

Dinsdag 29 januari 20.00-21.30 uur

De finale van het NK sudoku 2008 bestaat uit veertien puzzels. Je hebt anderhalf uur de tijd om zo veel mogelijk punten te halen. Voor alle puzzels geldt dat er gevraagd wordt om de som van de cijfers in de blauwe vakjes. Heb je die som goed, dan krijg je het aantal punten dat voor die puzzel staat. Wanneer je echter een foute oplossing instuurt, dan krijg je 50 strafpunten. Natuurlijk krijg je geen strafpunten als je geen code instuurt.

Stuur de oplossingen voor 21.30 uur op met het inzendformulier ([www.nksudoku.nl](http://www.nksudoku.nl), onder kampioenschap).

De drie winnaars van de finale zullen Nederland vertegenwoordigen bij het Wereldkampioenschap Sudoku, dat van maandag 14 april tot en met donderdag 17 april 2008 in Goa (India) zal worden gehouden.

Natuurlijk mag iedereen 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!

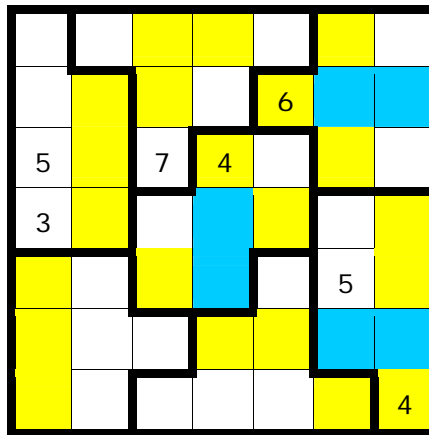
	Puzzel	Punten
1	EVENSUDOKU	103
2	DIAGONAALSUDOKU	97
3	VORMSUDOKU	97
4	TRISUDOKU	154
5	FLATSUDOKU VARIA	130
6	NIET-OPEENVOLGENDE VORMSUDOKU	209
7	DOUBLE KILLER	125
8	SUDOKU +	149
9	SUDOKU +1	125
10	BUITENSUDOKU	123
11	FLATSUDOKU +1	144
12	SUDOKU VARIA	192
13	PRODUCTSUDOKU	163
14	SUDOKU SOM	197
		<hr/>
		<b>2008</b>

De puzzels 1 t/m 7 zijn gemaakt door Richard Stolk, de puzzels 8 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. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

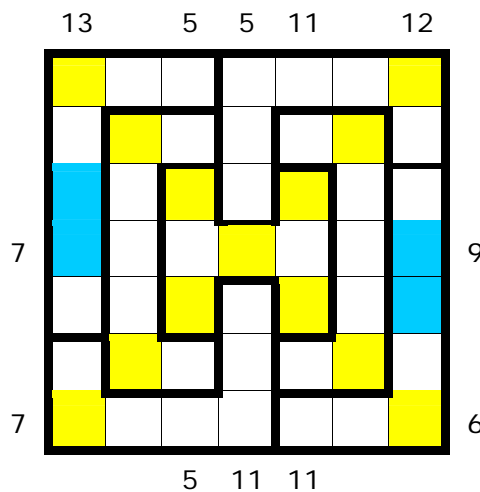
**1 EVENSUDOKU**

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 in elke rij, kolom en vetomrand vak.  
Alle even cijfers komen in de gele vakjes.



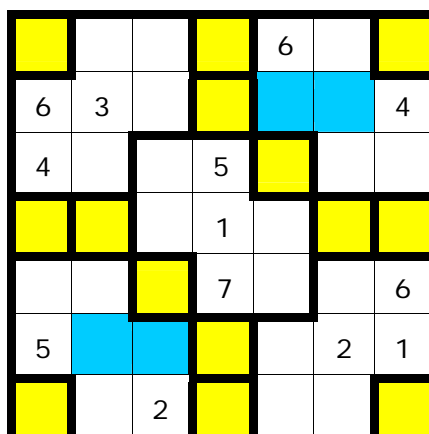
**2 DIAGONAALSUDOKU**

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 in elke rij, kolom, vetomrand vak en de beide diagonalen. De getallen buiten het diagram geven de som van de eerste twee cijfers vanaf die kant in de betreffende rij of kolom.



**3 VORMSUDOKU**

Plaats de cijfers 1 tot en met 7 in elke rij, kolom, vetomrand vak en twee keer in de gele vakjes.



