

WCPN Nederlands Kampioenschap 2014

Dinsdag 17 juni 20.00-22.00 uur

Je hebt twee uur de tijd om zo veel mogelijk punten te halen.

Dit kampioenschap bestaat uit zestien puzzels. Bij alle puzzels staat het te behalen aantal punten en is aangegeven welke code je moet insturen. Het insturen van een foute code levert 10 strafpunten op. Stuur je geen code op, dan krijg je 0 punten.

Dit is een open kampioenschap waaraan iedereen mag meedoen. Om in aanmerking te komen voor de officiële ranglijst en een plaats in het WK-team moet je lid zijn van de WCPN, de Nederlandse nationaliteit hebben, van 10 tot 19 augustus 2014 beschikbaar zijn en bereid zijn een deel van de kosten zelf te betalen. Verder is het de bedoeling dat de beste puzzelaars ons land vertegenwoordigen: los dus de puzzels individueel op en gebruik geen hulpmiddelen.

De uitslag zal uiterlijk vrijdag 20 juni 2014 op wcpn.nl gepubliceerd worden.

	Puzzel	Punten
1	Domino	95
2	Zeeslag	118
3	Kakuro	165
4	Sterrenslag	55
5	Buienradar	90
6	Mathrax	215
7	Flatgebouwen	165
8	Trio's	90
9	Buren	165
10	Mochikoro	132
11	Renban	185
12	Heyawake	125
13	Letterraam	166
14	Tapa	65
15	Tentje-boompje	70
16	Slant	113
		2014

De jury beslist of een
inzending geldig is.
Over de uitslag
kan niet worden
gecorrespondeerd.

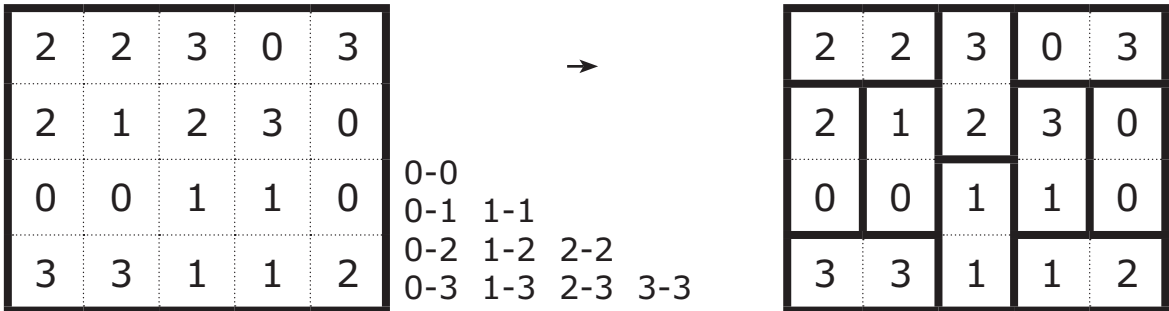


1 Domino



Er ligt een volledige set dominostenen in het diagram. De rand van elk van de stenen is verwijderd en het aantal ogen is door cijfers weergegeven. Teken de randen in, zodat zichtbaar wordt hoe de stenen precies liggen.

Voorbeeld



- 0-0
- 0-1 1-1
- 0-2 1-2 2-2
- 0-3 1-3 2-3 3-3
- 0-4 1-4 2-4 3-4 4-4
- 0-5 1-5 2-5 3-5 4-5 5-5
- 0-6 1-6 2-6 3-6 4-6 5-6 6-6

95 punten

2	2	1	5	6	4	3	3
6	1	3	0	0	6	6	5
3	0	5	2	6	0	4	0
1	0	2	3	2	6	5	0
1	5	1	0	4	4	3	3
1	1	2	6	5	4	4	2
4	6	3	1	2	4	5	5

Code: hoeveel stenen liggen er horizontaal?

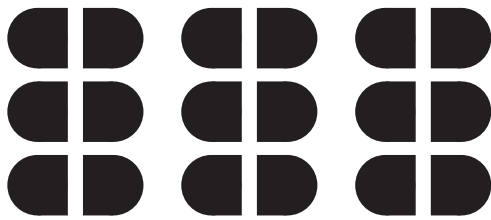
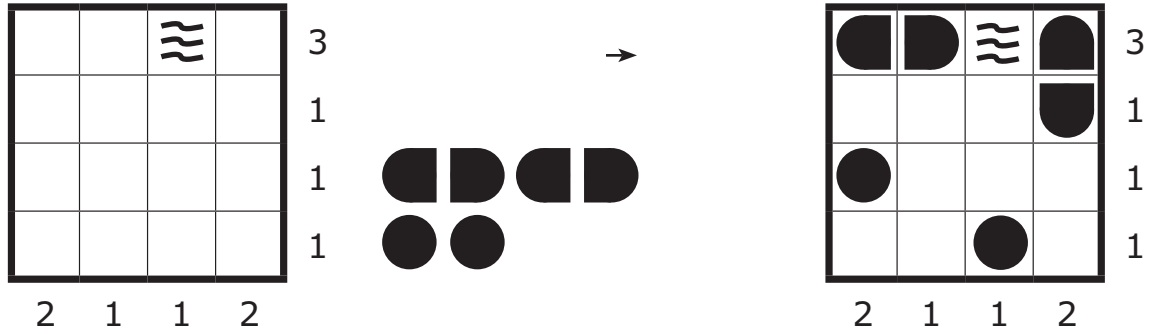


