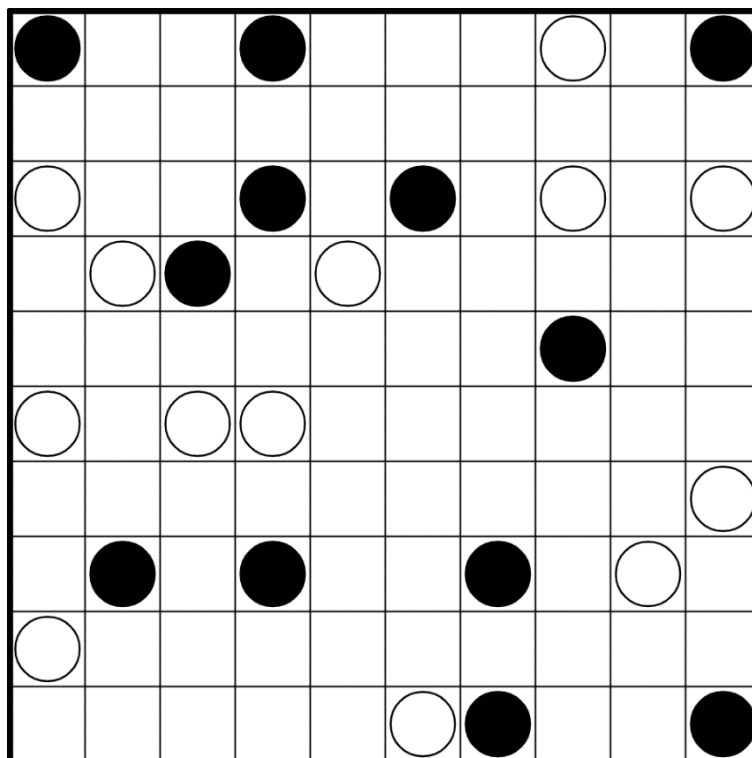


## Masyu

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de route rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes.



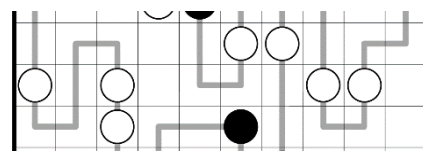
## Masyu

Draw a single closed loop through all circles in the grid by travelling horizontally or vertically. The loop must make a 90° turn in all black circles and go straight through both neighbouring cells before turning again. The loop must go straight through all white circles and make a 90° turn in at least one of the neighbouring cells.

**oplosregel / clueline:**

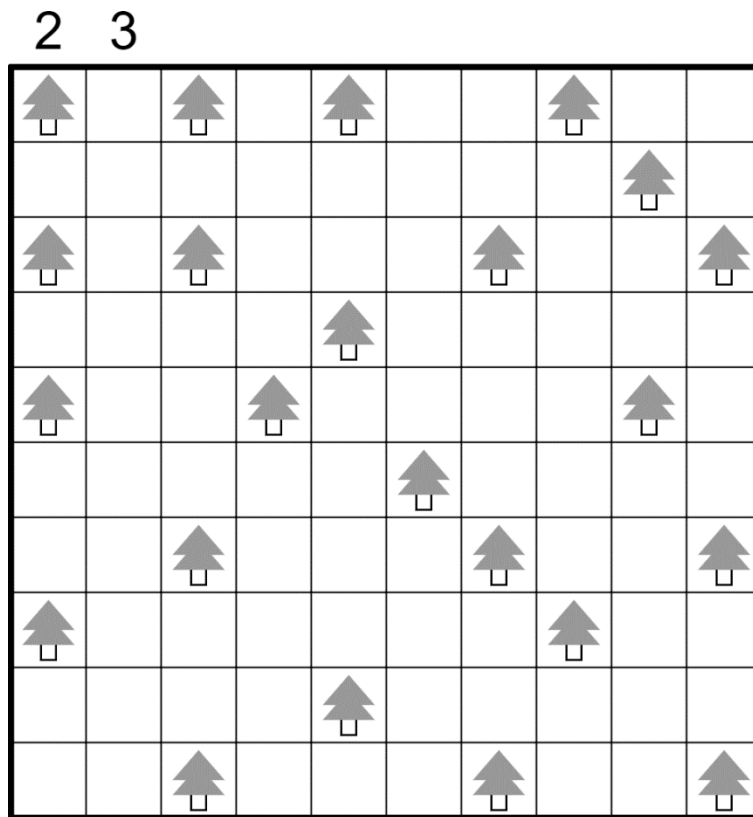
geef voor *iedere rij* aan in hoeveel vakjes de route een 90°-bocht maakt.

