

NAAM:



# NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP PUZZEL 2023

## Ronde 3: connex 16:25 - 17:00 uur

nr.	Puzzelnaam	punten	in te vullen door jury:	
			1 <sup>e</sup>	2 <sup>e</sup>
1.1	Gekoppeld Flats	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Gekoppeld Letterraam	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Drieling	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.1	Opeenvolging: renkatsu	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2	Opeenvolging: sterrenslag	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3	Opeenvolging: tentje-boompje	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4	Opeenvolging: zeeslag	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Quadraloop	100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>totaal:</b>		<b>350</b>		

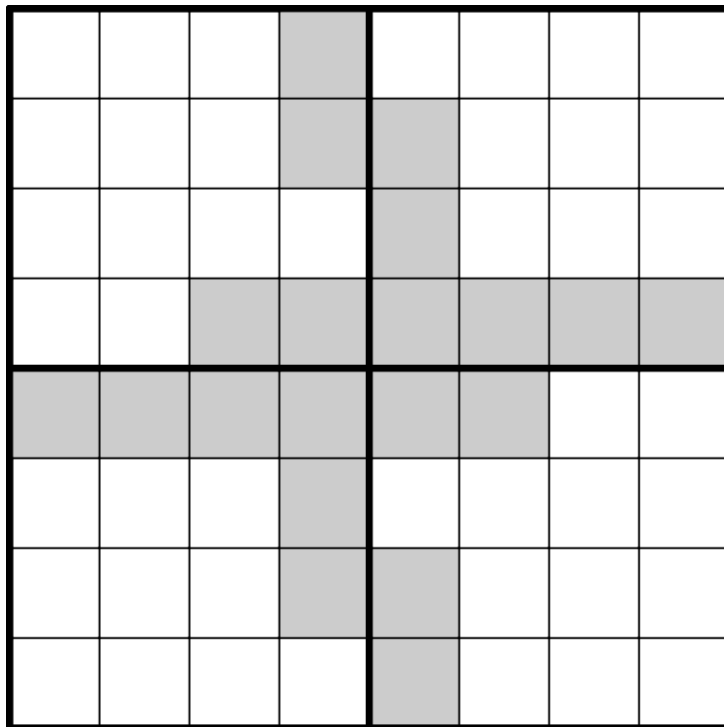
**ORTEC**  
OPTIMIZE YOUR WORLD

**Flats - gekoppeld**

Het diagram is verdeeld in vier blokken, waarbij elk blok een flats-puzzel is:  
 Plaats de cijfers **1-4** precies één keer in elke rij en kolom van elk **4x4-blok**. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. Een cijfer in een grijs vakje is behalve zelf een flat tevens een aanwijzing voor alle aangrenzende 4x4-blokken, waarbij alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven. Deze aanwijzingen geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn in het naastgelegen 4x4-blok, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