2 Zeeslag

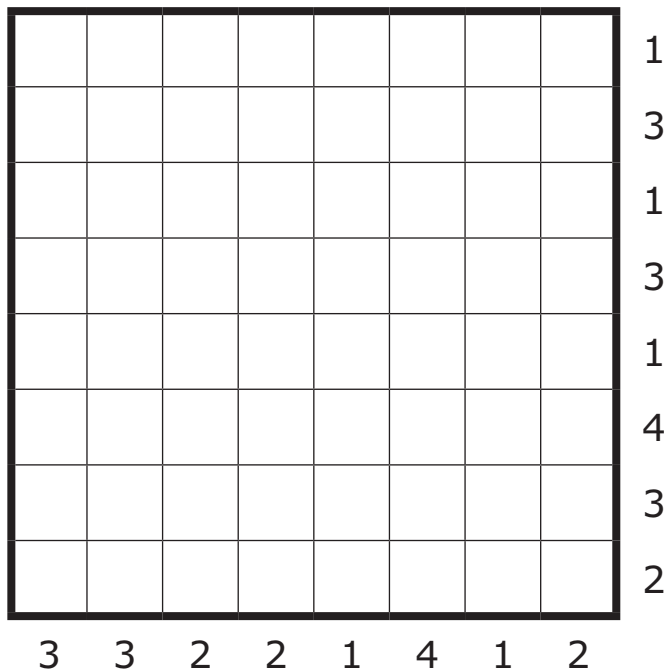


Plaats de vloot in het diagram. Elk segment van een schip heeft de grootte van een vakje. De cijfers buiten het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

Voorbeeld



118 punten



Code: hoeveel schepen liggen er horizontaal?



3 Kakuro



Van elk in te vullen getal is de som van de cijfers gelijk aan het getal in het grijze vakje. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn is de som van de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld. Vul cijfers in van 1-9, zodat geen enkel cijfer meer dan één keer voorkomt in elke som.

Voorbeeld

	15	32	4	24	33
15					
16					
10			8		
12			16		
14			17		



	15	32	4	24	33
15	1	2	3	4	5
16	2	6	1	3	4
10	3	7	8	1	7
12	4	8	16	7	9
14	5	9	17	9	8



			11	16	17			31	29
	16	14						16	
31							27	22	
16			23						
	9	35	7			13			
21						24			
24						14			
	16			16				12	
	9			16				14	
8			28						
14			8				10		

165 punten

Code: welke cijfers komen er in de aangegeven kolom?

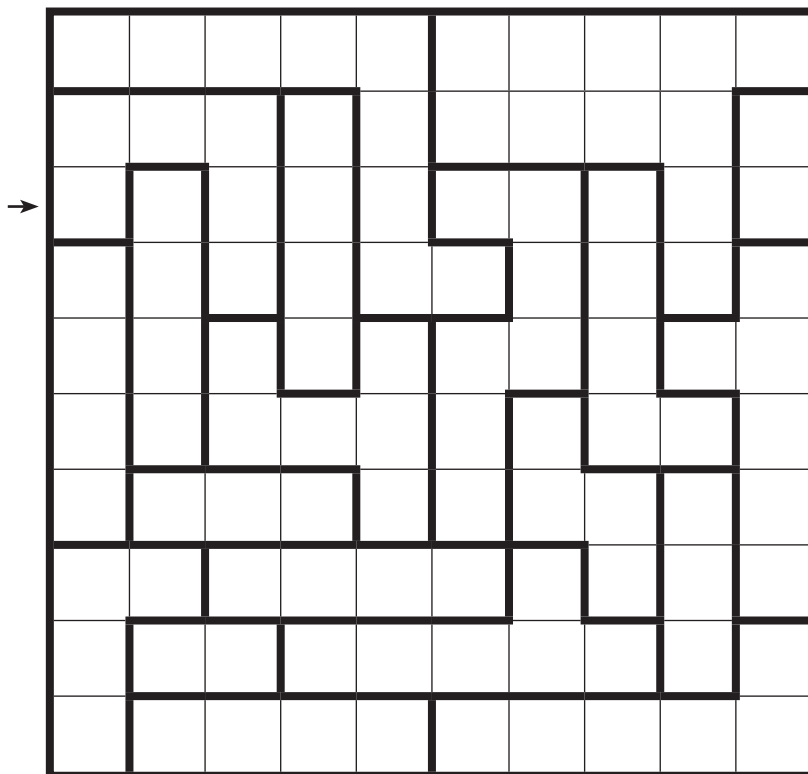
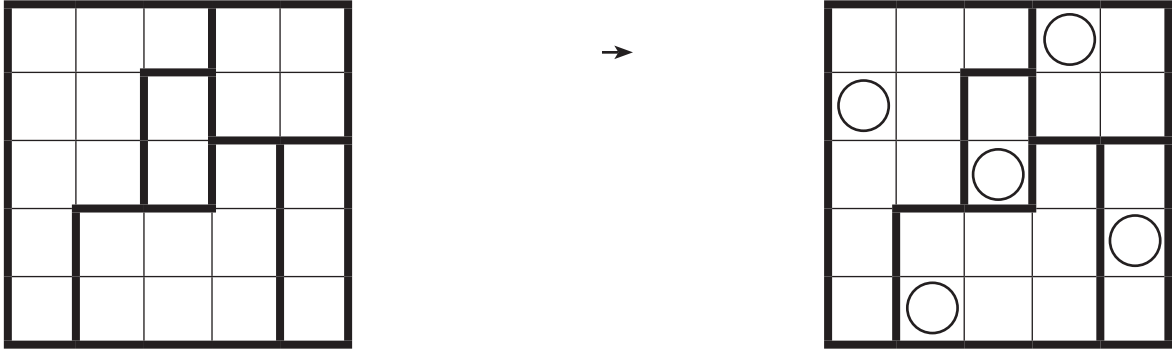


