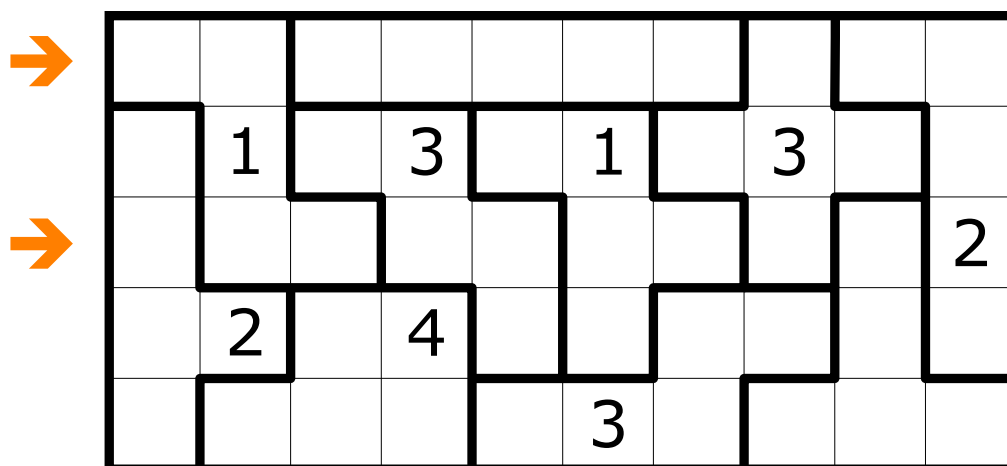


CAPSULES

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Vakjes met gelijke cijfers raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

1

16  
punten





CAVE

Teken één enkele gesloten rondweg over de lijnen van het diagram, die alle getallen binnensluit (in de grot). De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes -horizontaal en verticaal- binnen de rondweg kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

3

26  
punten

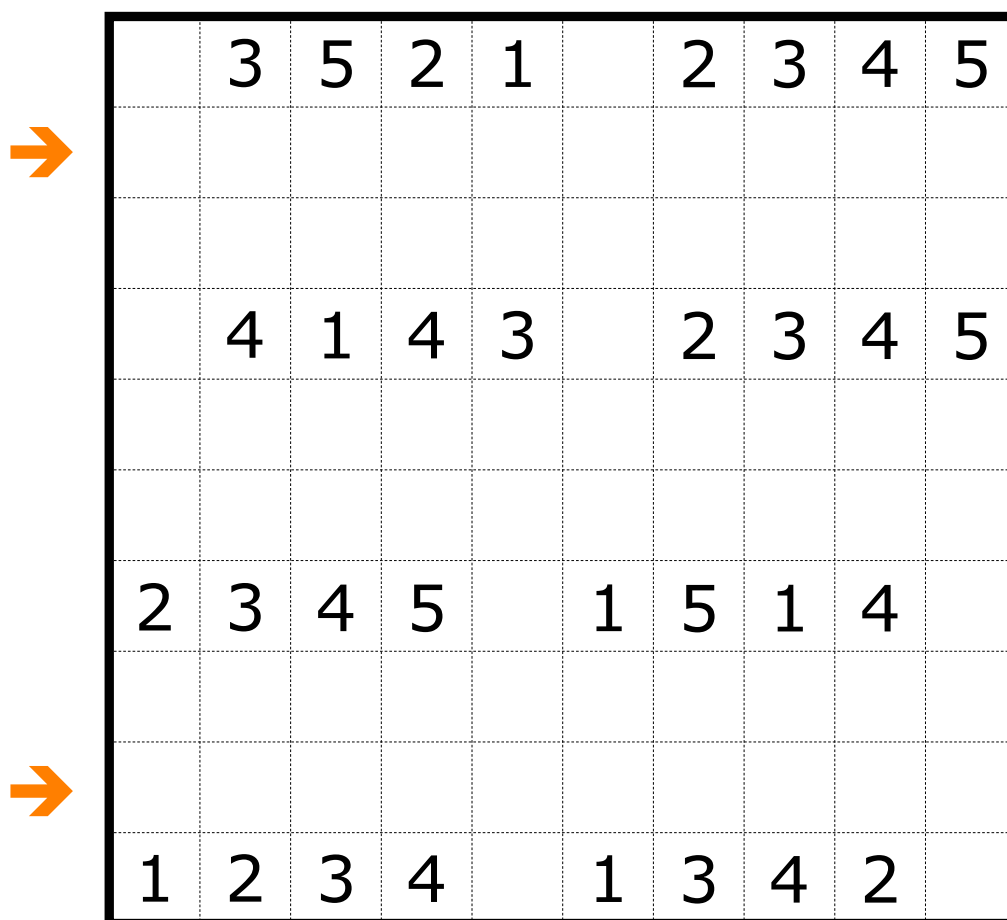
	2		3				2	
→			3			3		
	4						3	
			5		8			
	4							
								11
→				3		3		
	2						2	
			4			4		
	3					4		3

