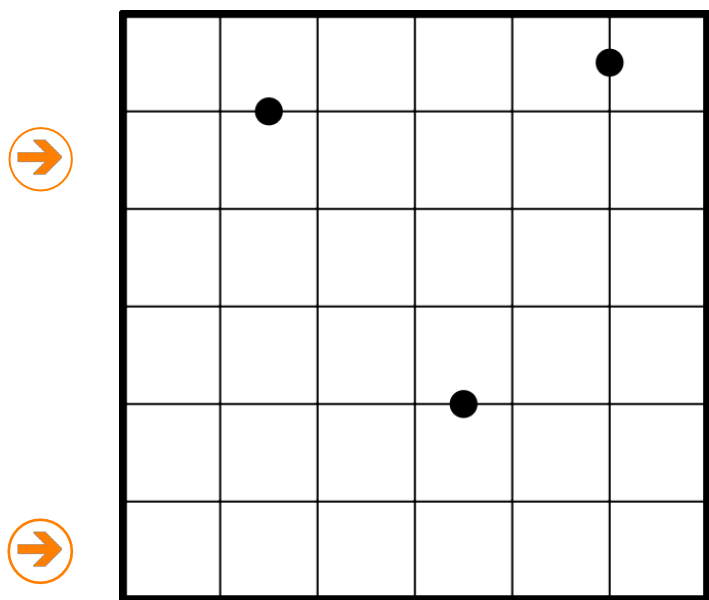


Letterparen

Plaats alle gegeven woorden ofwel van links naar rechts ofwel van boven naar beneden in het diagram, met één letter per vakje, en zonder dat de woorden elkaar overlappen. Sommige vakjes blijven leeg.

Overall waar twee gelijke letters naast of boven elkaar staan, is dat aangegeven met een zwarte stip tussen de vakjes.



ZIEN

WE

JOU

STRAKS

BIJ

HET

NK

oplosregels:

→

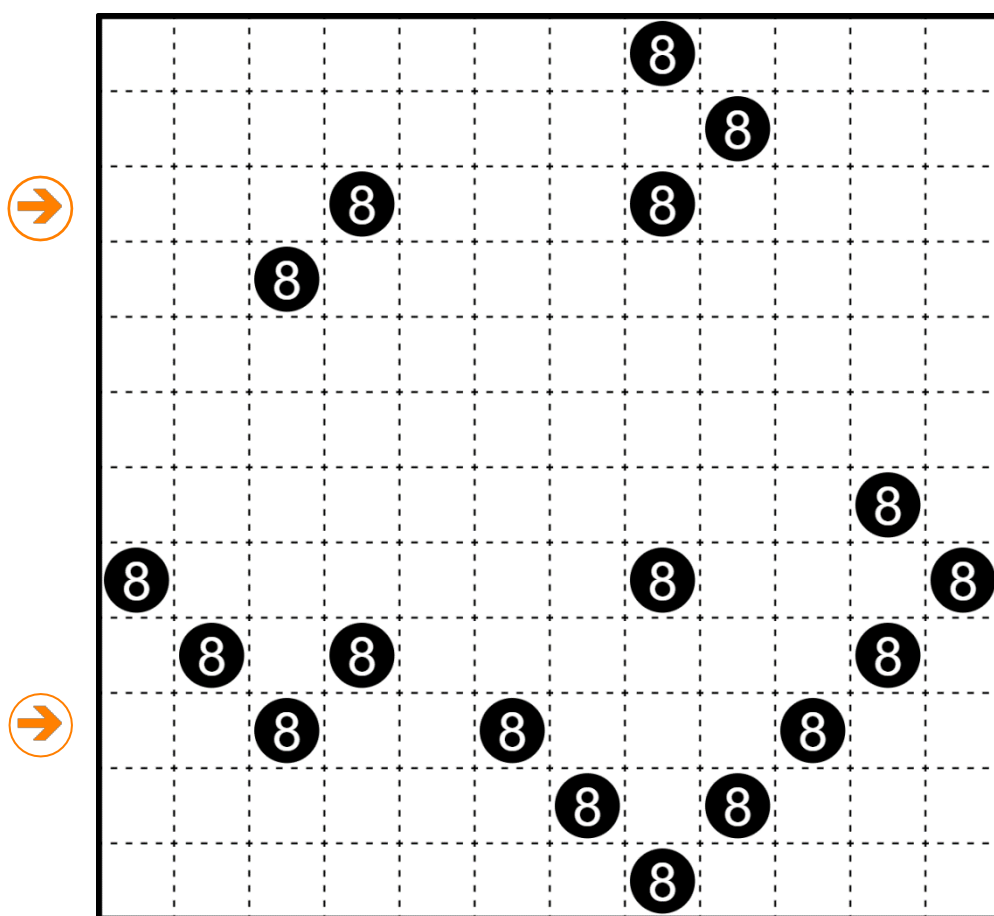
	S	L	T	L
--	---	---	---	---

- geef voor de betreffende rijen de letter die in elk vakje staat. Gebruik "-" (een minteken) voor een leeg vakje

-SLTI

Shikaku

Verdeel het diagram in rechthoekige gebieden, zodanig dat elk gebied precies één zwarte cirkel bevat. Een gegeven getal geeft de grootte van het bijbehorende gebied aan.

**oplosregels:**

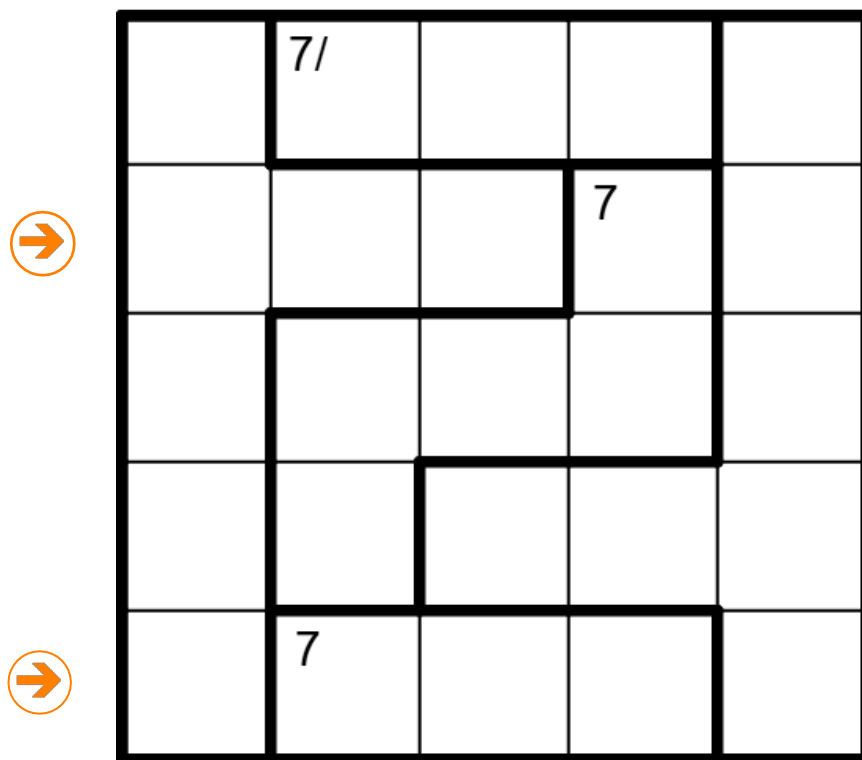
- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen wat de horizontale afmetingen zijn van de rechthoeken die zich daarin bevinden.

14211

Rekenweg

Plaats een getal van het gegeven bereik (hier **1-25**) in elk vakje, zodanig dat er een pad ontstaat, waarbij opeenvolgende nummers orthogonaal of diagonaal met elkaar verbonden zijn. Een aanwijzing in een gebied geeft een getal dat het resultaat is van de rekenkundige bewerking die is toegepast op alle getallen in dat gebied met het gegeven rekesteken (+, -, x, /). **Let op:** bij aftrekken en delen wordt de bewerking uitgevoerd door te starten met het hoogste getal, en het aftrekken van of delen door de resterende getallen.

