

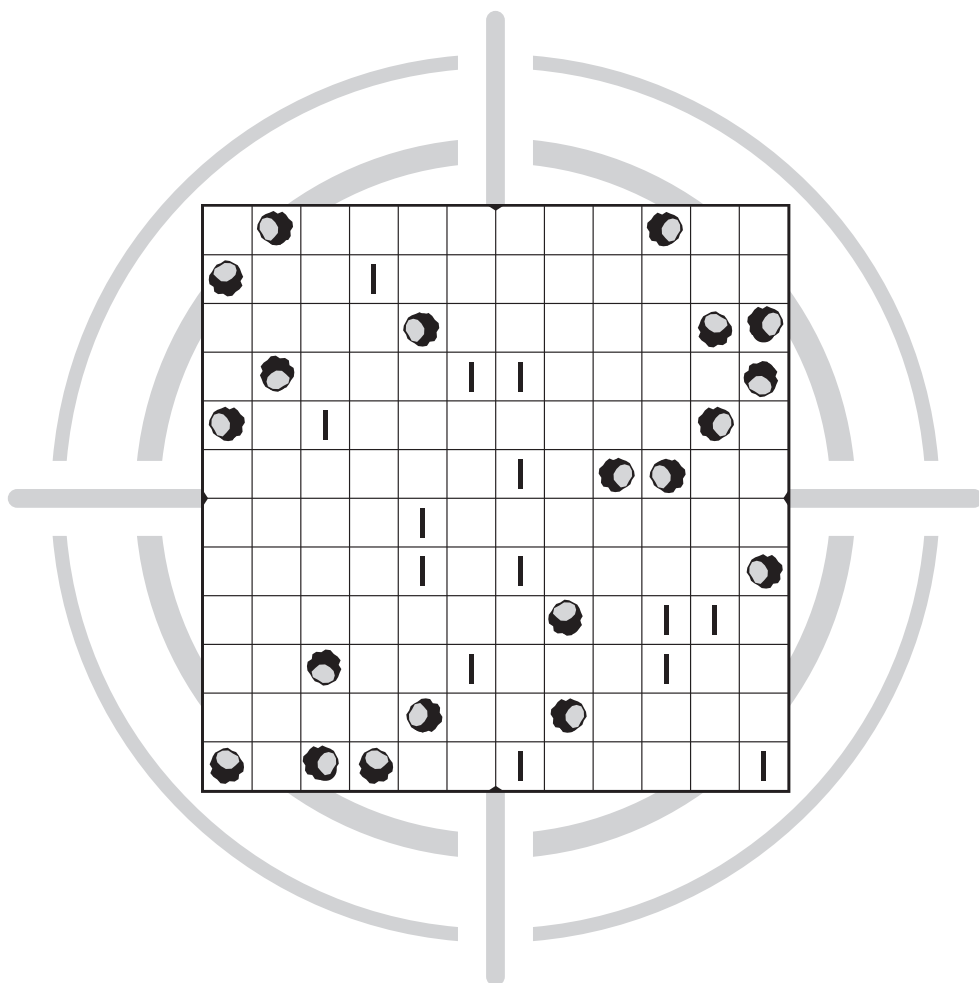


HET
CRIMINELERE
PUZZEL
BOEK

Lannoo

Binairo® Schietschijf

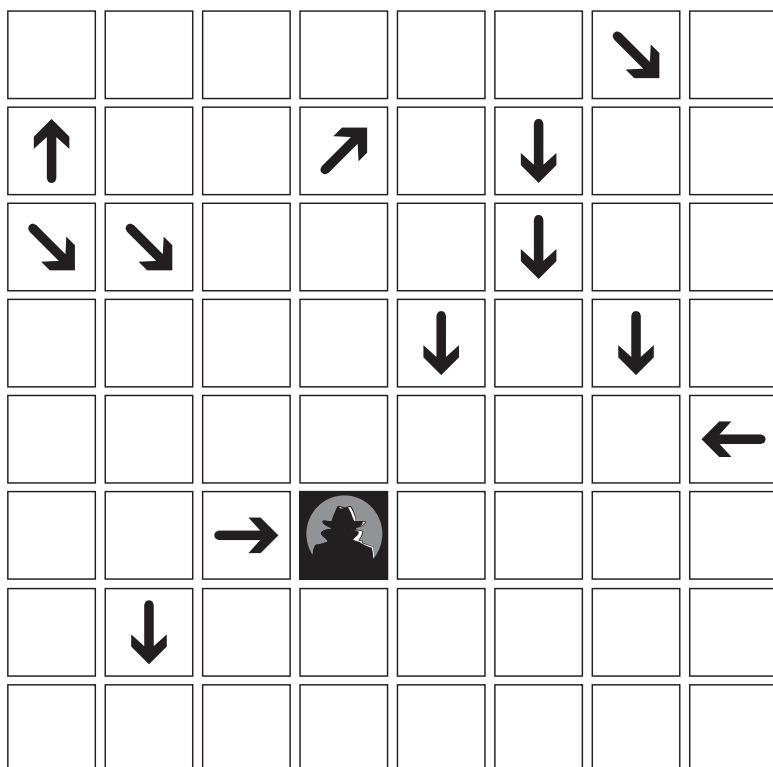
- 1 Vul het raster zo in dat elke rij en elke kolom gevuld is met zes kogelgaten en zes enen.
- 2 Er mogen maximaal twee kogelgaten of twee enen naast of onder elkaar worden geplaatst.
- 3 Identieke rijen en kolommen zijn niet toegestaan.