4 Sterrenslag



Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in iedere kolom en op elke rij.
In elk zwart omrand vak komt één ster te staan. De sterren raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

Voorbeeld met 1 ster



55 punten

Code: hoe ziet de derde regel eruit?
0=leeg, 1=ster.

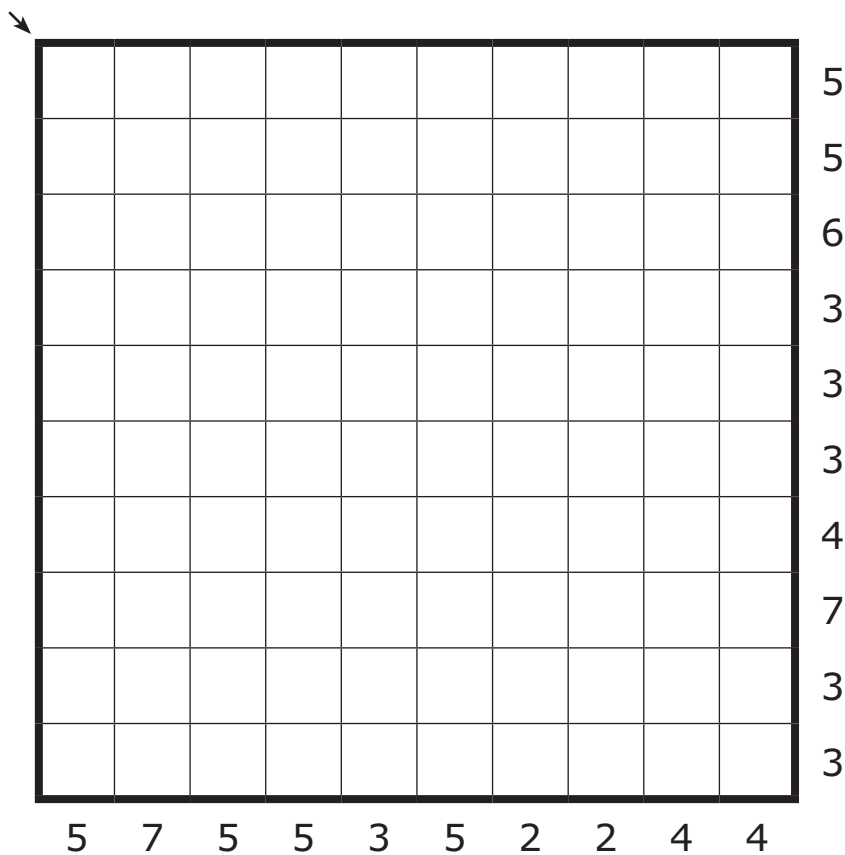
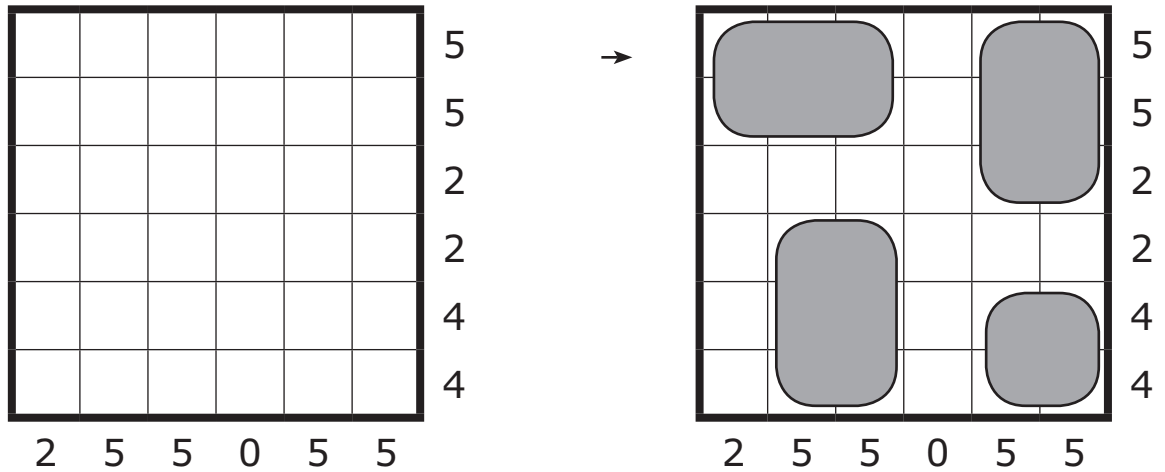


