

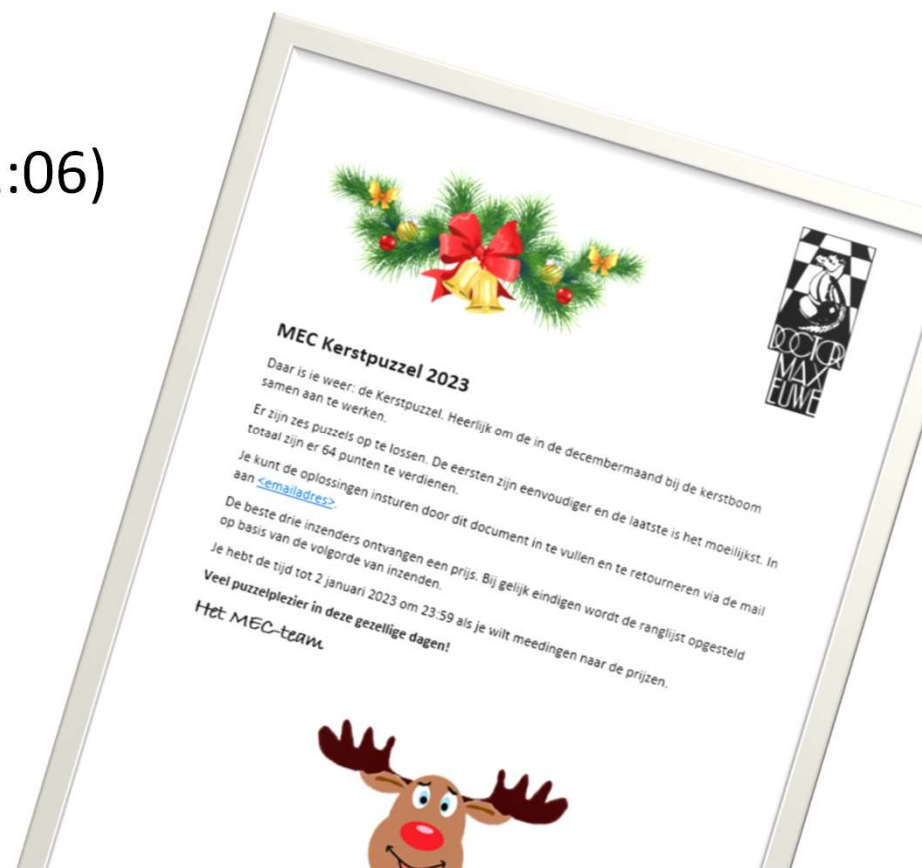
Kerstpuzzel 2023

Prijsuitreiking



Kerstpuzzel MEC 2023

- 5 inzendingen
- De eerste op 21 januari
- De laatste op valreep op 31 januari (22:06)



Puzzel 1 – Stukkenzoeker



Zoek de stukken op het schaakbord. De koningen zijn al gegeven. Alle letters van de woorden grenzen op een vlak aan elkaar (dus niet diagonaal). Het woord hoeft niet in een rechte lijn te staan maar kan ook om een hoekje. De eerste letter van het woord bepaalt waar het stuk staat. De kleur van de laatste letter van het woord bepaalt welke kleur het stuk heeft.

Let op : Letters kunnen meermalen gebruikt worden en alle letters worden minimaal 1 keer gebruikt!

- 5 inzendingen
- 2 helemaal goed!

8	D	A	M	E	O	P	E	R
7	O	L	P	I	L	P	N	O
6	P	A	D	O	N	I	O	T
5	E	M	P	P	I	L	N	R
4	R	E	I	P	O	O	P	E
3	P	I	O	A	N	O	I	P
2	P	I	N	A	T	E	N	P
1	N	O	D	R	O	R	O	I
	A	B	C	D	E	F	G	H



Puzzel 1 – Stukkenzoeker



Uitwerking:

Witte dame op a8

Zwarte loper op b7

Zwarte dame op c6

Zwarte pion op c7

Zwarte pion op c5

Zwarte pion op a3

Witte pion op a2

Wit paard op d4

Zwarte pion op d5

Zwarte loper op e7

Zwarte toren op h6

Witte pion op f7

Witte loper op f5

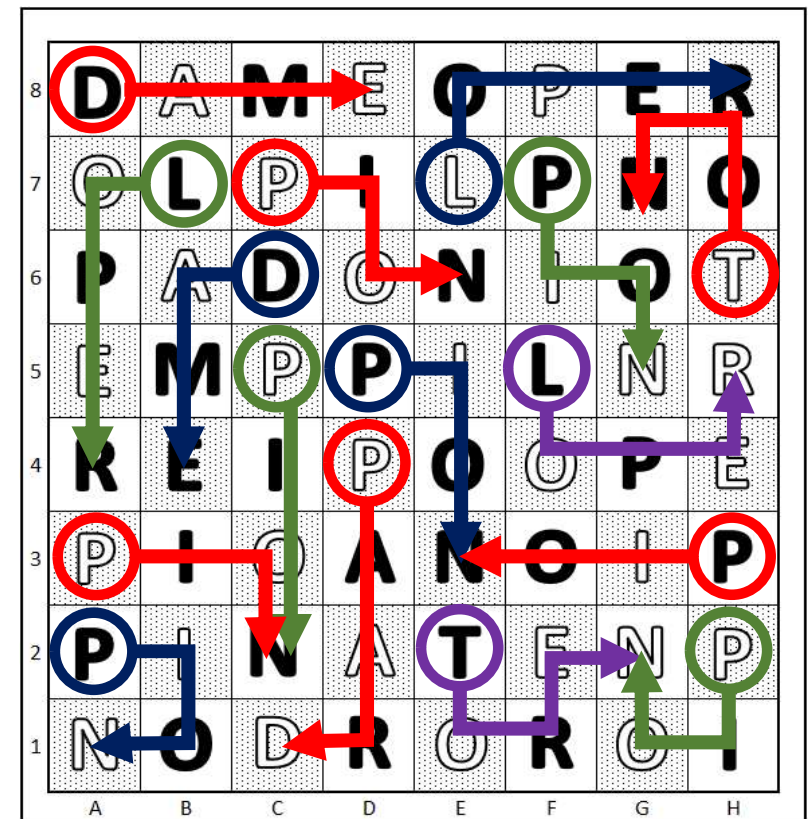
Zwarte pion op h3

Witte toren op e2

Witte pion op h2

Witte koning op h1

Zwarte koning op d6



Puzzel 1 – Stukkenzoeker



Opdracht:

Opdracht 1A: Geef de sleutelzet (2 punten)

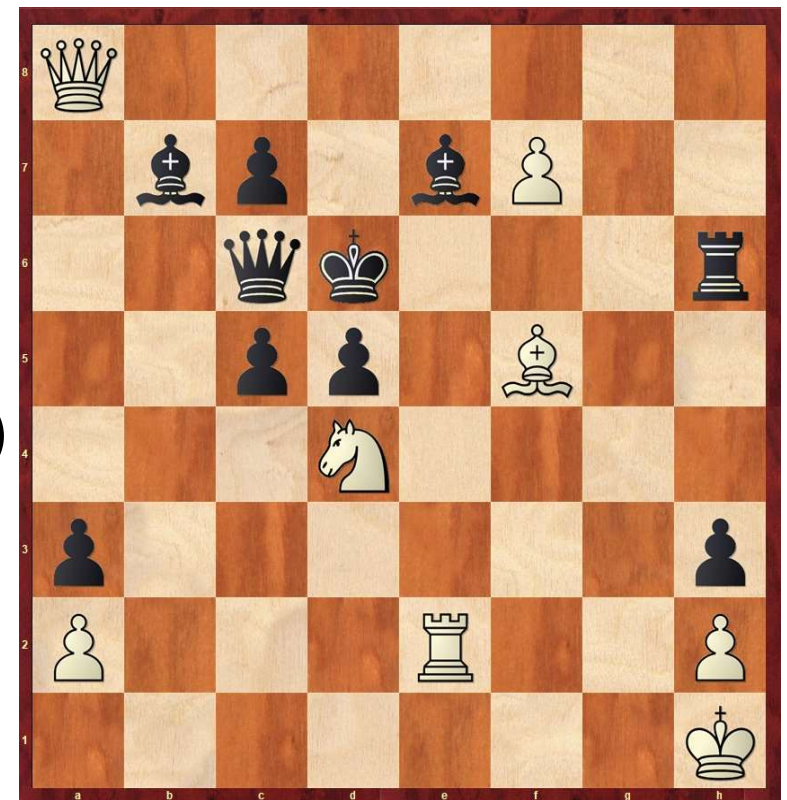
1. De8 met de dreiging Dxe7#

Opdracht 1B: Geef alle verschillende 2^e zetten van wit waarmee mat gegeven wordt. (5 punten)

24 verschillende zetten mogelijk voor zwart!

Resulteert in 33 varianten met 11 verschillende matzetten:

Dd7#, De5#, De6#, Dxc6#, Dxd7#, Dxe7#, Dxf8#, fxe8P#, Pxb5#, Te6# of Txe6#



Puzzel 2 – This Cover

- 5 inzendingen
- 5 helemaal goed!

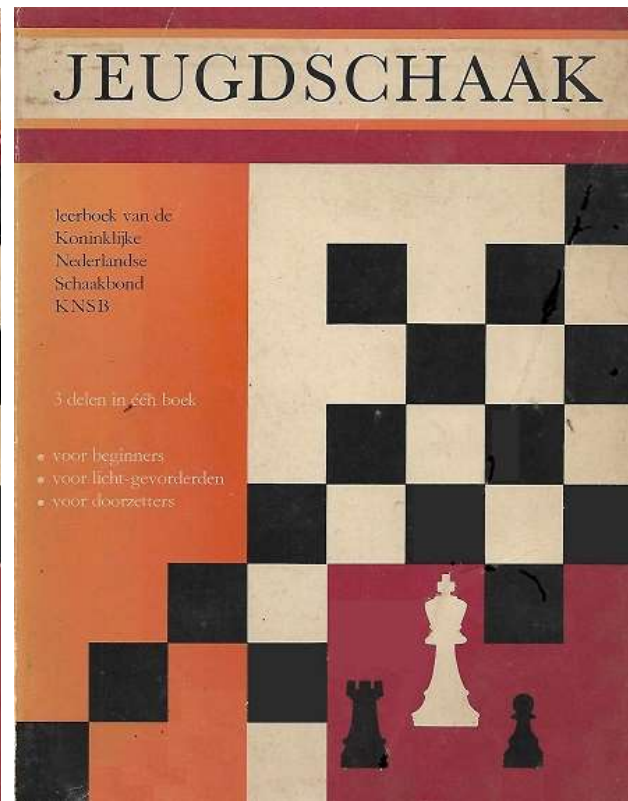
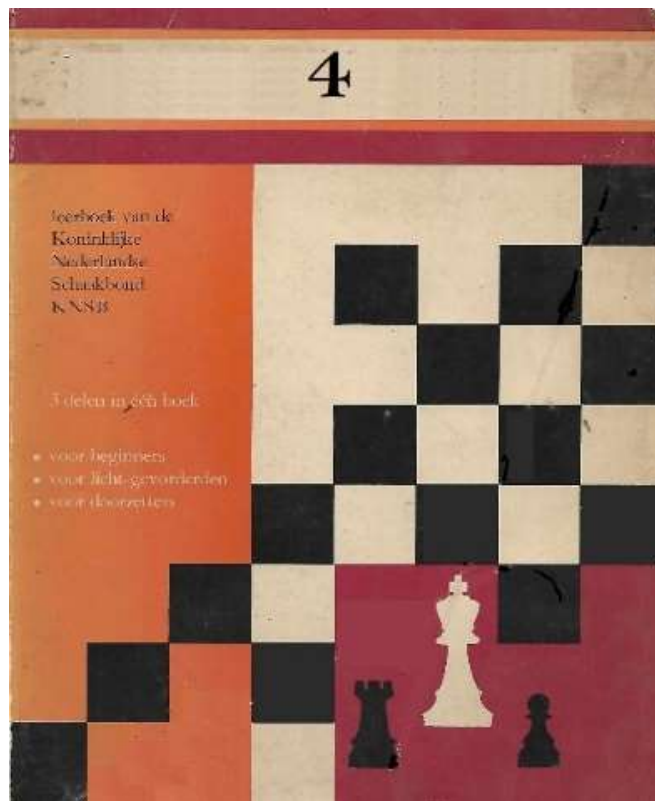


Opdracht:

Op de boekkaften is de titel weggelaten. Geef aan welke de titels zijn. Het nummer op de kft geeft uit de titel de letter aan die we zoeken. Vorm een achtletter-woord dat met schaken te maken heeft.