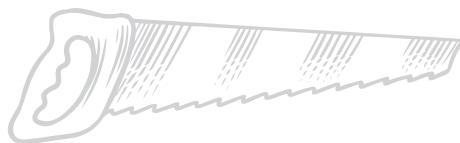
Zoek alle ontbrekende spionnen!



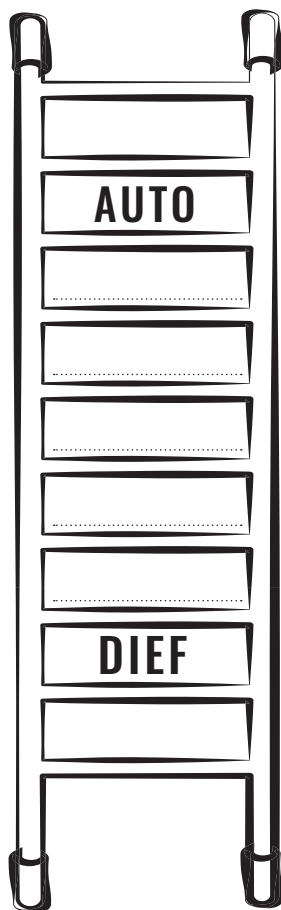
- 1 Elke pijl wijst naar een leeg veld waar een spion zit.
- 2 De spionnen kunnen elkaar onderling niet raken; niet verticaal, niet horizontaal en niet diagonaal.
- 3 We laten één spion zien.



Inbraakladder

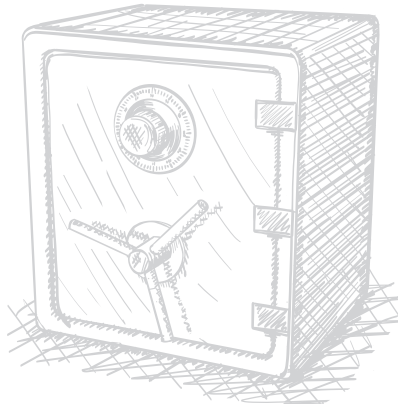
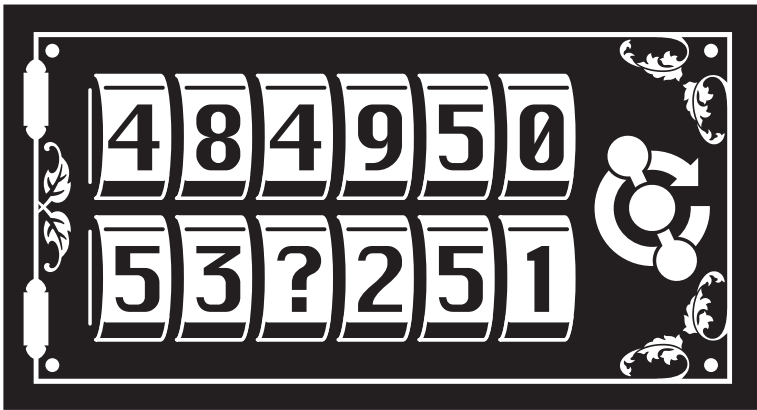