1-25

**oplosregels:**

→

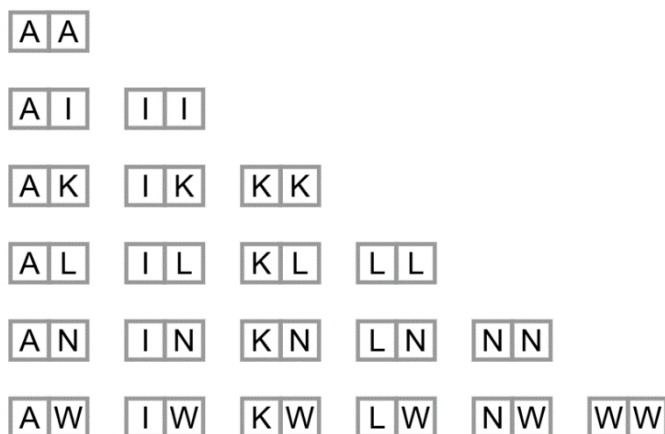
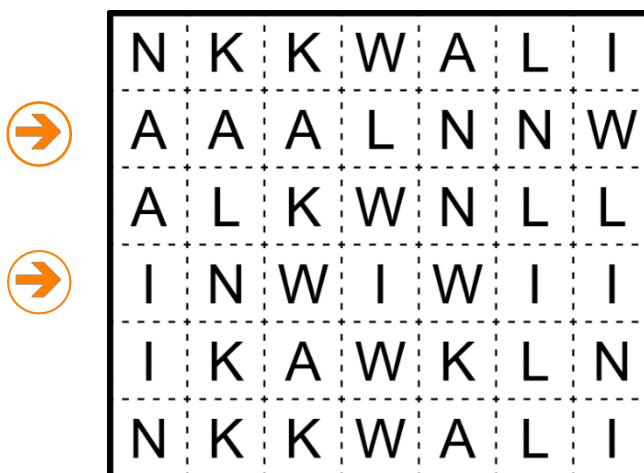
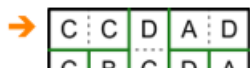
26	27	6x	1	6	12	10
----	----	----	---	---	----	----

- geef voor de betreffende rijen het getal dat in elk vakje staat.

2627161210

Domino

Plaats de gegeven set dominostenen precies één keer in het diagram, door de randen in te tekenen.

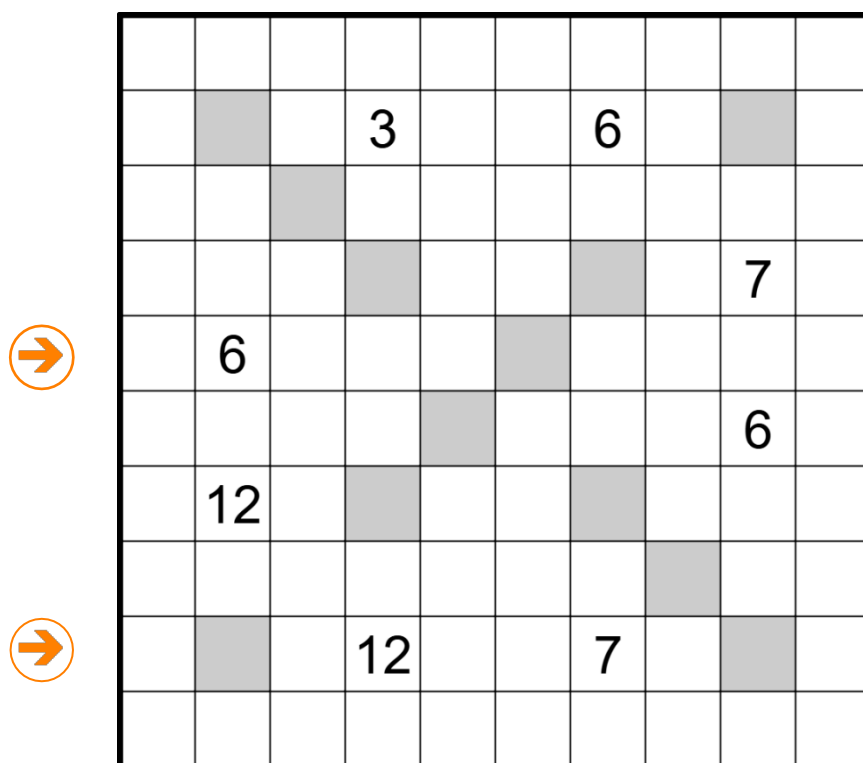
**oplosregels:**

- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het aan of het een horizontale (H) of verticale (V) domino bevat
- een horizontale domino bestaat dus altijd uit HH

