

**Tapa**

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke muursegmenten staan.

	2 <sub>2</sub>				1 <sub>3</sub> <sup>1</sup>			1 <sub>3</sub>		
									3	
				1 <sub>2</sub> <sup>1</sup>						
		1 <sub>2</sub> <sup>2</sup>								
→						1 <sub>1</sub> <sup>1</sup>				
									1 <sub>2</sub> <sup>2</sup>	
								1 <sub>4</sub>		
→		1 <sub>2</sub>								
				4			1 <sub>3</sub>			1 <sub>2</sub>

**oplosregels:**

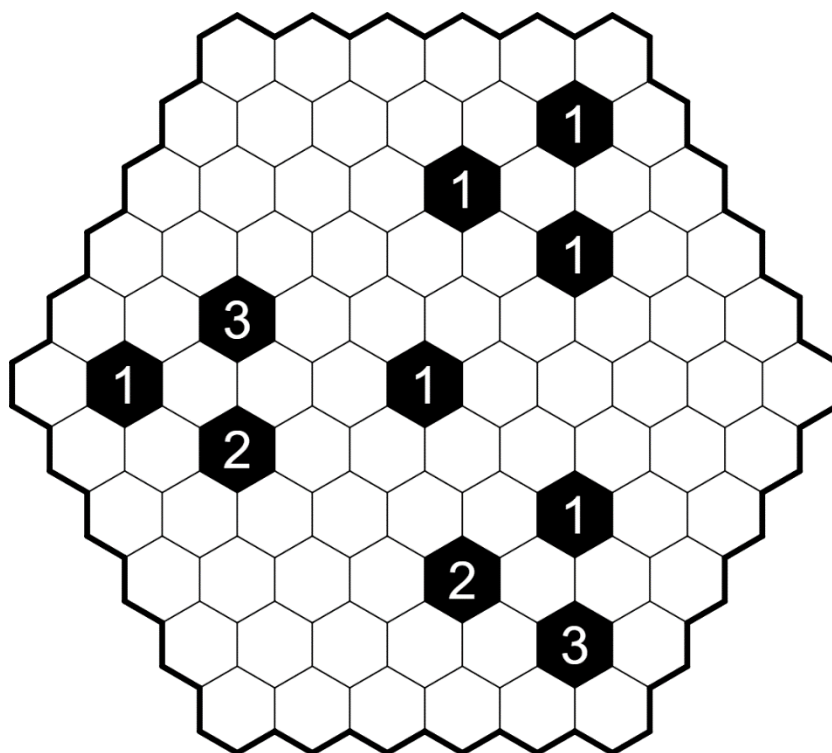
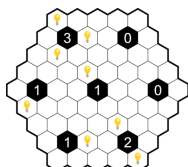


- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

BBWBBWBWWW

**Akari - hexagonaal**

Plaats lampen in enkele witte vakjes, zodanig dat elk wit vakje verlicht is. Een lamp verlicht zowel het vakje waar hij in geplaatst is, als alle vakjes in een rechte lijn in alle 6 de richtingen, tot het lichtpad bij een zwart vakje of de rand van het diagram komt. Lampen mogen elkaar niet verlichten. Aanwijzingen in het diagram geven het aantal lampen aan in alle 6 omringende vakjes.