1. Masyu:



## Tentje-boompje

Plaats bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden.



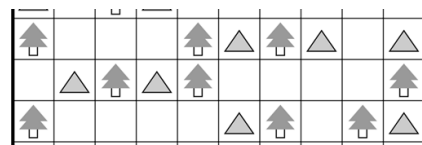
## Tents

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Cells with tents do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of tents in the corresponding row or column.

**oplossing / clueline:**

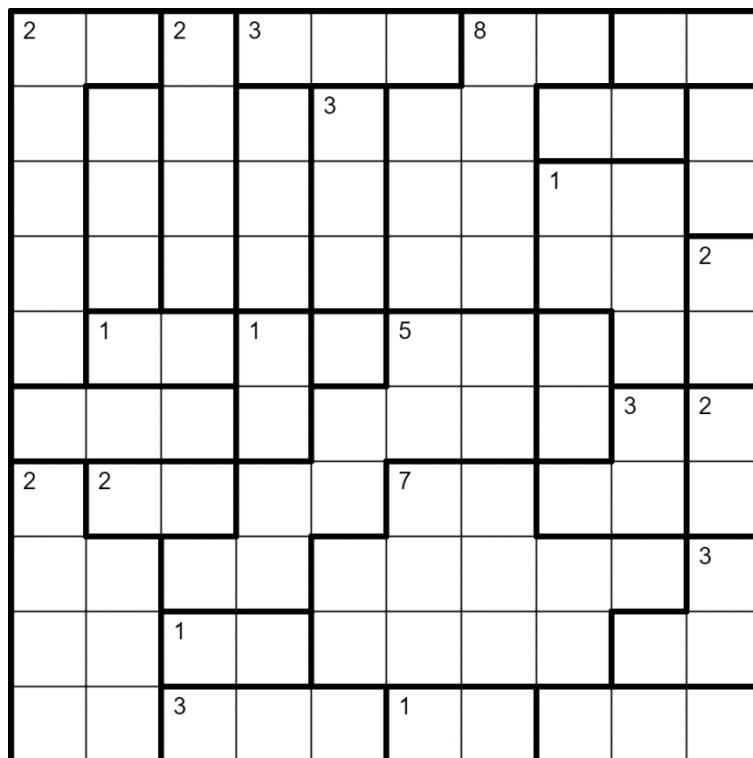
geef voor *iedere rij* aan in welke kolom het eerste tentje staat (0 voor lege rij).

2. Tentje-boompje:



**Country road**

Teken een enkele gesloten rondweg in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg gaat precies één keer door elk vetomrand gebied, waarbij een aanwijzing in een gebied aangeeft hoeveel vakjes in dat gebied de rondweg bezoekt. Twee onbezochte vakjes naast elkaar mogen niet in verschillende gebieden liggen.

**Country road**

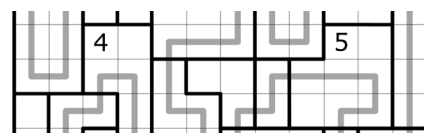
Draw a single closed loop in the grid that connects the centers of adjacent cells, and that doesn't cross or overlap itself. The loop travels through each bold outlined region exactly once, where a clue in a region indicates how many cells of that region are visited by the loop. Two neighbouring unvisited cells can't belong to different regions.

**oplossing / clueline:**

geef voor *iedere rij* aan in hoeveel vakjes de route een *90°-bocht* maakt.

