

Vier windstreken (Four winds)

Teken vanuit elk vakje met een getal een of meerdere horizontaal of verticaal lopende rechte lijnen, zodanig dat **alle** lege vakjes precies één lijnstuk bevatten. Elk getal geeft daarbij aan hoeveel vakjes in totaal worden bestreken door de lijnen die vanaf dat vakje starten, **exclusief** het vakje met de aanwijzing zelf.



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

**oplosregels:**

→

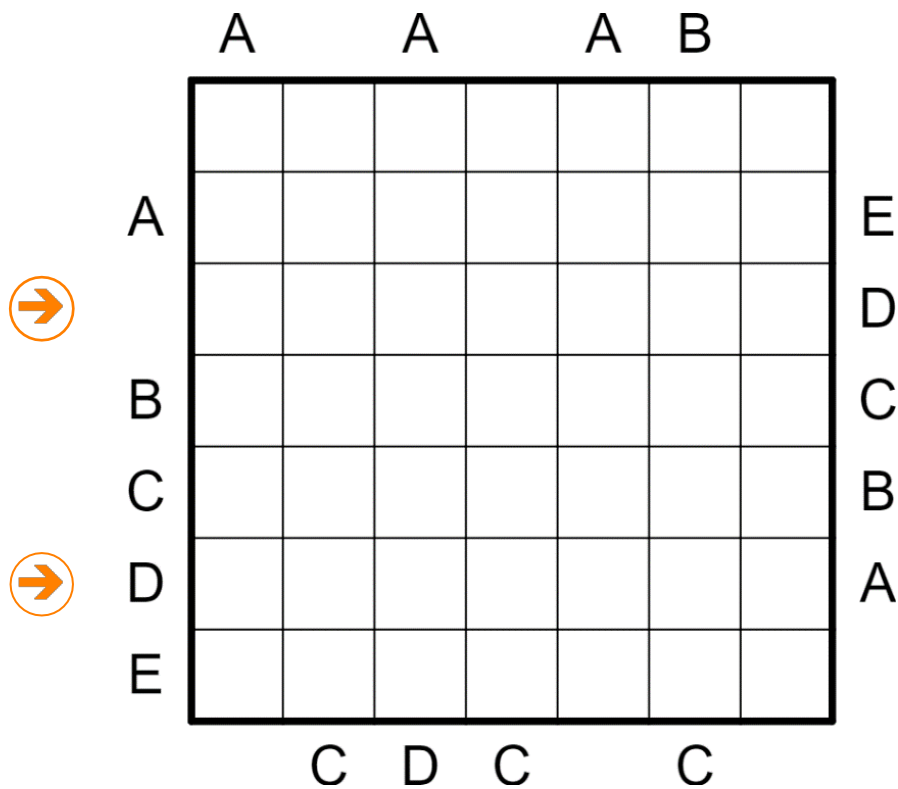
3				1				4
		5			9			
	11							7

- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje een horizontale (H) of verticale (V) lijn bevat.
- gebruik "x" voor een vakje met aanwijzing.

1. Vier windstreken: VVVHxVHHxHHV

Letterraam (Easy as ABC)

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.