5 Buienradar



Op het scherm is een aantal buien te zien. Alle buien hebben een vierkante of rechthoekige vorm met en zijn minimaal twee vakjes lang en twee vakjes breed. De buien raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. De cijfers buiten het diagram geven aan hoeveel delen van buien zich in die rij of kolom bevinden.

Voorbeeld



90 punten

Code: hoeveel vakjes worden er in de diagonaal linksboven-rechtsonder door buien bezet?

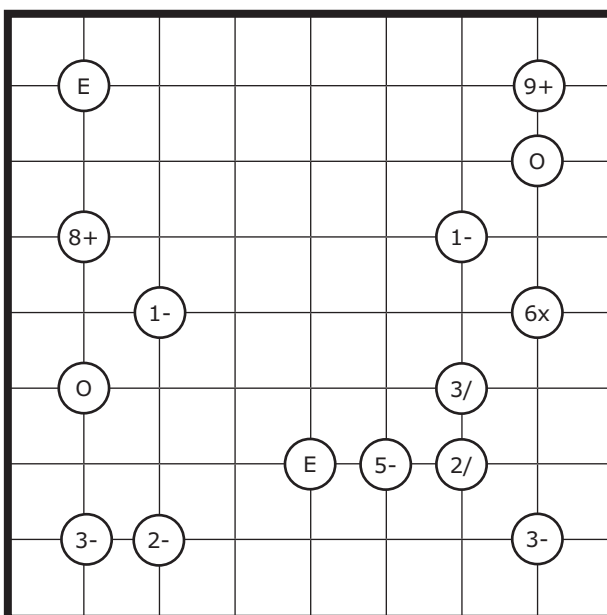
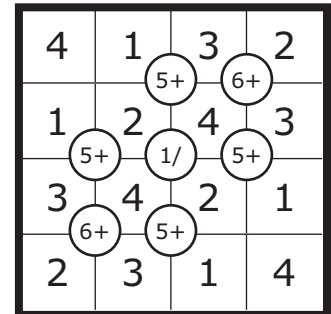
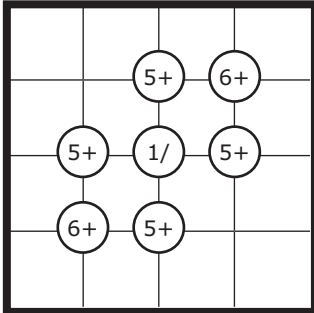


6 Mathrax



Vul de cijfers 1 tot en met 8 op elke regel en in elke kolom eenmaal in. Op sommige kruispunten staan aanwijzingen. Staat er een E of een O, dan worden in de vier aangrenzende vakjes even, dan wel oneven cijfers ingevuld. Staat er een getal met een bewerking (+, - x of /) dan heeft dat betrekking op de twee sets van diagonaal aangrenzende vakjes.

Voorbeeld



215 punten

Code: hoe ziet de vierde kolom eruit?

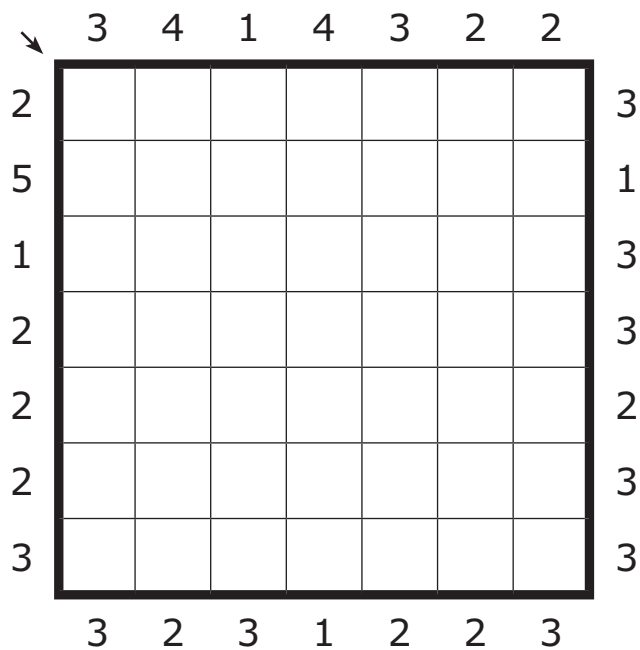
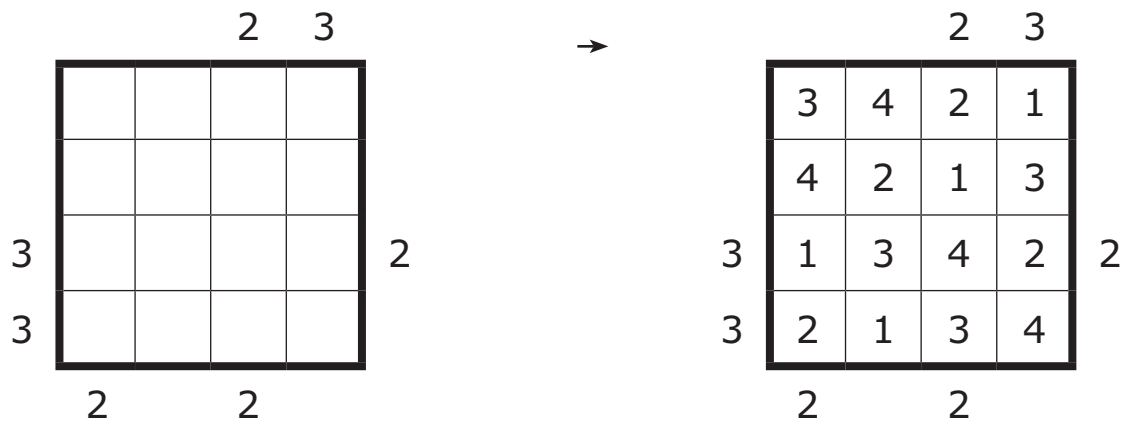


