

Kuromasu

Bij een Kuromasu moet je op zoek gaan naar de zwarte vakjes in het rooster. Dit kan je doen door rekening te houden met de volgende regels:

- Vakken waar een cijfer in staat blijven altijd wit
- Het cijfer toont hoeveel witte vakken (met inbegrip van het vak met het cijfer) er in totaal te zien zijn in zowel horizontale als verticale richting vanuit het vak met het cijfer tot aan de rand van het rooster of tot aan het eerstvolgende zwarte vakje. In het rooster zie je een voorbeeld van hoe dit werkt.
- Zwarte vakken mogen enkel diagonaal contact maken met elkaar.
- Alle witte vakken zijn horizontaal of verticaal met elkaar verbonden.

1 (vakje met cijfer)
 + 1 (witte vakjes links)
 + 3 (witte vakjes rechts)
 +1 (witte vakjes boven)
 + 0 (witte vakjes onder)
 = 6 (totaal witte vakjes)

De vakjes met een gekleurd kader vormen het codewoord. Is het vakje in het rooster wit, dan schrijf je een "W" in het codewoord. Is het vakje in het rooster zwart, dan schrijf je "Z". De oplossing kan je gebruiken om de vijfde tip van de Dino te bekijken.

3			4		
	4				2
				4	3
				6	
		10			

Codewoord =