**oplosregels:**

→

E	A		D		C	B
---	---	--	---	--	---	---

 B

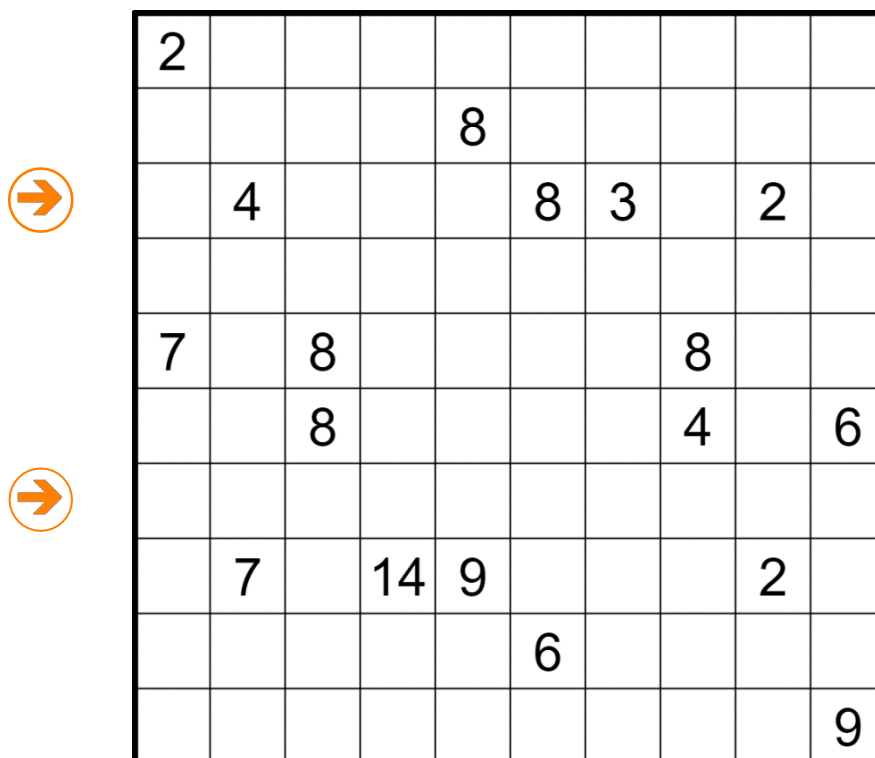
- geef voor ieder vakje van de betreffende rijen de letter in de juiste volgorde.
- gebruik "x" voor een leeg vakje.

2. Letterraam:

EAxDxCB

Kuromasu

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal 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 -horizontaal en verticaal- kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **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.

3. Kuromasu:

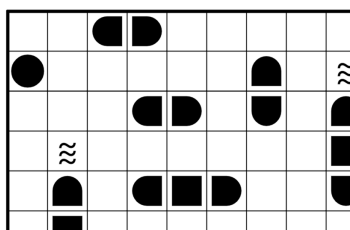
WBWWBWWWWB

Zeeslag (Battle ships)

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. Vakjes met water blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes er in de betreffende rij of kolom door scheepsdelen bezet zijn.



	0	1	2	3	4	5				
		~			~					
4		~	~		~					
3		~		~	~					
1		~			~					
						~				
1					~					
					~					
2					~	~	~	~		
2										



oplossregels:

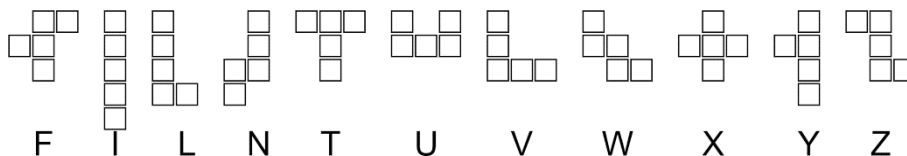
- geef voor *iedere rij* aan in welke kolom het eerste scheepsdeel staat.
- gebruik "0" (nul) voor een lege rij.

4. Zeeslag:

314922...

Pentapa

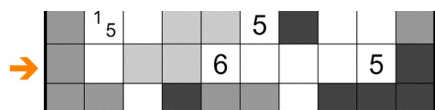
Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. De muur bestaat volledig uit precies éénmaal de gegeven set pentomino's (alles behalve de "P"), die mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. 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.



	1 ₂ 2 ₂				1 ₂			7	
				1 ₂ 1 ₁			2 ₄		
			2 ₃						5
	3 ₃				6				
							1 ₁ 1 ₁		
			6			4			1 ₃
	4								
				1			5		



oplosregels:



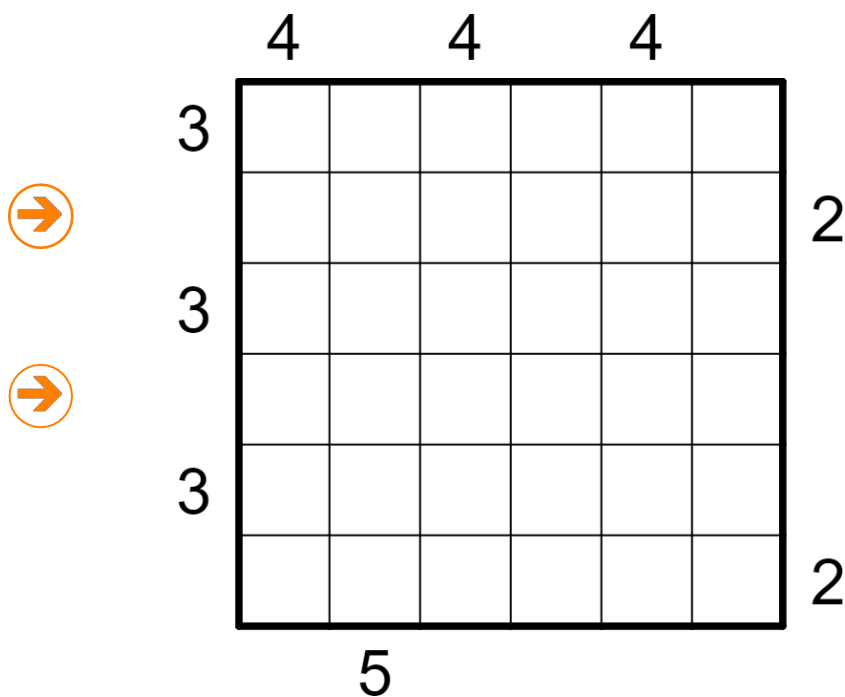
- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.

5. Pentapa:

BWBBWWWWWB

Flats (Skyscrapers)

Plaats de cijfers **1-6** precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

**oplosregels:**

3	4	3	2	5	6	1	2
→	6	2	1	4	3	5	2
2	3	1	6	2	5	4	

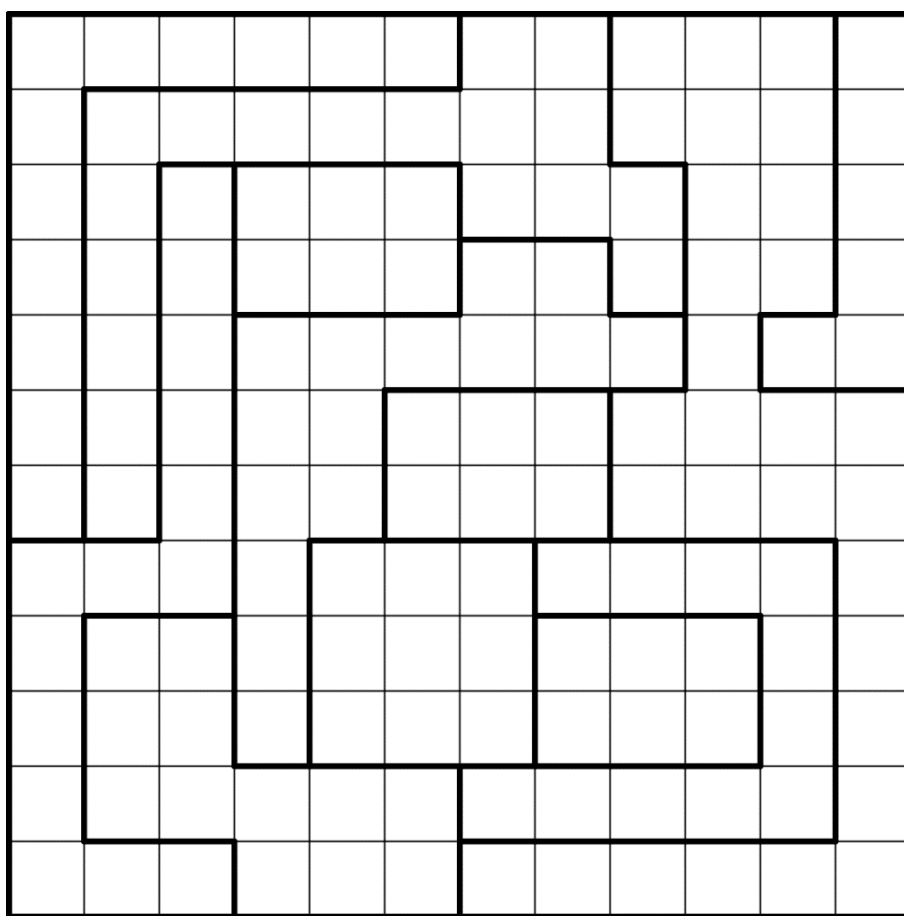
• geef voor ieder vakje van de betreffende rijen het cijfer in de juiste volgorde.