Wijzig het woord bovenaan op de ladder in het woord onderaan op de ladder.
Per trede schrijf je een nieuw woord met hetzelfde aantal letters als het woord erboven, maar met één gewijzigde letter.
Meerdere oplossingen zijn mogelijk.



Kraak de code!

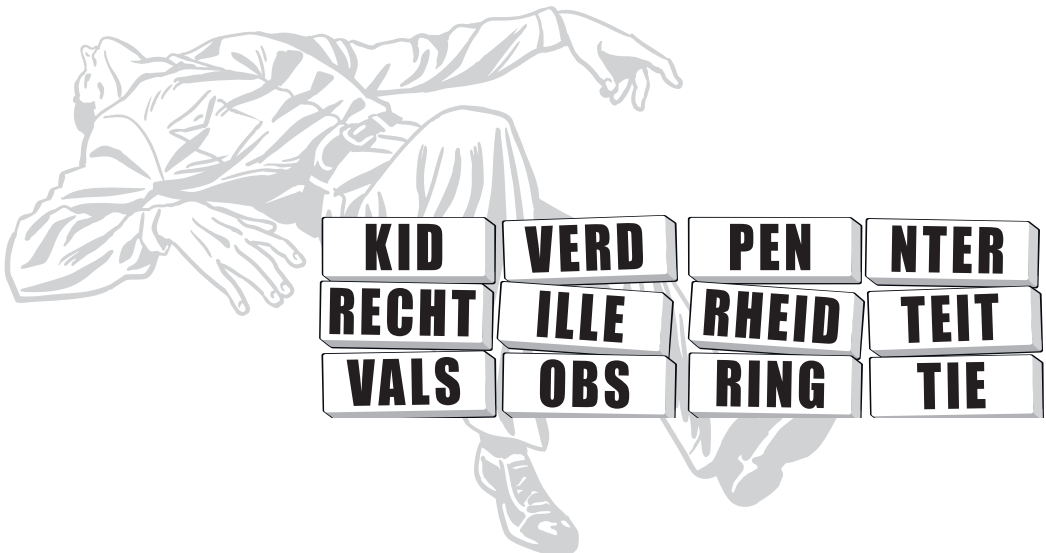
Om de kluis te kunnen openen, moet je het vraagteken vervangen door het juiste cijfer.



Crimi-onderdelen

Schrijf de linker en rechter woorddelen op de juiste plaats om zes nieuwe crimiwoorden te maken.

	EMU	
	ERVA	
	GALI	
	NAP	
	SZEKE	
	UISTE	



Bijvoorbeeld 4/8/3 betekent dat er in die rij of kolom, in die volgorde, drie groepen zwarte vlakjes staan: een groep van 4, een van 8 en een van 3 zwarte vlakjes.

[illegible]

Het Laatste Woord®

Een man wordt neergestoken bij een caf  ruzie.

Wie is dader: de waardin, de stamgast of de toevallige voorbijganger?

Het laatste woord dat het slachtoffer sprak was dé tip om de dader te kunnen vatten. Vul dat laatste woord onderaan in het raster in.

De symbolen tonen hoeveel letters uit het woord ernaast al dan niet gebruikt worden in het laatste woord. Onder de symbolen staan alle letters die minstens één keer in het raster gebruikt worden.

- ☒ 1 van de 5 letters staat op de juiste plaats.
- ☐ 1 van de 5 letters staat niet op de juiste plaats.
- ☐ 1 van de 5 letters wordt niet gebruikt.