7 Flatgebouwen



Het diagram stelt een groep flatgebouwen voor. Vul de cijfers 1 t/m 7 in elke rij en kolom precies eenmaal in. De cijfers buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn. Hoge gebouwen blokkeren lage gebouwen, zodat die niet te zien zijn.

Voorbeeld



165 punten

Code: welke cijfers komen er op de diagonaal linksboven-rechtsonder?

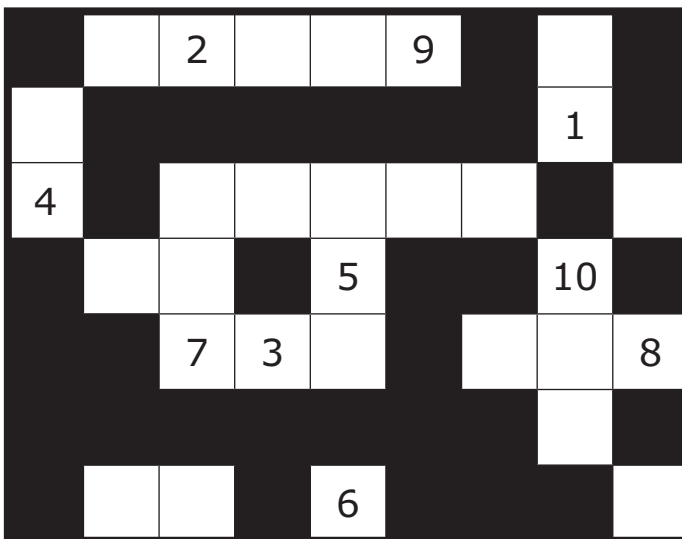
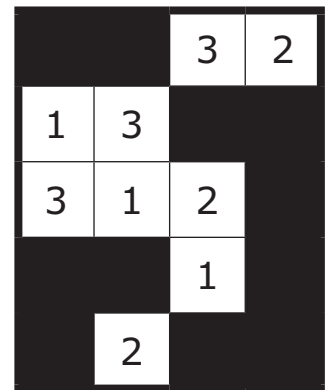
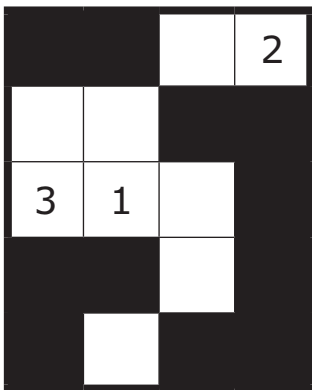


8 Trio's



Plaats de getallen 1 t/m 10 elk driemaal in het diagram. In elk wit vakje komt een getal te staan. Gelijke getallen staan in lijn (horizontaal, verticaal of op een of andere manier schuin) en hebben onderling dezelfde afstand.

Voorbeeld



90 punten

Code: hoe ziet de
bovenste regel
eruit?
X=zwart vakje.



9 Buren



Zet de cijfers 1-3 in het diagram zodat ze in elke rij en in iedere kolom driemaal voorkomen. Cijfers in grijze vakjes grenzen horizontaal of verticaal niet aan een vakje met hetzelfde cijfer. Cijfers in witte vakjes hebben minstens een buurvakje met hetzelfde cijfer. Alle grijze vakjes zijn gegeven.

Voorbeeld (2x123)

1					
	3				
		1			
			2		
				3	
					1



1	3	1	2	2	3
2	3	2	3	1	1
3	2	1	3	1	2
1	1	2	2	3	3
2	1	3	1	3	2
3	2	3	1	2	1



2								3
	3							3
		3				3		
				3				
		3				3		
	3						1	
1								2

165 punten

Code: hoe ziet de eerste kolom eruit?



