



# Puzzelmagazine

## Oktober 2020

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in oktober 2020 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

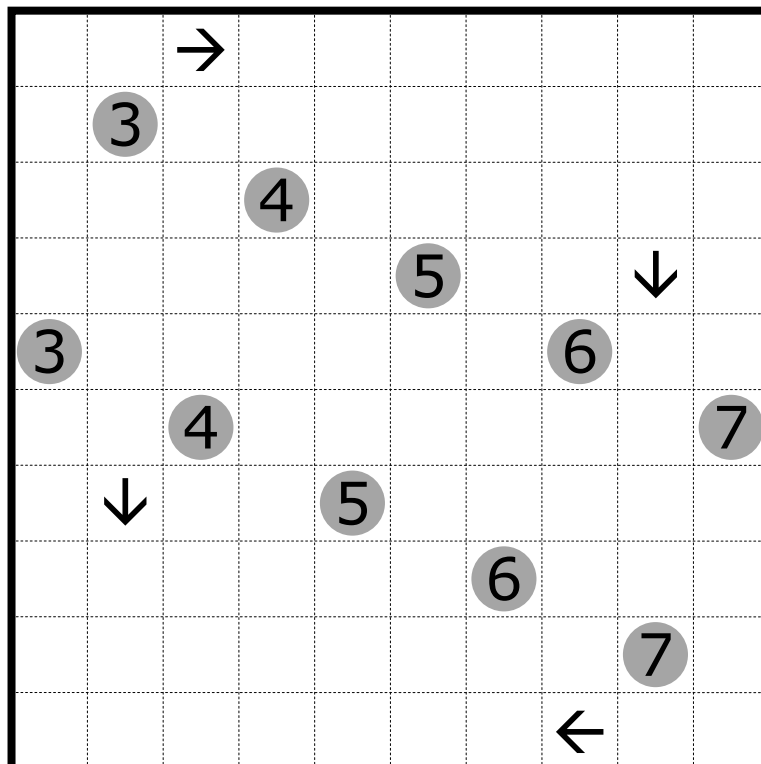
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-10-20	2558	Sashigane	4*	Bram de Laat
2-10-20	2559	Statue Park	4*	Tom Groot Kormelink
5-10-20	2560	Flats	2*	Wilbert Zwart
6-10-20	2561	Hexa 7	3*	Tom Groot Kormelink
7-10-20	2562	Sudoku - Turtle	3*	Richard Stolk
8-10-20	2563	Sudoku - Diagonaal	4*	Yuk Yee Au
9-10-20	2564	Pentomino Rondweg	5*	Wilbert Zwart
12-10-20	2565	Sudoku - Geen 20	3*	Wilbert Zwart
13-10-20	2566	Loting	3*	Arvid Baars
14-10-20	2567	Sudoku - Product Ltd	4*	Richard Stolk
15-10-20	2568	Rekenpijlen	4*	Tom Groot Kormelink
16-10-20	2569	Japans Vierkant met Rondweg	5*	Lars Slofstra
19-10-20	2570	Heyawacky	2*	Saskia Benedictus
20-10-20	2571	Renban	3*	Wilbert Zwart
21-10-20	2572	Sudoku - Greek Carpets	3*	Richard Stolk
22-10-20	2573	Magneten - Hoefijzers	4*	Robert Beärda
23-10-20	2574	Sudoku - Chess Pairs	4*	Tom Groot Kormelink
26-10-20	2575	Cijferlink	1*	Arvid Baars
27-10-20	2576	Bijna sudoku	3*	Tom Groot Kormelink
28-10-20	2577	Sudoku - Coördinaten	4*	Richard Stolk
29-10-20	2578	Gemini Loop - Haaks	4*	Wilbert Zwart
30-10-20	2579	Japans Vierkant	5*	Tom Groot Kormelink

SASHIGANE

Verdeel het diagram in L-vormige gebieden van één cel breed. Een cirkel in het diagram geeft de bocht van een L-gebied aan; een nummer in de cirkel geeft het aantal vakjes van dat L-gebied aan; en een pijl staat op één van de uiteindes van een L-gebied en wijst naar de bocht.

SASHIGANE

Divide the grid into one cell wide L-shaped regions. A circle in the grid indicates the bend of an L-region; a number in the circle indicates the size of the L-region; an arrow in the grid is located at one of the tips of the L-region and points towards the bend.