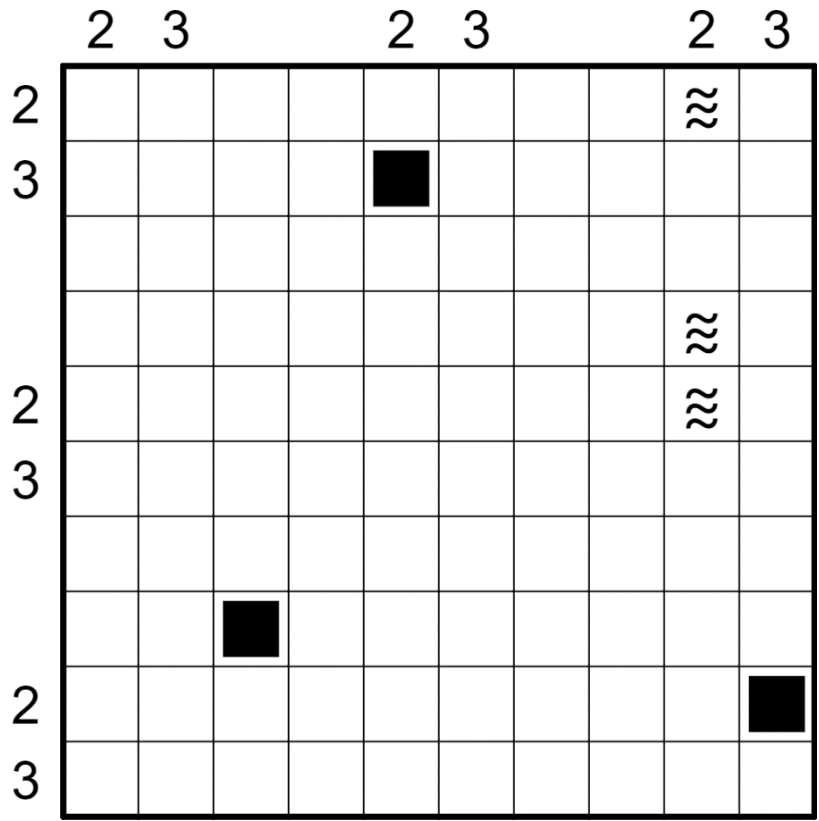
3. Country road:

...468...



Zeeslag

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.



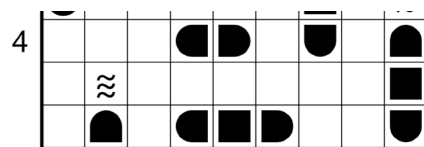
Battleships

Place the given fleet in the grid, with every ship segment filling a single cell. Ships are placed horizontally or vertically, and 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.

oplosregel / clueline:

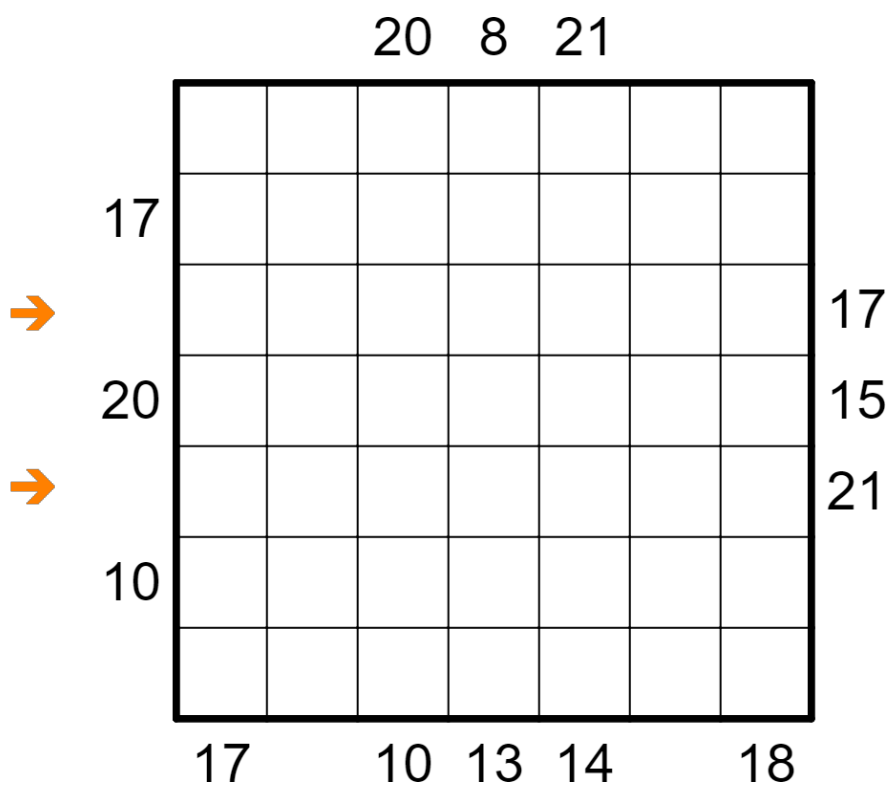
geef voor *iedere rij* aan in welke kolom het eerste scheepsdeel staat (0 voor lege rij).

4. Zeeslagje:



## Flatsommen

Plaats de cijfers **1-7** precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de vanaf die kant zichtbare gebouwen, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.



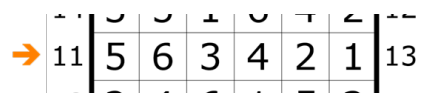
## Skyscrapers - sum

Place the digits **1-7** exactly once in each row and column. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate the sum of the visible buildings from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.

**oplosregel / clueline:**

geef de cijfers van de *betreffende rijen* in de juiste volgorde.

