

CODE SUDOKU™

INTRODUCTIE:

Sudoku is een fascinerend denkspel dat de wereld in enkele maanden heeft veroverd. Het is makkelijk te leren, is taalafhankelijk en is verschrikkelijk verslavend. Voor het oplossen van een Sudoku puzzel hoef je geen rekenwonder te zijn. Je hebt er slechts logisch denken en 9 getallen voor nodig. De puzzels zijn gemakkelijk, uitdagend en stimulerend voor elk denkniveau en leeftijd.

Een sudoku puzzel bestaat uit een veld met 81 vakjes, die verdeeld zijn in 9 rijen en 9 kolommen welke zijn opgedeeld in 9 blokken van 3x3 vakjes.

Aan het begin van elk spel begin je met een aantal cijfers op het puzzelvel. Het spelbord is onderverdeeld in negen vierkanten van 3 x 3 vakjes. In die vakjes moeten steeds de getallen 1 tot en met 9 worden ingevuld, zodat elk getal precies één keer voorkomt in elke rij, in elke kolom en in elk 3 x 3 vakje.

Een oneindige selectie van Sudokupuzzels op verschillende niveaus zijn in dit spel beschikbaar. Sommige puzzels los je binnen 5 minuten op, met andere ben je zeker een paar uur zoet. Het oplossen van Sudokupuzzels is niet alleen verslavend, het is een spel dat je manier van denken, concentratie en geheugen stimuleert en zelfs veroudering van de hersens weet af te remmen.

Code-Sudoku is voorzien van een vernuftig spelbord die je in staat stelt veel sneller en overzichtelijker de puzzels op te lossen! In elk hokje bevinden zich in het klein gedrukt alle 9 cijfers, de "niet geschikte" cijfers streep je door en de mogelijk "passende" cijfers blijven over.

Met de uitwisbare pen kun je onbeperkt cijfers op het spelbord noteren en heel eenvoudig weer weghalen indien nodig.



INHOUD:

- Wonder bord
- Uitwisbare pen
- Wis sponsje
- 8 scorepijlen
- 81 Sudoku fiches
- 44 puzzels met verschillende moeilijkheids graden
- 2 mini puzzels voor beginners
- 2 puzzelvellen om zelf in te vullen of uit de krant over te nemen
- Gedetailleerde instructies

#70417

MONTAGE INSTRUCTIES:

Code Sudoku™ bevat 48 puzzels welke zijn onderverdeeld in 4 moeilijkheidsgraden. Tevens een puzzelvel met alleen kleine cijfers voorbedrukt, zodat je zelf oneindig veel nieuwe eigen puzzels kunt samenstellen of om de puzzels uit de krant op over te nemen.

- Leg het puzzelvel op de bodem van het zwarte spelbord.
- Plaats daar bovenop het transparante plastic topbord
- Steek de twee lipjes van het transparante topboard in de gaatjes van het zwarte spelbord.
- Druk het transparante topbord voorzichtig naar beneden totdat dit vastklikt.
- De regels voor Sudoku zijn heel eenvoudig. Vul de lege vakjes in en zorg dat de nummers 1 tot en met 9 maar een keer voorkomen in elke kolom, rij en 3x3 blok.

TIPS:

- Gebruik alleen een uitwisbare wipe-off pen.
- Op het puzzelvel zijn er 9 cijfers ingevuld op willekeurige lege vakjes. Zet een streep door de cijfers die niet passen en omcirkel de cijfers die kunnen kloppen.
- Als je er zeker van bent dat slechts één getal in een vakje kan staan, vervang deze dan door een fiche.
- Let op en zorg dat je zeker weet dat het klopt, controleer het goed voordat je het fiche neerlegt.
- Begin met een eenvoudige puzzel en ga daarna verder met een puzzel met een hogere moeilijkheidsgraad

Lukt het niet om het spel uit te spelen? Kan er gespiekt worden bij de oplossingen zodat er weer nieuwe technieken geleerd kunnen worden. Neem geen risico en ga niet gokken! Wanneer er een fout is gemaakt, wordt het steeds moeilijker om deze te herstellen. Dus plaats alleen een fiche wanneer je zeker weet dat het klopt.

