

Dinsdag 12 januari 20:00-21:30 uur

De kwalificatieronde voor het NK Sudoku 2010 bestaat uit tien 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 groene 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.denksport.nl).

De veertig beste puzzelaars zullen worden uitgenodigd voor de finale, die op zaterdagmiddag 23 januari in het hoofdkantoor van De Telegraaf in Amsterdam zal worden gespeeld. De drie winnaars van die finale zullen Nederland vertegenwoordigen bij het vijfde Wereldkampioenschap Sudoku, dat van 29 april tot en met 2 mei 2010 in Philadelphia (VS) 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!

Hns Eendebak
Jan Lam

	Puzzel	Punten
1	Sudoku	135
2	Sudoku	90
3	Sudoku chaos	115
4	Sudoku chaos	125
5	Pijlsudoku	180
6	Sudoku 15	370
7	Oplopende sudoku	230
8	Sudoku +	195
9	Buitensudoku	170
10	Sudoku +1	400
		2010

Dit is een individuele kwalificatie; 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 SUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op iedere rij, in iedere kolom en in de negen 3x3-blokken.

135 punten

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

2 SUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op iedere rij, in iedere kolom en in de negen 3x3-blokken.

90 punten

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

3 SUDOKU CHAOS

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op iedere rij, in iedere kolom en in de zwart omrande vakken.

115 punten

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

4 SUDOKU CHAOS

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op iedere rij, in iedere kolom en in de zwart omrande vakken.

125 punten

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

5 PIJLSUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op elke rij, in iedere kolom en in de 3x3-blokken. In het diagram staan pijlen. Het cijfer dat in de punt van elke pijl komt, is de optelling van de andere cijfers in die pijl.

180 punten

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

6 SUDOKU 15

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op iedere rij, in iedere kolom en in de 3x3-blokken. De som van de cijfers in de grijze vlakken is 15. Binnen een grijs vlak kunnen dezelfde cijfers meermalen voorkomen.

370 punten

3								5
		5						
					3			
			2					
						6		
8								4

9 BUITENSUDOKU

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op elke rij, in elke kolom en in de negen zwart omrande 3x3-blokken, De cijfers buiten het diagram geven aan dat die cijfers in het eerste 3x3-blok in die rij of kolom voorkomen.

170 punten

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

10 SUDOKU +1

Plaats de cijfers 1 t/m 9 op iedere regel, in iedere kolom en in de 3x3-blokken. **Overall** waar het verschil tussen twee cijfers 1 is staat een rondje.

400 punten

6							1
	○			○			
	○			○		○	○
	○			○		○	○
				○			
				○			○
				○			○
9				○			5
				○			○
				○			○
				○			○
				○			○
				○			○
				○			○
2				○			8