5. Flatsommen:



**Kurotto**

Kleur enkele van de lege vakjes, waarbij zwarte vakjes aaneengesloten gebieden kunnen vormen. Een getal in een vakje geeft de som aan van de groottes van **alle** gebieden die horizontaal of verticaal direct aan dat vakje grenzen.

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

**Kurotto**

Shade some of the empty cells, where shaded cells may form connected areas. A number in a cell indicates the sum of the sizes of **all** regions that are horizontally or vertically connected to that cell.

**oplosregel / clueline:**

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

6. Kurotto:

BBWWWBBBWBB



**Renkatsu**

Verdeel het diagram in een aantal gebieden, zodanig dat elk gebied precies de getallen 1 tot en met de N bevat, waarbij N de grootte van het gebied is.

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

**Renkatsu**

Divide the grid into regions, such that each region contains the numbers 1 up to and including N, where N is the amount of cells in that region.

**oplosregel / clueline:**

geef aan hoeveel vakjes er steeds tussen twee gebiedsgrenzen op de betreffende rijen te vinden zijn.

7. Renkatsu:

3223

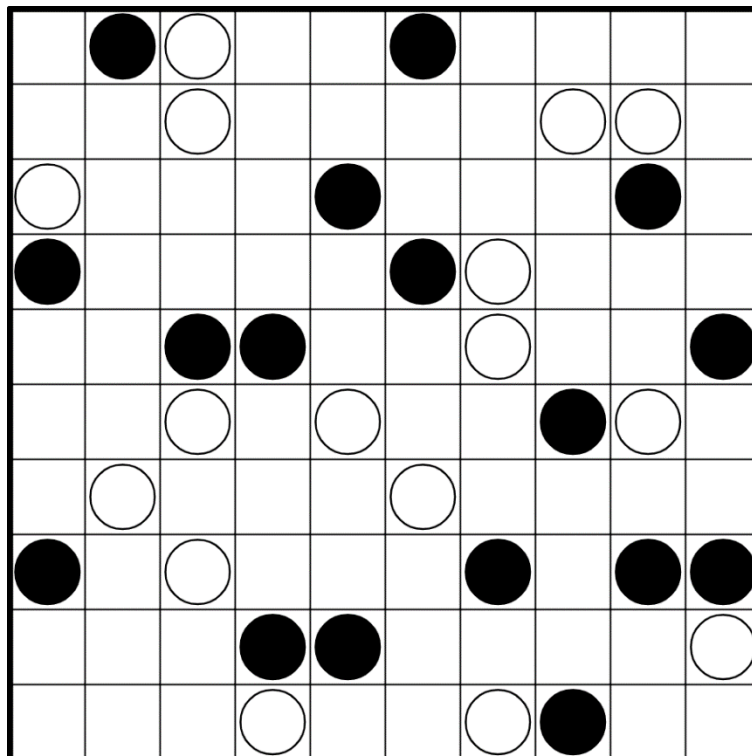
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
→	6	4	2	3	6	6	5	4	6	1
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9





## Kuroshiro

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt, zodanig dat tussen twee gelijk gekleurde cirkels geen enkele 90°-bocht zit, en tussen twee verschillend gekleurde cirkels precies één 90°-bocht zit.



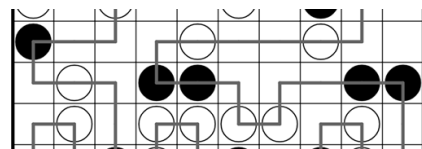
## Kuroshiro

Draw a single closed loop through all circles in the grid by travelling horizontally or vertically, such that there are no 90° turns between two equally coloured circles, and there is exactly one 90° turn between two differently coloured circles.

**oplosregel / clueline:**

geef voor *iedere rij* aan in hoeveel vakjes de route een 90°-bocht maakt.

9. Kuroshiro:



**Eiland**

Maak enkele vakjes zwart, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied (het eiland) vormen. Elke aanwijzing is deel van het eiland, en geeft aan hoeveel witte vakjes kunnen worden bereikt vanaf dat vakje, waarbij vakjes met getallen de doorgang blokkeren.

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

**Island**

Shade some cells, such that all remaining white cells forms a single connected area (the island). Each clue is part of the island, and indicates the number of white cells that can be reached from that cell, where numbered cells block the passage.