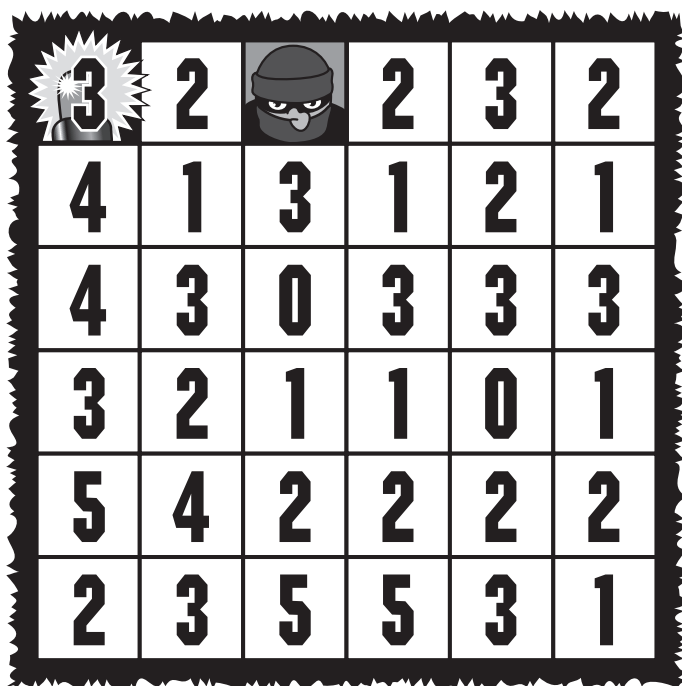


T	H	A	N	S
S	T	A	N	K
B	R	A	N	D
T	R	A	C	E

ABCDEHKLNRST

Houd de dief!

- 1 Zoek de kortste weg vanaf het zwaailicht naar de dief.
- 2 Verplaatsen mag alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal. Het getal op elk veld duidt op het aantal velden dat je je moet verplaatsen in dezelfde richting. Bij elke stop mag je van richting veranderen.



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



Maximum Security



In deze *maximum security*-gevangenis krijgen de zware criminelen per celblok een nummer van 1 tot 5 op hun plunje. Dit nummer verwijst naar de bende waartoe een gedetineerde behoort.

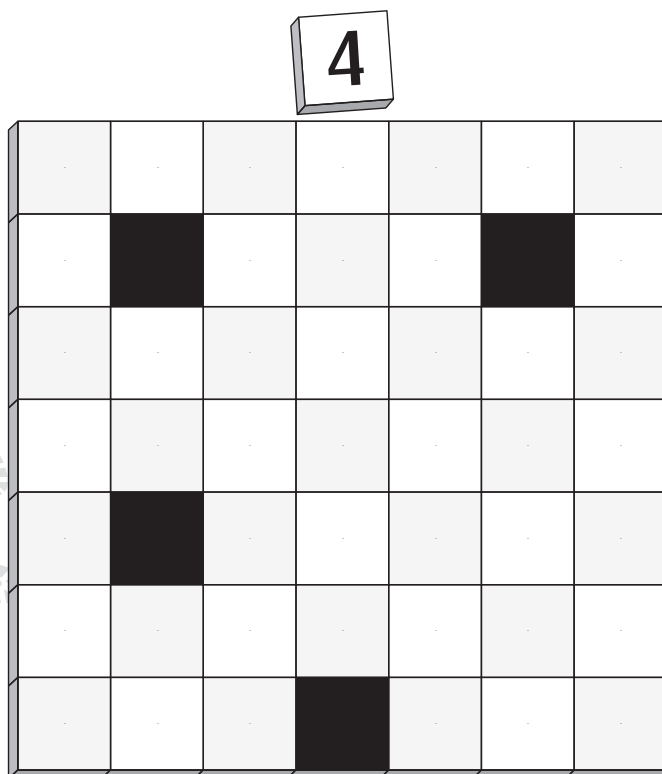
Vul de gevangenis zodat er per celblok evenveel gedetineerden zitten als er cellen in een celblok zijn. Dus nummer 1 in de isolatiecel, de nummers 1 en 2 in een celblok van twee cellen, de nummers 1 t/m 3 in een celblok van drie cellen, enz... Om uitbraak zoveel mogelijk te voorkomen, mogen cellen van gevangenen met hetzelfde nummer elkaar niet raken. Niet verticaal, niet horizontaal en niet diagonaal.