Onthoud; er is maar een oplossing voor iedere puzzel.

VOORBEELDEN VAN OPLOSSINGEN

Het Code Sudoku™ spelbord is ingedeeld in 81 vakjes. Deze vakjes zijn opgedeeld in 9 blokken die gemarkeerd zijn van a tot en met i en in negen rijen van 1 tot en met 9. Tevens is de puzzel ingedeeld in negen blokken (3x3 vakjes in ieder blok), welke zijn gemarkeerd als blok 1 tot en met 9.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1	4				
2			1			9			
3		9		7	3		6		
4	8		7				1		6
5									
6	3		4				5		9
7		5		4	2			3	
8				8			6		
9				8	6				

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	6	8	2	1	9	4	3	5	7
2	7	3	1	5	6	8	9	2	4
3	4	9	5	7	2	3	8	6	1
4	8	2	7	9	3	5	1	4	6
5	5	1	9	6	4	7	2	8	3
6	3	6	4	2	8	1	5	7	9
7	9	5	6	4	1	2	7	3	8
8	2	4	8	3	7	9	6	1	5
9	1	7	3	8	5	6	4	9	2



	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1	9	4			
2			1				9		
3		9		7		3		6	
4	8	7					1		6
5									
6	3	4					5		9
7		5		4	2			3	
8			8				6		
9				8	6				

ZOEK TECHNIKEN

De beste manier om een Code Sudoku™ puzzel op te lossen is door de rijen, kolommen en blokken een voor een goed te bestuderen. Bij het bestuderen, kunnen je de cijfers die niet passen doorstrepen en de cijfers die wel kunnen kloppen markeren met een cirkel. Op deze manier, met het geleidelijk wegstrepen en markeren van de cijfers, is het mogelijk om het juiste cijfer te vinden. Deze methode van bestuderen is een snelle en duidelijke manier om de puzzel op te lossen.

Deze methode is ook erg effectief voor meer ingewikkelde puzzels. Wanneer het punt bereikt is dat het onmogelijk is om op deze manier door te gaan, zijn er meerdere methodes mogelijk om het juiste resultaat te bereiken.

Hier volgen verschillende manieren om de puzzel op te lossen:

1. ZOEKEN IN EÉN RICHTING

In dit voorbeeld richten wij ons op blok 2, waar zoals in elk blok, het cijfer 9 hoort. Wanneer we blok 1 en blok 3 bekijken, is te zien dat de 9 daar al staat in rij 2 en 3. De enige mogelijkheid die overblijft voor de 9 is vakje "e1" in blok 2.

2. ZOEKEN IN TWEE RICHTINGEN

Deze methode kan je uitbreiden door kruisarcering omdat de informatie nu uit zowel kolommen als rijen gehaald worden. We gaan nu proberen om het cijfer 1 in blok 3 te zetten. In dit voorbeeld, is de 1 in rij 1 en rij 2 aanwezig. Er zijn nu nog twee lege vakjes in de onderste rij van blok 3. We kunnen zien door zowel horizontaal als verticaal te zoeken de 1 al aanwezig is in vakje "4g", dus kan het niet nog een keer voorkomen in kolom "g". De enige mogelijkheid die overblijft voor de 1 is cel "3i".

3. ZOEKEN NAAR HET LAATSTE CIJFER

Herhaaldelijk komt het voor dat 1 cijfer in een bepaald vakje lijkt te horen omdat, zoals in dit voorbeeld, er al 8 cijfers aanwezig zijn in iedere rij, kolom en blok. Wanneer we kijken naar vakje "4b", zien we dat de cijfers 3,4,7 en 8 al aanwezig zijn in dit blok. De cijfers 1 en 6 staan in dezelfde rij en de nummers 5 en 9 staan al in dezelfde kolom. Aangezien alle cijfers die we niet opgenoemd hebben al ingevuld staan, blijft alleen vakje "4b" over voor de 2.