Puzzel 2 – This cover – Boek 1

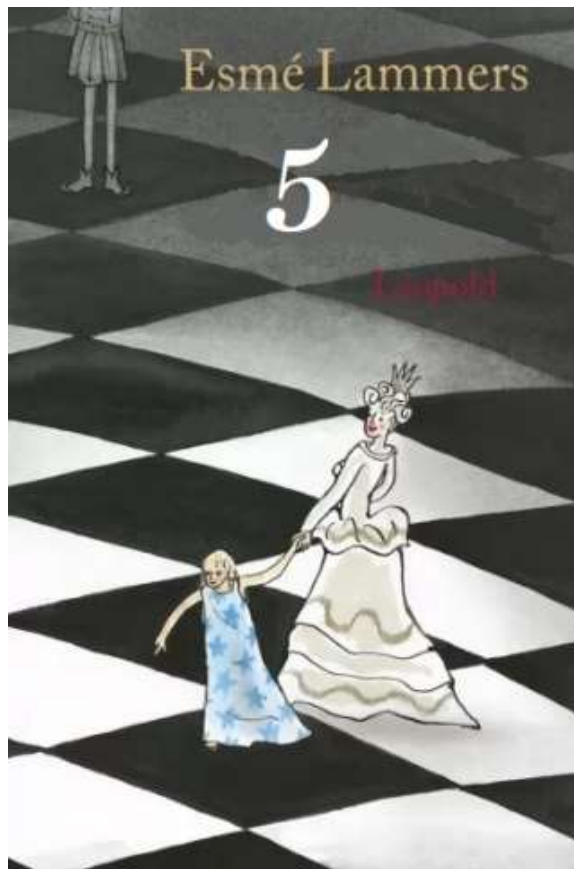


4^e letter =

G



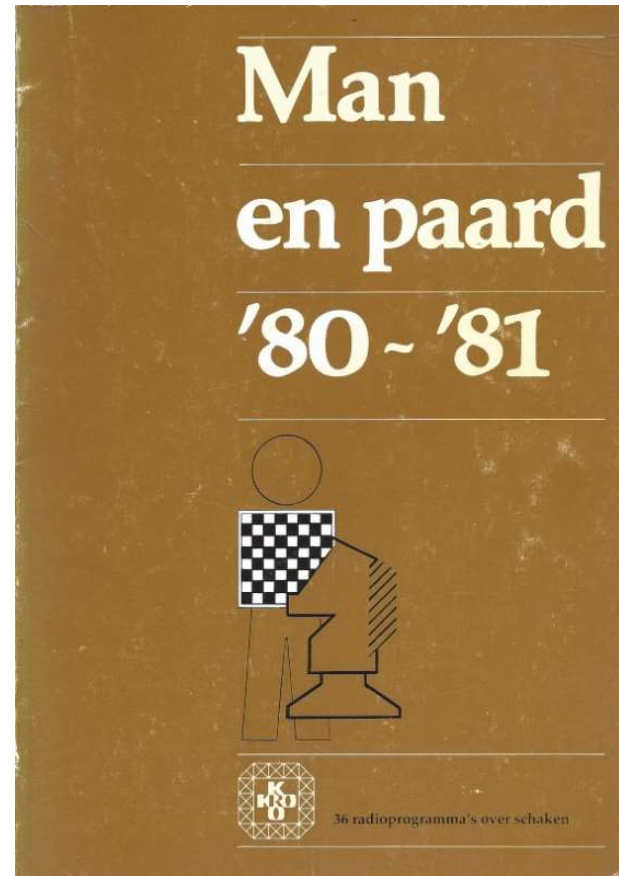
Puzzel 2 – This cover – Boek 2



5^e letter =

L

Puzzel 2 – This cover – Boek 3



5^e letter =

N



Puzzel 2 – This cover – Boek 4



7^e letter =

I

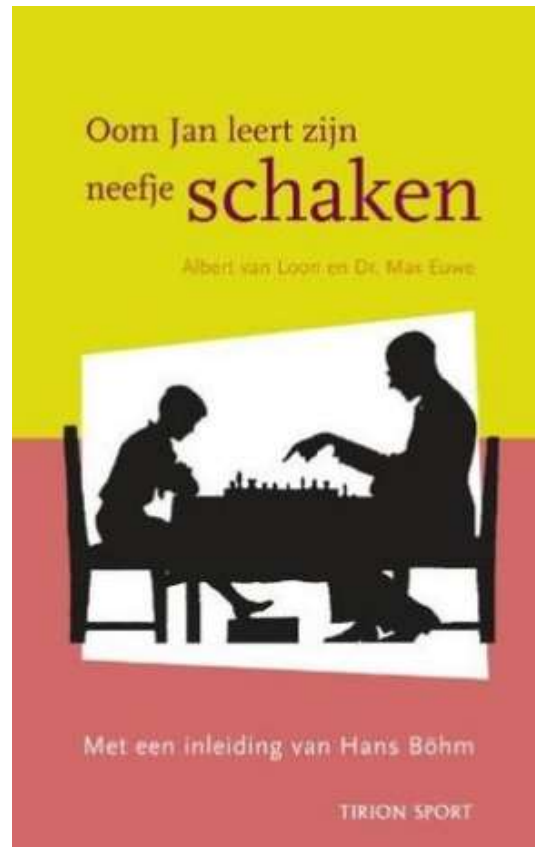
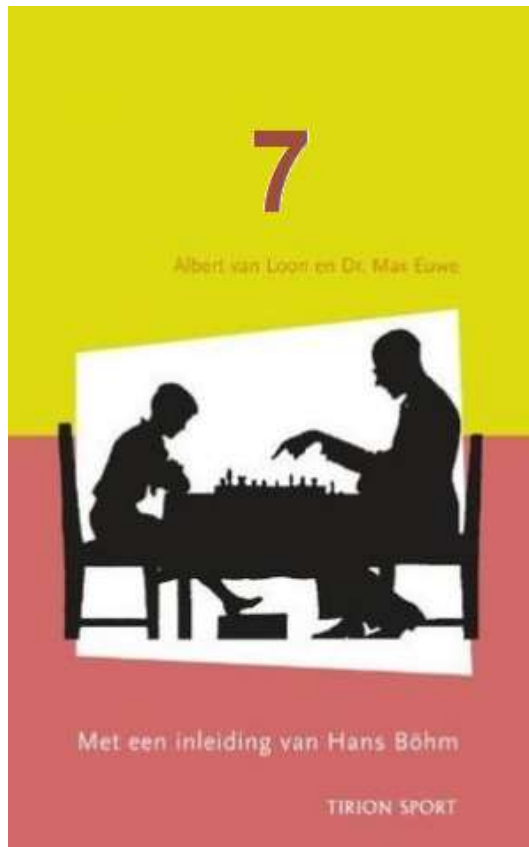


Puzzel 2 – This cover – Boek 5

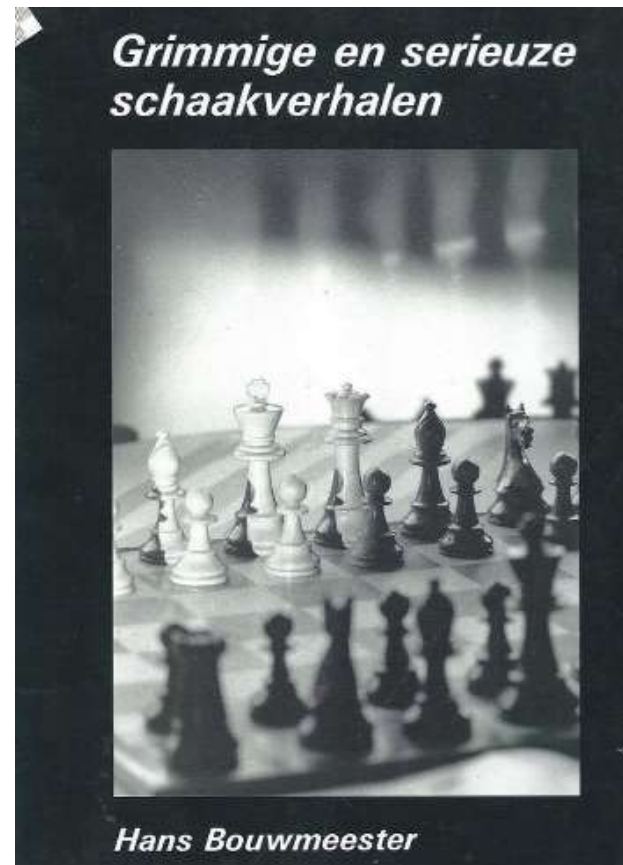
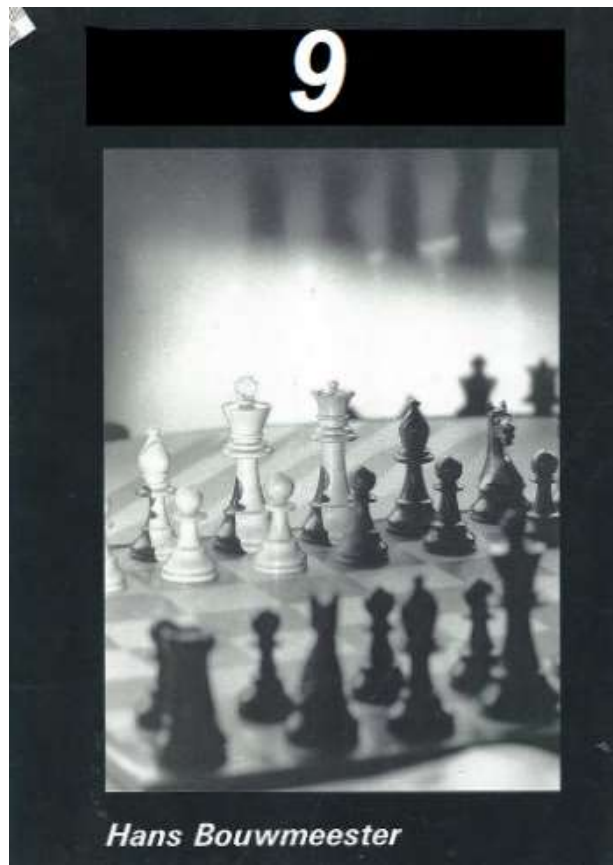


