

# **CIJFER PUZZELS**

## **PUZZELMIX**



© 2021 – Baeckens Books NV,  
Ontvoeringsplein 12, B-2800 Mechelen  
[www.baeckensbooks.com](http://www.baeckensbooks.com)

Cijferpuzzels Puzzelmix  
© 2021 – PeterFrank t.v.  
Alle rechten voorbehouden.

Omslagontwerp: KaaTigo naar een oorspronkelijk ontwerp  
van Arcturus Publishing Limited, Londen  
Illustraties binnenwerk: PeterFrank t.v.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of  
openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder  
voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN 9789464290196  
D/2021/6186/98  
NUR 493  
WDK Puzzels en quizen

# Inhoud

Sudoku	5
Kruissompuzzel	27
Binairo®	49
Connect	71
Kleiner of groter dan puzzel	93
BrainSnack®	115
Zoek de cijfercode	137
Voetbal	159
Cijferclusters	177
Oplossingen	195

NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3



# Sudoku

## Spelregels

### Sudoku

Om een sudoku op te lossen heb je geen wiskundig inzicht nodig maar volstaat het om logisch te redeneren. Gokken is dus niet de juiste methode.

Vul het raster zo in dat elke rij, elke kolom en elk blok van 3x3 vakjes alle cijfers van 1 tot en met 9 bevatten.

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

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



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

# Kruissompuzzel

## Spelregels

### Kruissompuzzel

Elk getal in een zwart vakje is de som van de cijfers die je moet invullen in de daaropvolgende lege vakjes.

Het getal boven de diagonale lijn is de som van de lege vakjes naar rechts.  
Het getal onder de diagonale lijn is de som van de lege vakjes naar beneden.

Bij iedere optelling mag je alleen de cijfers van 1 tot en met 9 gebruiken en mag eenzelfde cijfer maar één keer voorkomen. Als 24 de som is van drie cijfers, kan dat nooit  $6+9+9$  zijn, maar alleen  $7+8+9$ .

In de grijze vakjes staan alleen oneven getallen en in de witte alleen even getallen.

18	24	23	9		5	9	13	8	14	11
16				20	12			14		
26			22			6		20		2
9		7			12		6	13		
	18				10					23
14			13		14			11		
8				13					8	3
6		6		5	3		17			
12						13				

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



	18	13	18		9	21	24
13				18			
24				17	17		
2		11			14		
	29	21			23		
	20						18
21				9		8	
			21	6		3	
6			1				
13				6			



## Spelregels

### Binairo®

Er zijn slechts drie spelregels.

1.  
Vul het raster zo in dat elke rij en elke kolom gevuld zijn met evenveel nullen en eentjes.

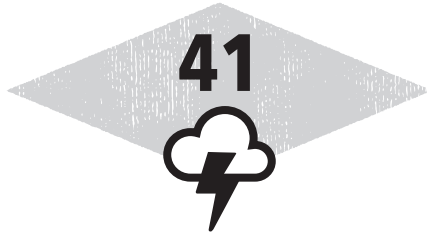
	0			1	1		
							1
	0	0				0	
0	0						0
			0	0			
1			0		0	0	
				1			
	0						0
		1		0	0	0	0
	1					0	

2.  
Er mogen niet meer dan twee nullen of twee eentjes naast of onder elkaar staan.

0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	0	1	0	0	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1
1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	0
0	1	1	0	0	1	0	1	0	1

3.  
Identieke rijen en kolommen zijn niet toegestaan.





0			0						
					1		0		
1	0	0						1	
0					0		1		
	0			1	0			0	
1				1			0		
	1		1				0	1	
					1				
		1		0				0	
		1		0		0		1	0

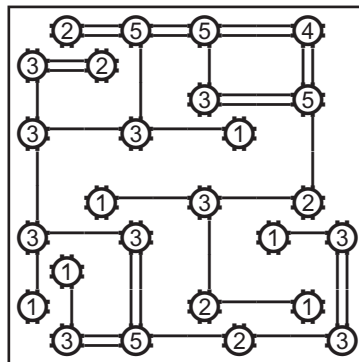
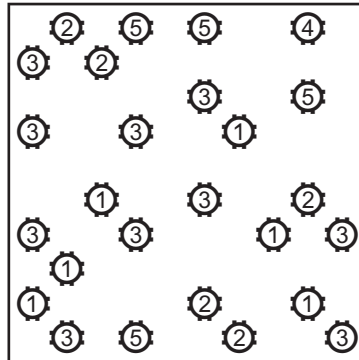
# Connect