4. UITSLUITEN VAN NUMMERS UIT RIJEN, KOLOMMEN EN BLOKKEN

Er zijn verschillende manieren om cijfers te ontdekken tijdens het eliminatie proces. In dit voorbeeld komt het cijfer 1 voor in vakje "8c". Dit betekent dat het cijfer 1 alleen kan passen in vakje "7e" of "9e". Dus de enige vakje waar de 1 in blok 2 hoort te staan is vakje "2d".

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1		4			
2			1				9		
3		9		7		3		6	1
4	8	7					1		6
5									
6	3	4					5		9
7		5		4	2			3	
8			8				6		
9				8	6				

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1		4			
2			1				9		
3		9		7		3		6	1
4	8	2	7				1		6
5									
6	3	4					5		9
7		5		4	2			3	
8			8				6		
9				8	6				

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			9	2		3	8		
2				1		9			
3	4	8	6		5	1		3	
4	1	2					9		4
5									
6	8	3					5		2
7	9	6	5	1	2	3		7	
8			1						
9		5	4	1	8	6			

1	a	b	c	d	e	f	g	h	i
2		5					1	6	
3	4			5		3			9
4			9		3		2		
5				1		6			
6	5	6	8	4	2	9	3		1
7	3			7		4			5
8		4						1	
9			1				9		

5

5. OP ZOEK NAAR HET ONTBREKENDE CIJFER IN DE RIJEN EN KOLOMMEN

Deze methode is hoofdzakelijk effectief wanneer rijen en kolommen al bijna compleet zijn ingevuld. De getallen 1, 2, 3, 4, 5, 8 en 9 komen al voor in rij 6. Dit betekent dat de cijfers 6 en 7 ontbreken. De 6 kan niet in vakje "6h", want er staat al een 6 in kolom h. Dus moet cijfer 6 in vakje "6b" geplaatst worden en voor de 7 is geen andere optie dan dat deze in het enige lege vakje hoort, vakje "6h".

DE TECHNIEK VAN HET ANALYSEREN VAN GEGEVENS

Wanneer de moeilijkheidsgraad verhoogd wordt, realiseren wij ons dat het wegstrepen onvoldoende duidelijk is en dat de methodes moeten worden verfijnd om de puzzels op te kunnen lossen. Om deze puzzels op te kunnen lossen, moeten er meer logische methodes gebruikt worden. De meest makkelijke is om de cijfers die passen met een cirkel te markeren en het cijfer dat niet past door te strepen. Nadat de cijfers genoteerd zijn, moet de speler de gegevens in diverse richtingen nakijken om zo te bepalen waar het betreffende cijfer moet komen. Wanneer het echt duidelijk is waar het cijfer hoort te staan, leg je het cijferfiche in het juiste vakje. Een aantal effectieve methodes worden hieronder beschreven:

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	4			8	9		1		
2			7					9	
3	9	5			2				7
4	1				9				3
5	3	9	2	4		7	8		
6	6				3				9
7	7	2	4 9		8			6	
8		1	4 9				2		
9		6	3	1	2				4

1

1. BEPERKING VAN HET AANTAL VAKJES DOOR DUBBELE MOGELIJKHEDEN BINNEN EEN BLOK TE BEPALEN.

In dit voorbeeld zijn de gemarkeerde cijfers in het rood aangegeven op het uitwisbare spelbord. De cijfers 4 en 9 zijn de enige cijfers die in de vakjes 7c en 8c gezet kunnen worden. Wij kunnen nu nog niet weten welke van de twee cijfers in welk vakje horen, maar we weten wel dat deze twee aangegeven cijfers alleen in deze vakjes horen. Bovendien, omdat cijfer 6 in vakje a6 staat kan er geen andere 6 in de kolom a van blok 7 komen. Als gevolg daarvan past cijfer 6 in blok 7 alleen in vakje b9.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	9	6			1			3	
2	3		2				8		4
3		7						9	6
4				3		8			
5	6		9					8	5
6				4		9			
7		2		5	8	4		6	
8	5		8				2		7
9		4	6		2 7	9		3	5