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

Dievenpad

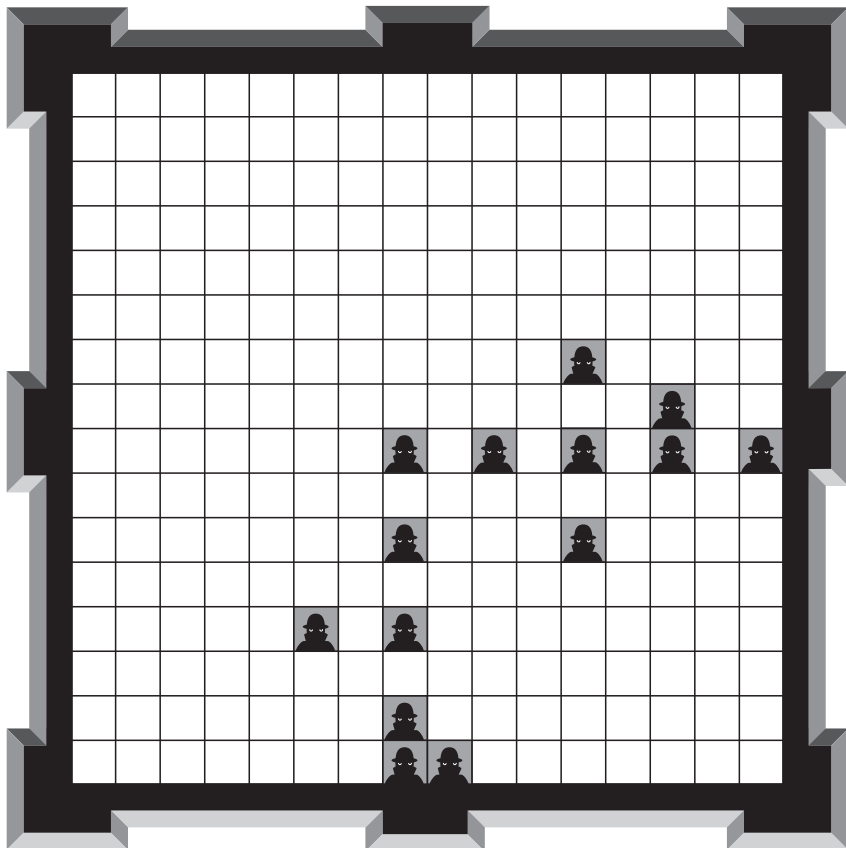
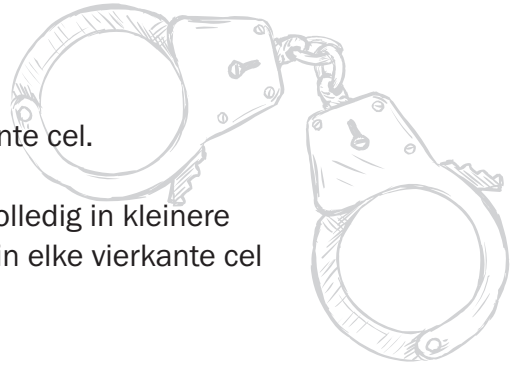
- 1 Start op een blanco veld naar keuze en verbind zoveel mogelijk blanco velden met een doorlopende lijn.
- 2 Verbinden mag alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal. Je bent verplicht de lijn door te trekken in de gekozen richting tot je op een obstakel botst: de rand van het raster, een zwart veld of een veld dat al is gebruikt.
- 3 Bij elk obstakel mag je van richting veranderen. Elk veld mag je maar één keer betreden. In het vakje bovenaan staat hoeveel blanco velden maximaal overblijven.

Meerdere oplossingen zijn mogelijk.