HHVHH

Energy walk

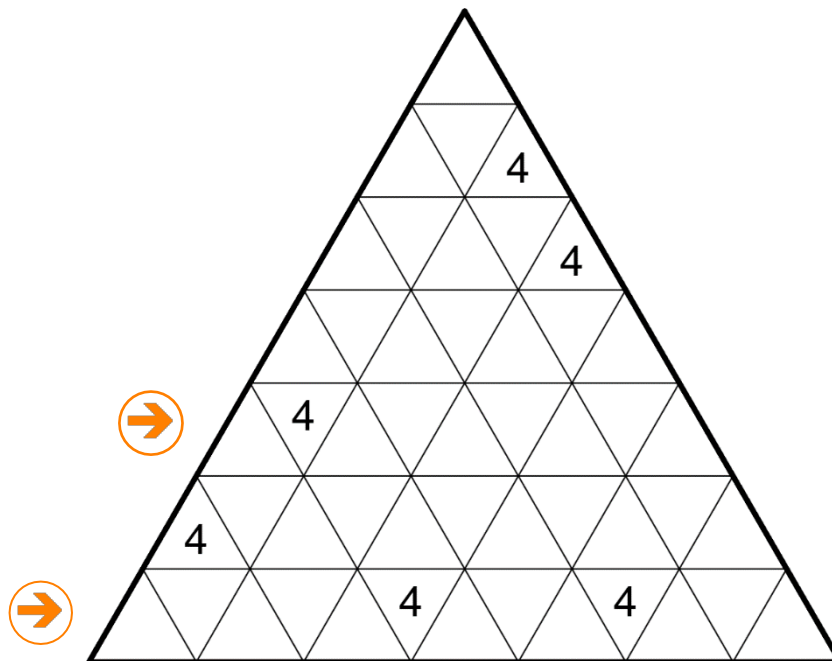
Teken een enkele gesloten rondweg door sommige vakjes in het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. In **witte vakjes** overlapt of kruist de route zichzelf nergens. **Gekleurde vakjes** worden door de rondweg ofwel helemaal niet bezocht, ofwel twee maal bezocht. Beide keren gaat de rondweg dan rechtdoor in zo'n vakje, (waarbij de rondweg zichzelf kruist), maar voordat de rondweg het vakje voor de tweede maal bezoekt, moet hij eerst door een ander grijs vakje zijn gekomen. De rondweg gaat door alle vakjes met aanwijzingen heen, waarbij de getallen aangeven hoeveel witte vakjes het betreffende stuk rondweg aandoet tussen twee grijze vakjes in.

**oplosregels:**

- geef voor ieder van de betreffende rijen aan in hoeveel vakjes de route een 90°-bocht maakt.

Kuromasu - driehoekig

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen **in een punt** mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen in het diagram blijven wit en geven aan hoeveel witte vakjes kunnen worden gezien vanuit dat vakje naar **alle zes de richtingen**, inclusief dat vakje zelf.