**oplosregel / clueline:**

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

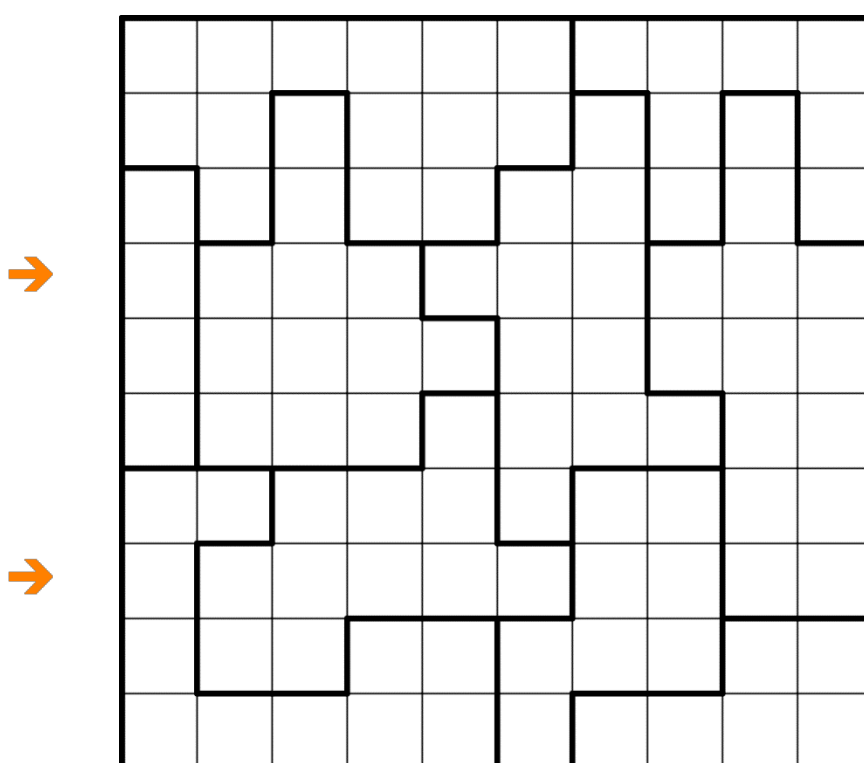
10. Island:

BWBWWWBBBW



**Sterrenslag**

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

**Star Battle**

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.

**oplosregel / clueline:**

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

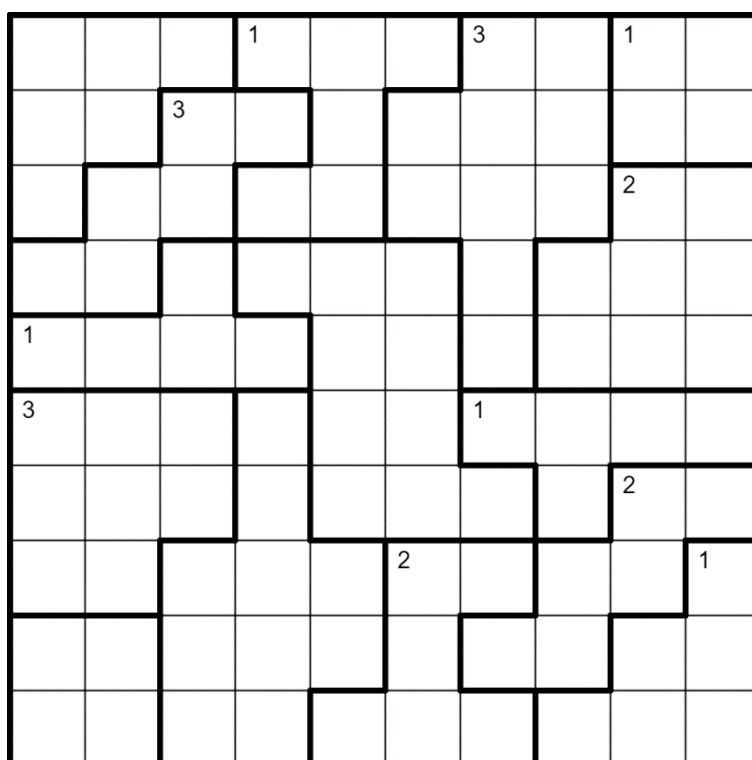
11. Sterrenslag:



**Yajilin - gebieden**

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat een aanwijzing in een vetomrand gebied precies het aantal gekleurde vakjes in dat gebied aangeeft. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd.

Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle overgebleven vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

**Yajilin - regional**

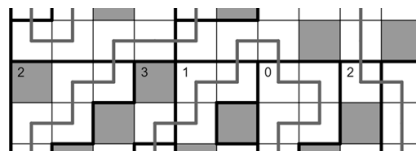
Shade some cells such that a clue in bold outlined region indicates exactly the corresponding number of shaded cells in that region. Shaded cells may touch each other only diagonally, and clue cells may be shaded too.