1A

30  
punten

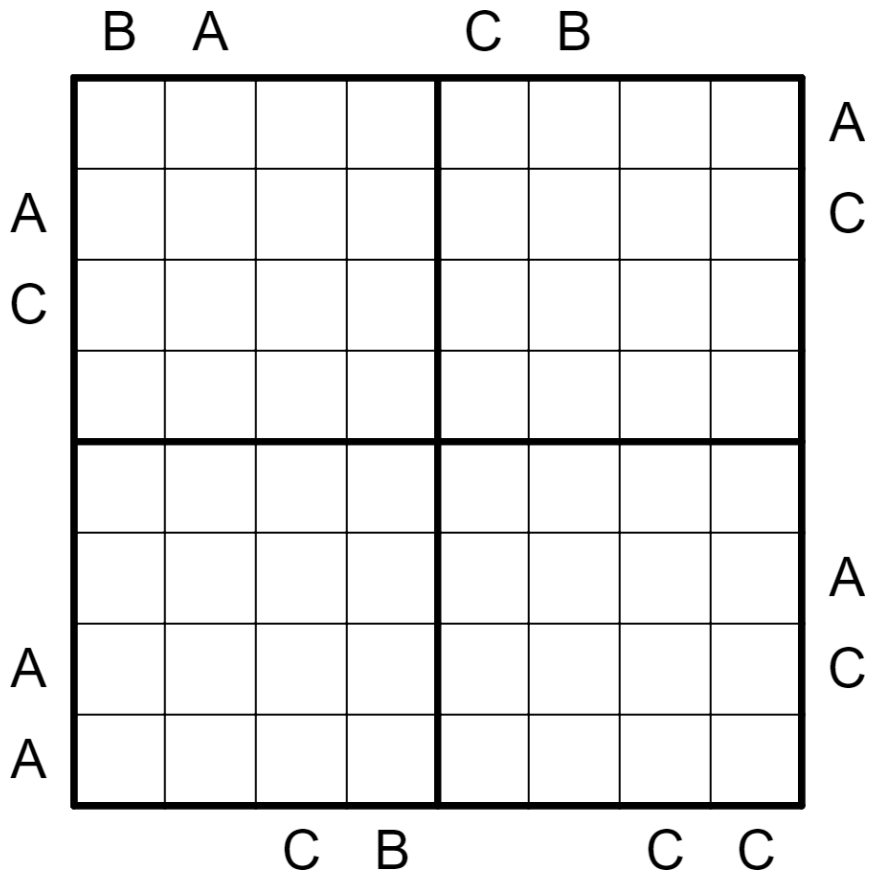


**Letterraam - gekoppeld**

Het diagram is verdeeld in vier **4x4**-blokken. Elk blok is een letterraam.  
 Plaats de letters **A-C** precies één keer in elke rij en kolom van dat blok. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt. **Alle** letters die direct langs de rand van een blok staan, zijn aanwijzingen voor het blok aan de andere kant van de dikke zwarte lijn.

1B

40  
punten



## Drieling

Alle drie deze puzzels hebben precies **dezelfde** oplossing. Het volstaat om één oplossing te tekenen; geef daarom aan **welke** oplossing beoordeeld moet worden.



### Kurotto

Kleur enkele van de lege vakjes, waarbij zwarte vakjes aaneengesloten gebieden kunnen vormen. Een getal in een vakje geeft de som aan van de groottes van alle gebieden die horizontaal of verticaal direct aan dat vakje grenzen.

### Kakurasu

Maak enkele vakjes zwart, waarbij de getallen links en boven het diagram aangeven wat de som is van respectievelijk de kolom- en rij-nummers (de getallen in de cirkels onder en rechts van het diagram) van alle zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

Als bijvoorbeeld het 1e, 3e en 4e vakje in een rij gekleurd zijn, zal de aanwijzing links van die rij dus een 8 moeten zijn, want  $1+3+4=8$ .

### Eiland

Kleur enkele vakjes, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied (het eiland) vormen. Elke aanwijzing is deel van het eiland, en geeft aan hoeveel witte vakjes kunnen worden bereikt vanaf dat vakje, waarbij vakjes met getallen de doorgang blokkeren.

---





3.3

30  
punten

3.4

30  
punten

### 3. Tentje-boompje

Iedere ster uit de sterrenslag-puzzel wordt een boompje voor deze puzzel.

