

300

**VARIA
PUZZELS**

VAN

NIVEAU 1

TOT

NIVEAU 5

© 2019 – Baeckens Books NV, Mechelen

Brainsnack® Varia Puzzels © 2019 PeterFrank t.v.

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN 9789059246737

NUR 494

D/2019/6186/59

inhoud

Dit gigantische puzzelboek met 300 puzzels bevat tien verschillende puzzels van heel eenvoudig tot aartsmoelijk.

Dit zijn de puzzels:

Woordlegger **NIVEAU 2**

Woordstukken **NIVEAU 2**

Woordzoeker **NIVEAU 2**

Doorloper **NIVEAU 3**

Wie, wat, waar? **NIVEAU 3**

Zandloper **NIVEAU 3**

Zweedse puzzel **NIVEAU 3**

Woordwiel **NIVEAU 4**

Binairo® **NIVEAU 2-4**

Sudoku **NIVEAU 2-5**

spelregels

Binairo®

Er zijn slechts drie spelregels.

1. Vul het raster zo in dat elke rij en elke kolom gevuld is met evenveel nullen en eentjes.
2. Er mogen niet meer dan twee nullen of twee eentjes naast of onder elkaar staan.
3. Identieke rijen en kolommen zijn niet toegestaan.

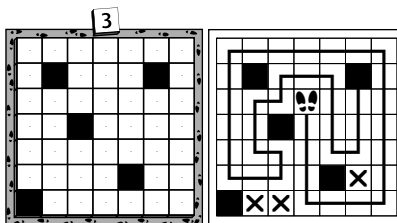
0			1		1					0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
									1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
0		0					0			1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
			0	0						1	0	1	0	0	1	0	1	0	1
1				0		0	0			1	1	0	1	0	0	1	0	0	1
				1						0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
		0						0		1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
		1		0	0		0	0		1	1	0	1	0	0	1	0	1	0
1					0					0	1	1	0	1	0	1	0	1	0

Doorloper

Start op een blanco veld naar keuze en verbind zoveel mogelijk blanco velden met een doorlopende lijn.

Verbinden mag alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal. Je bent verplicht door te verbinden in de gekozen richting tot aan een obstakel; de rand van het raster, een zwart veld of een veld dat al is gebruikt. Aan elk obstakel mag je van richting veranderen. Elk veld mag je maar één keer betreden. In het vakje bovenaan staat hoeveel blanco velden er maximum overblijven.

Meerdere oplossingen zijn mogelijk. We tonen telkens één oplossing.



Sudoku

Om een sudoku op te lossen heb je geen wiskundig inzicht nodig maar volstaat het om logisch te redeneren. Gokken is dus niet de juiste methode.

Vul het raster zo in dat elke rij, elke kolom en elk blok van 3x3 vakjes alle cijfers van 1 tot en met 9 bevatten.

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

Wie, wat, waar?

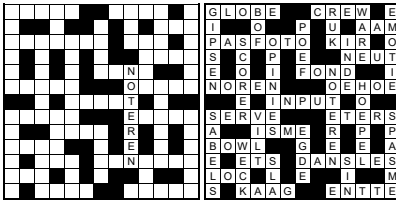
Om het antwoord te vinden op de vraag, leg je alle losse letters op de juiste plaats in het raster onderaan. Je mag de letters maar één keer gebruiken.

Hier kan je wachten op een groot uitgevallene automobil. Waar ben ik?



Woordlegger

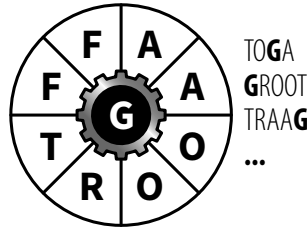
Leg alle woorden van 3 tot en met 7 letters horizontaal of vertikaal op de juiste plaats in het raster. Eén woord krijg je alvast cadeau.



Woordwiel

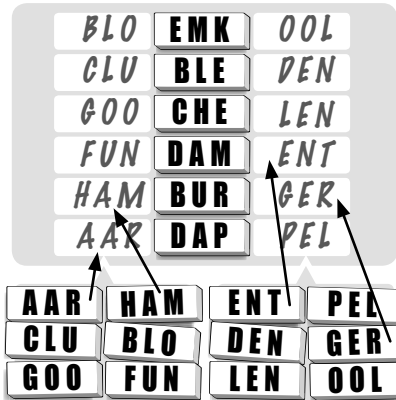
Hoeveel woorden van drie of meer letters, die allemaal de letter in het midden van het wiel bevatten, kan je met dit diagram maken? Meervouden en vervoegingen zijn niet toegelaten. Je mag de letters op het wiel maar één keer gebruiken per gevonden woord.