4

**TRISUDOKU**

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 in elke rij, kolom en 3x3-blok.  
In de gele gebieden komen steeds dezelfde drie cijfers.

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

5

**FLATSUDOKU VARIA**

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In de gele vakjes komen alleen even cijfers. De getallen 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 voor staat.

1								5
7								1
2								4
6								3
4								2
3								2
2								3

2 2 1 5 5 4 4

3 2 8 4 1 2 2

**6 NIET-OPEENVOLGENDE VORMSUDOKU**

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 in elke rij, kolom en vetomrande vorm.  
Opeenvolgende cijfers staan nooit direct naast of boven elkaar, ook niet als dat in een andere vetomrande vorm is. De 1 en de 9 zijn niet opeenvolgend.

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

7

**DOUBLE KILLER**

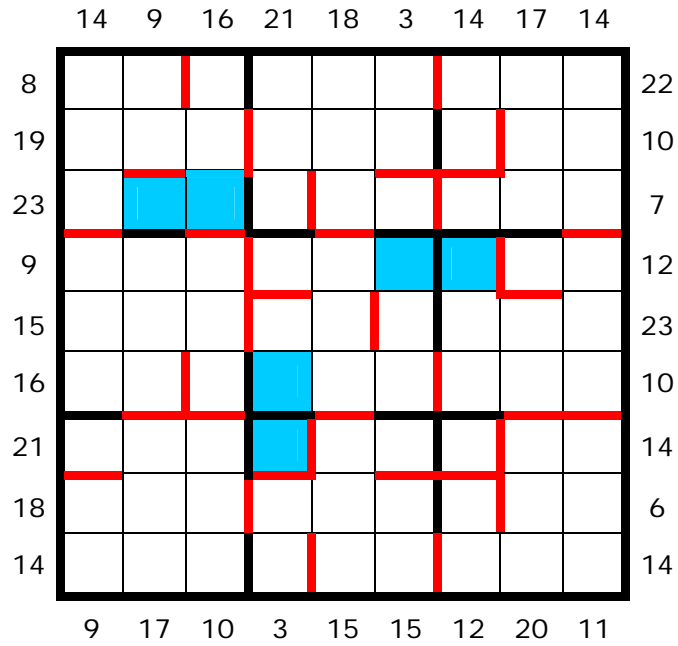
Plaats in beide puzzels de cijfers 1 tot en met 9 in elke rij, kolom en elk 3x3-blok. De getallen in de omstippelde vakjes geven de som aan van de in die vakjes in te vullen cijfers. Deze zijn verschillend. Beide puzzels hebben exact dezelfde oplossing.

10	11		7	7		11		15
					9	15		
12		14	13					5
					11	11		
10			4				16	

10	10		12		8	8	7	
			12					13
12					9	15		
		4	15			15		11
13				3				

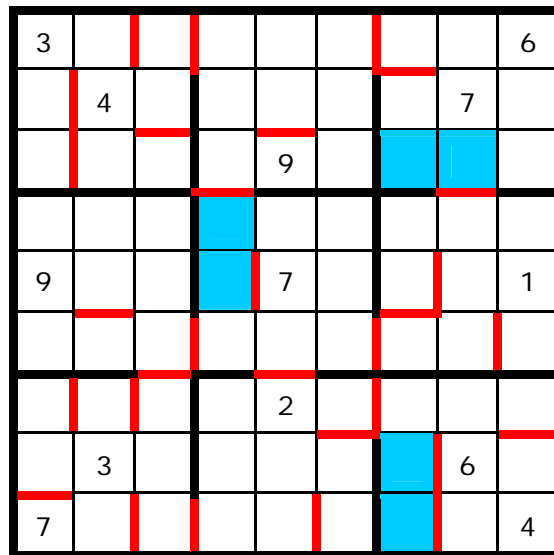
**8 SUDOKU +**

De getallen aan de buitenkant geven de som van de in te vullen cijfers tot aan het rode streepje.