FILLOMINO

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes. Gebieden met hetzelfde aantal 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.

4

27  
punten







HIDATO GATEN

Plaats alle getallen **1-80** precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opeenvolgende getal door één vakje op te schuiven in **horizontale, verticale of diagonale** richting. In zwarte vakjes komen geen getallen.

7

38  
punten

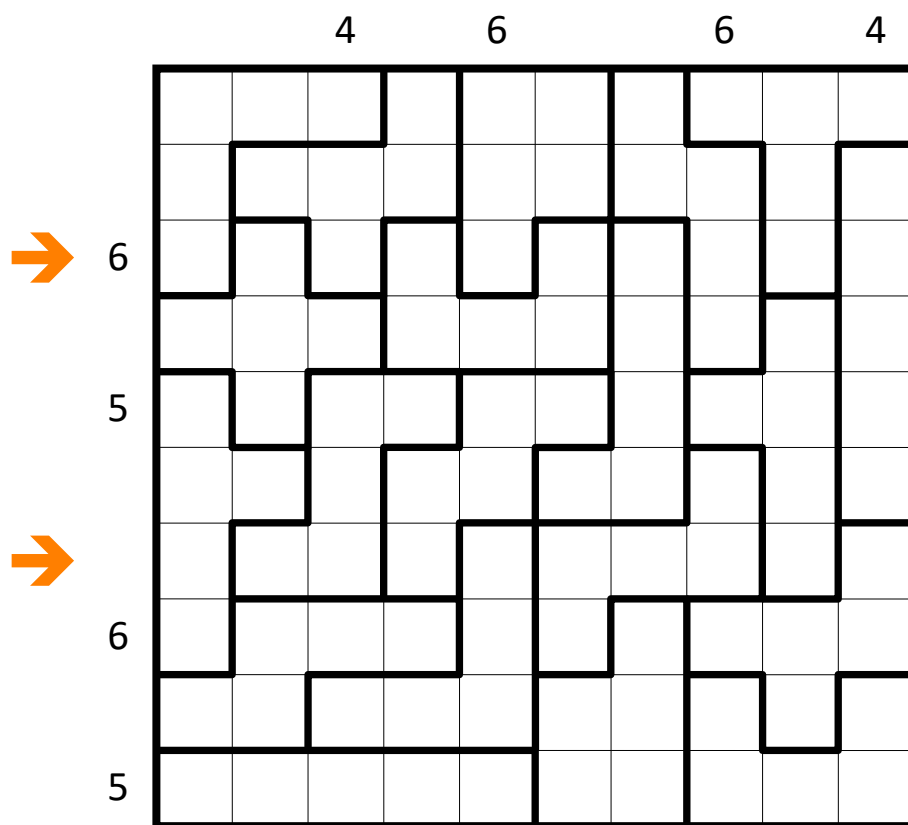
22		19					38		
				35					
	25					13		44	
				51					
	31	32							
30			63	53					
		66		54			58		
→				<b>80</b>	56				<b>1</b>
		72							
→					77				

BLOKKENDOOS

Kleur een aantal vakjes zodanig dat ieder vetomrand gebied ófwel helemaal gekleurd ófwel helemaal wit is. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal gekleurde vakjes aan in de betreffende rij of kolom.