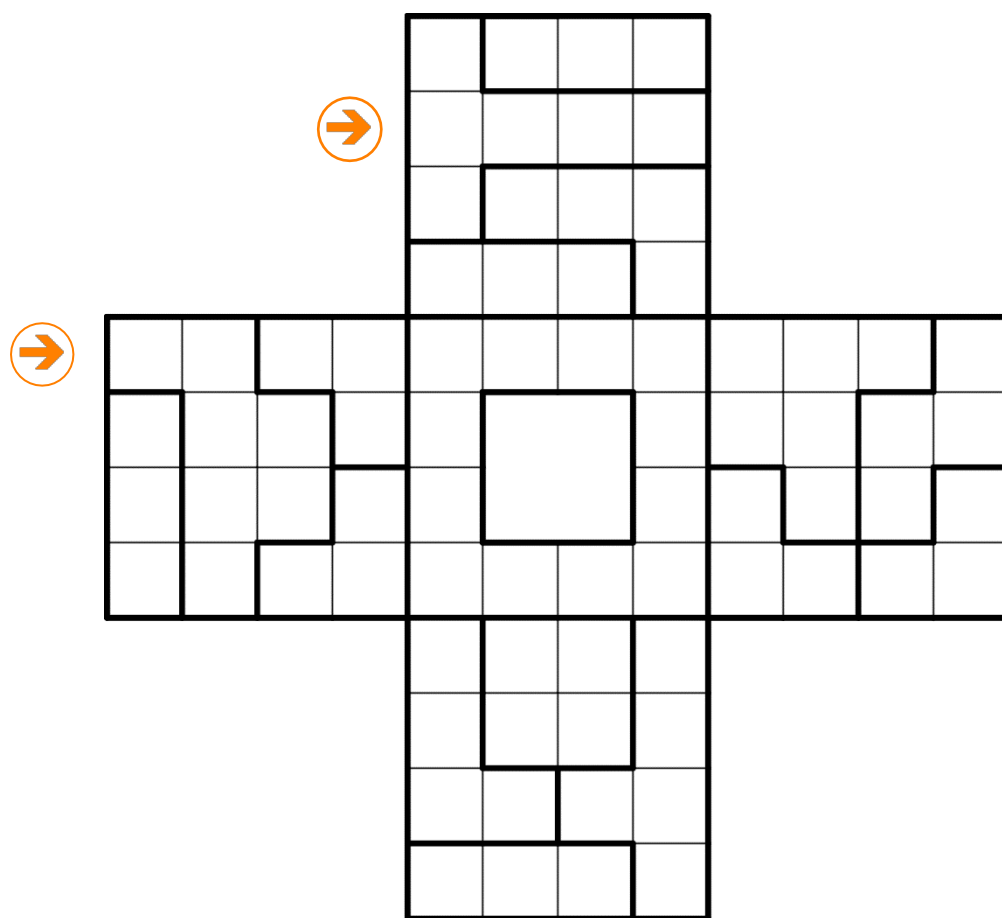
**oplosregels:**

- geef voor *iedere horizontale rij* het aantal lampjes aan.

111101111

**Disco**

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Elk vetomrand gebied bevat precies twee afzonderlijke muursegmenten.