Furthermore, draw a single closed loop through all remaining cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself.

**oplosregel / clueline:**

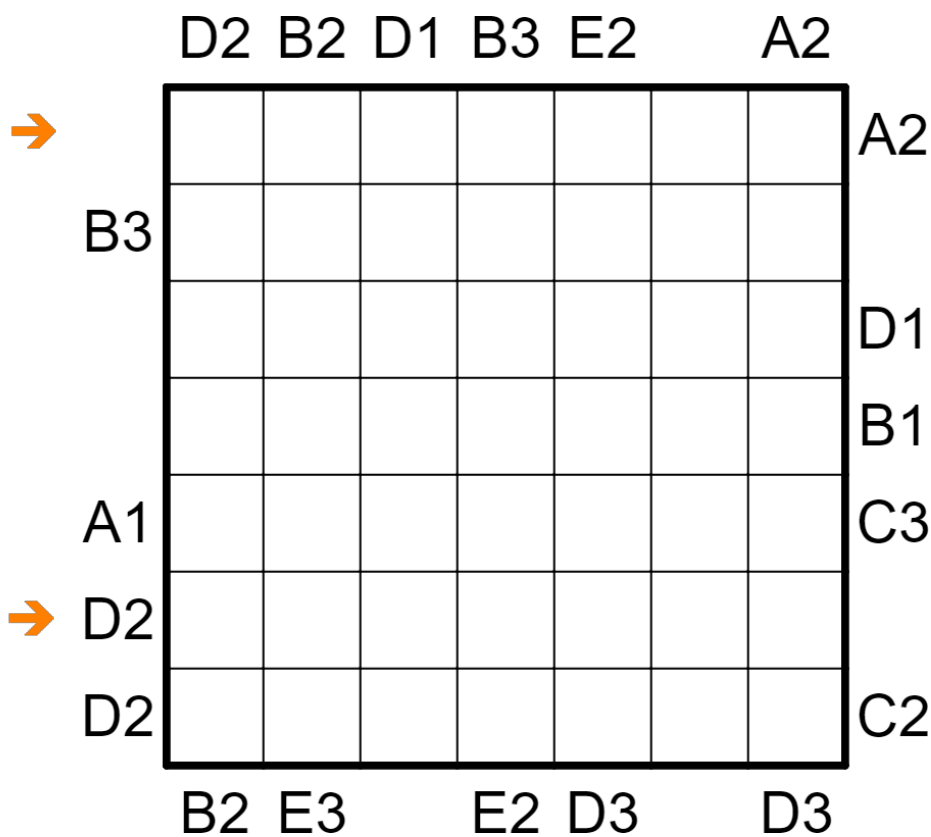
geef voor *iedere rij* aan in hoeveel vakjes de route een *90°-bocht* maakt.

12. Yajilin - gebieden:



Letterraam - relatief

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



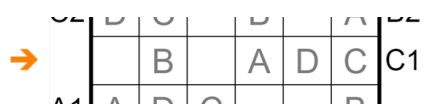
Easy as ABC - relatively

Place the letters **A-E** exactly once in each row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the relative position of the corresponding letter in that row or column in that direction.

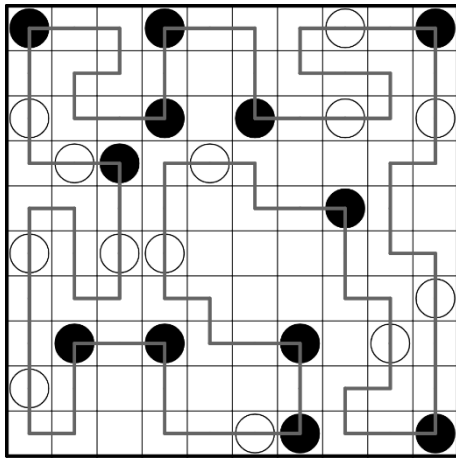
**oplosregel / clueline:**

geef de cijfers van de betreffende rijen in de juiste volgorde (X voor leeg vakje).