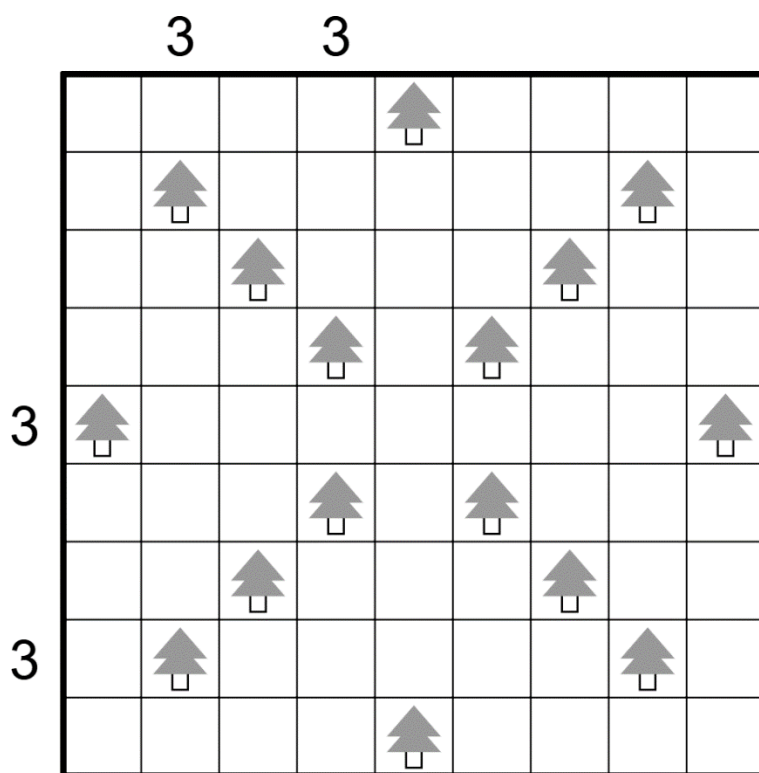
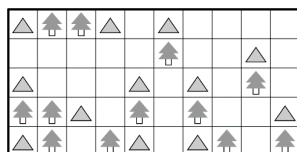
**oplosregels:**

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

BWWBWBWWW

Tentje - boompje

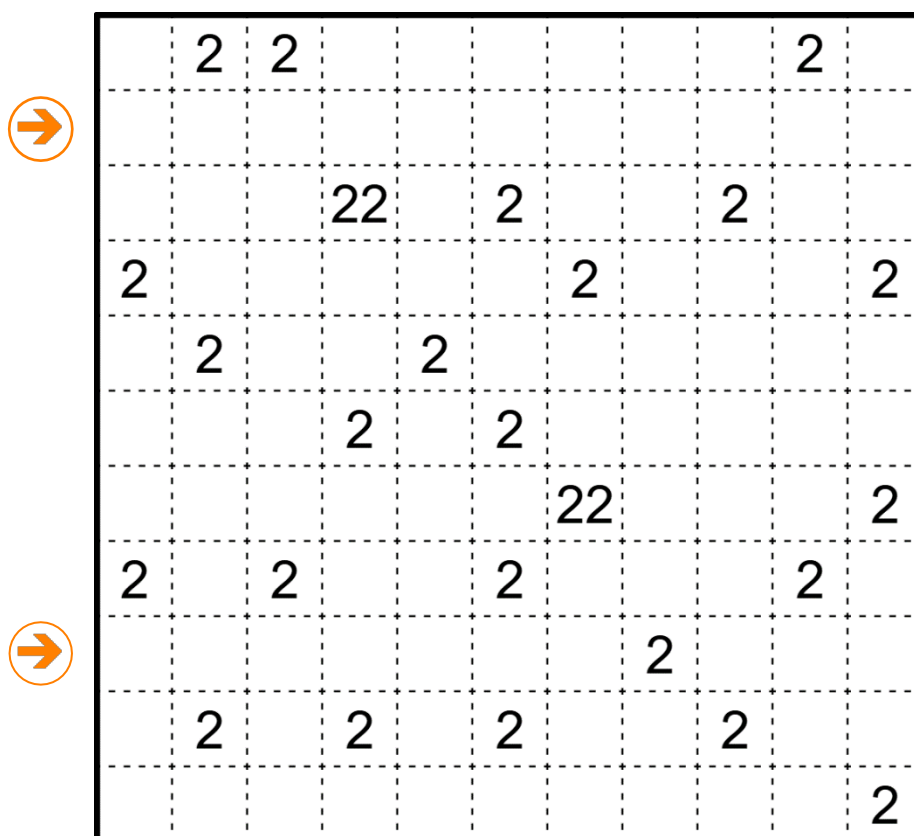
Plaats bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

**oplosregels:**

- geef voor iedere rij aan in welke kolom het eerste tentje staat.
- Staat er geen tentje in een rij? zet dan een nul (0) neer.

Fillomino - niet opeenvolgend

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Gebieden met **hetzelfde, maar ook met opeenvolgende** aantallen vakjes, mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.