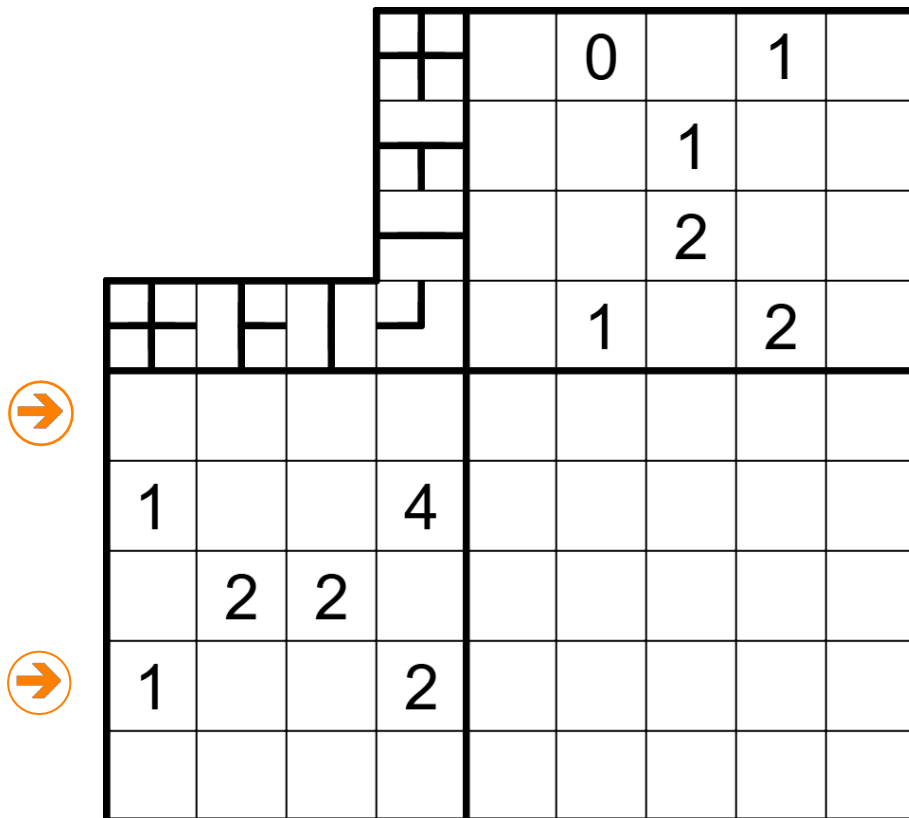
**oplosregels:**

- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

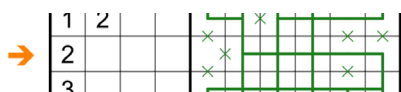
WBWBBWWBWW

**U-bahn**

Teken één op zichzelf aangesloten metrolijnen-plattegrond in een aantal witte vakjes van het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De lijnen mogen vertakken, maar er mogen **geen doodlopende stukken** voorkomen. Links van en boven het diagram zijn de mogelijke verlopen voor een vakje gegeven. Waar er getallen zijn gegeven, geven deze aan hoeveel van elk van de betreffende verlopen er in de bijbehorende rij of kolom voorkomen, waarbij de vormen mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.



**oplosregels:**



- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan welk teken er in staat, waarbij X een kruispunt, T een driesprong, L een bocht, en I een horizontale of verticale lijn.
- gebruik "-" (een minteken) voor een leeg vakje.

-TXXIL

**Wittgenstein briquet**

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, door hun randen in te tekenen, zodanig dat alle overgebleven lege vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Blokken hebben een grootte van **1x3** vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Vakjes met aanwijzingen blijven leeg en geven aan hoeveel van de direct aangrenzende vakjes een blok bevatten.

1			2						
									2
1					2				
				1					
	3						1		
		2						2	
					2				
				3					1
1									
						2			0

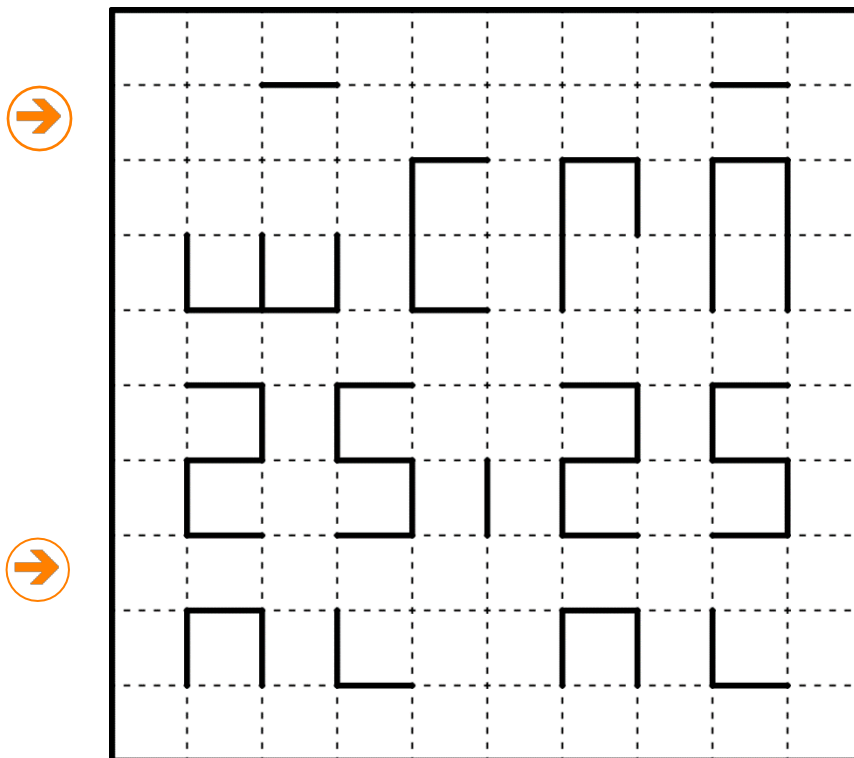
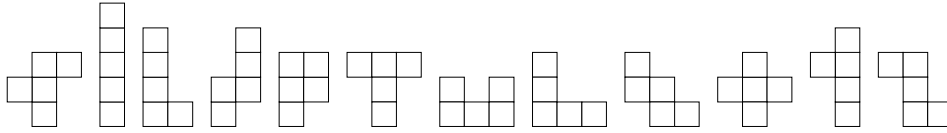
**oplosregels:**

		2	1						0
	3							2	
	2								1
					2				
1									
						2	1		

- Geef voor *iedere rij* aan hoeveel horizontale blokken er liggen.