2

2. SELECTIE VAN VAKJES DOOR DUBBELE MOGELIJKHEDEN BINNEN EEN RIJ OF KOLOM TE BEPALEN.

De hierboven beschreven methode is niet alleen effectief wanneer er naar cijfers binnen een specifieke blok gezocht wordt, maar ook voor een kolom of rij. In dit voorbeeld kunnen wij zien dat de cijfers 2 en 7 alleen gezet kunnen worden in de vakjes 9d of 9f. Wij weten nu nog niet in welk vakje welk nummer hoort, maar het is wel duidelijk dat beide vakjes uitsluitend voor één van deze cijfers zijn. Dus de missende cijfers in rij 9 zijn 1, 6 en 8. Een 6 komt al voor in kolom a en in kolom i, dus het enige vakje dat overblijft is 9c.



	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	4			3	1	9			6
2			2				9		
3		6	7	4				2	1
4	7				5				4
5				1	4	2			
6	2				7				8
7	3 5 8 9	2	3 5 8 9	7 9 4 7	3 9 4 7	1 3 4 5	1 3 4 5	6	3 5 8 9
8			4				8		
9	1			5		8			7

3



© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR
Hattem Code Sudoku is a Registered Trade
Mark.

© 2005 Lemada, all rights reserved. Regis-
tered Design.

Niet geschikt voor kinderen onder de 36
maanden.

Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kun-
nen worden.

Informatie bewaren voor referentie.

Kleuren en inhoud kunnen afwijken.

Made in Israël

Onze website: www.goliathgames.nl

3. SELECTIE VAN VAKJES DOOR TE ZOEKEN NAAR VERBORGEN SETJES IN RIJEN EN KOLOMMEN.

Het is niet altijd direct duidelijk dat er twee cijfers in een vakje moge-
lijk zijn. Dit noemen wij verborgen setjes. Wanneer we goed kijken
naar de ingevulde cijfers in rij 7, ontdekken wij dat de cijfers 1 en 4 al-
leen in het vakje 7f of in 7g gezet kunnen worden. Dit betekent dat de
cijfers 1 en 4 eigenlijk een verborgen setje zijn en dat er in de vakjes
7f en 7g geen andere cijfers gezet kunnen worden dan deze. Vanuit
deze ontdekking, kan er geconcludeerd worden dat het cijfer 7 alleen
geplaatst kan worden in vakje 7d.

MULTI SPELERS CODE SUDOKU™

INHOUD;

8 score pijlen (2 van iedere kleur)

Iedere speler krijgt 2 score pijlen van dezelfde kleur en klikt deze op het
bord (zie afbeelding). Iedere speler heeft 1 minuut om een nummer te
plaatsen op het speelbord. De speler kan op de volgende manier punten
scoren:

- * voor het eerste juiste cijfer 1 punt
- * voor het tweede juiste cijfer 2 punten... enz.
- * voor het cijfer dat de rij compleet maakt, een kolom of blok 3 punten

SPELREGELS:

Bij een verkeerde zet, komt dit naar voren aan het einde van een beurt.
Het verkeerde cijfer(s) moet worden verwijderd van het speelbord. De
punt(en) voor deze zet gaan naar de speler die als eerste opmerkt dat
de zet niet goed is. Het spel gaat nu gewoon weer verder. De speler met
de hoogste score aan het eind is de winnaar.

AANBEVOLEN:

Omdat het makkelijker is om in het begin punten te scoren, stellen wij
voor dat iedere speler even vaak mag beginnen. Voorbeeld; wanneer er
4 spelers zijn, moet er 4 keer gespeeld worden waarin iedere speler de
kans krijgt 1 keer te beginnen.

HET BIJHOUDEN VAN DE SCORE:

Iedere speler krijgt 2 score pijlen, 1 voor de getallen onder de 10 (1-9) en
1 voor getallen boven de 10 (10, 20... 50).

Bijvoorbeeld, 14 punten geef je aan door een pijl op 4 te zetten en de
andere pijl op 10