**oplosregels:**

→

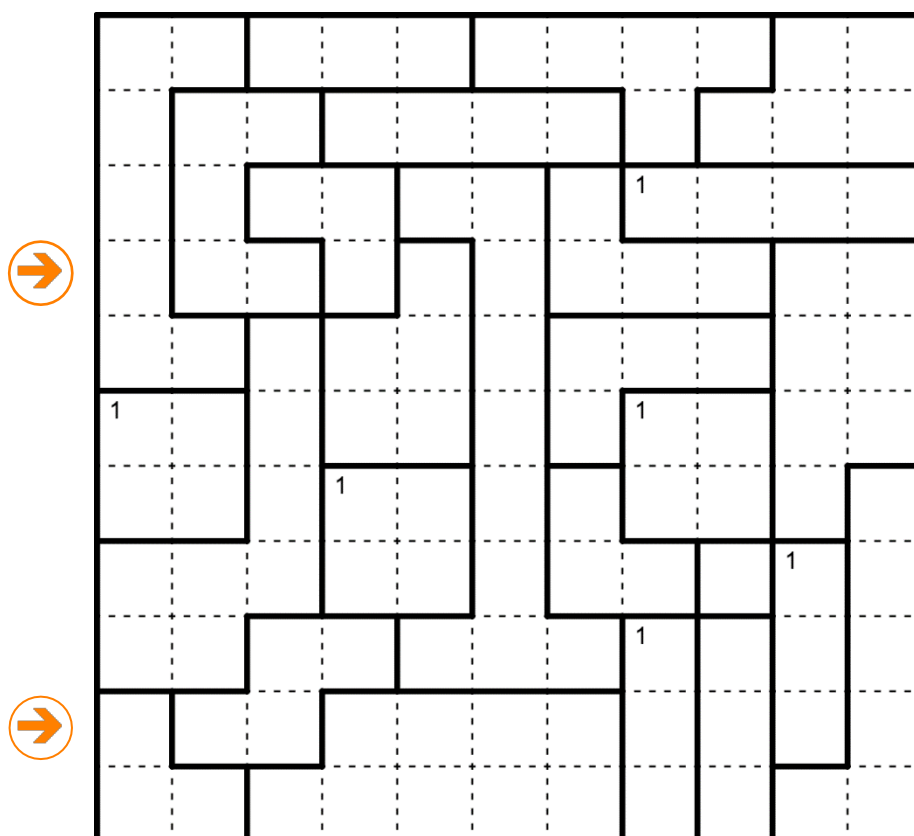
13	4	4	1	5	9	2	2	9
----	---	---	---	---	---	---	---	---

- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen het getal dat bij het betreffende gebied hoort.

1344159229

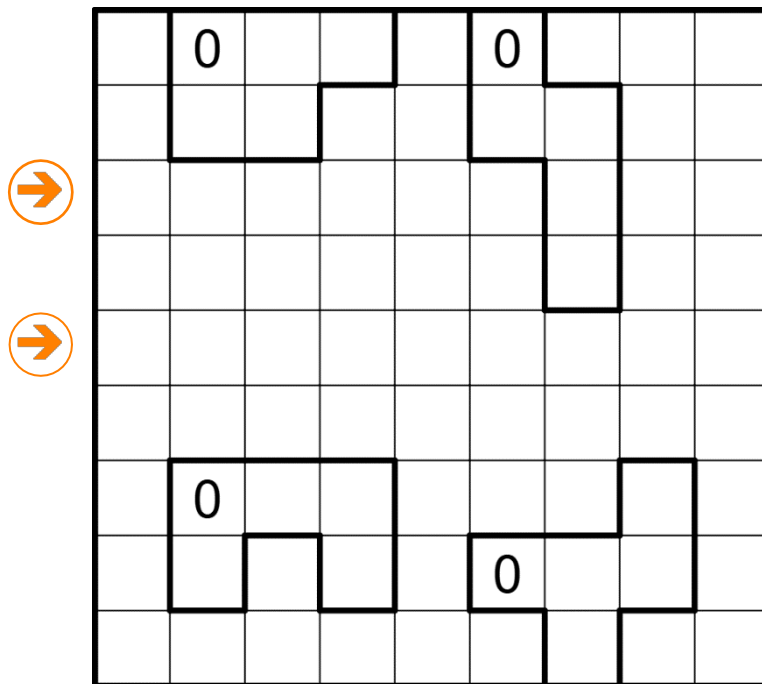
Country road

Teken een enkele gesloten rondweg in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg gaat precies één keer door elk vetomrand gebied, waarbij een aanwijzing in een gebied aangeeft hoeveel vakjes in dat gebied de rondweg bezoekt. Twee onbezochte vakjes naast elkaar mogen niet in verschillende gebieden liggen.



