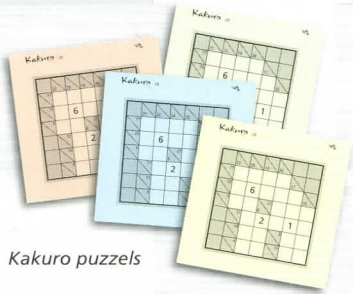


Wat is wat?

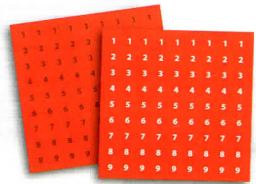
Het Kakuro spel bestaat uit 100 nieuwe puzzels voor vier spelers en losse cijfers 1 t/m 9. De cijfers leg je op de lege vakken van de puzzel. Vergissing gemaakt? Dan haal je het cijfer weer weg. Simpel kan Kakuro niet zijn. Tevens zijn er genoeg losse cijfers om per rij apart te leggen zodat je kunt onthouden waar welke cijfers zeker niet horen.



Doos



Kakuro puzzels



Frames



Kakuro oplossingenboekje



Spelregelboekje



4 potloden

Puzzel opgelost? Vul dan met potlood de juiste cijfers in.

De oorsprong van Kakuro

Kakuro bestond al in de jaren zestig in de Verenigde Staten onder de naam 'cross sum'. De Japanse zakenman McKee Kaji zag er wel wat in en noemde het Kakuro. Dit woord Kakuro is een samensmelting van de Japanse woorden 'Kasan en Kuroso'. Letterlijk betekenen deze woorden 'optelsom' en 'kruis'.

Hoe speel je Kakuro

Om Kakuro te kunnen spelen hoef je alleen maar de getallen 1 t/m 9 te gebruiken en een beetje te kunnen optellen. Een Kakuro-puzzel bestaat uit een grid van lege vakjes. Deze lege vakken vormen series van rijen en kolommen. Zo'n serie kan bestaan uit 2, 3 of meerdere vakjes naast of boven elkaar. Naast, onder of boven deze series staan ingekleurde vakjes met daarin een schuine streep en 1 of 2 getallen (het somgetal). In de lege vakjes moet je de cijfers 1 t/m 9 invullen. Dit moet je zo doen dat de som van deze cijfers gelijk is aan het somgetal naast, onder of boven de serie van lege vakken.

De belangrijkste spelregel van Kakuro is

De cijfers tussen 1 en 9 mogen in een serie vakjes maar 1 keer voorkomen.

Kakuro 01



Kolom

Rij

	14	5	28	3			26	5	22
12	5	2	4	1	12	9	6	1	8
23	9	3		2	1	8	4	9	
	7	39	7		6	2	1	3	5
20	4	7	9	19	27	3	7	9	8
6	2	4	23	9	6	8	15	9	6
14	1	8	2	3	14	2	1	7	
	22	6		7	16	9	7		8
21	5	9	7	24	1	5	2	9	7
15	1	5	4	2	3	20	3	8	9

Serie

Serie

Somgetal

Leeg vak

Invulcijfers

Spelregels van Kakuro

Kakuro heeft eenvoudige spelregels. Bij het vullen van een Kakuro-puzzel moet je rekening houden met de volgende regels:

- Je mag alleen de cijfers 1 tot en met 9 gebruiken, dus 10 of hoger kan niet.
- Je mag het cijfer 0 dus ook niet invullen en je mag slechts één cijfer per vakje plaatsen.
- Elke horizontale of verticale serie van lege vakjes mag de getallen 1 t/m 9 éénmaal bevatten.
- De som van een serie moet gelijk zijn aan het getal dat ernaast, onder of boven staat.
- Een kolom of rij kan uit meerdere series bestaan. Daarom kan een zelfde getal (1 t/m 9) meerdere keren in dezelfde kolom of rij voorkomen.
- In de optelling mag elk cijfer slechts één keer voorkomen. De som $8 = 4 + 4$ of de som $9 = 4 + 4 + 1$ kan dus niet worden ingevuld.
- Dezelfde reeks cijfers, ongeacht de volgorde, mag slechts één keer gebruikt worden in een Kakuro-puzzel.