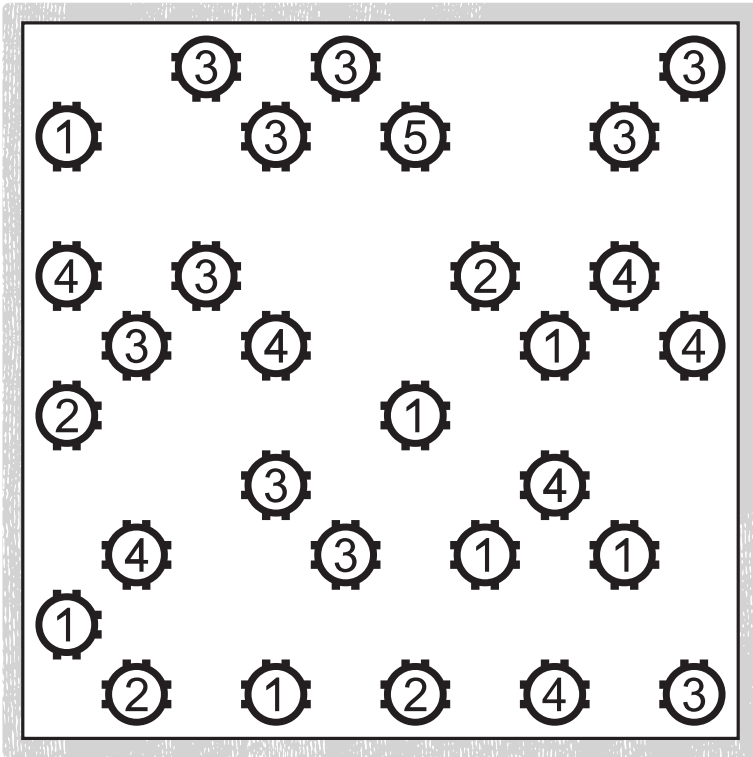
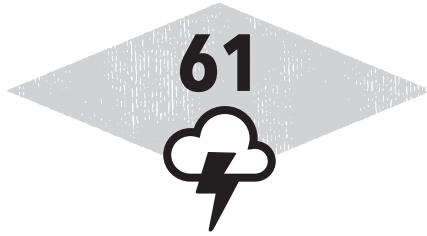
## Spelregels Connect

Verbind alle cirkels met horizontale of verticale rechte lijnen in één aaneengesloten groep.

De cijfers tonen hoeveel lijnen met een cirkel verbonden zijn.

Er kunnen niet meer dan twee lijnen in eenzelfde richting getrokken worden en de lijnen kunnen geen cirkels of andere lijnen kruisen.





# Kleiner en groter dan puzzel

## Spelregels

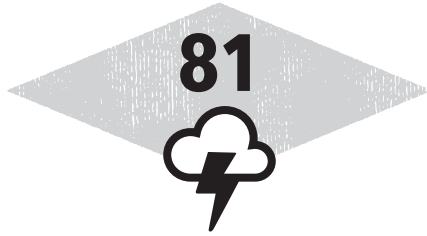
### Kleiner en groter dan puzzel

Vul het 6x6 raster zo in dat elke rij en elke kolom alle cijfers van 1 tot en met 6 bevatten.

Hou daarbij ook rekening met de groter dan (>) en kleiner dan (<) tekens die tussen de cellen staan.

		<			
	6				
			^		^
	v	v			
		5	<		
			4		3
	v		v		
	2		>	4	

1	3	<	4	6	2	5
4	6	2	3	5	1	
3	4	6	5	1	2	
	v	v				
6	1	5	2	<	3	4
2	5	1	4	6	3	
	v		v			
5	2	3	>	1	4	6



<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> > <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3
<input type="text"/>	> <input type="text"/>	> <input type="text"/>	^	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	6	4	<input type="text"/>	< <input type="text"/>	<input type="text"/>
^	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	> <input type="text"/>	> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	> <input type="text"/>	> <input type="text"/>

# Brainsnack<sup>®</sup>

## Spelregels

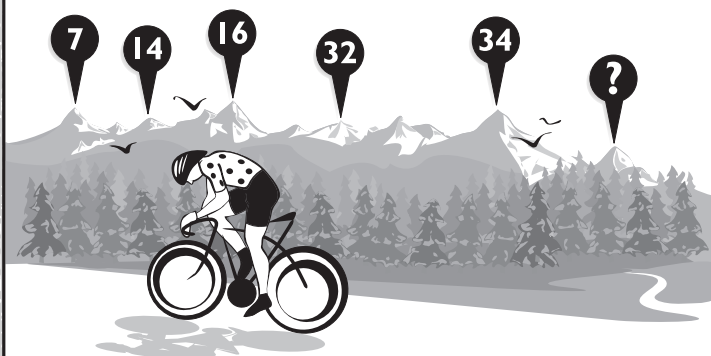
### BrainSnack<sup>®</sup>

Om een BrainSnack<sup>®</sup> op te lossen moet je logisch denken. Je maakt daarbij gebruik van één of meerdere strategieën zoals associaties, richting, verschillen, berekeningen, volgorde, ruimtelijk inzicht, kleuren, eenheden, enz.