**Pentomineus - grenzen**

Verdeel het diagram in pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar **alleen diagonaal** raken. Sommige grenslijnen tussen pentomino's zijn al gegeven.



**oplosregels:**



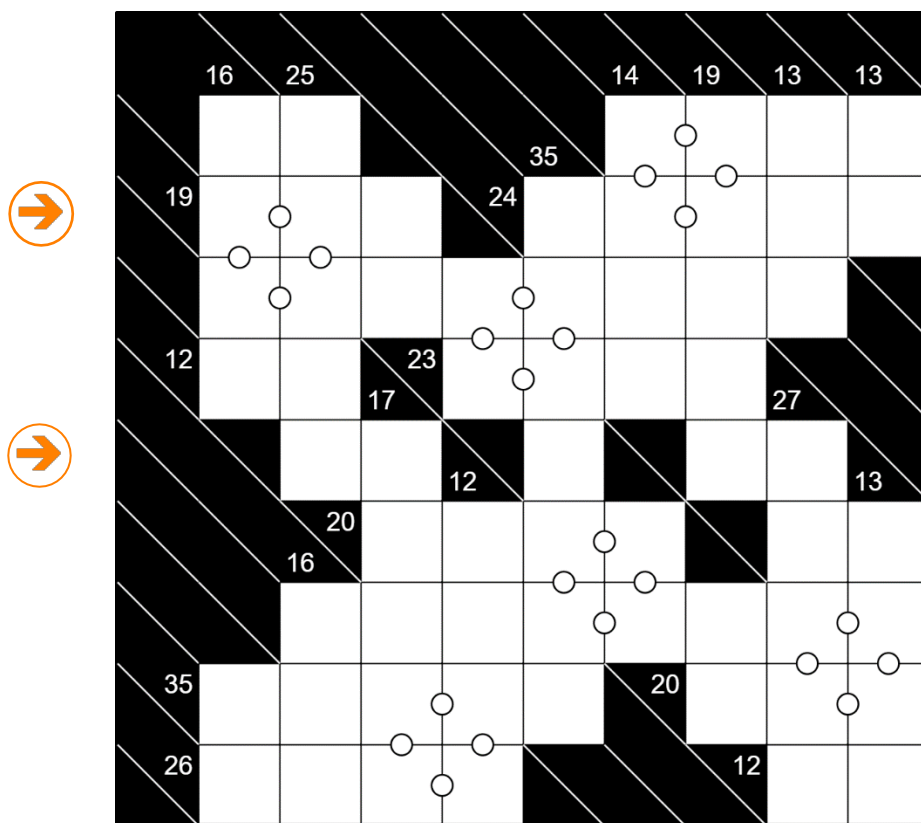
- geef voor *elke pentomino* die voorkomt (dus niet voor elk vakje apart) in de betreffende rijen de bijbehorende letter [FILNPTUVWXYZ](#) in de juiste volgorde.

VNLPZPLZVLYIL

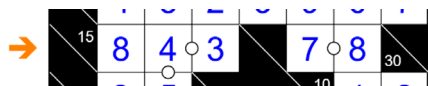
### Kakuro - opeenvolgende paren

Plaats cijfers **1-9** in alle witte vakjes, waarbij elke reeks (van aaneengesloten witte vakjes) uitsluitend verschillende cijfers kan bevatten. De aanwijzingen in de grijze vakjes geven de som aan van een reeks. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de reeks naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de reeks naar onder in te vullen cijfers.

Een rondje tussen twee aangrenzende vakjes geeft aan dat de cijfers opeenvolgend zijn. **Niet alle** mogelijke rondjes hoeven gegeven te zijn.



**oplosregels:**



- Geef voor de betreffende rijen de cijfers aan.
- Negeer hierbij de zwarte vakjes.