Aqre

Kleur per vetomlijnd gebied het aangegeven aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn. Hierbij mogen vakjes met aanwijzingen worden gekleurd.

**oplosregels:**

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

BBWWBBBWBB

Letter pairs

Place all the given words either from left to right or from top to bottom into the grid, with one character per cell, and such that words don't overlap. Some cells remain empty. All places where two of the same letters are horizontally or vertically adjacent, are marked with a black dot between the cells.

Shikaku

Divide the grid into rectangular regions, such that each region contains exactly one black circle. A given number indicates the size of the corresponding region..

Math path

Place a number from the given range (here: 1-25) into each cell, such that a path is created, where each number is orthogonally or diagonally connected to its consecutives. A clue in a region indicates the result of the arithmetical operation, applied to all the numbers in that region using the given operator (+, -, x, /). **Be aware** that subtraction and division are dealt with by starting with the largest number and subtracting or dividing by all other numbers.

Domino

Place the given set dominoes exactly once in the grid, by drawing their borders.

Energy walk

Draw a single closed loop through some cells in the grid, by connecting the centers of adjacent cells. In **white cells** the route doesn't cross or overlap itself. **Shaded cells** are either visited not at all, or twice. Both times the loop passes straight through the cell without turning (and crosses itself), but before the loop visits the cell for the second time, it has to travel through a different shaded cell first. The loop visits all clue cells, where numbers indicate how many white cells are visited by the corresponding loop segment in between two shaded cells.

Kuromasu - triangular

Shade some cells, that can touch each other only **in a point**, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues remain white and indicate how many cells can be seen from that cell in **all six directions**, including the cell itself.

Tents

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Cells with tents do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of tents in the corresponding row or column.

Fillomino - non consecutive

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Regions containing the **same or consecutive** numbers of cells can touch each other only at the corners. A digit indicates the number of cells within that region. A region may contain none, one, or multiple clues.

Country road

Draw a single closed loop in the grid that connects the centers of adjacent cells, and that doesn't cross or overlap itself. The loop travels through each bold outlined region exactly once, where a clue in a region indicates how many cells of that region are visited by the loop. Two neighbouring unvisited cells can't belong to different regions.

Aqre

Shade the indicated number of cells in each bold outlined region, such that a single group of connected shaded cells is formed, but nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded. Clue cells may be shaded.

NK Puzzelen 2026 - Oplossingen – Kwalificaties

(solutions to qualifications of Dutch Puzzle Championship 2026)