10 Mochikoro



Maak vakjes zwart, zodat rechthoekige regio's van witte vakjes ontstaan. Die regio's grenzen delen geen grens, maar wel zijn alle regio's met elkaar verbonden door de hoekpuntjes. De cijfers in witte vakjes geven de grootte van de regio, inclusief het vakje met het cijfer. Niet alle regio's hebben een cijfer, en er komen geen zwarte 2x2-blokken voor.

Voorbeeld

				8
				3

→

				8
				3

4				6		6	
		4					
						4	
				6			
							2
2							
		6	4			4	

132 punten

Code: hoeveel regio's hebben geen cijfer?



11 Renban



Plaats de cijfers 1 t/m 8 op elke rij en in iedere kolom. Cijfers in zwartomrande vakken zijn opeenvolgend.

Voorbeeld

5				
	1			
		2		
			3	
				4



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

					5		
						8	
							4
3							
	2						
		3					



185 punten

Code: hoe ziet de vijfde regel eruit?



12 Heyawake



Het diagram is verdeeld in meerdere regio's. In de regio's met een cijfer geeft het cijfer aan hoeveel vakjes er in die regio zwart gekleurd worden. Zwarte vakjes mogen alleen diagonaal aan elkaar grenzen. Alle witgekleurde vakjes zijn met elkaar verbonden. Een lijn van horizontaal of verticaal verbonden witte vakjes mag niet meer dan twee regio's met elkaar verbinden. Vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd.

Voorbeeld

2		1		0
	1		2	
0				



2		1		0
	1		2	
0				

	3					4		
		4						
1					4			
	0							
					2			

125 punten

Code: hoeveel
zwarte vakjes telt
de oplossing?

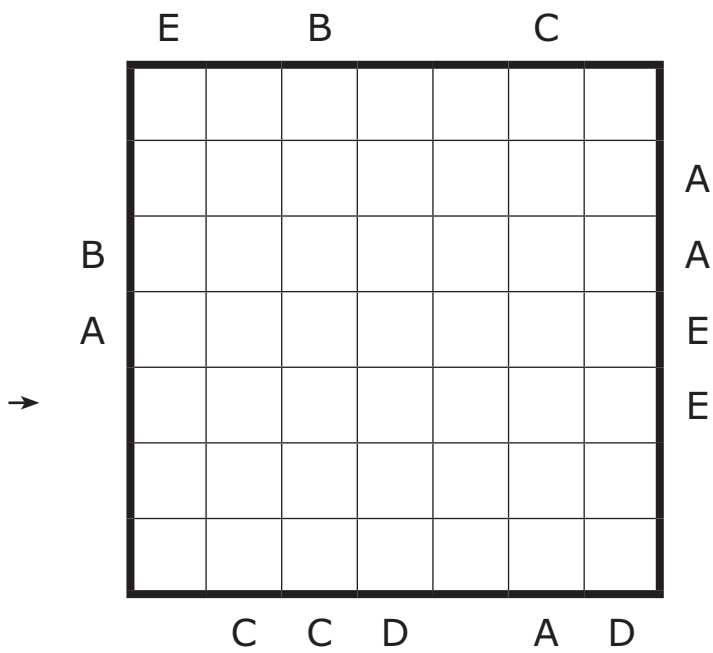
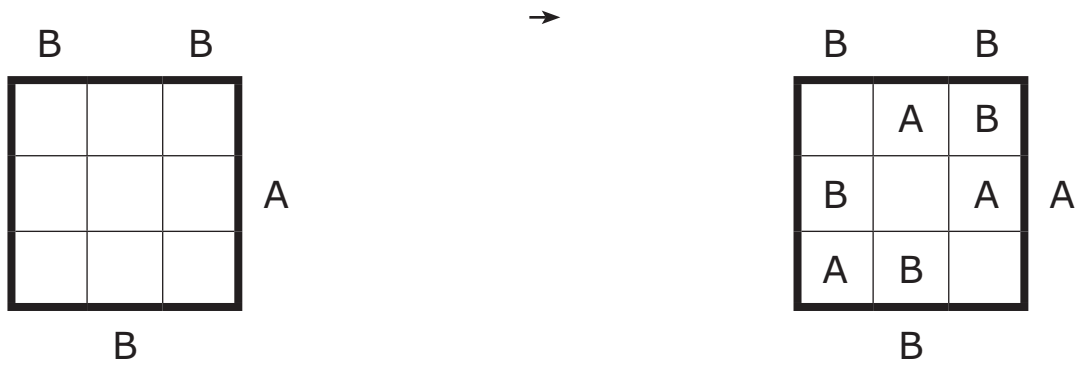


13 Letterraam



Vul de letters A, B, C, D en E in elke rij en kolom precies één keer in.
Sommige vakjes blijven leeg. De letters buiten het diagram geven aan welke letter je vanaf die kant het eerst tegenkomt.

Voorbeeld (AB)



166 punten

Code: hoe ziet de vijfde regel eruit?



14 Tapa



Kleur vakjes zwart zodat alle zwarte vakjes met elkaar verbonden zijn en een ononderbroken muur vormen. Een cijfer in een vakje geeft de lengte aan van de muur in de aangrenzende vakjes. Als er meer cijfers in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de delen van de muur staan. De vakjes met cijfers maken geen deel uit van de muur, en nergens ontstaat een stuk muur van 2x2 vakjes. Vraagtekens staan vooraan en zeggen niets over het cijfer.

