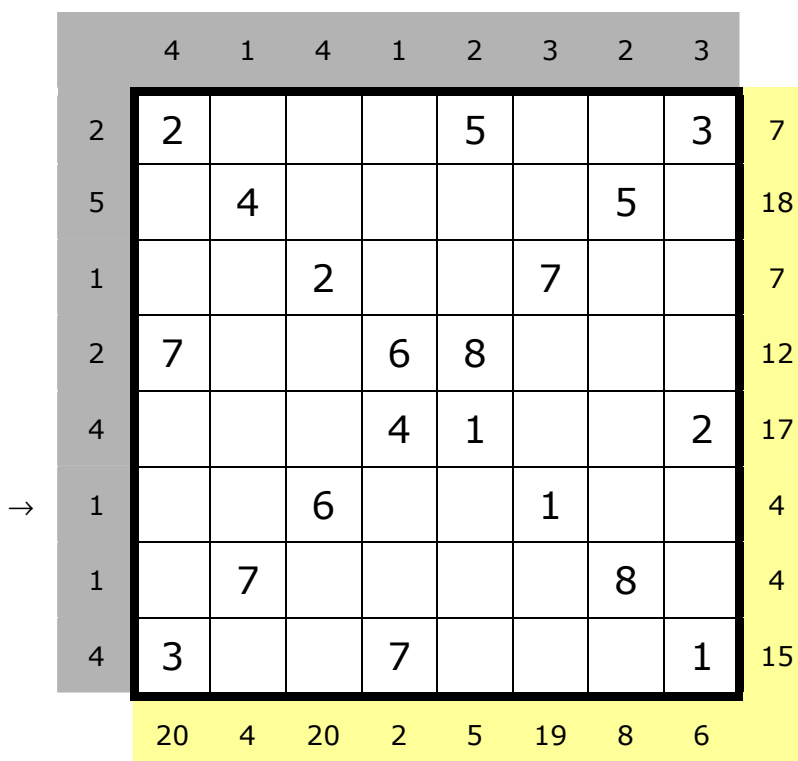


## 12 ZEESLAGSUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 8 op iedere rij en in iedere kolom. In het diagram komt een normale zeeslagvloot te liggen. De getallen boven en links geven aan hoeveel vakjes er in de betreffende kolom of rij door **scheepsdelen** bezet zijn. De getallen onder en rechts geven de **totale waarde** van de door scheepsdelen bezette vakjes in die kolom of rij. De schepen raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

Score = 269 punten

Code = de acht cijfers op de regel met de pijl

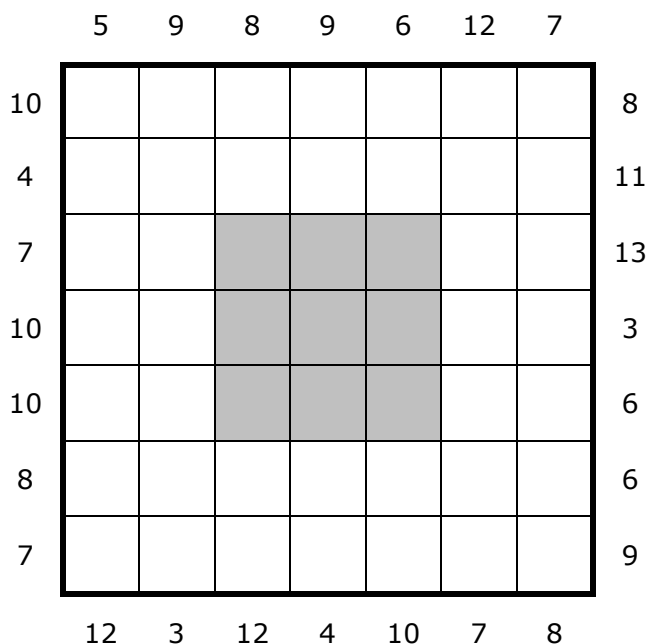


## 13 SOMSUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 7 op iedere rij en in iedere kolom. De getallen buiten het diagram geven vanaf die kant gezien de som van de eerste twee cijfers in de betreffende rij of kolom.

Score = 87 punten

Code = de negen cijfers in de grijze vakjes



## 14 SOMSUDOKU VARIA

Plaats de getallen 1 t/m 9 op iedere rij, in iedere kolom en in de negen gekleurde vakken. De getallen buiten het diagram geven de som aan van de eerste drie cijfers die je vanaf die kant tegenkomt.

Score = 182 punten

Code = de negen cijfers op de regel met de pijl