Q1 Letterparen

→

W	E	B	I	J	•	J
H	E	T				O
						U
			N	K		
Z	I	E	N			
•						
S	T	R	A	K	S	

→

ZIEN
WE
JOU
STRAKS
BIJ
HET
NK

→ HET--O → STRAKS

Q2 Shikaku

→

→

→ 44211 → 14111112

Q3 Rekenweg

1-25

→

17	7/1	2	14	13
18	16	15	7/3	12
19	5	4	25	11
20	6	23	24	10
21	7/22	7	8	9

→

→ 181615312 → 2111789

Q4 Domino

→

N	K	K	W	A	L	I
A	A	A	L	N	N	W
A	L	K	W	N	L	L
I	N	W	I	W	I	I
I	K	A	W	K	L	N
N	K	K	W	A	L	I

→

→ VHHVVHH → VVVHHHH

Q5 Energy walk

→

→

→ 4 → 6

Q6 Kuromasu - driehoekig

→

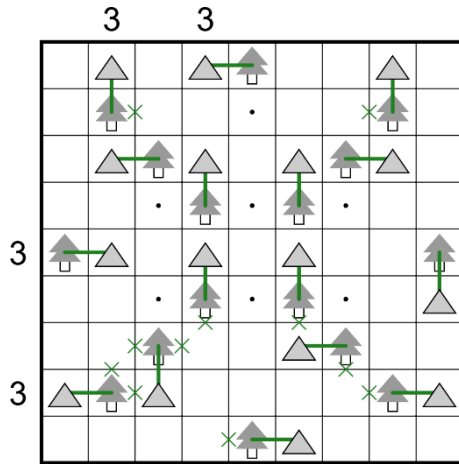
→

→ WWBWBWWWW → WWWWBWBWBWWWW

NK Puzzelen 2026 - Oplossingen – Kwalificaties

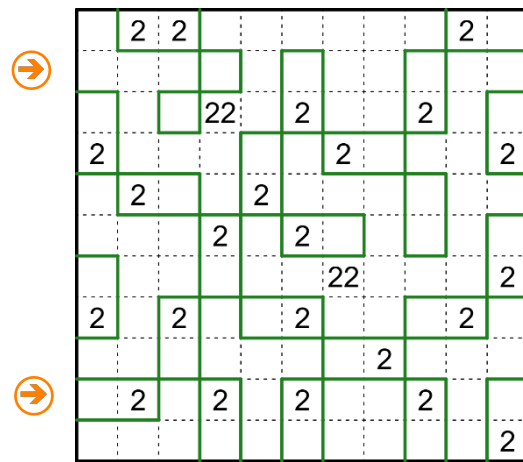
(solutions to qualifications of Dutch Puzzle Championship 2026)

Q7 Tentje - boompje



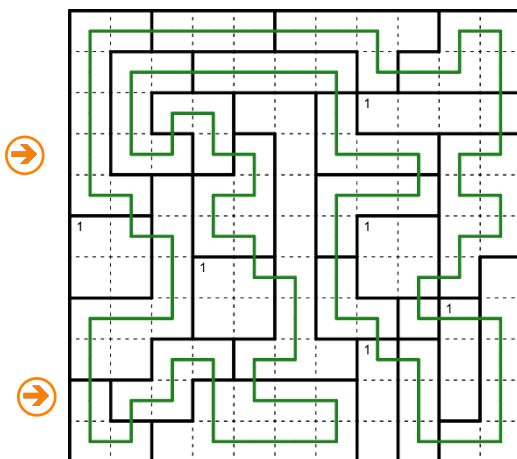
→ 202029616

Q8 Fillomino - niet opeenvolgend



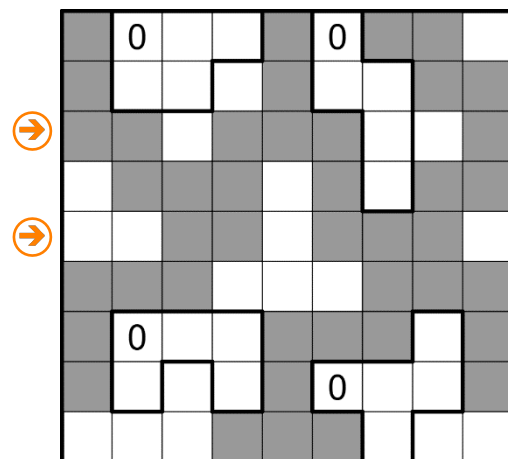
→ 222222122222222222 → 99266622666

Q9 Country road



→ 8 → 4

Q10 Aqre



→ BBWBBBWWB → WWBBWBBBW

[penpa-links:](#)

Q1 Letterparen

<https://tinyurl.com/57n39yau>

Q2 Shikaku

<https://tinyurl.com/y4u4kvm5>

Q3 Rekenpad

<https://tinyurl.com/yad42j85>

Q4 Domino

<https://tinyurl.com/4ymf58aa>

Q5 Energy walk

<https://tinyurl.com/5fv8w4wk>

Q6 Kuromasu - driehoekig

<https://tinyurl.com/ywau8sbk>

Q7 Tentje boompje

<https://tinyurl.com/4xp3atw8>

Q8 Fillomino - niet opeenvolgend

<https://tinyurl.com/2kaxxy7>

Q9 Country road

<https://tinyurl.com/3zdvt6tn>

Q10 Aqre

<https://tinyurl.com/4djxk5kp>

[puzzelmaker:](#)

Mark Sweep

Reinier Schmiermann

Mark Sweep

Mark Sweep

Mark Sweep

Mark Sweep

Mark Sweep

Reinier Schmiermann

Reinier Schmiermann

Mark Sweep