Voorbeeld

		2		
?		3		
?	?			?
				1
2				



		2		
?		3		
?	?			
				?
				1
2				

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



65 punten

Code: hoeveel
zwarte vakjes
komen er op
regel 8?

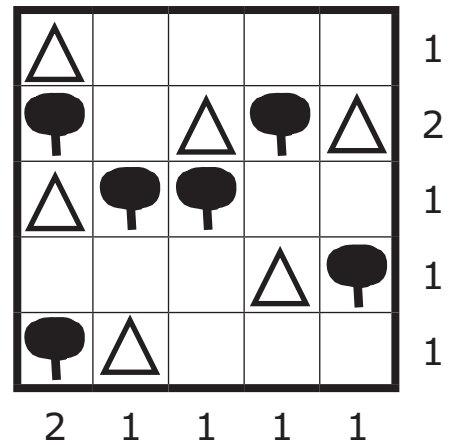
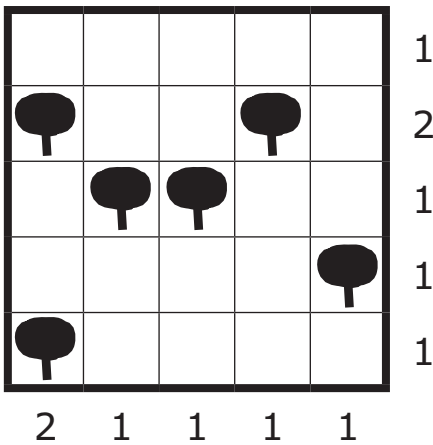


15 Tentje-boompje

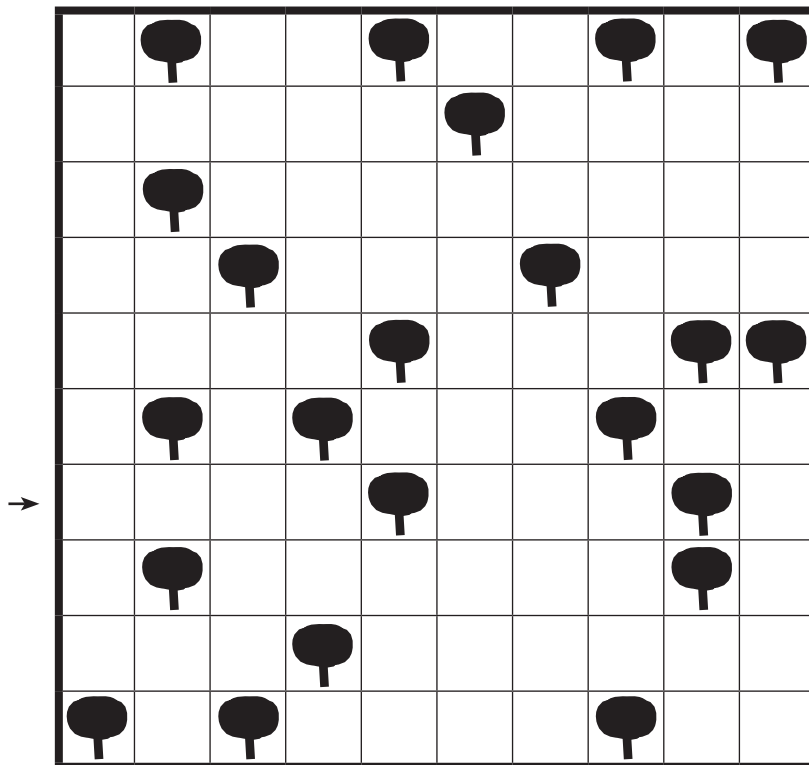


Zet een tent bij elke boom (horizontaal of verticaal). De tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. De cijfers naast en onder het diagram geven aan hoeveel tenten zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

Voorbeeld



Geen fout: deze puzzel heeft geen aanwijzingen!



70 punten

Code: hoeveel tenten komen er op regel 7?