6. Flats:

621435

Sterrenslag (Star battle)

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



oplosregels:

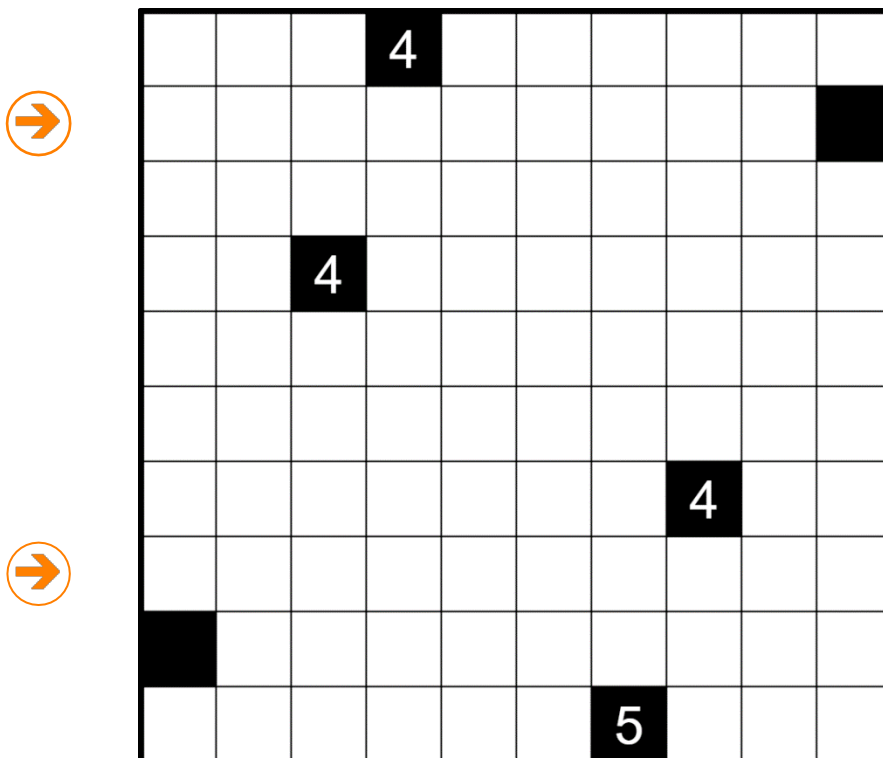


• geef voor de *betreffende rijen* aan hoeveel lege vakjes er staan vóór de eerste ster, tussen beide sterren en ná de tweede ster.

7. Sterrenslag:

Aquapelago

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er **nergens** een oppervlak van **2x2** witte vakjes ontstaat. Vakjes met een aanwijzing moeten worden gekleurd en geven aan uit hoeveel vakjes de betreffende groep van elkaar diagonaal rakende gekleurde vakjes bestaat.



oplosregels:



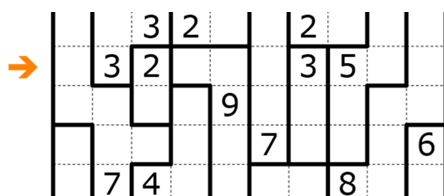
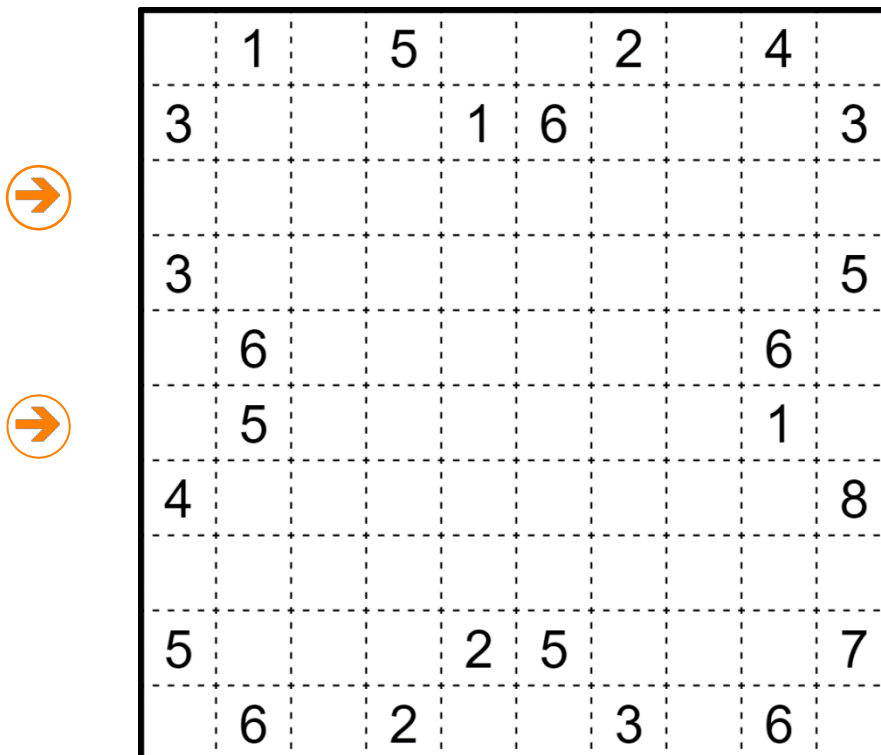
- geef voor ieder vakje op de betreffende rijen aan of het vakje zwart (B van Black) of wit (W van White) is.
- gebruik "x" voor een vakje met aanwijzing.

8. Aquapelago:

BWBWBWBWWB

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.



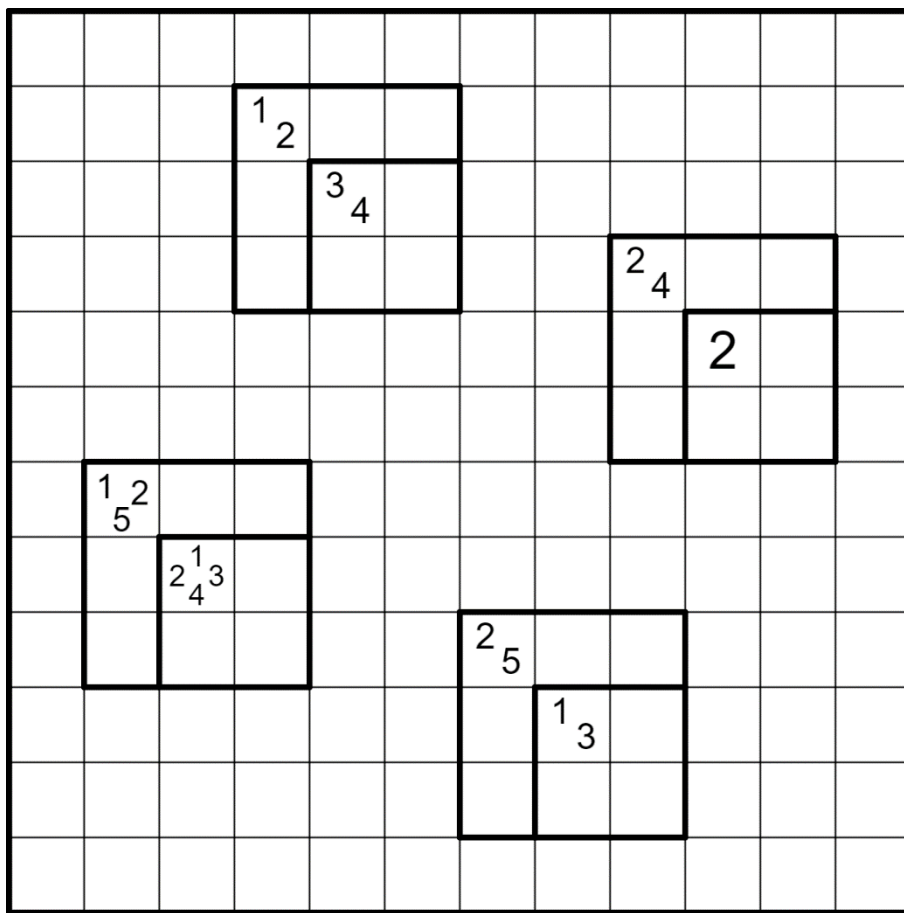
oplosregels:

- geef voor ieder vakje van de betreffende rijen het cijfer dat bij het betreffende gebied hoort.