Als je bijvoorbeeld de som $5 = 4 + 1$ reeds gebruikt hebt en in dezelfde Kakuro-puzzel wordt nogmaals naar de som 5 gevraagd, dan mag je de cijfers $4 + 1$ niet nog een keer gebruiken (ook niet in een andere volgorde als eerder gebruikt). Je kunt dan alleen nog de som 5 maken door de cijfers 2 en 3 (in willekeurige volgorde) in te vullen.

Tips

- Gebruik de losse witte cijfers om de puzzel op te lossen. Leg deze cijfers op de juiste plaats.
- Bij Kakuro is het belangrijk opties te elimineren: dat zijn cijfers die op een bepaalde plaats zeker niet kunnen liggen. Gebruik daarvoor de bruine cijfers.

Verschillende spelniveaus

Er bestaan makkelijkere en moeilijkere Kakuro puzzels. Een makkelijkere puzzel heeft minder mogelijkheden.

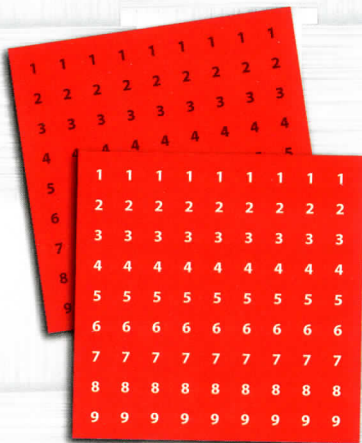
	makkelijk
	gemiddeld
	moeilijk
	heel moeilijk

De moeilijkheidsniveau's staan met bamboeblaadjes rechtsboven op de puzzels. Kijk voor de oplossingen naar het bijbehorende nummer en moeilijkheidsniveau (aantal bamboeblaadjes) van de Kakuro-puzzel.

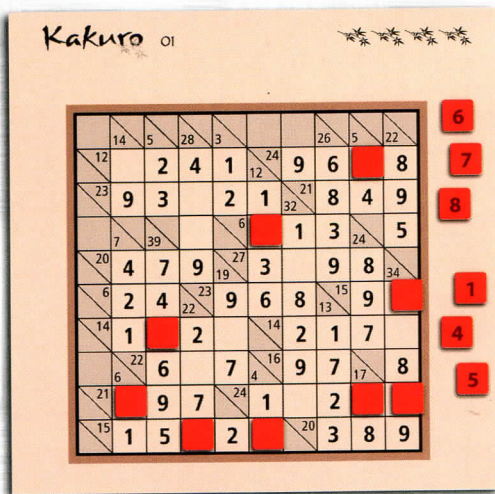
Speel zelf Kakuro

Haal alle cijfers uit de frames.

Tip Gebruik bijvoorbeeld de witte cijfers om de puzzel mee te maken. Gebruik de bruine cijfers om boven of naast een rij te leggen wat betekent dat die cijfers voor die rij niet kunnen.



Frames



Een aantal witte getallen op een puzzelvel.

Tip Begin met een puzzel uit de makkelijkste categorie.

Speel Kakuro tegen anderen

Kies een Kakuro-puzzel met een bepaalde moeilijkheidsgraad. Iedere speler ontvangt nu van dezelfde puzzel (gelijk nummer) een vel papier met een andere kleur. Het lege vlak rondom je puzzel mag je gebruiken om notities en berekeningen te maken.

De speler die denkt als eerste de puzzel helemaal goed te hebben ingevuld, roept Kakuro! De andere spelers moeten nu onmiddellijk hun potlood neerleggen en mogen geen getallen meer invullen. Als degene die de overwinning heeft geclaimd, de Kakuro-puzzel helemaal goed heeft ingevuld, is hij of zij de winnaar. Controleer de puzzel met het oplossingenboekje.

De winnaar ontvangt 4 punten. Degene die daarna de meeste getallen goed heeft ingevuld, ontvangt 3 punten, degene daarna 2 punten en de laatste ontvangt 1 punt.

Maar let op! Als de ingevulde puzzel van degene die de overwinning heeft geclaimd niet klopt, ontvangt hij of zij 0 punten. De puntentelling voor de overige spelers (2^e, 3^e en 4^e) blijft gelijk.

Je kunt van tevoren afspreken hoeveel Kakuro-puzzels je gaat oplossen. Wie aan het einde in totaal de meeste punten heeft gescoord, is de winnaar.