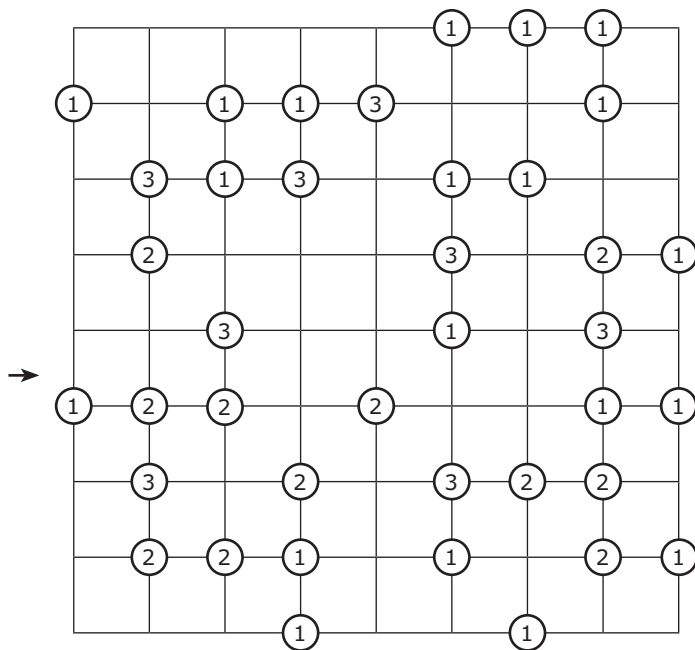
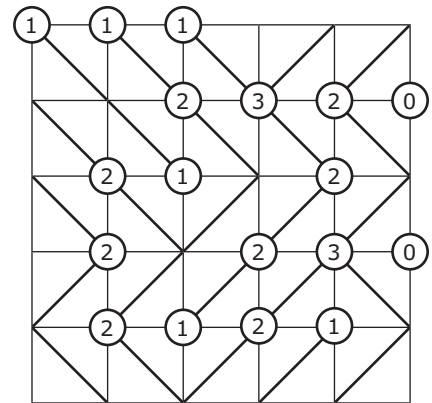
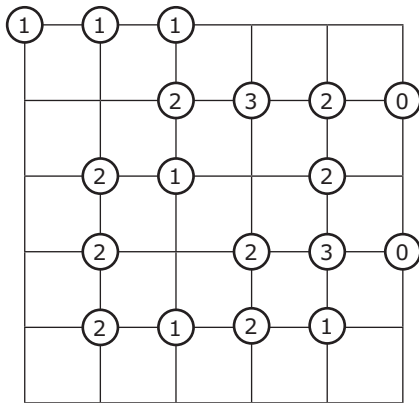


16 Slant



In elk vakje komt een diagonale lijn te staan. De lijnen vormen nergens een gesloten figuur. De cijfers in de cirkels geven aan hoeveel diagonalen er met die cirkel verbonden zijn.

Voorbeeld



113 punten

Code: hoeveel diagonalen lopen er op de vijfde regel van linksonder naar rechtsboven?



Oplossingen



1 Domino

2	2	1	5	6	4	3	3
6	1	3	0	0	6	6	5
3	0	5	2	6	0	4	0
1	0	2	3	2	6	5	0
1	5	1	0	4	4	3	3
1	1	2	6	5	4	4	2
4	6	3	1	2	4	5	5

2 Zeeslag

3 3 2 2 1 4 1 2

3 Kakuro

			11	16	17			31	29	
	16	14	5	3	9		16	7	9	
31	9	5	6	4	7	27	22	4	8	
16	7	9	23	2	1	3	4	8	5	
	9	35	6	1		13	2	1	3	7
21	2	5	8	6		24	7	8	9	
24	7	8	9		14	5	9	13	5	
	9	16	9	7	16	7	9	12	9	3
8	1	7	28	9	8	1	5	3	2	
14	8	6	8	7	1	10	9	1		

4 Sterrenslag

5 Buienradar

5 7 5 5 3 5 2 2 4 4

6 Mathrax

6	2	1	3	5	7	8	4	
(E)	8	3	6	7	4	(9+)	1	
1	4	6	8	3	2	(O)	5	
4	(8+)	7	2	5	1	(1-)	3	6
5	(O)	3	8	7	4	6	1	2
7	1	5	4	6	3	(3/)	2	8
3	5	4	2	8	1	(2/)	6	7
8	(3-)	(2-)	7	1	2	5	4	(3-)





Oplossingen



7 Flatgebouwen

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

8 Trio's

	9	2	9	8	9		3	
5							1	
4		5	7	1	3	8		6
	1	2		5			10	
		7	3	4		6	10	8
							10	
	7	2		6				4

9 Buren

2	2	3	1	1	3	1	2	3
3	3	1	2	2	1	2	3	1
1	2	3	1	2	3	3	1	2
3	2	2	3	3	1	1	2	1
1	1	1	2	3	2	2	3	3
2	1	2	3	1	1	3	2	3
2	1	3	1	3	2	3	1	2
3	3	2	2	1	3	2	1	1
1	3	1	3	2	2	1	3	2

10 Mochikoro

4				6			6	
		4						
							4	
				6				
								2
2								
				6		4		4

11 Renban

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

12 Heyawake

	3					4	
		4					
1					4		
	0						
				2			



Oplossingen

13 Letterraam

	E	B		C			
	E	D		A	B		C
	D	E	B	C	A		
B		B		E	D	C	A
A		A	D	B	C	E	
	C		A	D		B	E
	A	C	E			D	B
	B		C		E	A	D
		C	C	D		A	D

14 Tapa

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

15 Tentje-boompje

△	●		△	●	△		●	●
					●		△	△
△	●	△						
		●		△	●			△
	△	△	●			△	●	●
●	●	●				●		
△		△	●	△		△	●	△
●							●	
△		△	●	△				△
●	●				△	●		

16 Slant

				1	1	1		
1		1	1	3		1	1	
	3	1	3		1			
	2			3		2	1	
		3			1		3	
1	2	2		2			1	1
	3		2	3	2	2		
	2	2	1		1		2	1
								1