84378

### Double choco

Verdeel het gehele diagram in gebieden door de randen in te tekenen over de gestippelde lijnen, zodanig dat elk gebied bestaat uit één wit en één gekleurd deel, met precies dezelfde vorm, waarbij deze vormen ten opzichte van elkaar gedraaid en/of gespiegeld mogen worden. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel vakjes in het gebied de bijbehorende kleur hebben (en geven dus de helft van het oppervlak van het gehele gebied aan). Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven aanwijzingen bevatten.

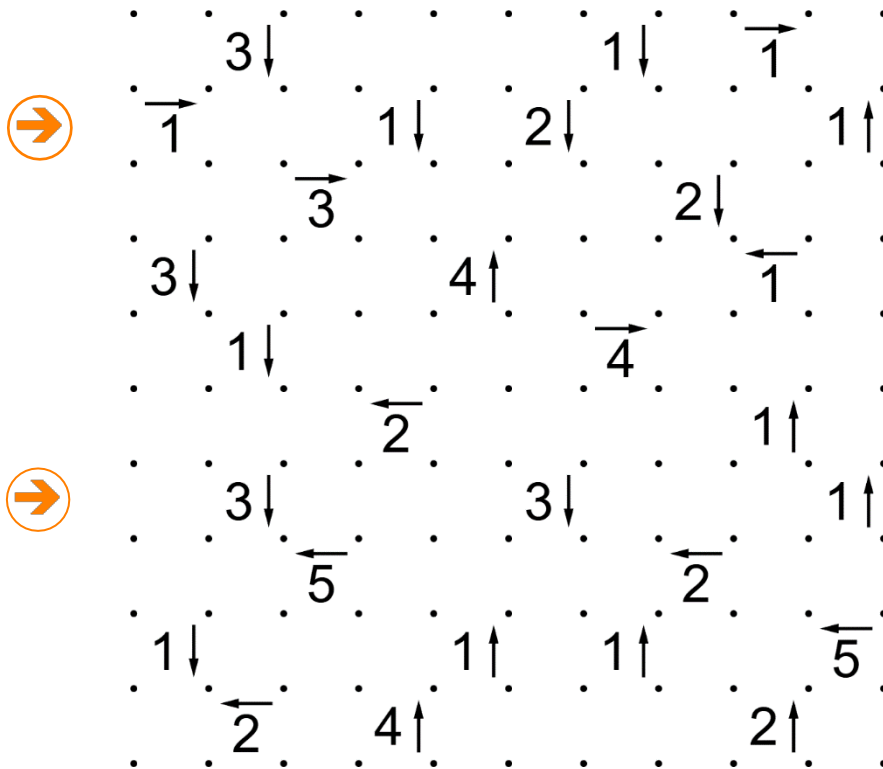
**oplosregels:**

- geef voor de betreffende rijen het aantal verschillende gebieden aan.

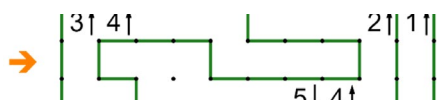


**Zichtlijn**

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. Een aanwijzing geeft de lengte aan van het lijnstuk dat je als eerste tegenkomt in de richting van de bijbehorende pijl, en dat dus **loodrecht** op die richting ligt.



**oplosregels:**



- geef voor ieder vakje van de betreffende rijen aan of het vakje binnen (i van in) of buiten (o van out) de loop ligt.

ioooiiiioi

**ABC'tje**

Geef elke letter een verschillende waarde (**1-11**), zodanig dat de getallen achter de gegeven woorden de som zijn van alle letterwaardes in dat woord.

ANNEKE	55
DELIA	28
HANS	34
RENE	26
RICHARD	32
SASKIA	41

A	C	D	E	H	I	K	L	N	R	S

1-11

**oplosregels:**

A	E	I	K	M	N	O	P
3	8	5	6	2	7	4	1

- geef het aantal punten van iedere letter in alfabetische volgorde.

### Tapa

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. Clue cells remain white and indicate the length of the wall in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, the different wall segments must be separated by at least one white cell.

### Light bulbs - hexagonal

(akari - hexagonaal)

Place light bulbs in some of the empty cells, such that every white cell is illuminated. Light bulbs illuminate the cell it occupies as well as all cells seen in a straight line in each of the 6 directions, until the path reaches a black cell or the border of the diagram. Light bulbs can not illuminate each other. Clues inside the grid indicate the number of light bulbs in all 6 surrounding cells.