7^e letter =

L



Puzzel 2 – This cover – Boek 6

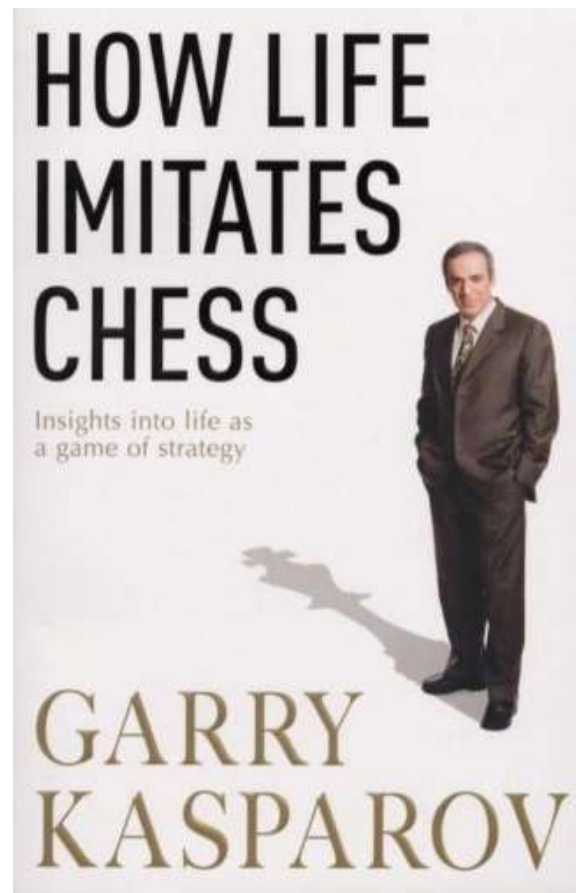
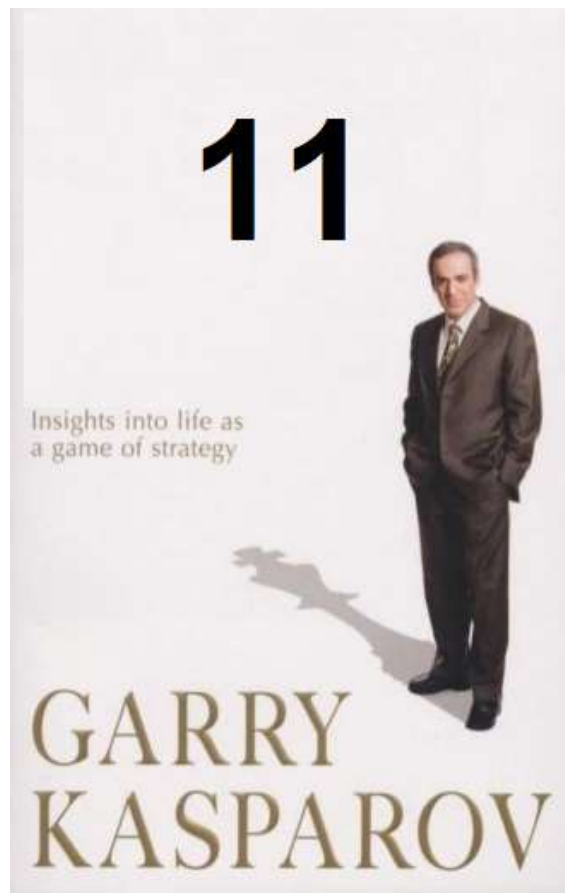


9^e letter =

E



Puzzel 2 – This cover – Boek 7

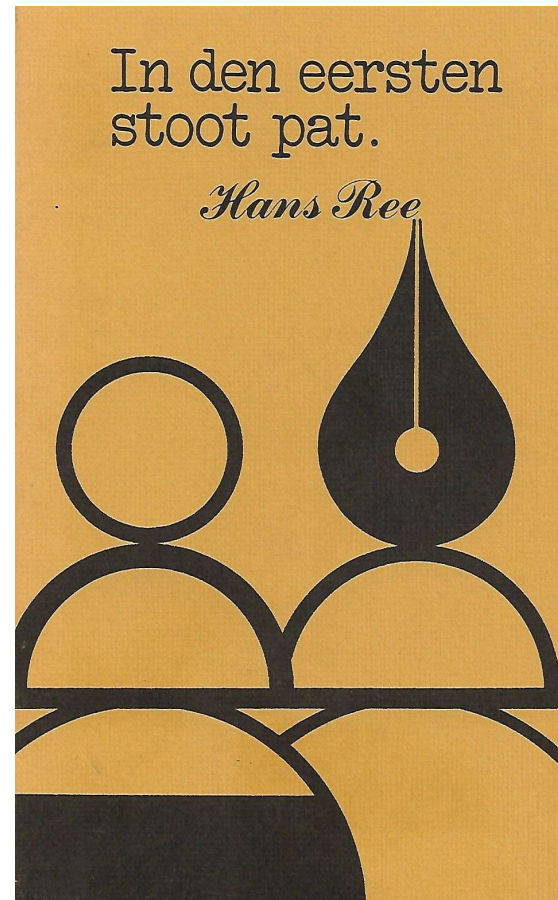
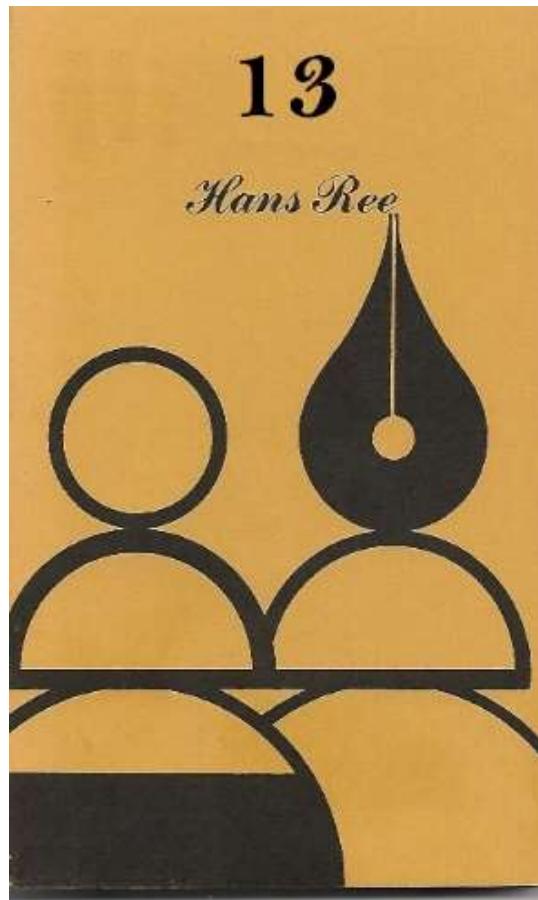


11^e letter =

T



Puzzel 2 – This cover – Boek 8



13^e letter =

S



Puzzel 2 – This cover – Woord



S T E L L I N G



Puzzel 3 – Doorloper



- 5 inzendingen
- 3 helemaal goed!

Opdracht:

Per regel zijn twee, drie of vier omschrijvingen gegeven van schaaktermen of personen. Vul de antwoorden achter elkaar in. In elk vakje past één letter. De IJ wordt als twee afzonderlijke letters geschreven.

In elke regel komen 17 letters te staan. Al je dit correct invult komen er verticaal twee woorden van negen letters te voorschijn. Schrijf de woorden op in het antwoordvak bij opdracht B.

Je ontvangt een punt per correct ingevulde horizontale regel en ook een punt per correct verticaal woord.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1																		1
2																		2
3																		3
4																		4
5																		5
6																		6
7																		7
8																		8
9																		9



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 1



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2																		2
3																		3
4																		4
5																		5
6																		6
7																		7
8																		8
9																		9

Regel 1 : loper ; Mr. Chess



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 2



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3																		3
4																		4
5																		5
6																		6
7																		7
8																		8
9																		9

Regel 2 : schaakstuk ; deel schaakklok ; voornaam Tal



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 3



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4																		4
5																		5
6																		6
7																		7
8																		8
9																		9

Regel 3 : voorloper van het schaken ; leukste sport



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 4



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5																		5
6																		6
7																		7
8																		8
9																		9

Regel 4 : deel schaakbord ; eerste Nederlandse kampioen ;
Nederlandse wereldkampioen ; doel van het schaakspel



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 5



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5	T	A	C	T	I	C	U	S	K	W	A	L	I	T	E	I	T	5
6																		6
7																		7
8																		8
9																		9

Regel 5 : schaker die van combineren houdt ; verschil tussen toren en paard (Niet Ivanchuk maar Tacticus)



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 6



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5	T	A	C	T	I	C	U	S	K	W	A	L	I	T	E	I	T	5
6	M	A	X	P	E	G	A	S	U	S	P	E	N	N	I	N	G	6
7																		7
8																		8
9																		9

Regel 6 : voornaam Euwe ; schaakclub uit Zwolle ; schaakterm en munt



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 7



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5	T	A	C	T	I	C	U	S	K	W	A	L	I	T	E	I	T	5
6	M	A	X	P	E	G	A	S	U	S	P	E	N	N	I	N	G	6
7	E	V	A	L	U	A	T	I	E	T	I	J	D	N	O	O	D	7
8																		8
9																		9

Regel 7 : waarde van de stelling ; typisch probleem bij snelschaken



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 8



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5	T	A	C	T	I	C	U	S	K	W	A	L	I	T	E	I	T	5
6	M	A	X	P	E	G	A	S	U	S	P	E	N	N	I	N	G	6
7	E	V	A	L	U	A	T	I	E	T	I	J	D	N	O	O	D	7
8	O	S	B	O	V	R	I	M	O	T	O	P	E	N	I	N	G	8
9																		9

Regel 8 : Oostelijke Schaakbond ; schaakclub uit Vriezeveen ; start van een partij



Puzzel 3 – Doorloper – Regel 9



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5	T	A	C	T	I	C	U	S	K	W	A	L	I	T	E	I	T	5
6	M	A	X	P	E	G	A	S	U	S	P	E	N	N	I	N	G	6
7	E	V	A	L	U	A	T	I	E	T	I	J	D	N	O	O	D	7
8	O	S	B	O	V	R	I	M	O	T	O	P	E	N	I	N	G	8
9	F	I	A	N	C	H	E	T	T	O	H	E	L	P	M	A	T	9

Regel 9 : vogelnestje ; samenwerken voor een snel einde



Puzzel 3 – Doorloper – Verticaal



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	R	A	A	D	S	H	E	E	R	H	A	N	S	B	Ö	H	M	1
2	K	O	N	I	N	G	V	L	A	G	M	I	C	H	A	I	L	2
3	C	H	A	T	U	R	A	N	G	A	S	C	H	A	K	E	N	3
4	V	E	L	D	O	L	L	A	N	D	E	U	W	E	M	A	T	4
5	T	A	C	T	I	C	U	S	K	W	A	L	I	T	E	I	T	5
6	M	A	X	P	E	G	A	S	U	S	P	E	N	N	I	N	G	6
7	E	V	A	L	U	A	T	I	E	T	I	J	D	N	O	O	D	7
8	O	S	B	O	V	R	I	M	O	T	O	P	E	N	I	N	G	8
9	F	I	A	N	C	H	E	T	T	O	H	E	L	P	M	A	T	9

Kolom 7 : Evaluatie

Kolom 13 : Schwindel



Puzzel 4 – Doolhof

Opdracht

Verzamel de schaakstukken op de heenweg (van A naar B)
verzamel de veldcoördinaten op de terugweg (van C naar A).