13. Letterraam:

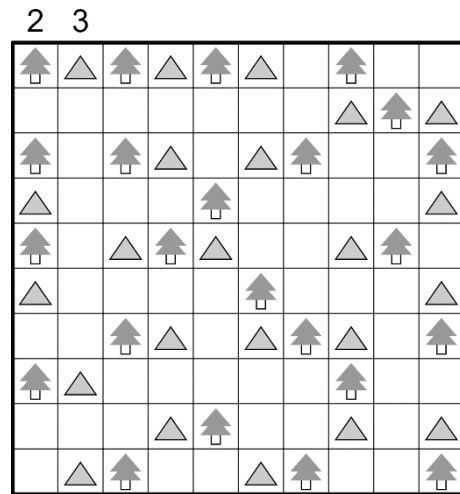


Masyu



→ 6446426426

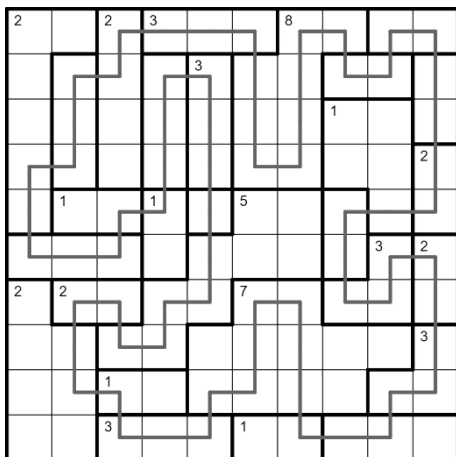
Q-1 Tentje-boompje



→ 2841314242

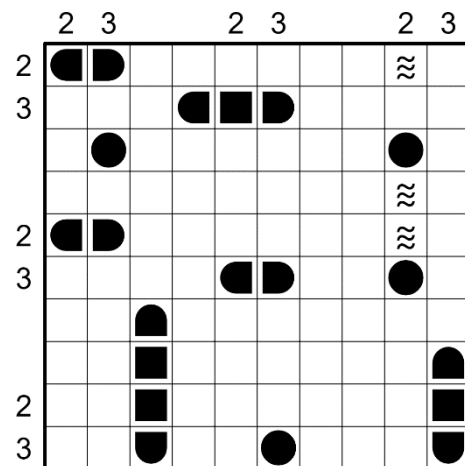
Q-2

Country road



→ 6604448264

Q-3 Zeeslag



→ 1420153333

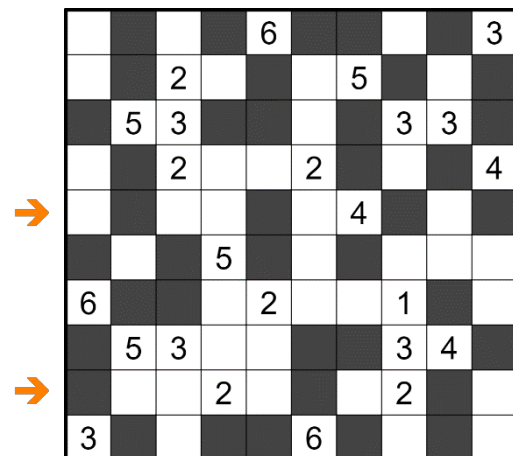
Q-4

Flatsommen

		20	8	21				
	6	5	2	1	3	4	7	
17	4	6	1	7	5	2	3	
→	7	2	5	3	6	1	4	17
20	1	3	4	5	7	6	2	15
→	5	7	6	2	4	3	1	21
10	3	1	7	4	2	5	6	
	2	4	3	6	1	7	5	
	17	10	13	14	18			