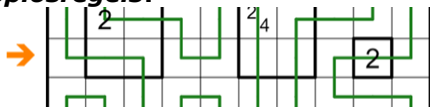
9. Fillomino:

Rail pool

Teken één enkele gesloten rondweg door alle vakjes in het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven **alle** verschillende lengtes aan van rechte lijnstukken die (mogelijk deels) door het bijbehorende vetomrande gebied gaan, waarbij ook elke gegeven lengte door minstens één lijnstuk moet worden vertegenwoordigd.



oplosregels:



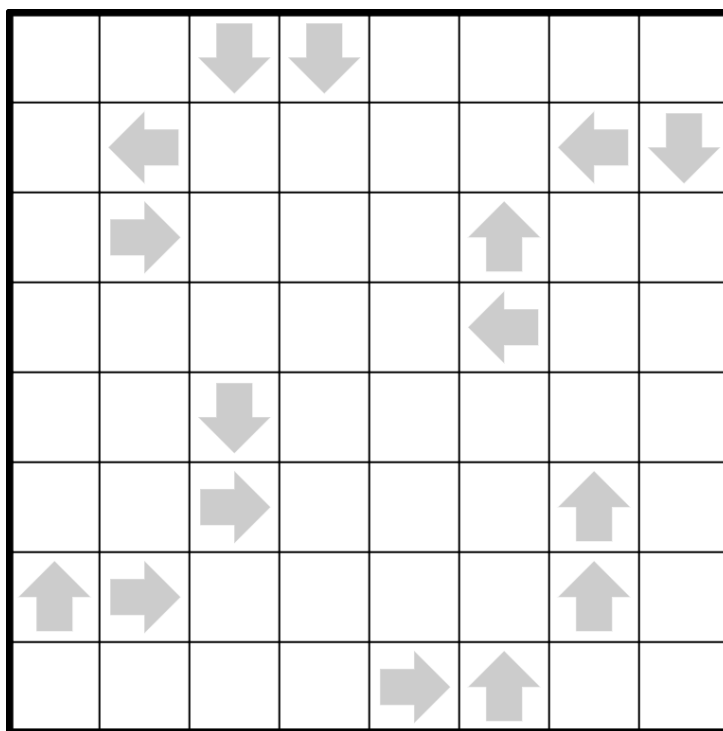
• geef voor ieder van de betreffende rijen aan in hoeveel vakjes de route een 90°-bocht maakt.

10. Rail pool:

6

Nemo

Plaats de cijfers **1-5** precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Een cijfer in een vakje met een pijl geeft de afstand (in stappen) tot het eerste lege vakje in de richting van de pijl. Alle vakjes met een pijl moeten een cijfer bevatten.