8

39  
punten





LOTING

Vijf kisten bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke kist precies één letter te nemen zijn alle gegeven vijf-letter-woorden te vormen. Bepaal welke letters er in elke kist zitten.

9

40  
punten

1	2	3	4	5
J	A	M	B	O

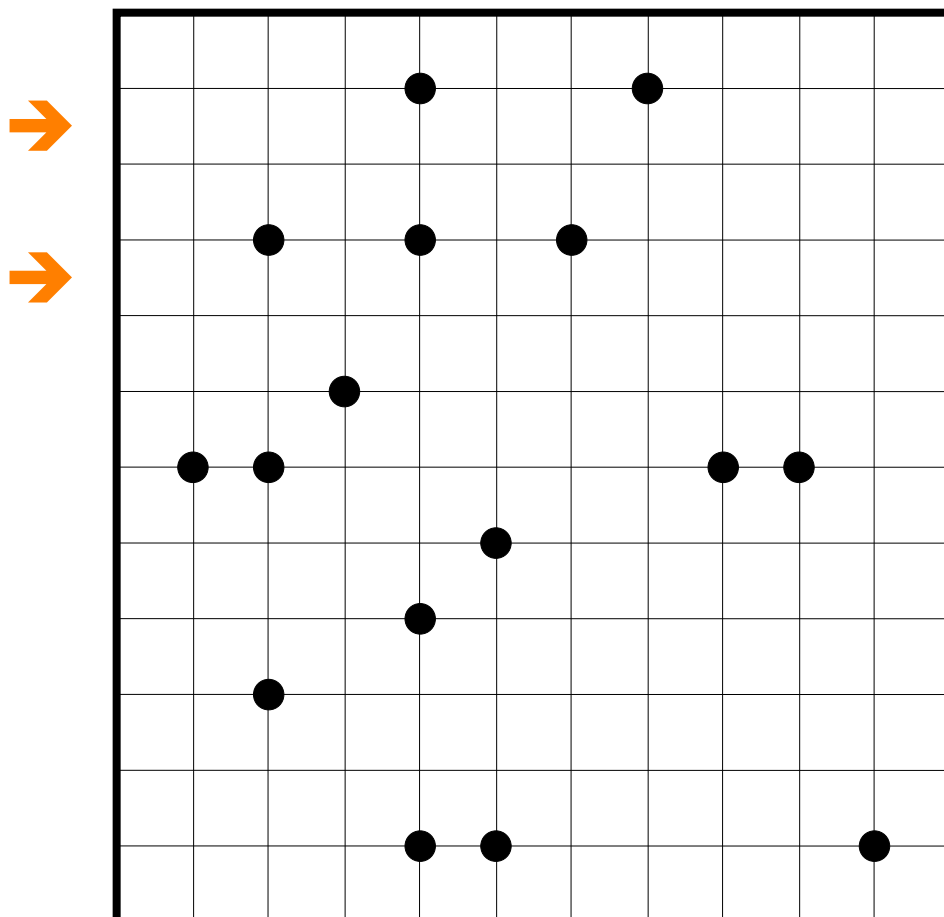
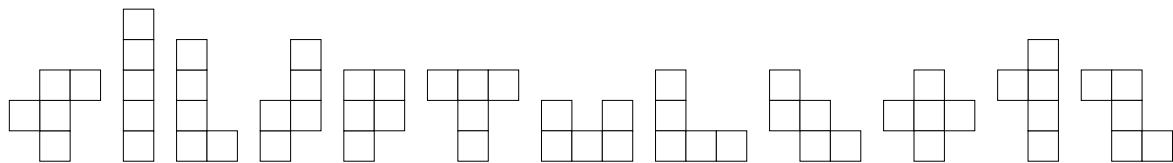
DOPJE  
EXACT  
GLEUF  
HYMNE  
JAMBO  
KUREN  
POEHA  
QUOTA  
SPELT  
TONIC  
ZOEFT  
ZWART

PENTA TWIST

Plaats alle gegeven pentomino's in het diagram, waarbij ze mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. De pentomino's mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken, en **overall** waar er zo'n raakpunt is, is dat aangegeven met een zwarte stip.