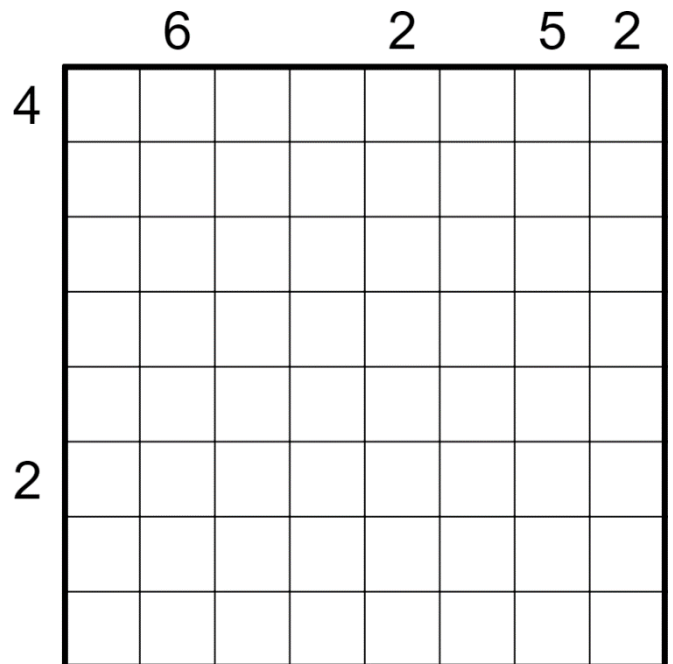
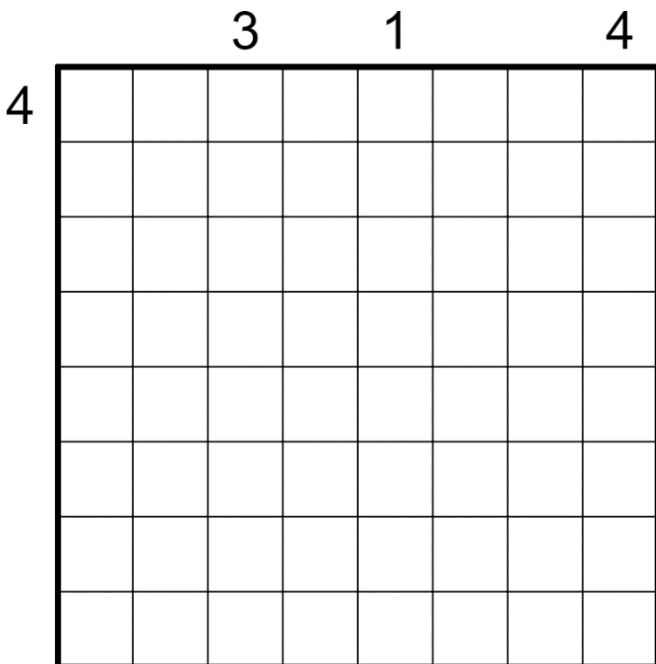
Plaats bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

### 4. Zeeslag

Iedere tent uit de tentje-boompje-puzzel wordt een vakje met water voor deze puzzel.

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. Vakjes met water blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes er in de betreffende rij of kolom door scheepsdelen bezet zijn.

●●●● ◐◐◐◐◐◐ ◐◐◐◐◐◐ ◐◐◐◐



## Quadraloop

Teken één gesloten rondweg in het diagram, die horizontaal of verticaal loopt, maar zichzelf niet kruist of overlapt, door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. Hierbij heeft elk van de vier kwadranten een eigen set regels over hoe de route getekend moet worden. De vier regels-sets zijn hieronder in alfabetische volgorde gegeven. Het is onderdeel van de puzzel om uit te zoeken welke regel bij welk kwadrant gebruikt moet worden.



### Country road

Teken de rondweg, zodat deze precies één keer door elk gebied gaat. Een getal in een gebied geeft aan door hoeveel vakjes in dat gebied de rondweg gaat. Twee onbezochte vakjes naast elkaar mogen niet in twee verschillende gebieden liggen, ook niet in een ander kwadrant.

### Kuroshiro

Teken de rondweg door alle cirkels in het kwadrant, waarbij tussen twee gelijk gekleurde cirkels geen enkele bocht zit, en tussen twee verschillend gekleurde bochten precies één bocht zit. Zodra de rondweg het kwadrant verlaat, geldt deze regel niet meer.

### Masyu

Teken de rondweg door alle cirkels in het kwadrant. In alle zwarte cirkels maakt de rondweg een 90° bocht en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In alle witte cirkels gaat de route rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes. Deze regels gelden zelfs nog als de rondweg in een volgend kwadrant komt.

