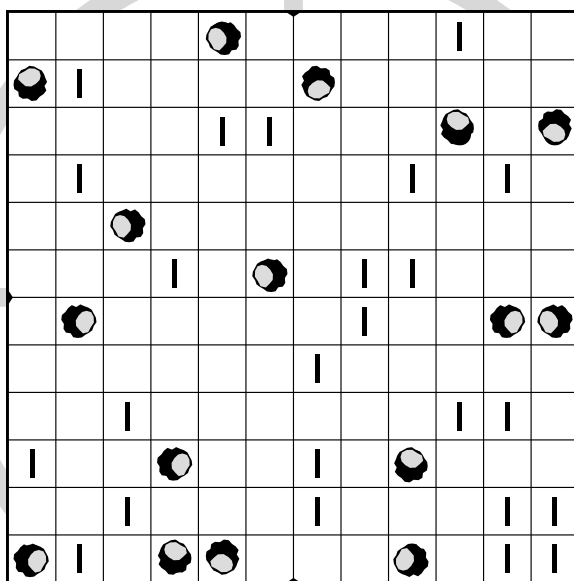


Het **CRIMI**
PUZZEL
BOEK

Lannoo

Binairo® Schietschijf

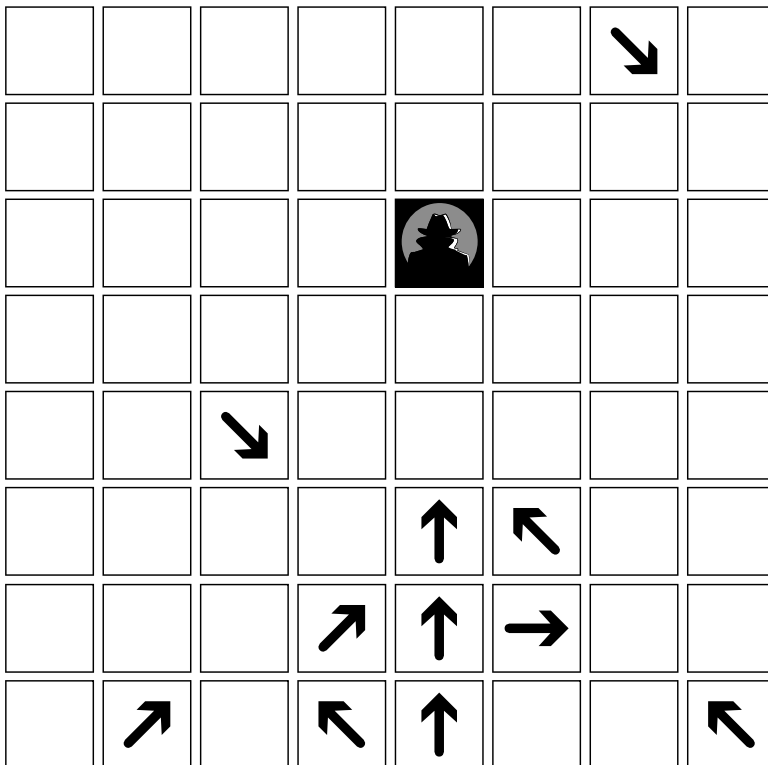
- 1 Vul het raster zo in dat elke rij en elke kolom gevuld is met zes kogelgaten en zes enen.
- 2 Er mogen maximaal twee kogelgaten of twee enen naast of onder elkaar worden geplaatst.
- 3 Identieke rijen en kolommen zijn niet toegestaan.



Zoek alle ontbrekende spionnen!

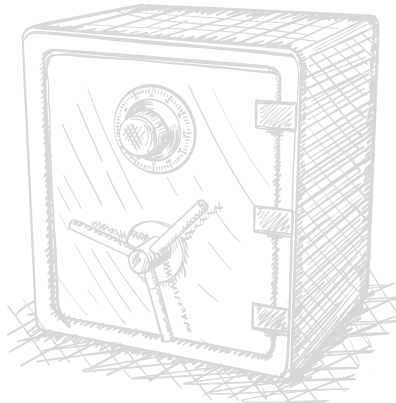
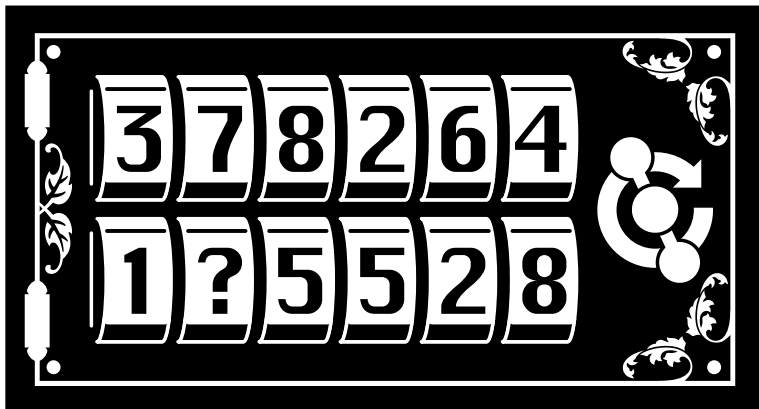