10

42  
punten



NURIKABE

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar **nergens** een oppervlak van **2x2** gekleurde vakjes ontstaat. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten gebieden, die elkaar **alleen diagonaal** mogen raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

11

48  
punten

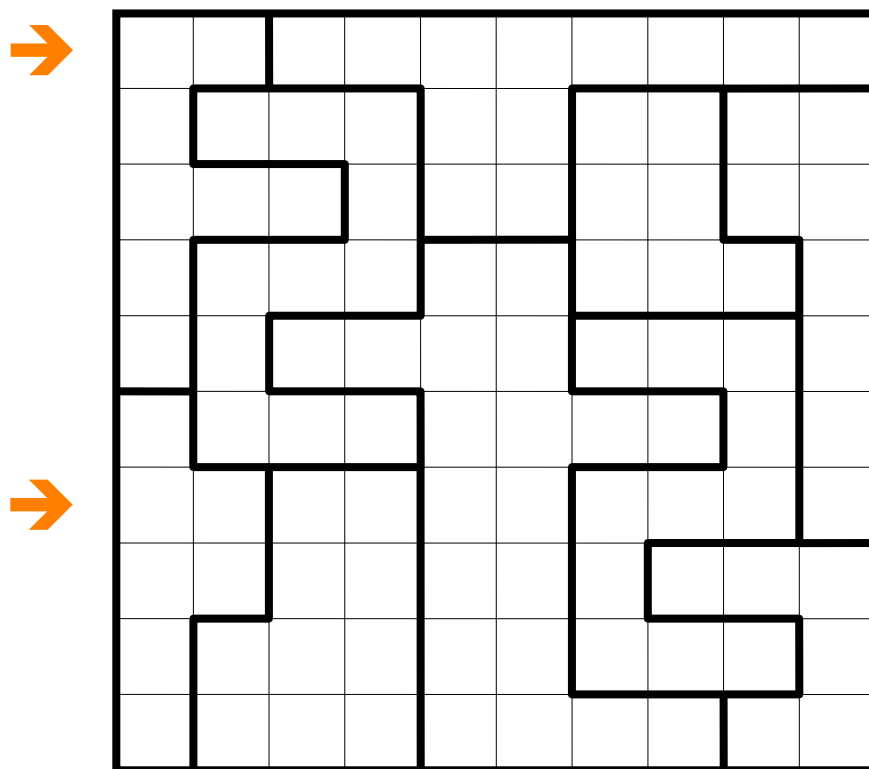
			3				2		
4									
						3			
			2		7				5
8									
						2			
→									
	2						2		
→									2
			2			2			

### STERRENSLAG

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal.