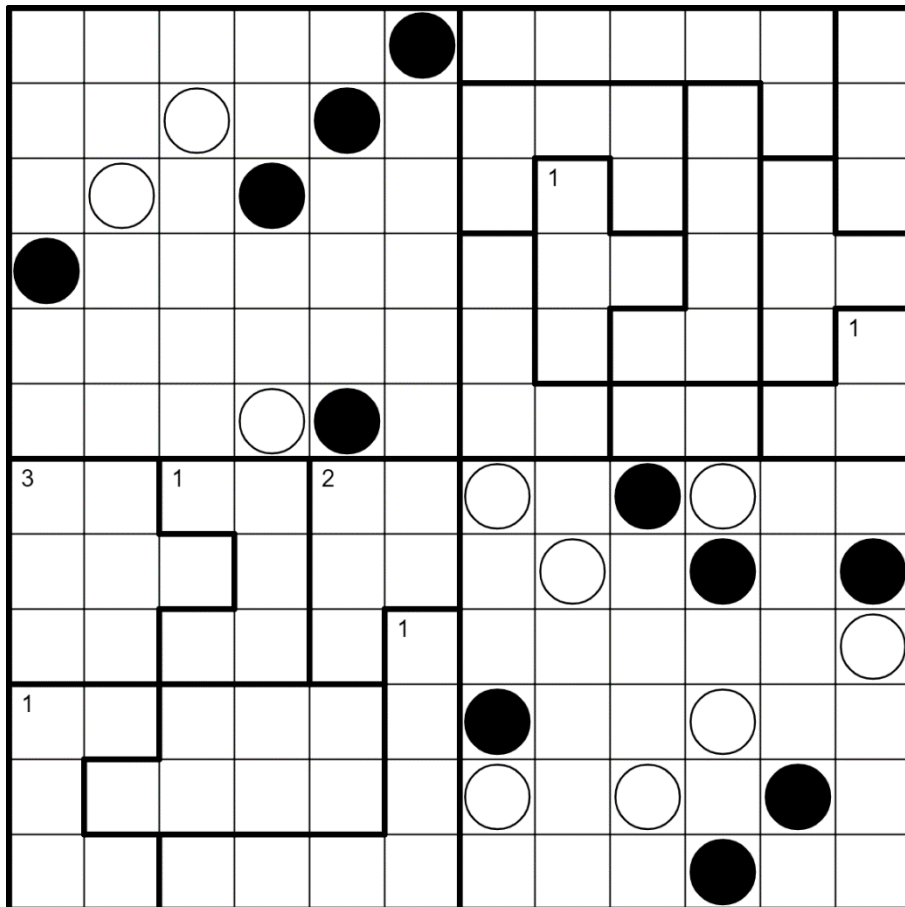
### Yajilin – gebieden

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat een aanwijzing in een vetomrand gebied precies het aantal gekleurde vakjes in dat gebied aangeeft. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd. Teken daarnaast de rondweg door alle overgebleven vakjes van het kwadrant.

---



100  
punten



# NK Puzzelen 2023 - Oplossingen - Ronde 3: connex

1A Flats - gekoppeld

SB

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

1B Letterraam - gekoppeld

SB

	B	A		C	B					
A	B	A		C	C	B		A	A	C
C	A		C	B	B		A	C		C
		C	B	A		A	C	B		
	C	B	A		A	C	B			
	C	B		A	A	C		B		
A	B		A	C	C		B	A	A	C
A	A	C	B			B	A	C		C
A		A	C	B	B	A	C			
									C	C

2 drieling

SB

8

3.1 opeenvolging: renkatsu

SB

3	4	1	1	4	5	2	2
5	6	8	6	5	3	6	6
7	2	8	8	2	7	7	5
7	2	6	1	3	4	3	8
3	4	5	1	7	4	4	1
9	10	5	1	2	1	5	6
8	3	5	1	2	2	10	8
6	11	4	4	3	3	7	9