→ 7253614 → 5762431

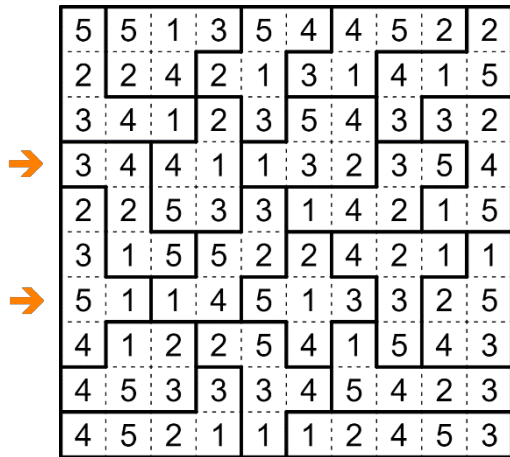
Q-5 Kurotto



→ WBWWBWWBWB → BWWWWBWWBW

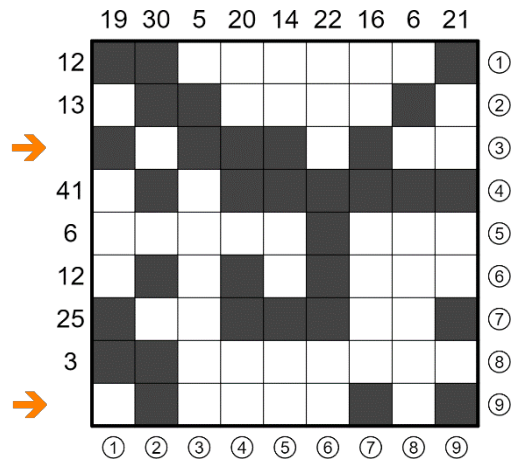
Q-6

**Renkatsu**



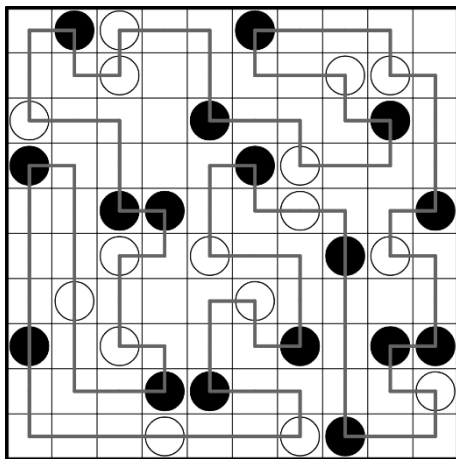
→ 22321 → 22312

**Q-7 Kakurasu**



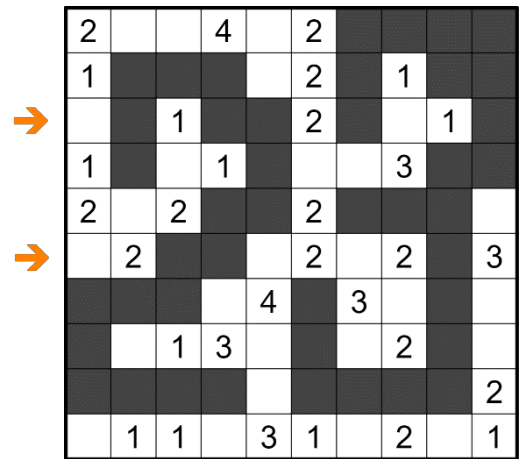
→ BWBBWBWW → WBWWWWBWB

**Kuroshiro**



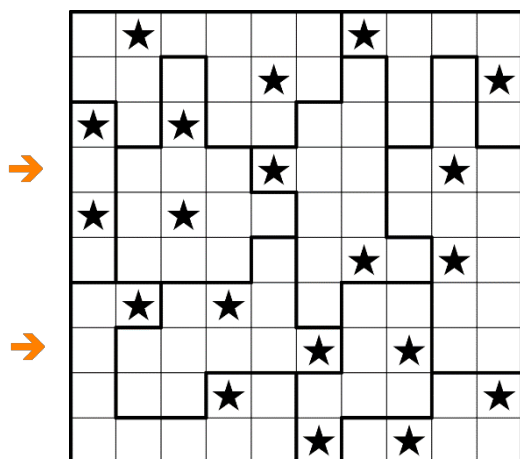
→ 666662664

**Q-9 Eiland**



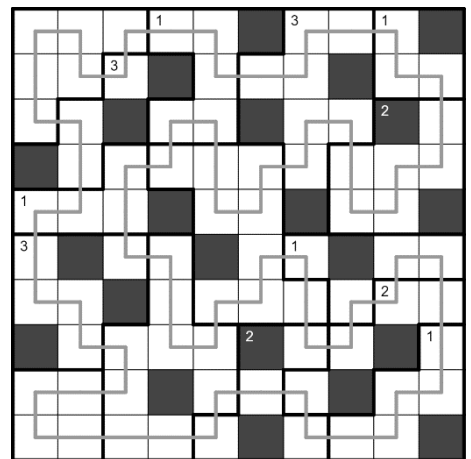
→ WBWBWBWWB → WWBWWWWBW

**Sterrenslag**



→ 431 → 512

**Q-11 Yajilin - gebieden**



→ 666666664

**Q-8**

**Q-10**

**Q-12**

**Letterraam - relatief**

**Q-13**

	D2	B2	D1	B3	E2	A2		
→	C		D		B	A	E	A2
B3	D	C	B		E		A	
	A	B	E	C		D		D1
		E	C	A	D	B		B1
A1		A		B	C	E	D	C3
→	D2	B	D	A	E			C
D2	E			D	A	C	B	C2
	B2	E3		E2	D3		D3	

→ CXDXBAE → BDAEXXC

*alle puzzles in deze kwalificatie zijn van de hand van Saskia Benedictus  
all puzzles in this qualification are created by Saskia Benedictus*