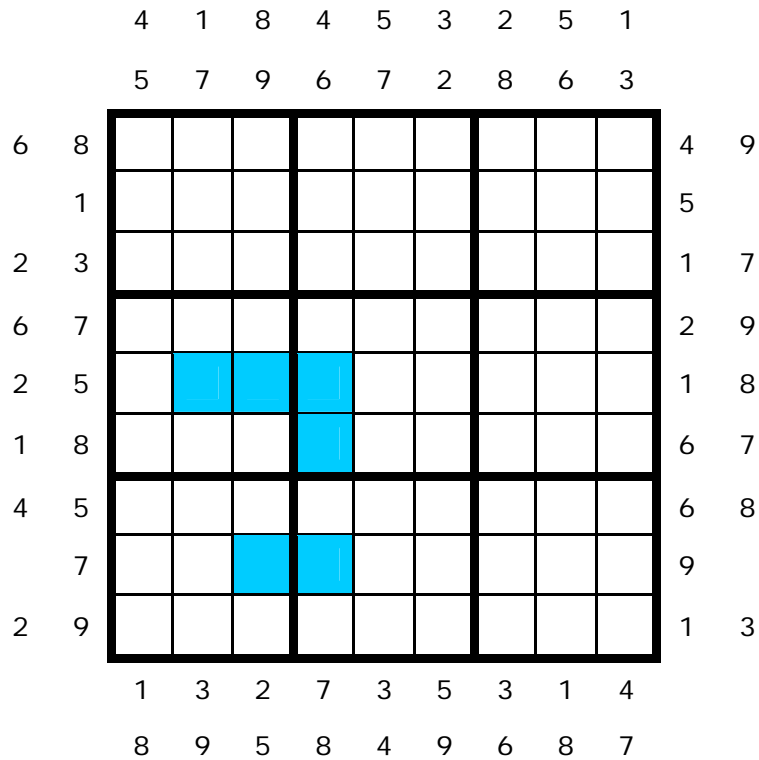
**9 SUDOKU +1**

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. De 1 en de 9 zijn niet opeenvolgend.



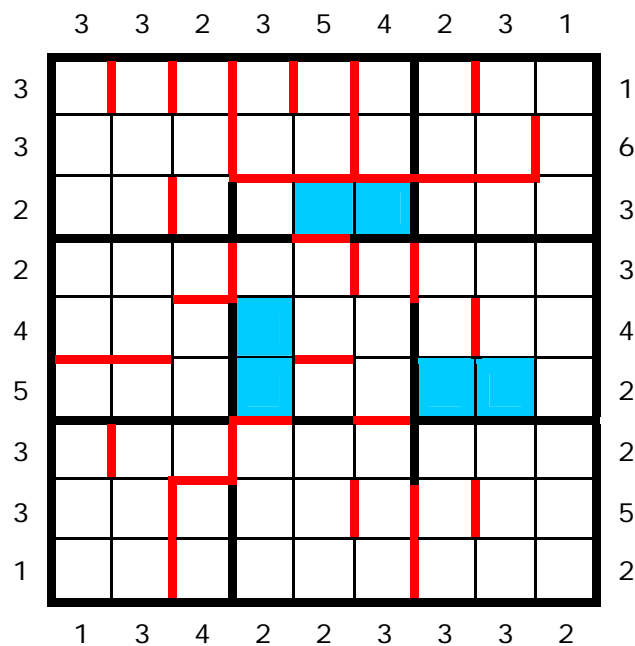
**10 BUITENSUDOKU**

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



**11 FLATSUDOKU +1**

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. Alle opeenvolgende cijfers zijn gescheiden door een rood streepje. De 1 en de 9 zijn niet opeenvolgend.



## 12 SUDOKU VARIA

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de 3x3-blokken.

$$\begin{array}{llll}
 C2 = F1 = E6 & A4 + A6 = 9 & E5 = G2 = I6 & G2 < C2 < D5 \\
 B7 \times D1 = 9 & H2 + H3 = 7 & B3 \times D5 = 20 & A6 < C3 < I8 \\
 H2 < D9 < A6 & I4 + F5 = 13 & G8 + H8 = 14 & B2 + C8 = 8 \\
 D9 \times F9 = 6 & I1 = H7 = E8 & C6 + E4 = 5 & F5 + F6 = 17 \\
 C6 + D9 = 10 & H5 + C8 = 4 & D2 + B9 = 17 & 
 \end{array}$$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

## 13 PRODUCTSUUDOKU

Plaats de cijfers 1 tot en met 9 op elke rij, in iedere kolom en in de 3x3-blokken. De getallen in de vet omrande vakken geven het product van de cijfers die in die vormen moeten worden ingevuld.

16		9	24		7	105		
140	15		270	24		18	96	
								4
	224		40		162			
6			63		48	14		216
18	252			16		192	5	
		60			12			
18				63			90	
		8			140			