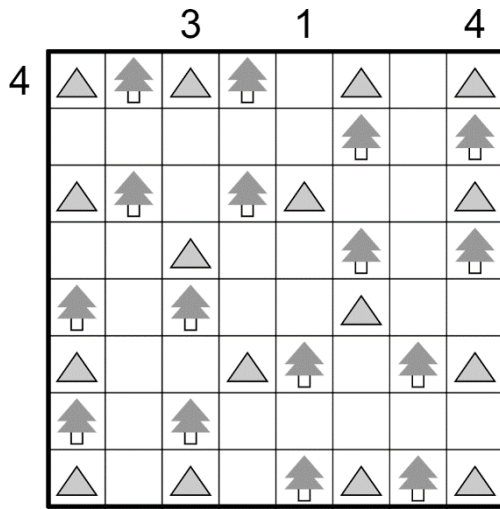
3.2 opeenvolging: sterrenslag

SB

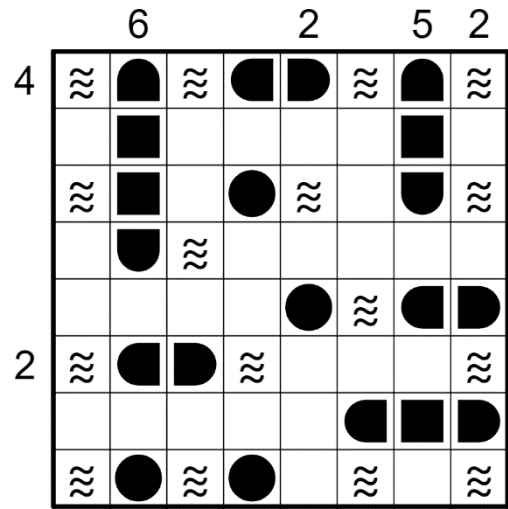
	★		★				
					★		★
	★		★				
					★		★
★		★					
				★		★	
★		★					
				★		★	

## NK Puzzelen 2023 - Oplossingen - Ronde 3: connex

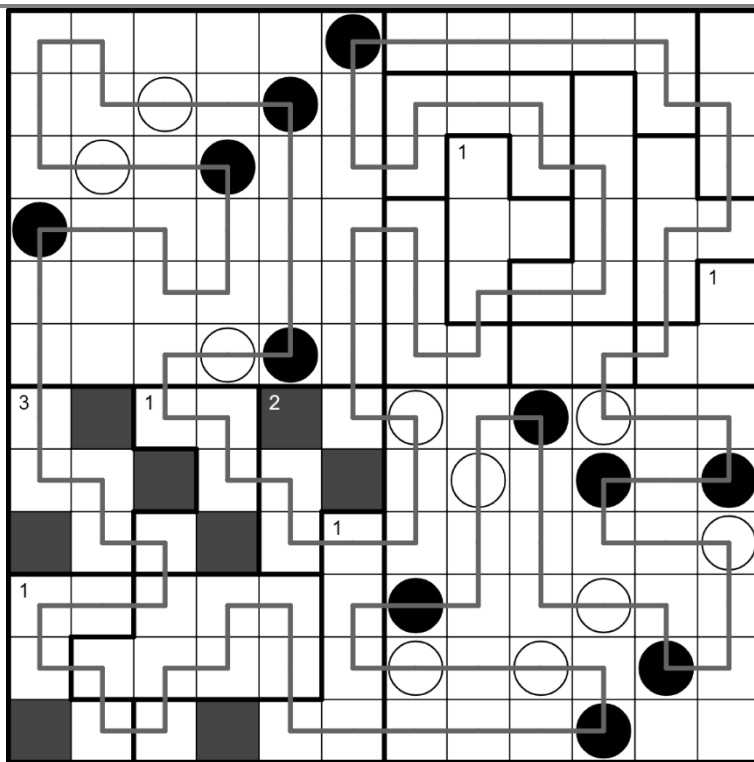
3.3 opeenvolging: tentje-boompje SB



3.4 opeenvolging: zeeslag SB



4 quadraloop SB



puzzelmakers, bedankt!

SB: Saskia Benedictus

[penpa-links:](#)

- |    |                        |   |
|----|------------------------|---|
| 1A | Flats - gekoppeld      | <a href="https://tinyurl.com/2lhob5kk">https://tinyurl.com/2lhob5kk</a> |
| 1B | Letterraam - gekoppeld | <a href="https://tinyurl.com/2fpejsop">https://tinyurl.com/2fpejsop</a> |
| 2  | Drieling               | <a href="https://tinyurl.com/2l7ebz4n">https://tinyurl.com/2l7ebz4n</a> |
| 3  | Opeenvolging           | <a href="https://tinyurl.com/2kkcfsj">https://tinyurl.com/2kkcfsj</a>   |
| 4  | Quadraloop             | <a href="https://tinyurl.com/2ffmooaa">https://tinyurl.com/2ffmooaa</a> |