**oplosregels:**

	2	4		1		5	3	
→	1		3	5			2	4
		1	2			4	5	3

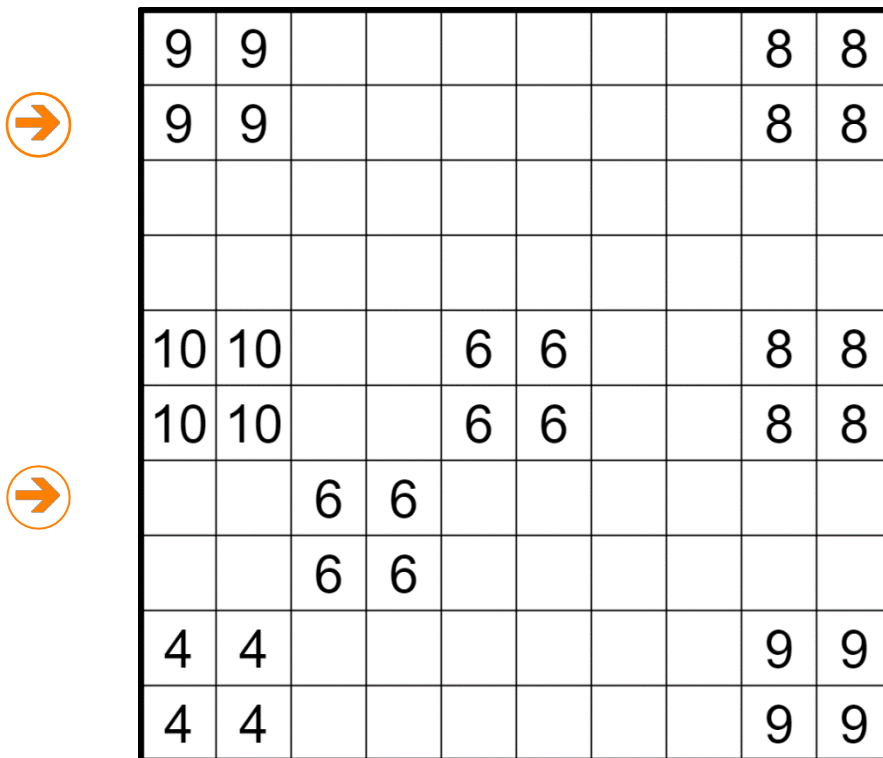
- geef voor ieder vakje van de betreffende rijen het cijfer in de juiste volgorde.
- gebruik "x" voor een leeg vakje.

11. Nemo:

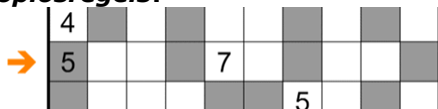
1x35xx24

Choco banana

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde gebieden rechthoekig of vierkant van vorm zijn, en alle ongekleurde gebieden juist niet rechthoekig of vierkant van vorm zijn. Aanwijzingen in het diagram geven het aantal gekleurde óf ongekleurde vakjes aan in het betreffende gebied. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere aanwijzingen bevatten, waarbij vakjes met aanwijzingen dus ook gekleurd mogen worden.



oplosregels:



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

12. Choco banana:

BWWBWWBWWB

Four winds

(Vier windstreken)

Draw one or more horizontally or vertically travelling straight lines from each numbered cell, such that **all** empty cells contain exactly one line segment. Each number indicates how many cells are covered by the lines that start from this cell, **excluding** the clue cell itself.

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.

Kuromasu

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues remain white and indicate how many cells can be seen - horizontally and vertically- from that cell, **including** the cell itself.

Battle ships

(Zeeslagje)

Place the given fleet in the grid, such that every ship segment fills a single cell. Ships are placed horizontally or vertically, but do not touch each other, not even diagonally. Cells with water remain empty. Clues outside the grid indicate how many cells in the corresponding row or column are occupied by ship segments.

Pentapa

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. The wall consists entirely of exactly one time the given set of pentominos (all but the "P"), which may be rotated and/or mirrored. 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.

Skyscrapers

(Flats)

Place the digits **1-6** exactly once in each row and column. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.

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.

Aquapelago

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that all remaining white cells create a single group of connected cells, but **no 2x2** area remains fully white. Clue cells must be shaded and indicate the number of cells that belong to the corresponding group of diagonally connected shaded cells.

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 multiple clues.

Rail pool

Draw a single closed loop through all cells in the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate **all** the different lengths of straight line segments that are (possibly partially) traveling through the corresponding outlined region, and each given length should be represented by at least one line segment.

Nemo

Place the digits 1-5 exactly once in each row and column. Some cells remain empty. Digits in cells with arrows indicate the distance (in steps) to the first empty cell in the direction of the arrow. Each cell with an arrow must contain a digit.

Choco banana

Shade some cells such that each shaded region has a rectangular or square shape, and each unshaded region does not have a rectangular or square shape. Clues inside the grid indicate the number of either shaded or unshaded cells in the corresponding region. A region may contain none, one, or multiple clues, and clues may also be shaded.