

6 AUGUSTUS 2020

REKENPIJLEN

Teken vanuit elk grijs vakje één pijl, zodat elk wit vakje gevuld wordt met één deel van een pijl. Een pijl kan rechtdoor gaan in een vakje of een bocht van 90° maken. Een pijl loopt door **minimaal vier en maximaal acht** witte vakjes, en in het laatste vakje maakt een pijl nooit een bocht.

Aanwijzingen in de grijze vakjes bestaan uit een getal en een rekesteken (+, -, x, /). Het getal is de uitkomst van de rekenkundige bewerking die is toegepast op het aantal witte vakjes waar de pijl doorheen gaat (de **lengte** van de pijl) en het **aantal bochten** dat de pijl maakt.

(Bijvoorbeeld: een pijl met een lengte van zes vakjes die drie bochten maakt kan als aanwijzing hebben: 9+, 3-, 18x of 2/.)

In het voorbeeld aan de linkerkant lopen de pijlen door twee of drie vakjes.

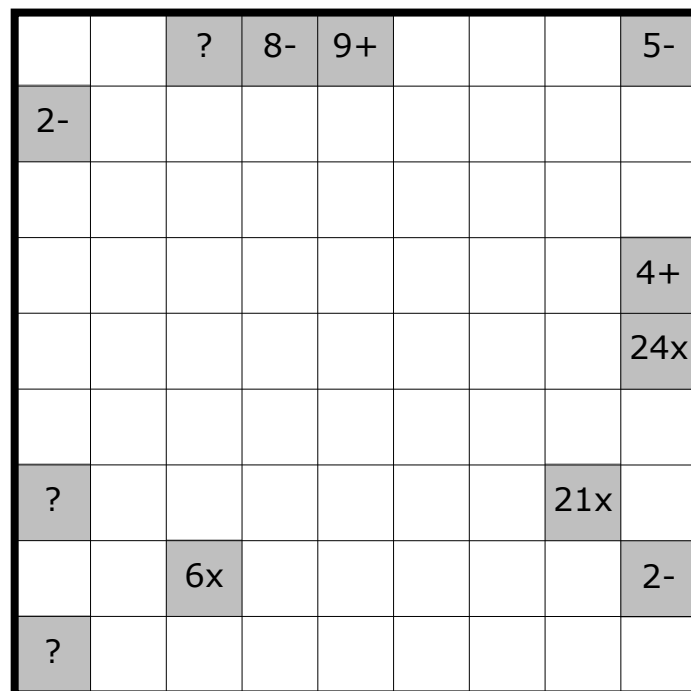
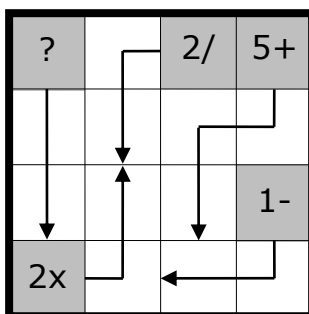
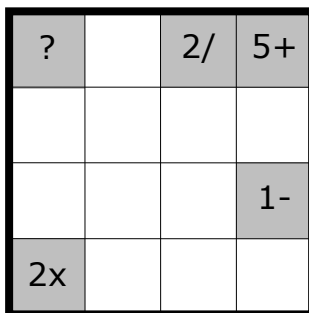
MATH ARROWS

Draw a single arrow from each grey cell, such that each white cell contains one part of an arrow. An arrow can travel straight through a cell or make a 90° turn. An arrow goes through **at least four and at most eight** white cells, and always goes straight in the last cell.

Clues in the grey cells consist of a number and an operator (+, -, x, /). The number is the result of the arithmetical operation, applied on the number of cells it travels through (the **length** of the arrow) and the **number of turns** it makes.

(For example: an arrow with a length of six cells making three turns may have the following clues: 9+, 3-, 18x or 2/.)

The example on the left has arrows traveling through two or three cells.



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2518