12

69  
punten



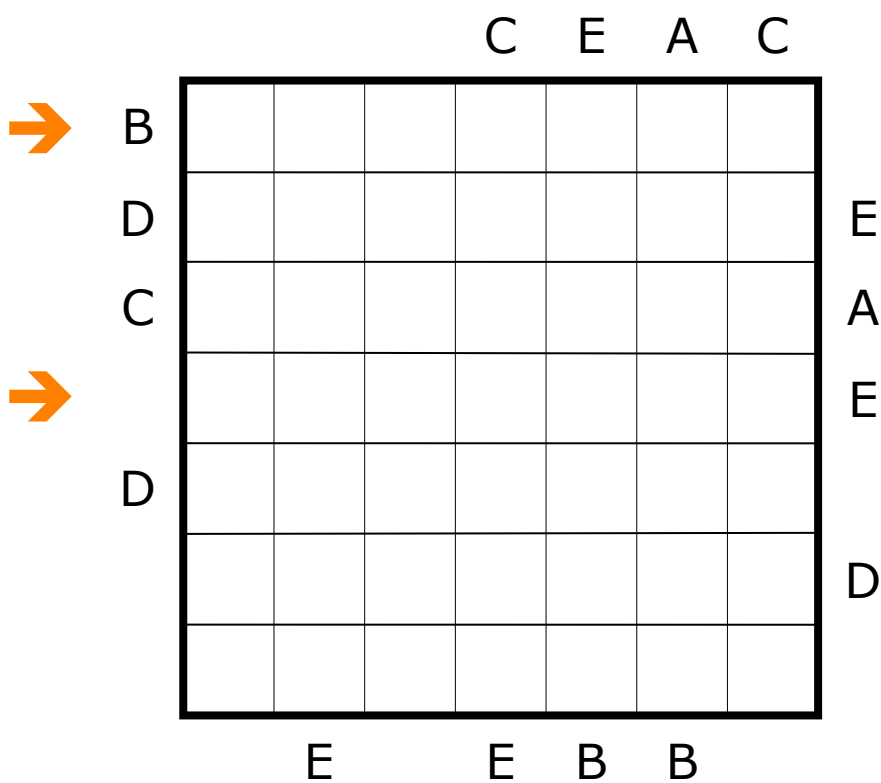


LETTERRAAM

Plaats de letters **A-E** precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg.  
Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

14

82  
punten











### **capsules**

Place the digits 1-5 exactly once in each bold outlined region. Cells with equal digits never touch each other, not even diagonally.

### **simple loop**

(**eenvoudigweg rondweg**)

Draw a single closed loop that travels once through all white cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells.

### **cave**

Draw a single closed loop over the grid lines, enclosing all numbers (in the cave). The clues indicate how many cells inside the loop can be seen -horizontally and vertically- from that cell, **including** the cell itself.

### **fillomino**

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Regions containing the same number 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 more than one given digit.

### **numberlink**

(**cijferlink**)

Connect each pair of equal numbers with each other by a single line. Lines travel horizontally or vertically and don't cross or overlap each other.

### **lits**

Place one of the given tetrominos in every bold outlined region, such that all tetrominos are connected horizontally or vertically, but **no 2x2** area is fully covered. Tetrominos may be rotated and/or mirrored, but tetrominos with the **same shape** can touch each other **only diagonally**.

### **hidato - holes**

(**hidato - gaten**)

Place all numbers **1-80** exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach each consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction. Numbers can't be placed in black cells.

### **crazy pavement**

(**blokkendoos**)

Shade some cells such that each bold outlined region is either entirely shaded or entirely white. Clues outside the grid indicate the number of shaded cells in the corresponding row or column.

### **boxes**

(**loting**)

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given five letter words can be formed. Determine which letters belong to each box.

**touching pentominos**

(penta twist)

Place **all** given pentominos in the grid, where they may be rotated and/or mirrored. Pentominos can touch each other only diagonally, and **all** points where two pentominos touch are indicated by a black dot.

**nurikabe**

Shade some cells such that all shaded cells are horizontally or vertically connected, but **no 2x2** area is fully shaded. The remaining white cells form regions, that may touch each other **only diagonally**. Each region contains exactly one clue, that indicates the size of that region.

**star battle**

(sterrenslag)

Place **two** stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, not even diagonally.

**maxi loop**

Draw a single closed loop through all white cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the largest length of a continuous part of the loop that is present in the corresponding bold outlined region.

**easy as ABC**

(letterraam)

Place the letters **A-E** exactly once in each row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column that you come across from that direction.

**slitherlink**

(kamertje verhuren)

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the clue.

**magnets**

(magneten)

Place a magnet (with one positive and one negative pole) into some of the 1x2 blocks. Identical polarities (plus or minus) can not be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the corresponding row or column.

**shimaguni**

(depot)

Shade a single shape of connected cells in each bold outlined region, where these shapes can touch each other only diagonally. Horizontally or vertically adjacent regions cannot contain shapes of equal size.