Het aantal woorden dat wij vonden, waarvan één woord met negen letters, staat bij de puzzel onder de moeilijkheidsgraad. Vind jij er meer?



Woordstukken

Schrijf de linker en rechter woordstukken op de juiste plaats om zes nieuwe woorden te maken.

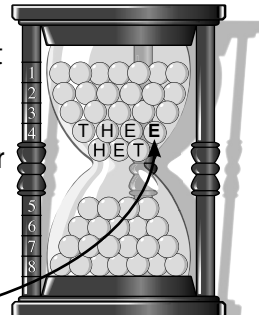


Woordzoeker

Alle woorden zijn zowel verticaal, horizontaal als diagonaal in de twee richtingen verborgen. De overgebleven letters vormen in de leesrichting een zin.

Zandloper

Te beginnen in het midden bevat elk volgende woord naar boven of naar beneden toe de letters van het vorige woord plus één extra letter.



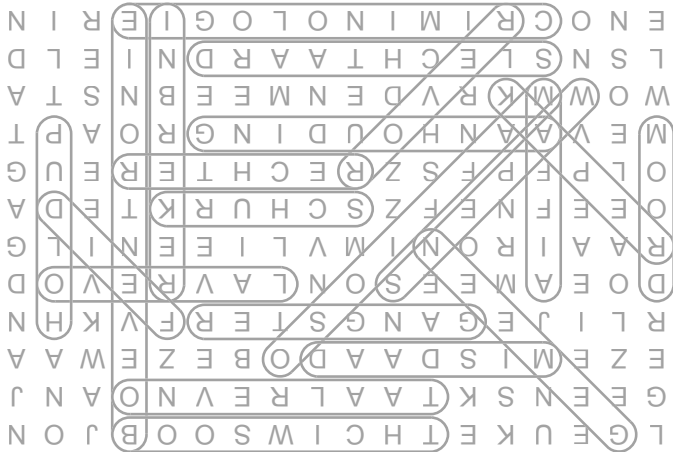
VARIA PUZZELS

1 WOORDZOEKER NIVEAU 2 Bandieten *

AANHOUDING	HOLDUP	ONVERLAAT
BOEVENTRONIE	INBREKER	OVERVAL
BOOSWICHT	KAPER	RECHTER
CRIMINOLOGIE	MAFFIA	ROVER
DIEF	MAFFIOSO	SCHURK
GANGSTER	MISDAAD	SLECHTAARD
GEMEEN	MOORD	WAPENS

L G E U K E T H C I W S O O B J O N
G E E N S K T A A L R E V N O A N J
E Z E M I S D A A D O B E Z E W A A
R L I J E G A N G S T E R F V K H N
D O E A M E E S O N L A V R E V O D
R A A I R O N I M V L I E E N I L G
O E E F N E F Z S C H U R K T E D A
O L P F P F S Z R E C H T E R E U G
M E V A A N H O U D I N G R O A P T
W O W M K R V D E N M E E B N S T A
L S N S L E C H T A A R D N I E L D
E N O C R I M I N O L O G I E R I N