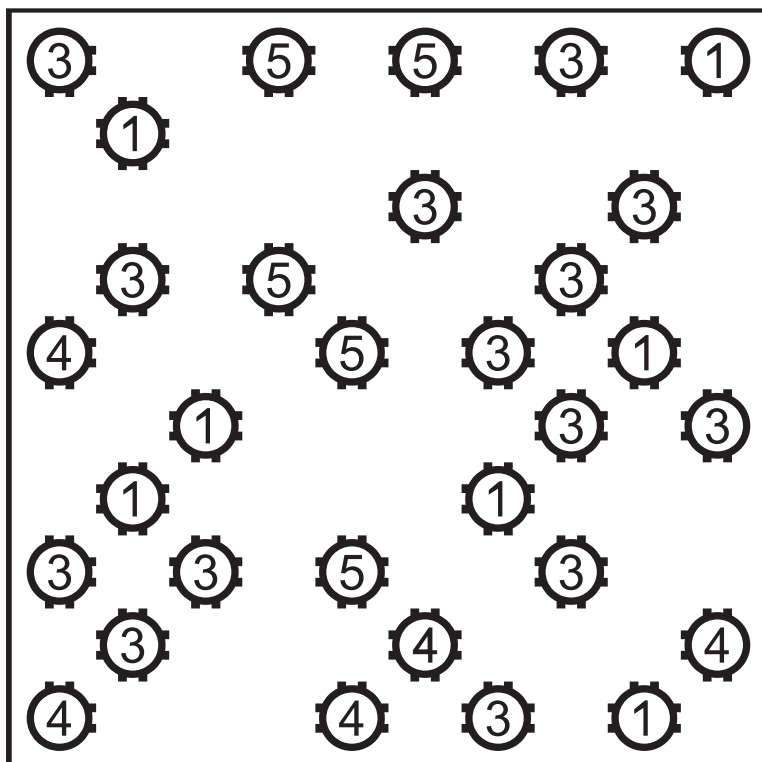
Naar de gevangenis

- 1 Plaats elke misdadiger in een vierkante cel.
- 2 Teken de omtrekken die het raster volledig in kleinere vierkante cellen opdelen en waarbij in elke vierkante cel exact één misdadiger zit.
- 3 De cellen mogen elkaar niet overlappen.



Crimineel netwerk

- 1 Verbind alle cirkels met horizontale of verticale rechte lijnen in één aaneengesloten groep.
- 2 De cijfers tonen hoeveel lijnen met een cirkel verbonden zijn.
- 3 Er kunnen niet meer dan twee verbindingen in eenzelfde richting getrokken worden.
- 4 De verbindingen kunnen geen cirkels of andere verbindingen kruisen.



Mijnenveger

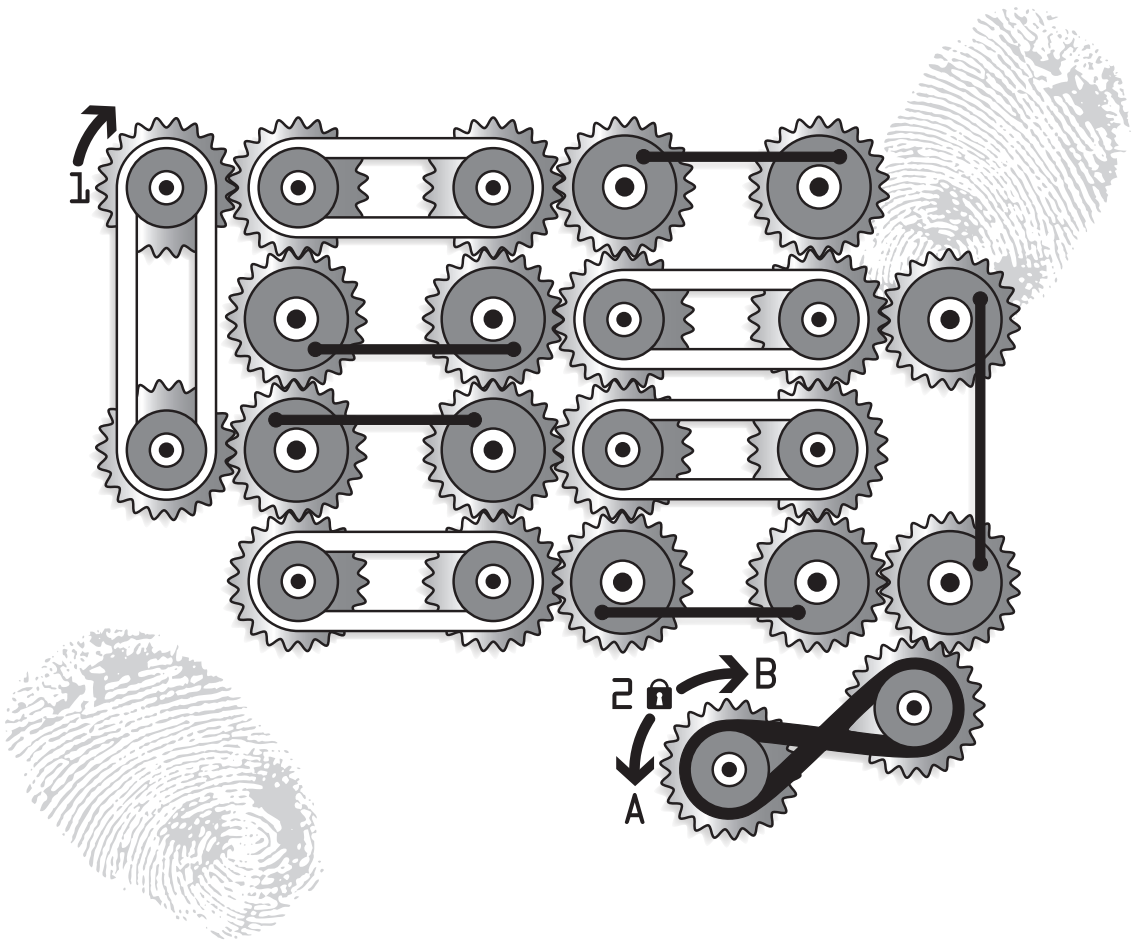
Ontmantel alle mijnen. De getallen tonen aan hoeveel mijnen er grenzen aan elk vakje. Er zijn in totaal 15 mijnen.