Je begint bij de ingang A en verzamelt de stukken in de route naar beneden.

Na het keerpunt onderin verzamel je de coördinaten in de route naar de uitgang vanaf C naar A.

De volgorde op de heenweg correspondeert met de volgorde op de terugweg. Het eerst gevonden stuk op de route van A naar B komt op het eerst gevonden veld op de route van C naar A; etc.

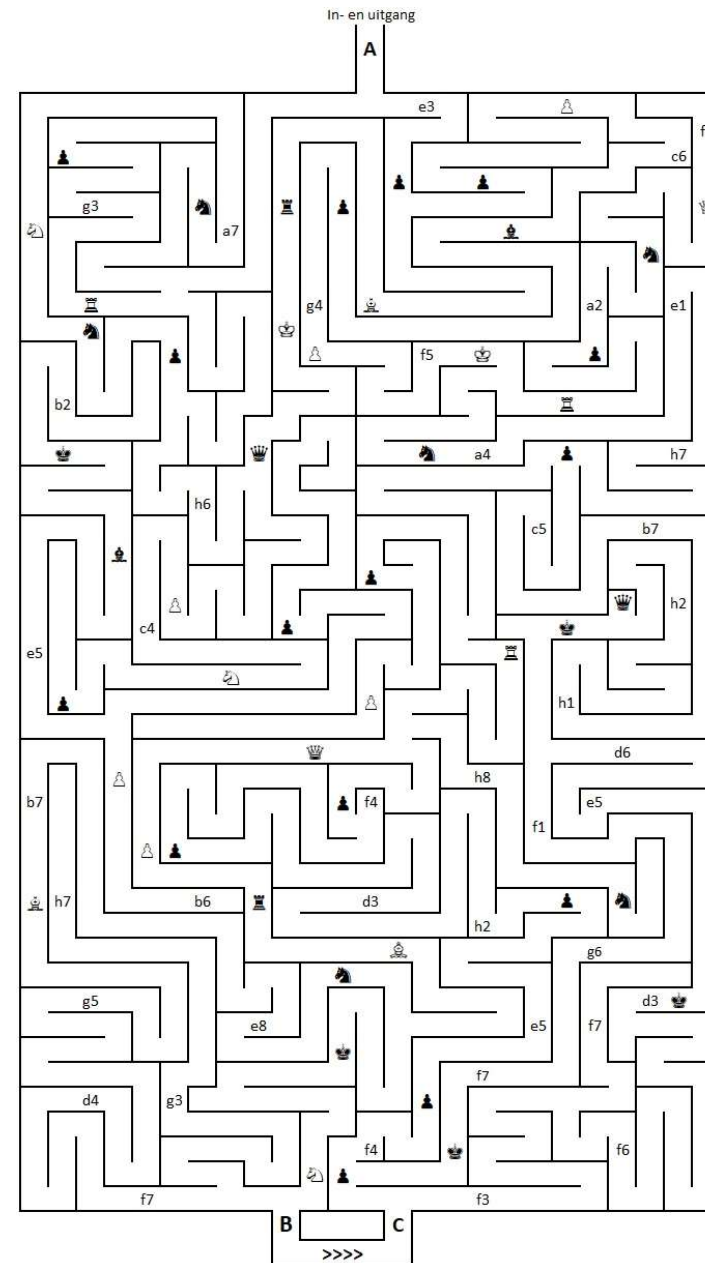
Zorg dat het een **legale** stelling wordt en los het schaakprobleem op:

Wit (aan zet) geeft mat in vier zetten.

Opdracht A: Noteer de sleutelzet. (8 punten)

Opdracht B: Noteer alle verschillende matzetten op de vierde zet. (4 punten)

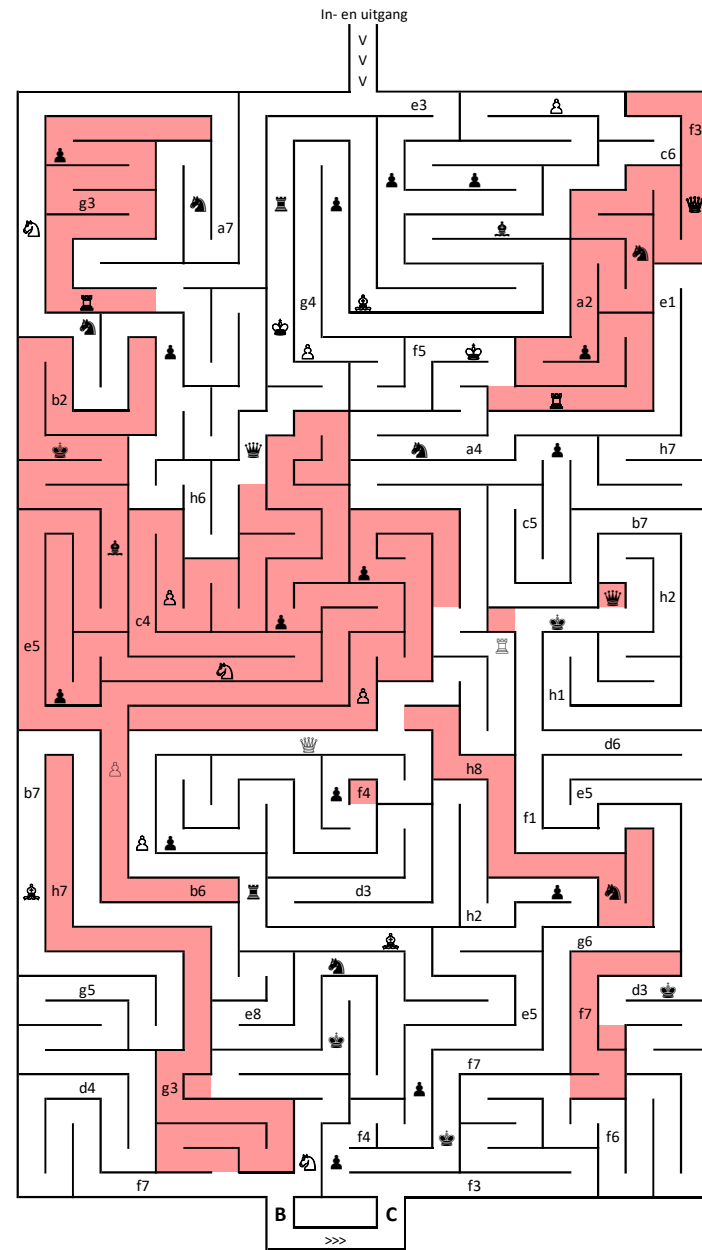
5 inzendingen, 1 helemaal goed



Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 1

Elimineer eerst alle doodlopende paden



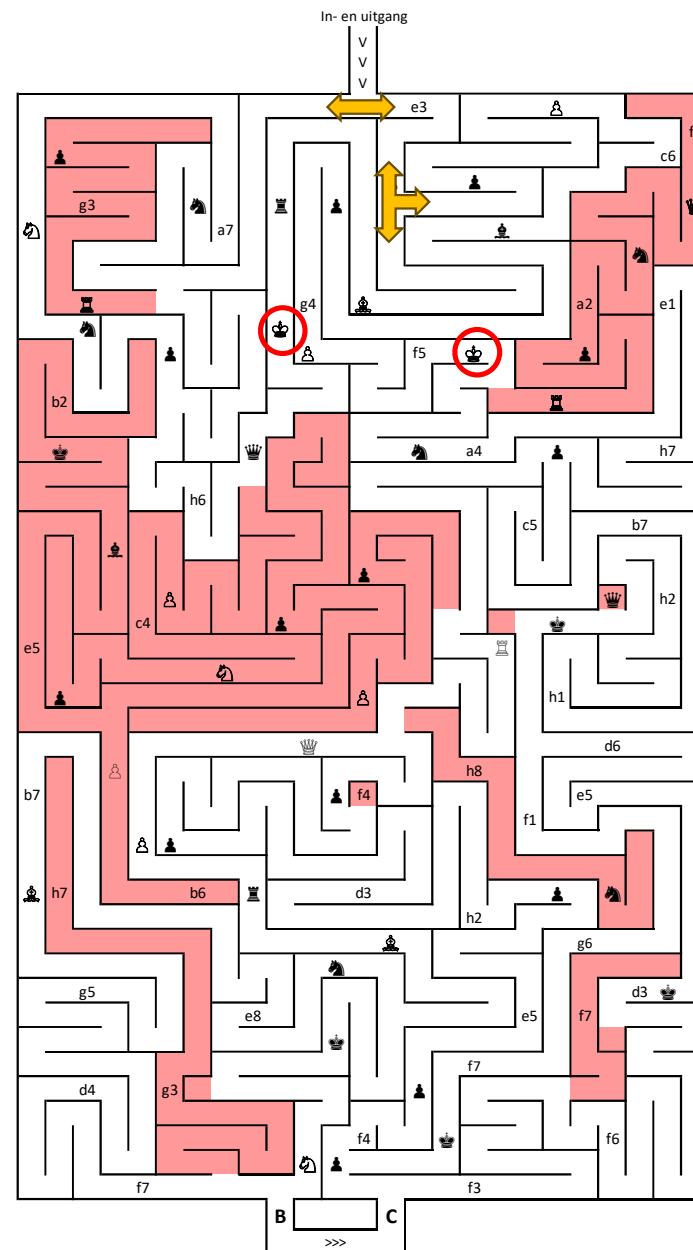
Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 2

Eerste en tweede kruispunt links

Want:

Bij rechts kom je altijd langs twee witte koningen



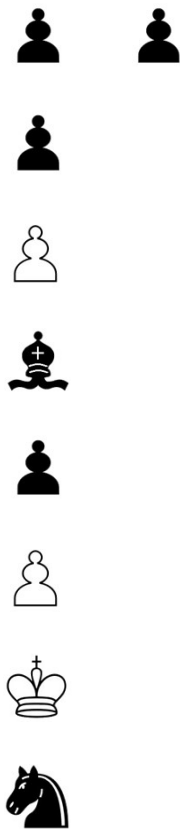
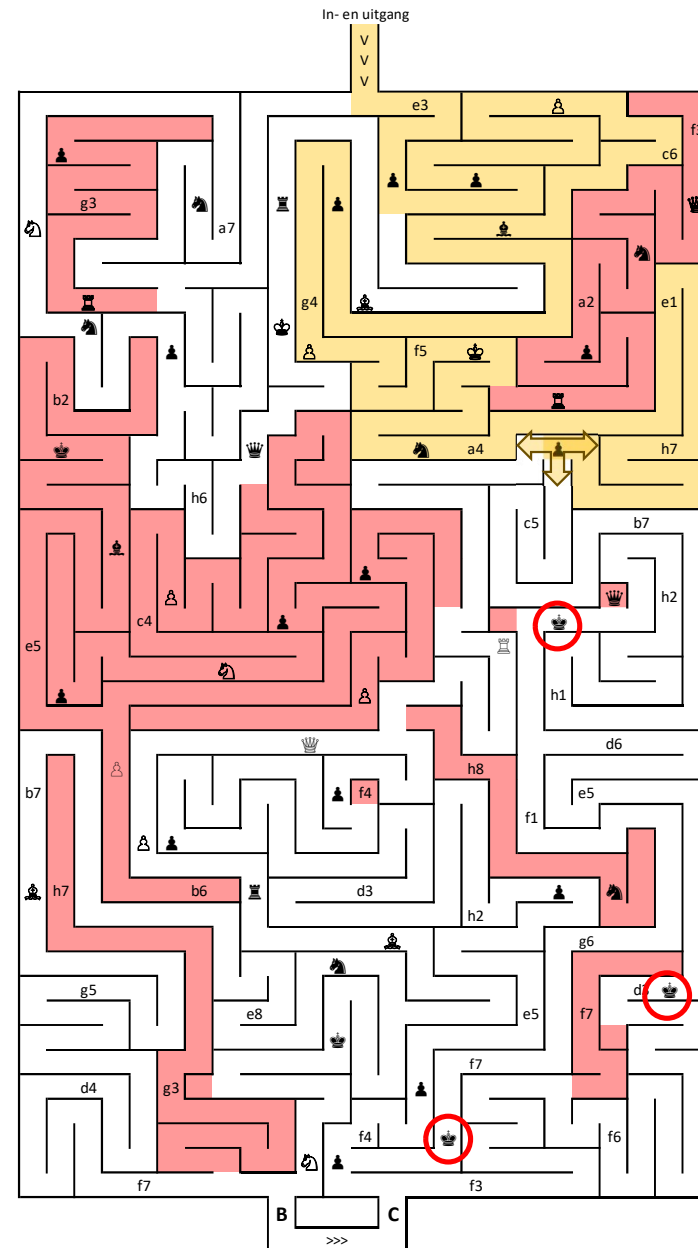
Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 3

Derde kruispunt rechtdoor

Want:

Bij linksaf kom je altijd langs twee zwarte koningen



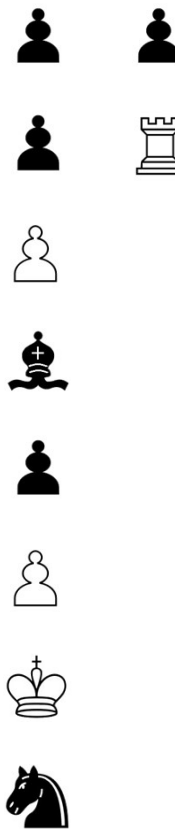
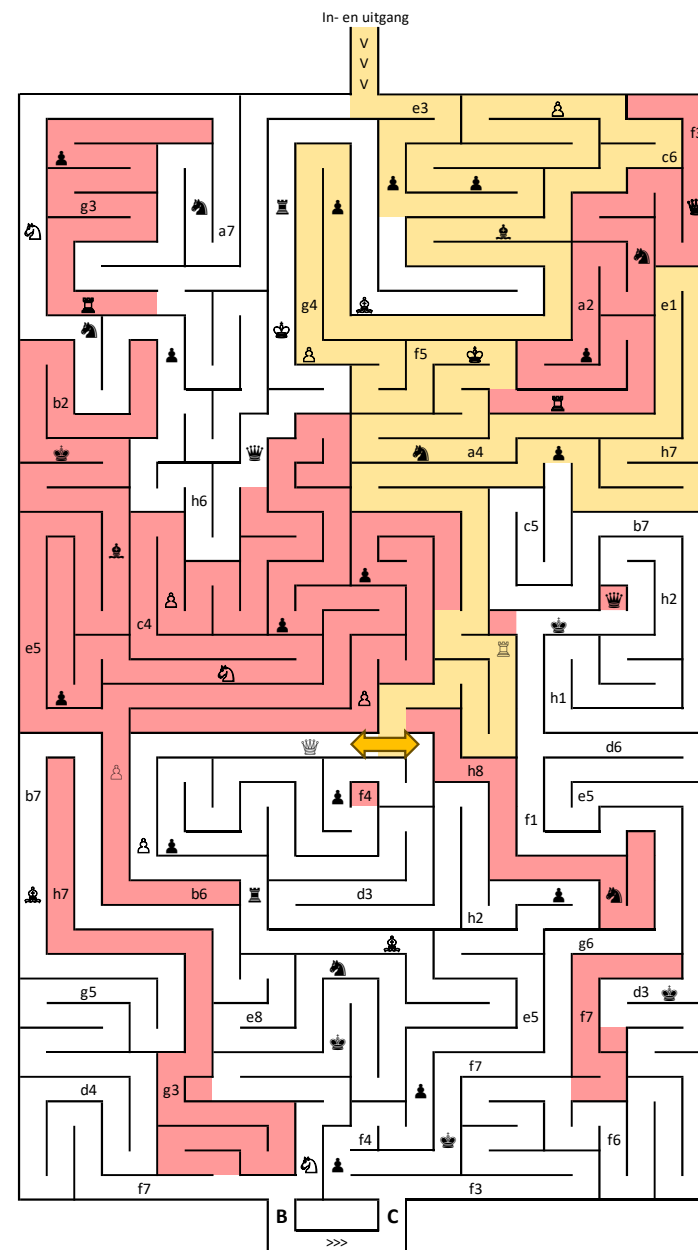
Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 4

Vierde kruispunt rechtsaf

Want:

Bij linksaf kom je langs 5 zwarte pionnen. En je hebt er al vier..



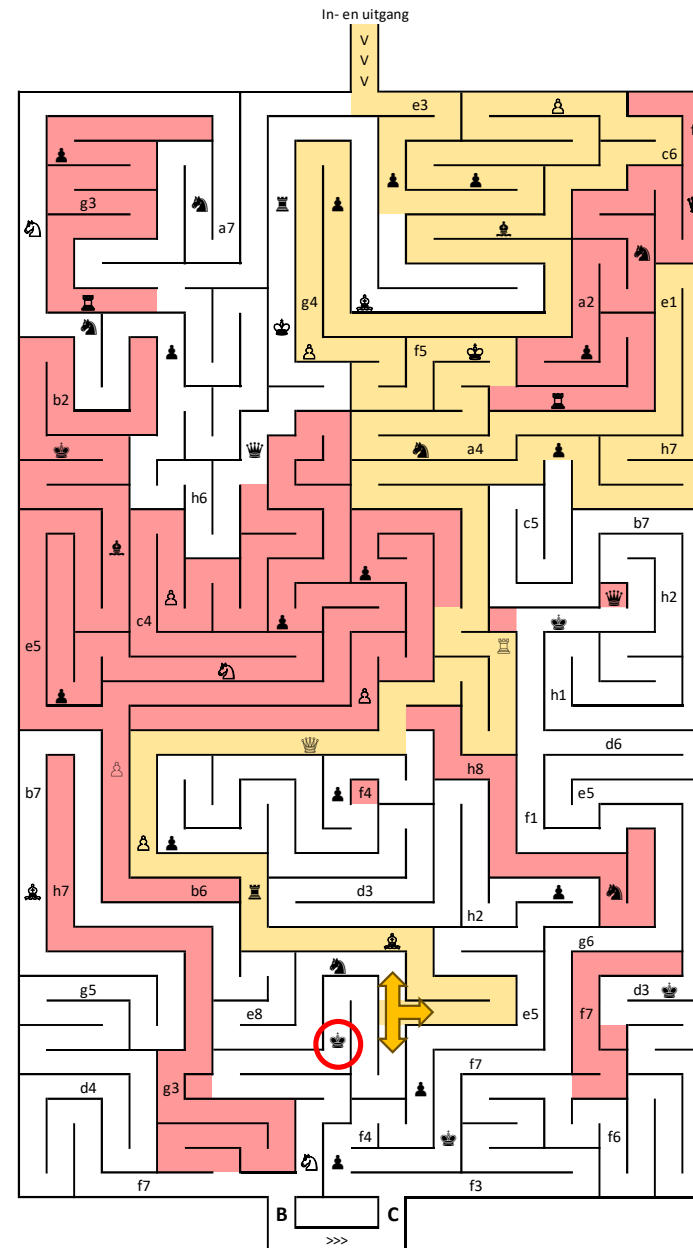
Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 5

Vijfde kruispunt linksaf

Want:

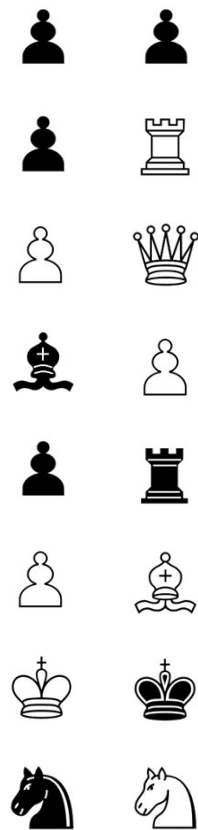
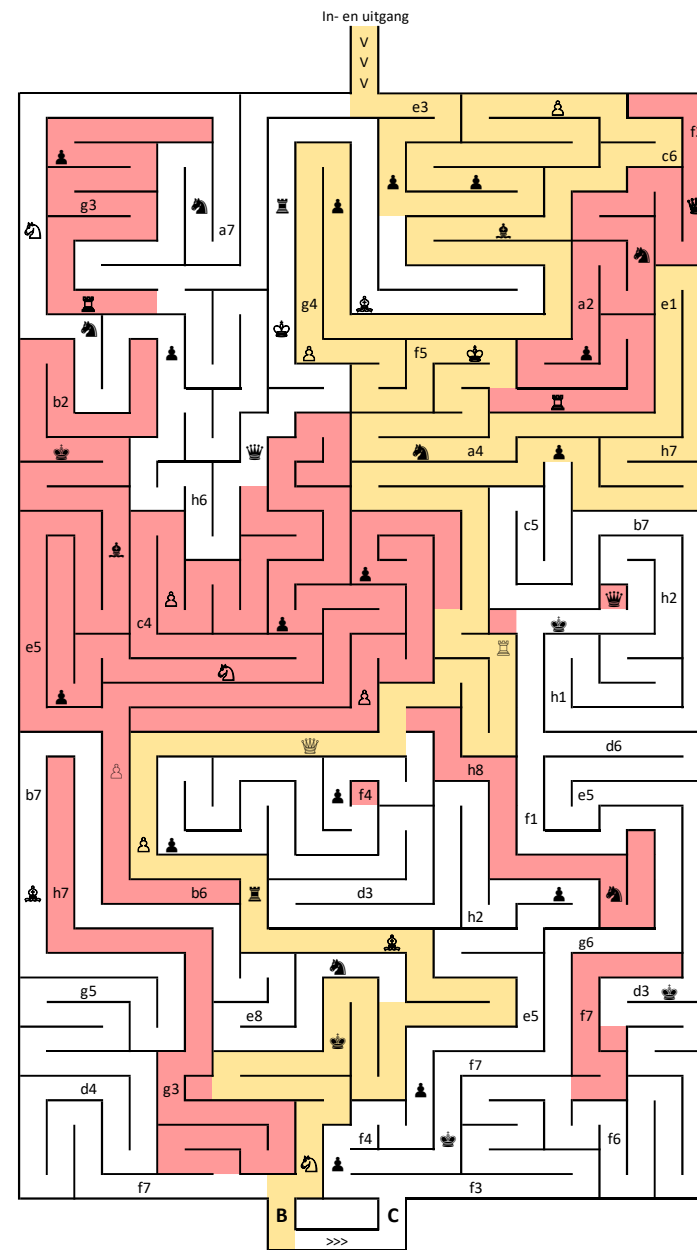
Je hebt nog een zwarte koning nodig!



Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing step 6

Aankomst bij B met 16 stukken



Puzzel 4 – Doolhof

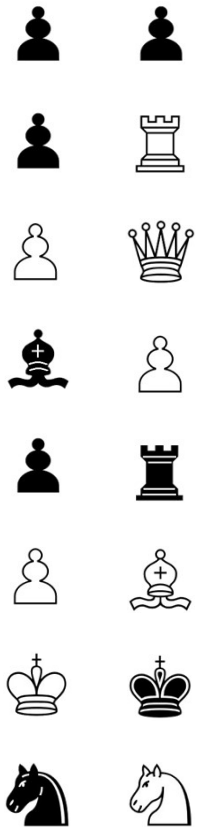
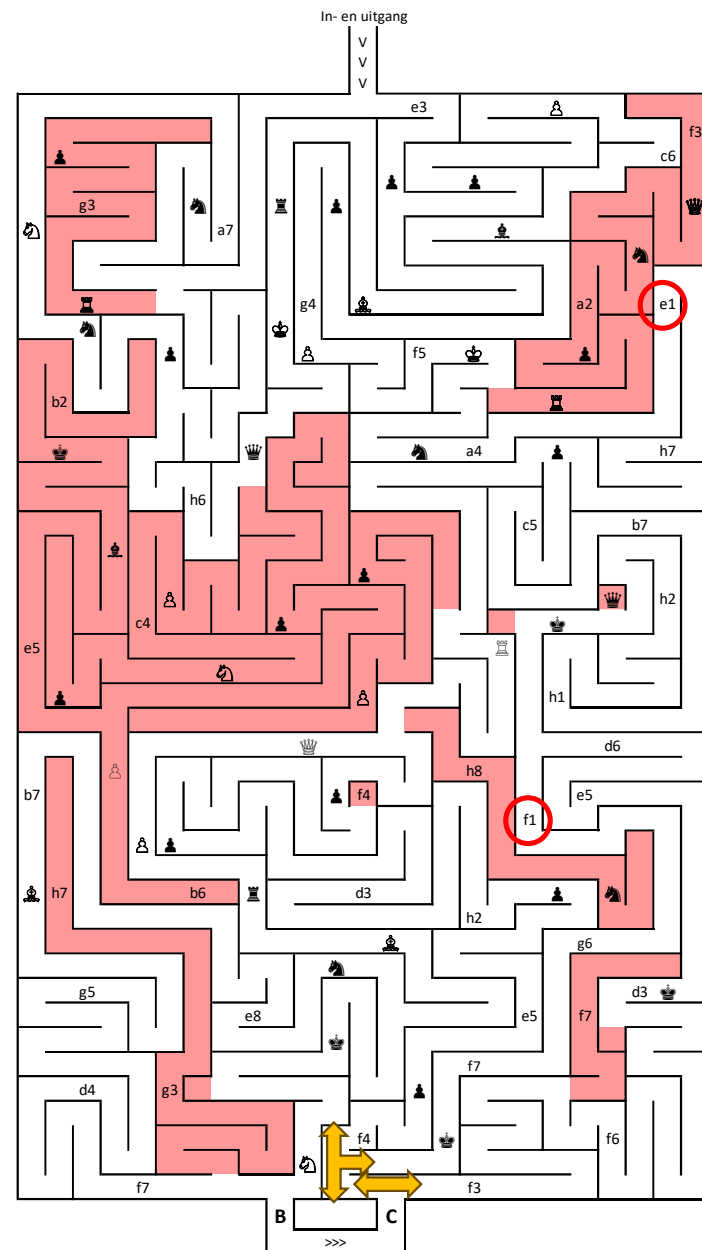
Oplossing step 7

Na C : Rechts of links?

Bij links daarna rechtdoor of rechts?

Rechts kan niet: f1 staat een pion.

Rechtdoor kan niet want dat is de zesde in de reeks een pion op e1. Bovendien kom je dan 1 veld te kort naar de uitgang.



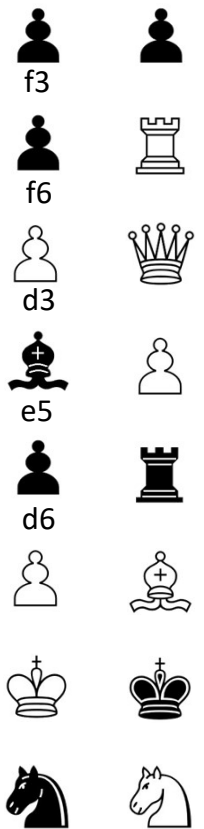
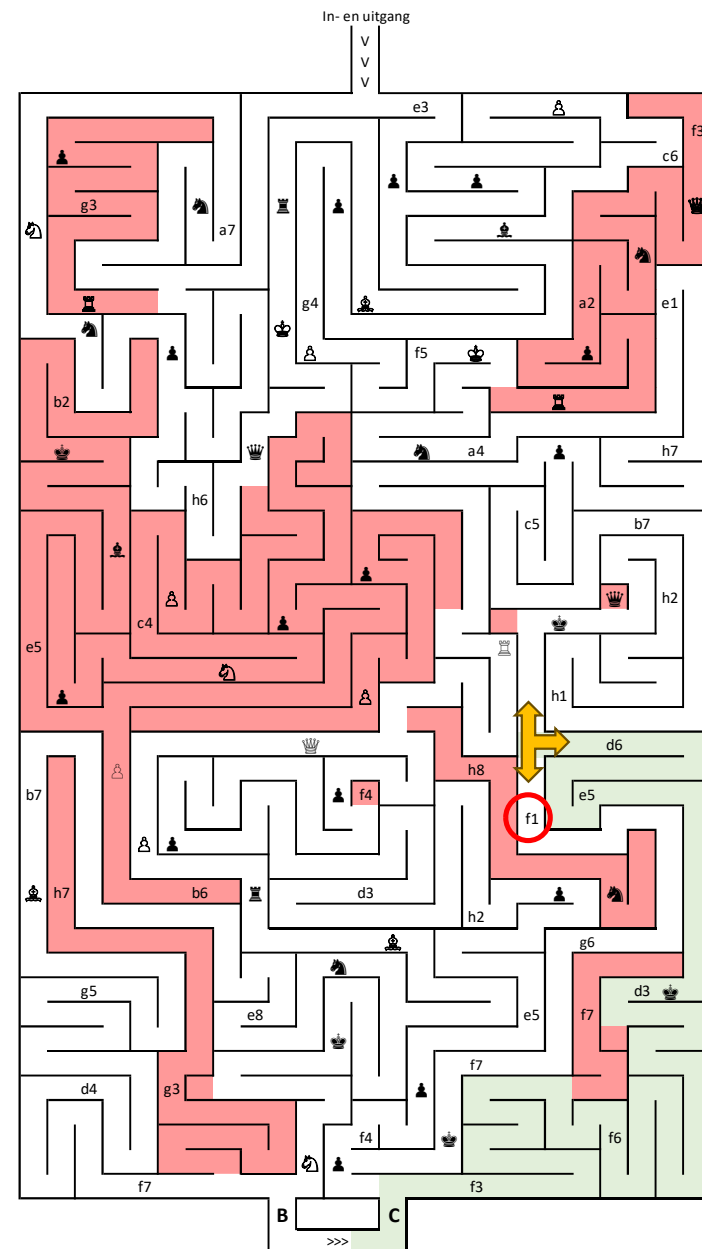
Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 8

Na d6 : Rechts of links?

Links kan niet: Dan komt er een pion op f1 te staan.

Dus rechtsaf.



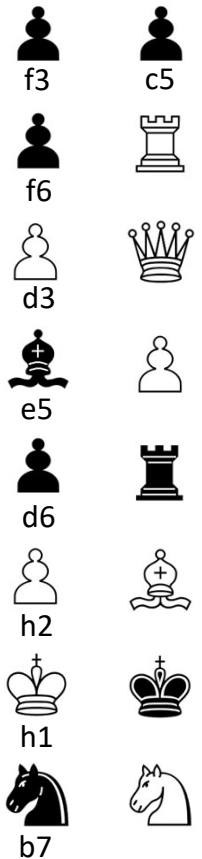
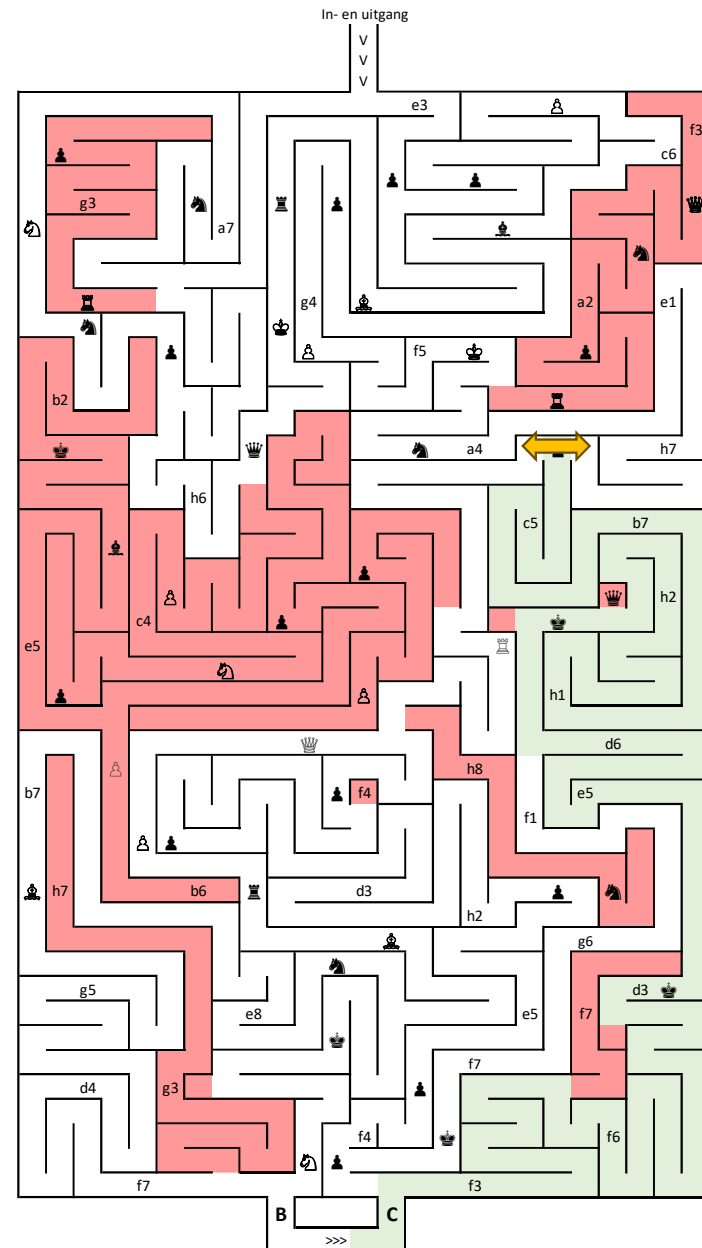
Puzzel 4 – Doolhof

Oplossing stap 9

Na c5 : Rechts of links?