- 1 Elke pijl wijst naar een leeg veld waar een spion zit.
- 2 De spionnen kunnen elkaar niet raken, niet verticaal, niet horizontaal en niet diagonaal. Om je op weg te helpen, laten we één spion zien.



Kraak de code!

Vervang het vraagteken door het juiste cijfer om de kluis te openen.



Crimi-onderdelen

Vervolledig de woorddelen in de middelste kolom met de woorddelen die je onderaan vindt om zes nieuwe crimiwoorden te maken. Voeg telkens één deel in de linkerkolom en één deel in de rechterkolom toe.

	DHAV	
	ENREC	
	MIN	
	NPA	
	ORDE	
	SSMO	

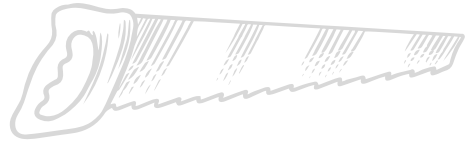


Breinbreker

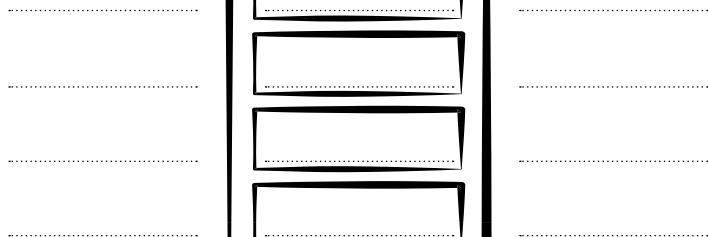
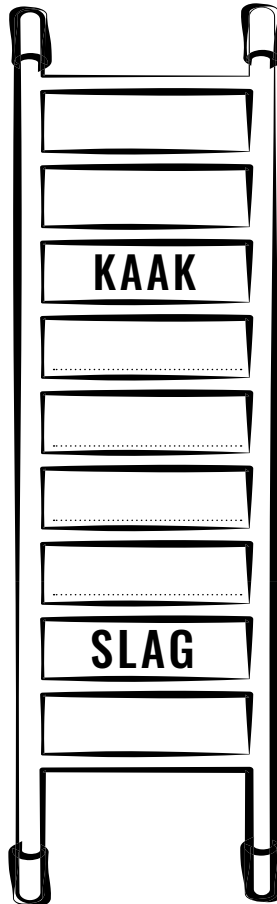
Welk cijfer moet op de plaats van het vraagteken komen op de bankkaart?



Inbraakladder



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



Het Laatste Woord®

Er is een reeks misdaden gepleegd! Het laatste woord dat het slachtoffer sprak, vormt telkens een tip om de dader te kunnen vatten. Vul dat laatste woord onderaan in het raster in en kom zo te weten wie de dader is.

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

Na het drinken van vergiftigde miswijn valt de pastoor in zwijm.
Wie is de dader: de onderpastoor, de koster of de misdienaar?

- 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.

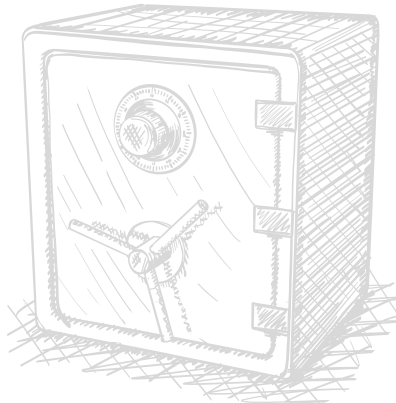
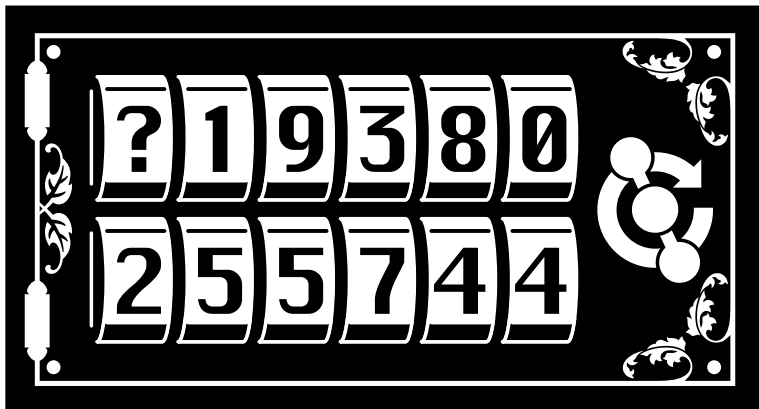