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

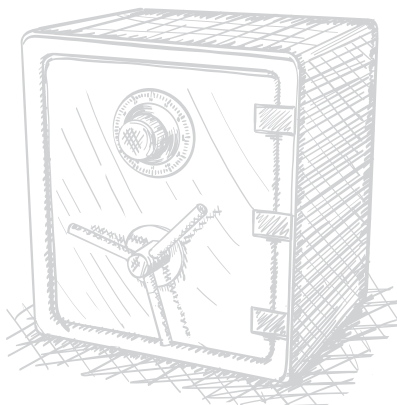
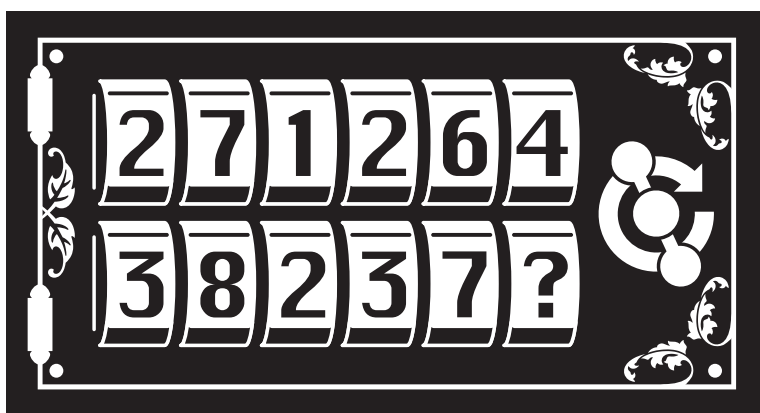
Breinbreker

In de opleiding kluizenkraker is dit een veelgestelde vraag: in welke richting (A-B) draait element 2 of kan dit raderwerk onmogelijk draaien (slot), indien element 1 volgens de wijzers van de klok draait?
Antwoord 0 indien slot.



Kraak de code!

Om de kluis te kunnen openen, moet je het vraagteken vervangen door het juiste cijfer.



Zoek alle ontbrekende spionnen!



- 1 Elke pijl wijst naar een leeg veld waar een spion zit.
- 2 De spionnen kunnen elkaar onderling niet raken; niet verticaal, niet horizontaal en niet diagonaal.
- 3 We laten één spion zien.