### Disco

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. Each bold outlined region contains exactly two separate wall segments.

### U-bahn

Draw a single connected subway line plan through some of the white cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells. The line may branch, but **no dead ends** may occur. To the left and above the grid possible shapes for a cell are given. When a number is given, it indicates how many of the related shapes can be found in the corresponding row or column, where shapes may be rotated and/or mirrored.

### Wittgenstein briquet

Locate some blocks in the grid, by drawing in their edges, such that all remaining empty cells create a single group of connected cells. Blocks have a size of **1x3** cells and cannot overlap each other. Clue cells remain empty, and indicate how many of the directly adjacent cells contain a block.

### Pentominous - borders

(pentomineus - grenzen)

Divide the grid into pentominos such that each cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may touch each other **only diagonally**. Some of the borders between pentominos are already given.

### Kakuro - consecutive pairs

(kakuro - opeenvolgende paren)

Place digit **1-9** in all white cells, where each set (of connected white cells) can only contain different digits. The clues in the grey cells indicates the sum of a set. A clue above a diagonal refers to the set of digits to its right. A clue beneath a diagonal refers to the set of digits below it.

A circle between two adjacent cells indicates that the digits are consecutive. **Not all** circles are necessarily given.

### Double choco

Divide the whole grid into regions by drawing in the edges on the dotted lines, such that each region consists of one white and one shaded part, with exactly the same shape (where these shapes can be rotated or mirrored images of each other). Clues inside the grid indicate the number of cells in that region that have the corresponding colour (and hence indicate half the size of the total region). A region may contain none, one, or multiple clues.

### Line of sight

(zichtlijn)

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. A clue indicates the length of the first line segment that you come across in the direction of the corresponding arrow, and that hence lies **perpendicular** to that direction.

### Letter weights

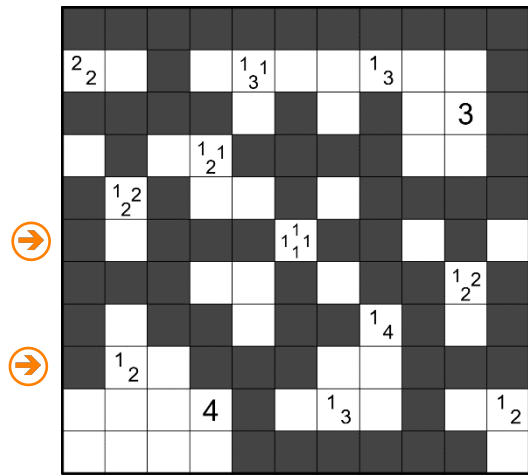
(ABC'tje)

Attach a different value (**1-11**) to each letter, such that the numbers behind the given words indicate the sum of all letters' values in that word.

# NK Puzzelen 2025 - Oplossingen – Kwalificaties

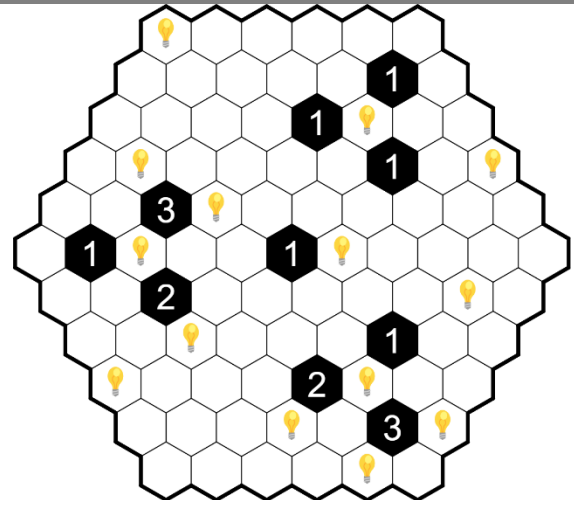
(solutions to qualifications of Dutch Puzzle Championship 2025)