R	A	C	E	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H	A	R	E	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L	A	T	E	R	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P	A	R	E	L	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A C E G H L N O P R T

Kraak de code!

Vervang het vraagteken door het juiste cijfer om de kluis te openen.



Maximum security



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

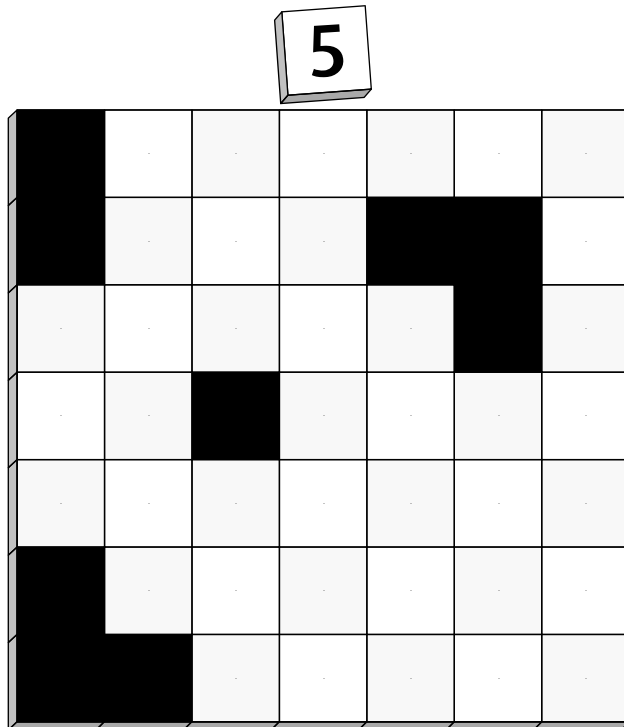
Vul de gevangenis zodat in ieder celblok evenveel gedetineerden zitten als er cellen in het celblok zijn: nummer 1 in een isolatiecel, de nummers 1 en 2 in een celblok van twee cellen, de nummers 1 t.e.m. 3 in een celblok van drie cellen, enzovoort. Om uitbraak zoveel mogelijk te voorkomen, mogen cellen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

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

Dievenpad

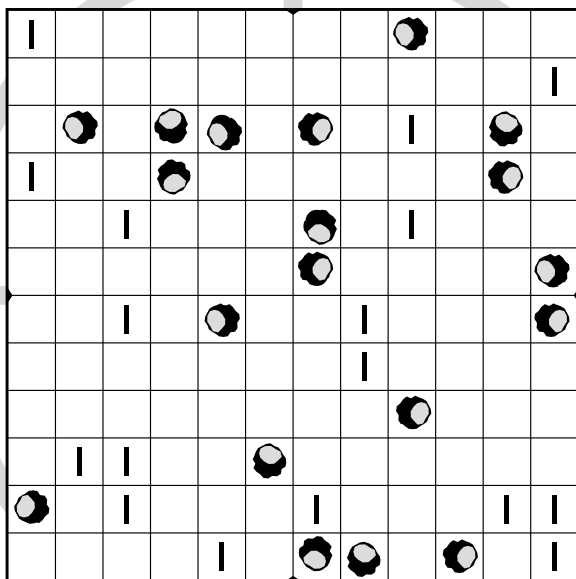
- 1 Start op een blanco veld naar keuze en verbind zoveel mogelijk blanco velden met een doorlopende lijn.
- 2 Verbinden mag alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal. Je bent verplicht de lijn door te trekken in de gekozen richting tot je op een obstakel botst: de rand van het raster, een zwart 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.



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 niet raken, niet verticaal, niet horizontaal en niet diagonaal. Om je op weg te helpen, laten we één spion zien.

		↙					
				↑			↘
↙				↙	→		
			↖				
		↙					
	↖				↖		