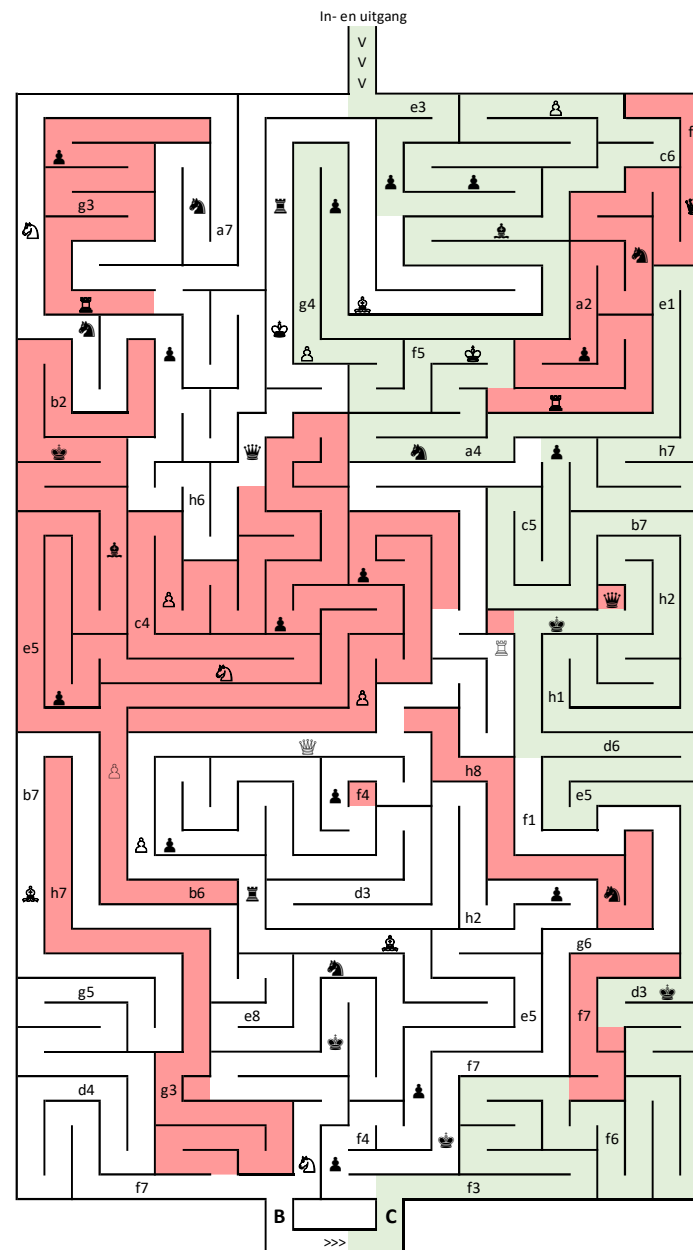
Links is de terugweg en levert niets op.

Dus rechtsaf.



Puzzel 4 – Doolhof

En zo kom je bij de uitgang en heb je al je velden verzameld



- | | | | |
|--|----|--|----|
| | f3 | | c5 |
| | f6 | | h7 |
| | d3 | | e1 |
| | e5 | | a4 |
| | d6 | | f5 |
| | h2 | | g4 |
| | h1 | | c6 |
| | b7 | | e3 |



Puzzel 4 – Doolhof

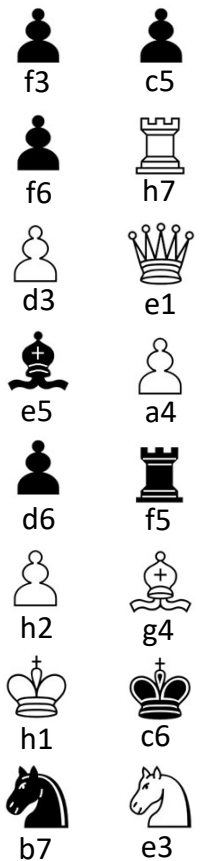
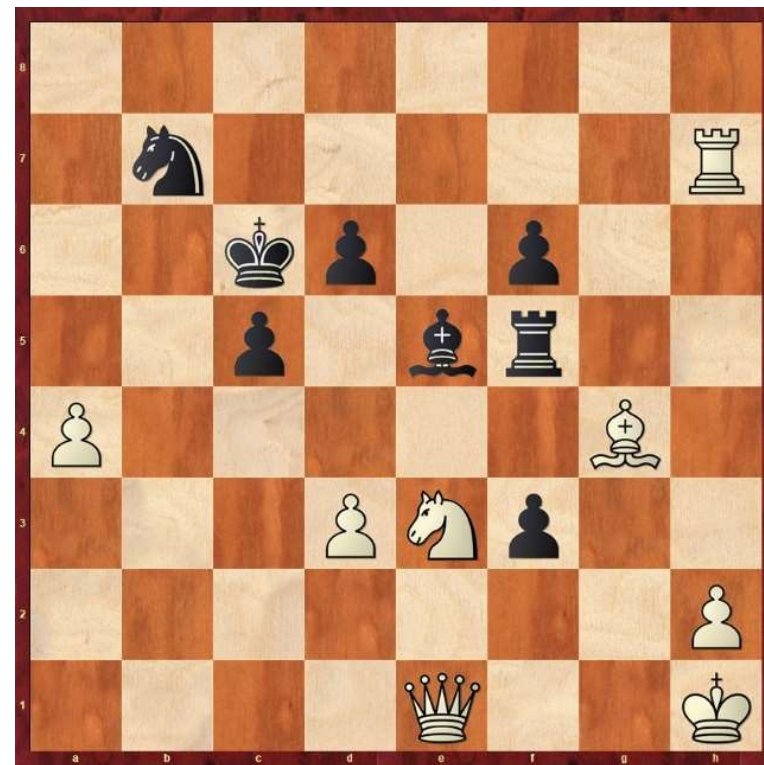
Wit (aan zet) geeft mat in vier zetten.

Opdracht A: Noteer de sleutelzet. (8 punten)

1. Pd5!

(3 inzendingen goed)

Opdracht B: Noteer alle verschillende matzetten op de vierde zet. (4 punten)



Puzzel 4 – Doolhof

Wit (aan zet) geeft mat in vier zetten.

Opdracht B: Noteer alle verschillende matzetten op de vierde zet. (4 punten)

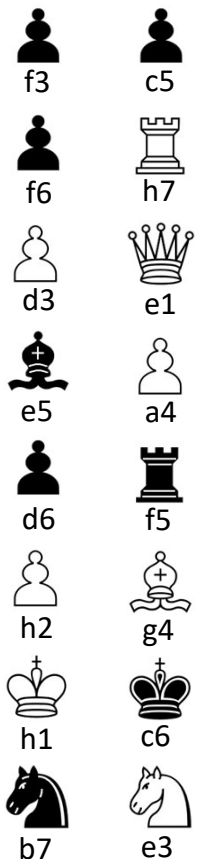
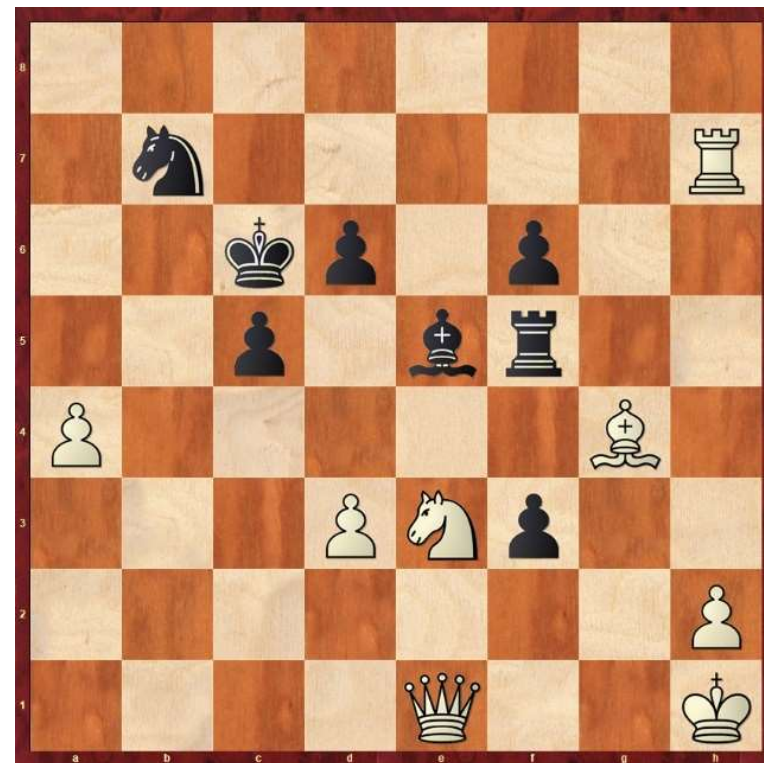
1. Pd5

..Tf4 2. De4 Txe4 3. dxe4 xx 4. Ld7#
4. Tc7#

..f2 2. Tc7+ Kxd5 3. De4+ Ke6 4. Lxf5#

..Pd8 2. Tc7+ Kxd5 3. De4+ Ke6 4. Lxf5#

Matzetten: 4.Ld7#, Lf5# en Tc7#



Puzzel 5 – Chessudoku



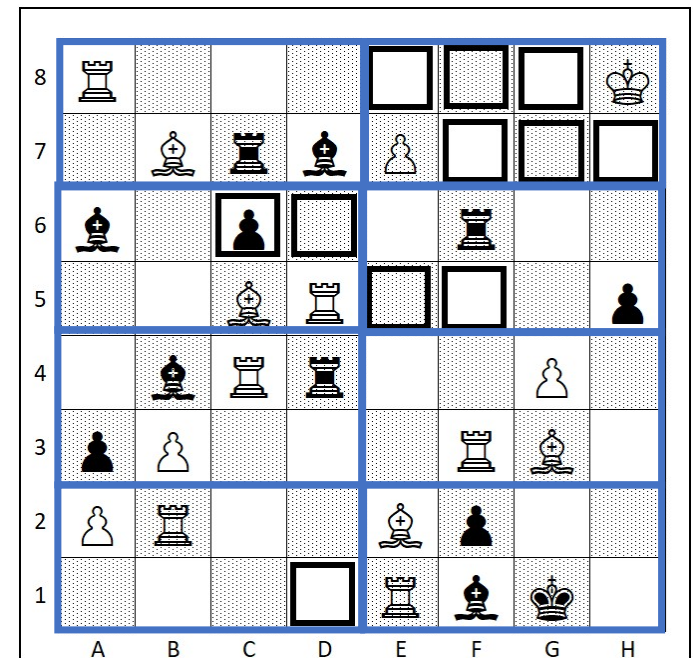
Opdracht 1:

Negeer de kaders in de velden en los het schaakprobleem op:

Wit is aan zet en geeft mat in **vijf** zetten.