**Leuke jongens kan je ze bezwaarlijk
noemen, daarom vliegen ze, als ze
gevat worden, meestal snel de nor in.**

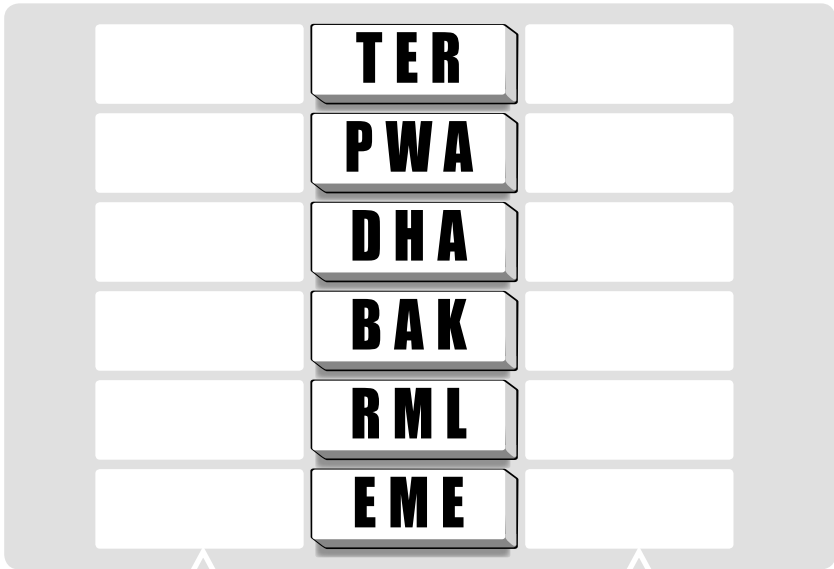


VARIA PUZZELS

2

WOORDSTUKKEN

NIVEAU 2



OES TER PUT
DOO PWA TER
ROO DHA RIG
AAN BAK KEN
STO RML OOP
VAD EME CUM

VARIA PUZZELS

3

WOORDLEGGER

NIVEAU 2

3
BAD
GUM
HIP
PRE
REM
TEM
TOE
VLO

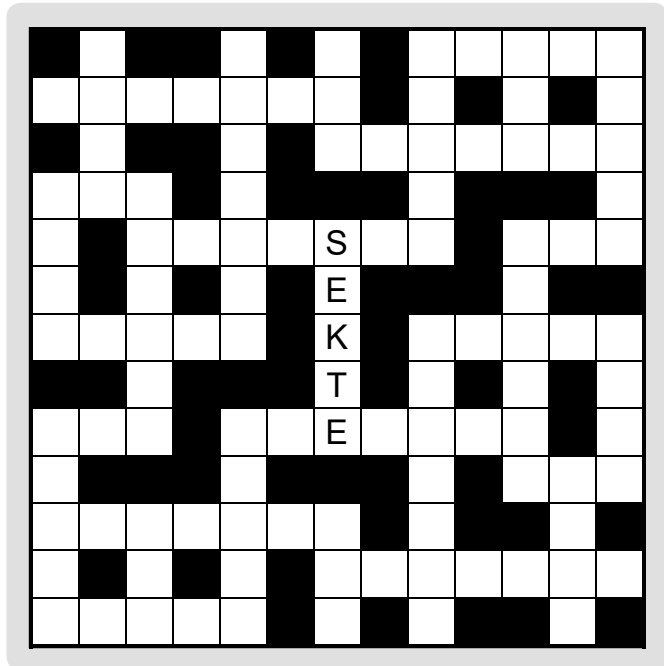
6
EDITIE
GRAVER

7
DAGDEEL
DARMSAP

DWEEPT
EIERDOP
KAPSTER
OCTOPUS
ONBEZET
VETARME

4
EMOE
LABO
SLIM
TOCH

5
DEZER
HITJE
KAATS
KADER
PRONK
SCHUW
SEKTE
SETUP
WASEM



	E			R		M		R	K	A	D	E	R	K
P	O	D	O	P	E	I	E	R	N	A		E		
	M			T		T	E	Z	O	N	B	E		
M	R	E		S				E	R					
I		E	T	E	P	E	E	D	P	R	E			
L		V		A		T				I				
S	T	A	T	K	A	K		E	H	I	T	J	E	H
		R				E		M	C	I				
M	G	U		P	S	A	P	M	O	D	A	R	M	O
E				U				A	T	O	E			T
S	U	P		O	T	O	C	T	B					
A		I		E		L	E	D	D	A	G	D	E	D
W	H	U	S	C	B		V		L					

VARIA PUZZELS

4

ZWEED

NIVEAU 3

reisgoed deel van Spanje		groente	weefsel v.e. spin duplicaat	een der VS	mogelijk- heid	denkbeeld zuiver gewicht		
wereld- bol diepe snijwond				haak- steek	ont- kenning roofvogel			
vijand- schap		zijrivier v.d. Donau fakkel		opslag- plaats gedroog- de vrucht		hoeveel- heid	snoepje	
piste	plas		vaartuig lofdicht		gang v.e. paard		karakter	
opdracht					zijden stof Zweden op internet			
voedsel boom				vorsten- titel				
			rang- telwoord					