## Q1 Tapa



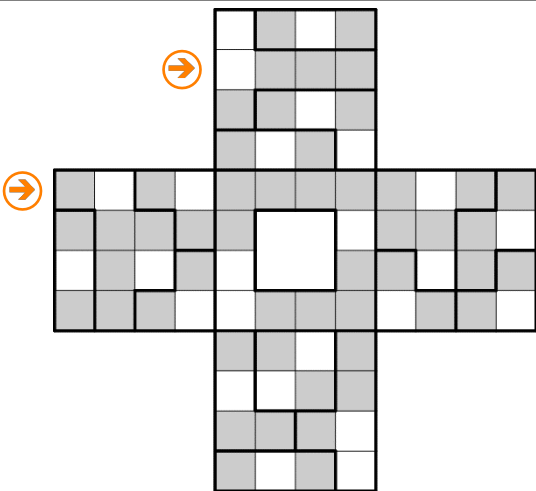
→ BWBBBWBBWBW → BWWBBBWBBB

## Q2 Akari - hexagonaal



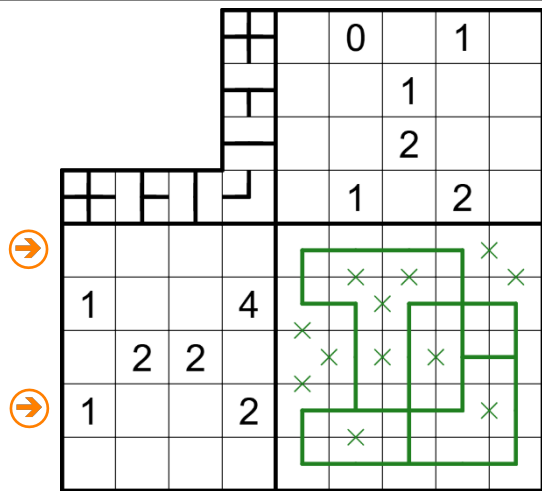
→ 10121211221

## Q3 Disco



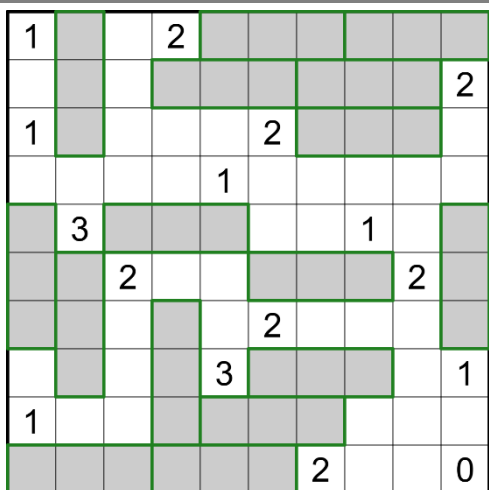
→ WBBB → BWBWBBBBWB

## Q4 U-bahn



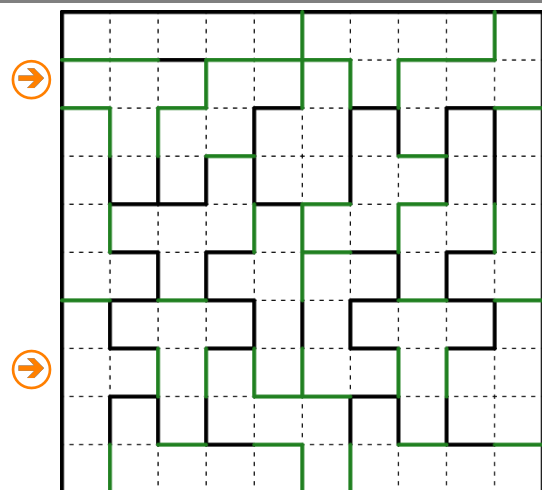
→ LIIL- → LTXLI

## Q5 Wittgenstein briquet



→ 2210110112

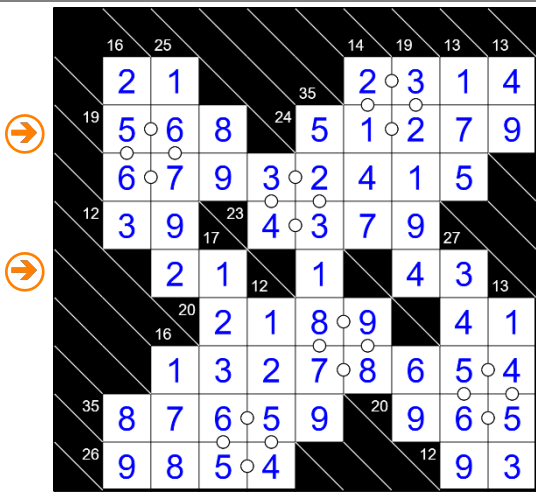
## Q6 Pentomineus - grenzen



→ TWPYZ → YTZYUTP

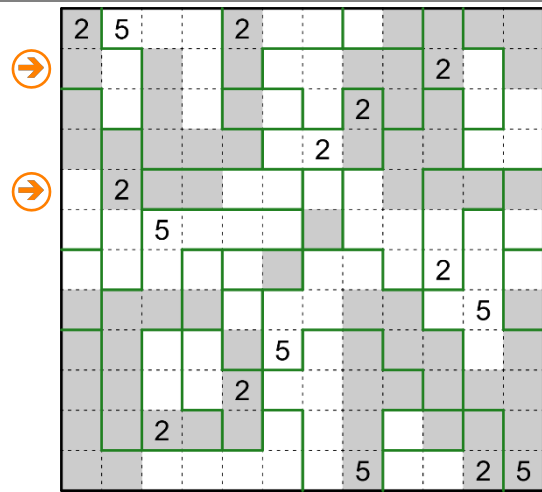
**NK Puzzelen 2025 - Oplossingen – Kwalificaties**  
(solutions to qualifications of Dutch Puzzle Championship 2025)

**Q7 Kakuro – opeenvolgende paren**



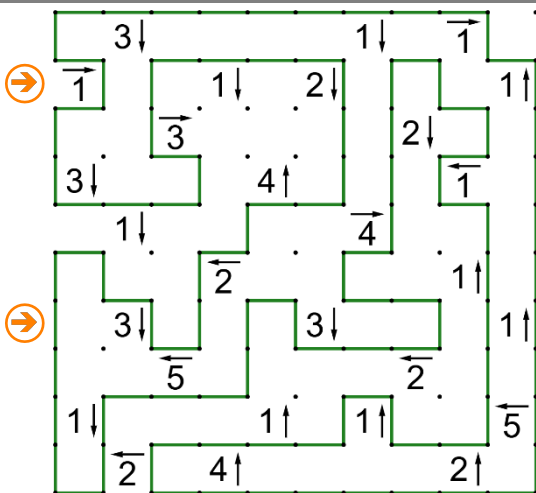
→ 56851279 → 21143

**Q8 Double choco**



→ 6 → 7

**Q9 Zichtlijnen**



→ oioooooioii → iioioiioii

**Q10 ABC'tje**

ANNEKE	55
DELIA	28
HANS	34
RENE	26
RICHARD	32
SASKIA	41

A	C	D	E	H	I	K	L	N	R	S
10	4	6	7	8	2	9	3	11	1	5

1-11

→ 1046782931115

[penpa-links:](#)

