

NURIKABE
10x10 RASTER

PUZZELBOEK
75 PUZZELS
INCL. OPLOSSINGSTECHNIEKEN

UITLEG NURIKABE PUZZELS

Nurikabe is een uitdagende puzzel die je oplost met logisch redeneren. Gegeven is een raster met witte cellen; in enkele cellen bevinden zich getallen. Doel van de puzzel is om bepaalde vakjes zwart in te kleuren en de overige wit te laten, volgens bepaalde spelregels. Ter illustratie staat hieronder een Nurikabe puzzel met oplossing afgebeeld

Nurikabe Puzzel

		4		
			2	
		2		1

Oplossing

		4		
			2	
		2		1

Na het oplossen van de puzzel bestaat het raster uit witte vlakken die eilanden voorstellen en met elkaar aangesloten zwarte vlakken die één waterstroom voorstelt.

Spelregels:

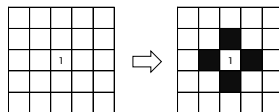
- Een eiland bevat maximaal één getal.
- Een eiland bestaat uit net zoveel witte vakjes als het getal dat er in staat, aangeeft.
- Eilanden mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken; wel diagonaal.
- De opbouw van een eiland bestaat uit cellen die elkaar horizontaal of verticaal raken.
- De waterstroom bestaat uit zwart ingekleurde cellen die elkaar horizontaal of verticaal raken en mogen geen getallen bevatten
- Alle zwarte cellen van de waterstroom zijn met elkaar verbonden. Denkbeeldig kun je van elk willekeurig punt naar een ander punt op de waterstroom varen.
- De waterstroom bevat geen waterpoelen. D.w.z. : de stroom mag geen zwart vierkant of rechthoek bevatten van 2x2 vakjes of groter.

Op de volgende pagina staat tips om een Nurikabe puzzel op te lossen. Deze tips verduidelijken tevens de spelregels.

NURIKABE- OPLOSSINGSTECHNIEKEN

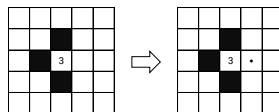
TIP 1.

Uitgaande van de spelregels kun je voor alle vakjes met het cijfer 1, de vakjes horizontaal en verticaal zwart inkleuren.



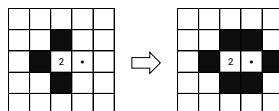
TIP 2.

Kun je met zekerheid vaststellen dat een vakje deel uitmaakt van een eiland en dus wit moet blijven? Plaats dan een stipje in dit witte vakje om dat aan te duiden.



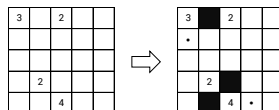
TIP 3.

Is een eiland compleet? Plaats dan de horizontale en verticale zwarte vakjes er om heen.



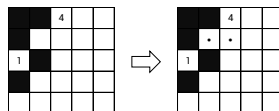
TIP 4.

Eilanden mogen elkaar horizontaal en verticaal niet raken. Als vakken met een cijfer erin gescheiden zijn door één vak, dan kun je dat vak dus zwart inkleuren. Datzelfde geldt voor vakken met een cijfer erin die elkaar diagonaal raken.



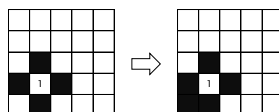
TIP 5.

Als een waterpoel dreigt te ontstaan (2x2 zwarte cellen of groter), voorkom dit dan door het relevante vakje te markeren als wit, door er een stipje in te plaatsen.



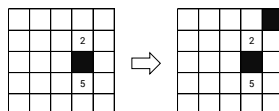
TIP 6.

Voorkom isolatie van een stukje waterstroom door het relevante vakje zwart te kleuren.



TIP 7.

Kleur cellen die onbereikbaar zijn om een eiland te vormen zwart in.



3.

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

4.

2					2				1
			2		1				9
									1
	4			4					
						2			
			2					3	
	3					2			1