Opdracht 2 :

Los de sudoku op door de acht verschillende stukken te gebruiken die je nu in de stelling vind. Net als bij een normale sudoku komt op elke lijn, op elke rij en in elk blauw-omkaderd blok van 8 velden slechts 1 maal een bepaald stuk voor. Los de sudoku op en plaats vervolgens alleen de gevonden stukken op de velden met de zwarte kaders op het bord. Los het schaakprobleem op: Wit geeft mat in twee zetten.



5 inzendingen

1 helemaal goed



Puzzel 5 – Chessudoku



Opdracht 1:

Negeer de kaders in de velden en los het schaakprobleem op:

Wit is aan zet en geeft mat in vijf zetten.

1A : Noteer de sleutelzet

1. Txf1+

1B: Noteer alle verschillende matzetten op de vierde zet

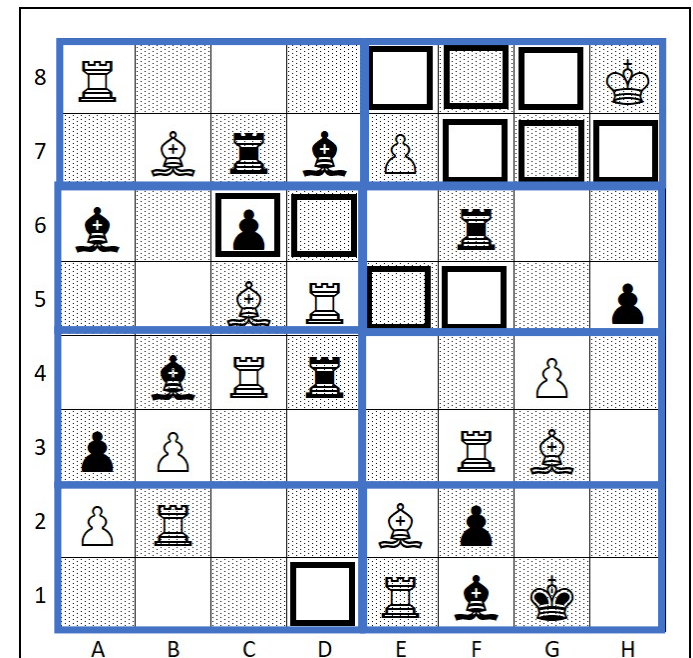
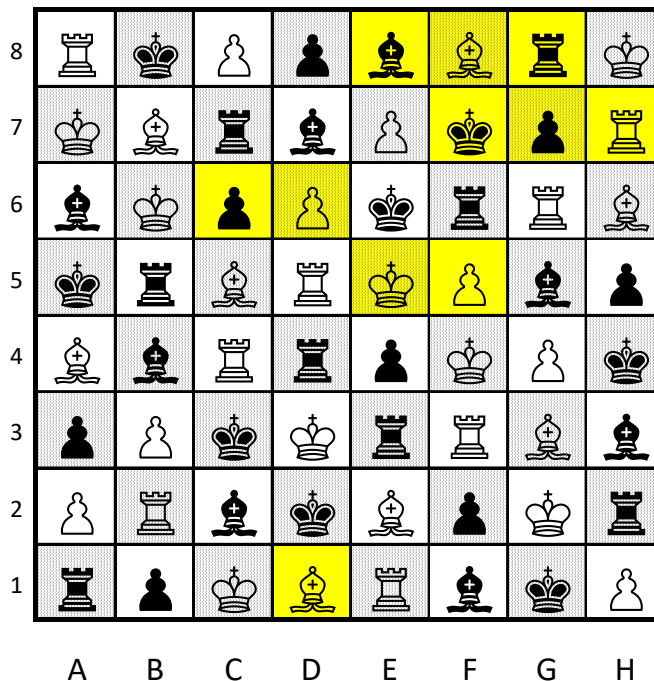
1. Txf1+ Kg2 2. Txf2+ Kg1 3. Tb1+ Td1 4. Tbx d1 of Tdxd1 Le1 5. Txe1# of Th2#
4. Th2+ Lxc5 5. Tbx d1# of Tdxd1#
3. Tc1+ Td1 4. Tcxd1 of Tdxd1 Le1 5. Txe1# of Th2#
4. Th2+ Lxc5 5. Tcxd1# of Tdxd1#

5. Txe1#, Tbx d1#, Tcxd1#, Tdxd1#, Th2#



Puzzel 5 – Chessudoku

Los de sudoku op



(Er zijn 3 variaties, maar die ontstaan niet op de gele velden)



Puzzel 5 – Chessudoku



Opdracht 2:

Wit is aan zet en geeft mat in twee zetten.

2A : Noteer de sleutelzet

1. Le7

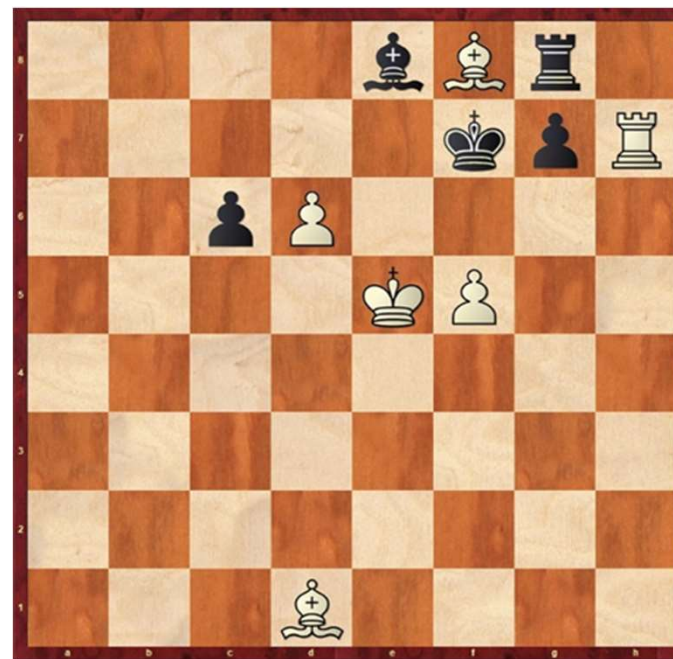
1B: Noteer alle verschillende matzetten op de tweede zet

1. Le7 T..8 2. Lb3#

... Ld7 2. Lh5#

... c5 2. Lh5#

2. Lb3# of Lh5#



Puzzel 6 – Cryptogram



Nr	Omschrijving	Foute antwoorden	Goede antwoord
1	Als Danny tegen Daley speelt		Blindschaak (5x)
2	Met ingehouden adem je zet uitvoeren	Kunstmatige rokade (2x) loopgravengevecht	Onderwaterschaken (1x)
3	Geeft voortschrijdend inzicht		Stappenmethode (5x)
4	Negen maal vijftien	Rapidtoernooi, doorberekenen, zettenverloop	Rapidtienkamp (0x)
5	Egaliseert als het kan	Wanhoopsaanval, remiseschuiven	Remiseschuiver (3x)
6	Wedstrijd voor blanke dieven	Schwindelprijs, wittewedlopers	Tata Steel Chess (2x)
7	Belastingvoordeel bij een attaque	Aftrekschaak	Aftrekaanval (1x)
8	Die weide heeft de oplossing	Matuitkomst	Sleutelveld (4x)
9	Stapje voor stapje uitvoeren	Strategien, openingzet (2x), openingsval	Zetvolgorde (1x)
10	Waar is dat kriebelende haar in mijn nek toch goed voor?	Zelfmat (2x)	Helpmat (3x)
11	Je kunt het doen, maar dan staat er nog steeds hetzelfde	Zettenherhaling (4x)	Zetverwisseling (1x)

5 inzendingen, niemand had alles goed



Puzzel 6 – Cryptogram



1 B L I N D S C H A A K 1 punt

2 O N D E R W A T E R S C H A K E N 1 punt

3 S T A P P E N M E T H O D E 1 punt

4 R A P I D T I E N K A M P 1 punt

5 R E M I S S E S C H U I V E R 1 punt

6 T A T A S T E E L C H E S S 1 punt

7 A F T R E K A A N V A L 1 punt

8 S L E U T E L V E L D 1 punt

9 Z E T V O L G O R D E 1 punt

10 H E L P M A T 1 punt

11 Z E T V E R W I S S E L I N G 1 punt

2 punten



Puntentelling



Puzzel	Titel	Onderdeel	Punten	Totaal
1	Stukkenzoeker	Probleem - Sleutelzet	2	7
2	Stukkenzoeker	Probleem - Matzetten	5	
2	This Cover	Boektitel	8	9
2	This Cover	Woord	1	
3	Doorloper	Correcte regel	9x1	11
3	Doorloper	Vertikaal woorden	1 of 2	
4	Doolhof	Probleem - Sleutelzet	8	12
4	Doolhof	Probleem - oplossing	4	
5	Chessudoku	Probleem 1 - Sleutelzet	1	12
5	Chessudoku	Probleem 1 - oplossing	3	
5	Chessudoku	Probleem 2 - Sleutelzet	3	
5	Chessudoku	Probleem 2 - oplossing	5	
6	Crypto	Correcte woord	11 x 1	13
6	Crypto	Woord	2	
				64



Uitslag



Nr	Deelnemer	Punten
1	Wouter van Rijn	51,5
2	Eric Fraikin	46,5
3	Dennis Breuker	46
4	Martijn Dahlhaus	46
5	Eric de Winter	39



Uitslag details

Puzzel	Titel	Onderdeel	Punten	Totaal	Eric de Winter	Dennis Breuker	Eric Fraikin	Wouter van Rijn	Martijn Dahlhaus
1	Stukkenzoeker	Probleem - Sleutelzet	2	7	2	2	2	2	2
2	Stukkenzoeker	Probleem - Matzetten	5		0	5	0	0	0
2	This Cover	Boektitel	8	9	8	8	8	8	8
2	This Cover	Woord	1		1	1	1	1	1
3	Doorloper	Correcte regel	9x1	11	9	9	8,5	8,5	9
3	Doorloper	Vertikaal woorden	1 of 2		2	2	2	2	2
4	Doolhof	Probleem - Sleutelzet	8	12	0	0	8	8	8
4	Doolhof	Probleem - oplossing	4		0	0	0	4	0
5	Chessudoku	Probleem 1 - Sleutelzet	1	12	1	1	1	1	1
5	Chessudoku	Probleem 1 - oplossing	3		0	3	0	0	0
5	Chessudoku	Probleem 2 - Sleutelzet	3		3	3	3	3	3
5	Chessudoku	Probleem 2 - oplossing	5		5	5	5	5	5
6	Crypto	Correcte woord	11 x 1	13	6	5	6	7	5
6	Crypto	Woord	2		2	2	2	2	2
64					39	46	46,5	51,5	46



Prijsuitreiking



Wouter van Rijn



Max Euwe Centrum