Q1	Tapa	<a href="https://tinyurl.com/2483jkbb">https://tinyurl.com/2483jkbb</a>
Q2	Akari	<a href="https://tinyurl.com/2bslq8ht">https://tinyurl.com/2bslq8ht</a>
Q3	Disco	<a href="https://tinyurl.com/23pnbcld">https://tinyurl.com/23pnbcld</a>
Q4	U-bahn	<a href="https://tinyurl.com/2xqbm8s">https://tinyurl.com/2xqbm8s</a>
Q5	Wittgenstein Briquet	<a href="https://tinyurl.com/2d6hg9wf">https://tinyurl.com/2d6hg9wf</a>
Q6	Pentomineus	<a href="https://tinyurl.com/2474lx9v">https://tinyurl.com/2474lx9v</a>
Q7	Kakuro	<a href="https://tinyurl.com/2awxb84">https://tinyurl.com/2awxb84</a>
Q8	Double choco	<a href="https://tinyurl.com/285ur3q9">https://tinyurl.com/285ur3q9</a>
Q9	Zichtlijnen	<a href="https://tinyurl.com/2al4stfy">https://tinyurl.com/2al4stfy</a>
Q10	ABC'tje	<a href="https://tinyurl.com/2962w52k">https://tinyurl.com/2962w52k</a>

[puzzelmaker:](#)

Chiel Beenhakker
Mark Sweep
Mark Sweep
Mark Sweep
Chiel Beenhakker
Mark Sweep
Chiel Beenhakker
Chiel Beenhakker
Mark Sweep