101



Hoeveel punten zijn te verdienen voor het bergklassement op de laatste berg?



# Zoek de cijfercode

## Spelregels

### Zoek de cijfercode

In deze puzzel zit in de leesrichting een cijfercode verborgen.

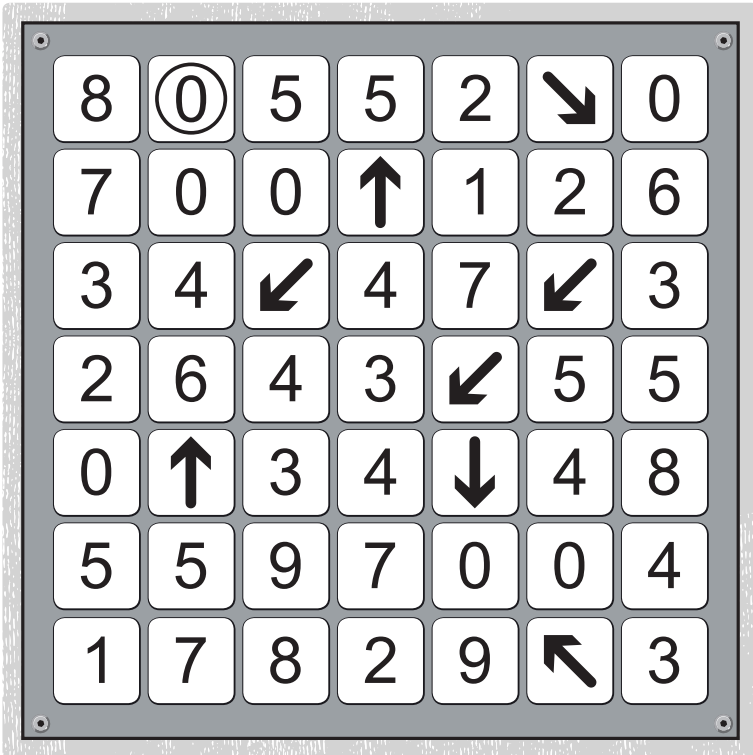
Zoek alle cijfers als je weet dat elke pijl naar een ander cijfer van de code wijst.

De te zoeken cijfers mogen elkaar onderling niet raken, niet verticaal, niet horizontaal en niet diagonaal. Eén cijfer is al omcirkeld.

4	0	5	9	2	↘	0
8	1	1	↑	2	3	1
3	0	↙	5	7	↙	0
3	3	0	4	↙	2	5
3	↑	4	9	↓	5	5
2	6	0	3	7	1	0
8	8	9	9	2	↖	4

	0		9		↘	
			↑			1
	0	↙			↙	
				↙		
3	↑		9	↓		
	8			2	↖	





# Voetbal

## Spelregels Voetbal

Teken de kortste weg vanaf de bal naar het doel.

Verplaatsen mag alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal.



Het getal op elk veld duidt op het aantal velden dat je de bal moet verplaatsen in dezelfde richting.

Bij elke stop mag je van richting veranderen.

4	1	1	5	3	1
4	3	4	3	2	
1	3	3	1	4	5
2	2	2	1	2	3
2	3	2	2	2	5
1	1	2	2	2	2

4	1	1	5	3	1
					●
					↑ 3
			2		↑ 2



	2	4	5	5	1
5	3	4	3	3	5
1	3	3	1	2	1
5	4	3	1		4
5	3	2	3	3	2
4	5	3	3	4	3

# Cijferclusters

## Spelregels

### Cijferclusters

Vervolledig het raster door aaneensluitende groepen te vormen die uit evenveel blokjes bestaan als het getal op de blokjes.

Bij blokje 5 moet je bijvoorbeeld een groep van 5 blokjes vormen.

Twee of meer getoonde cijferblokjes met eenzelfde waarde maken deel uit van dezelfde groep. Je mag alleen horizontaal en/of verticaal aanleggen.

	8	8	8		8
				8	8
		5		8	8
5	5				
5	5				
			1		

*Fout*

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



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