By Bram de Laat



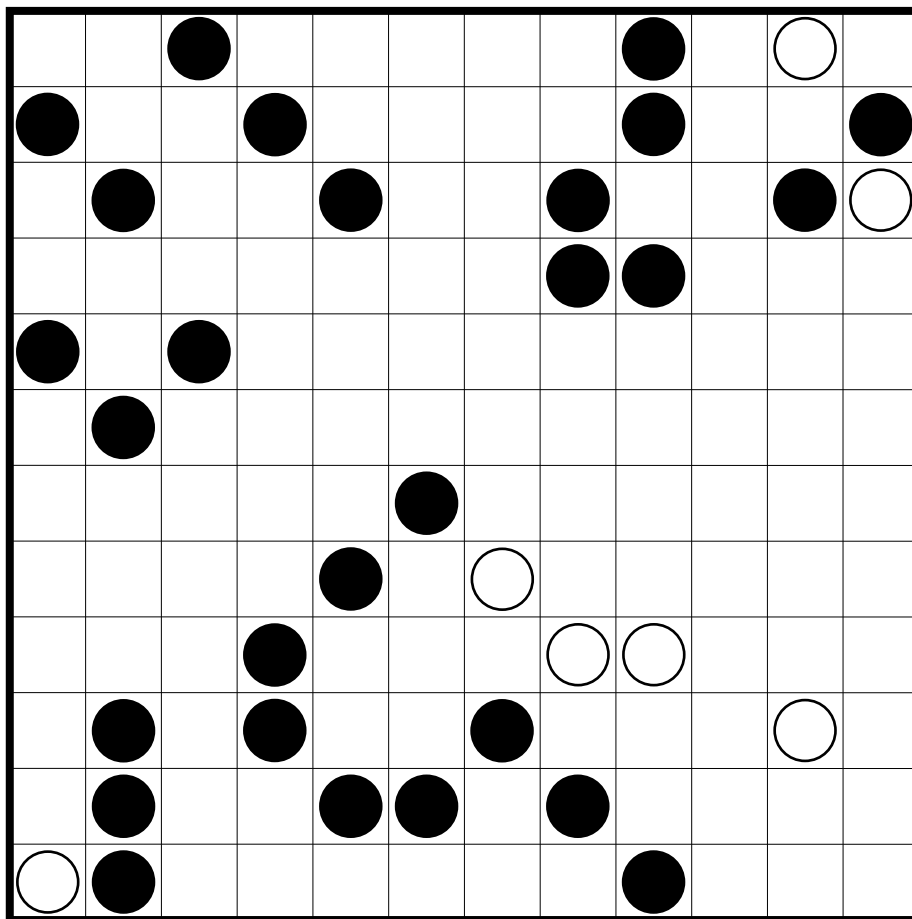
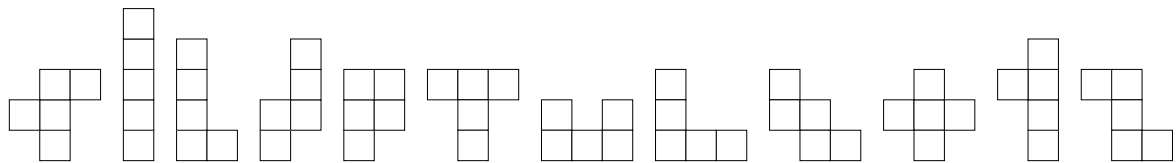
Puzzle ID: #2558

STATUE PARK

Plaats alle twaalf pentomino's in het diagram. De pentomino's mogen elkaar alleen diagonaal raken en ze mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Alle lege cellen moeten een aaneengesloten gebied vormen. Vakjes met zwarte cirkels moeten door een pentomino worden bezet en vakjes met witte cirkels moeten leeg blijven.

STATUE PARK

Place all twelve pentominoes in the grid, so that they do not touch each other by a side. (They may touch each other diagonally.) The pentominoes may be mirrored and/or rotated. All the empty cells must be orthogonally connected to each other. Black circles indicate cells that must be used by one of the shapes. White circles indicate cells that must remain empty.



By Tom Groot Kormelink



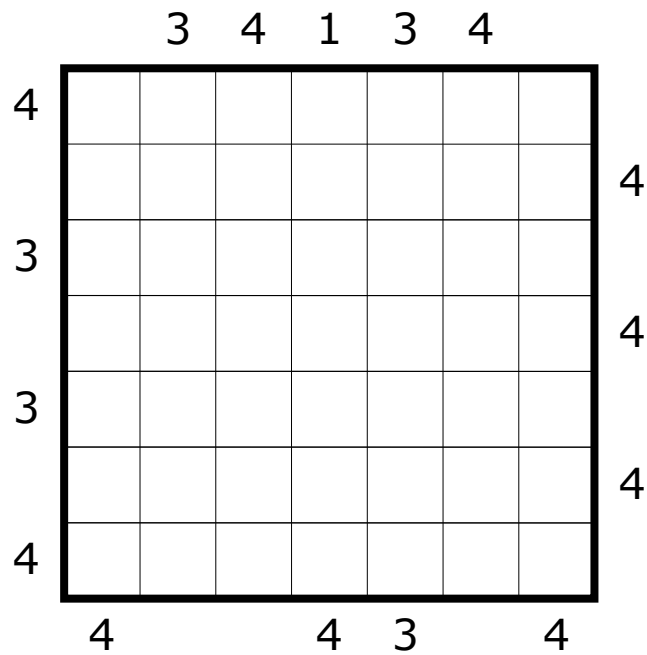
Puzzle ID: #2559

**FLATS**

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

**SKYSCRAPERS**

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column. Each digit represents a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.



By Wilbert Zwart



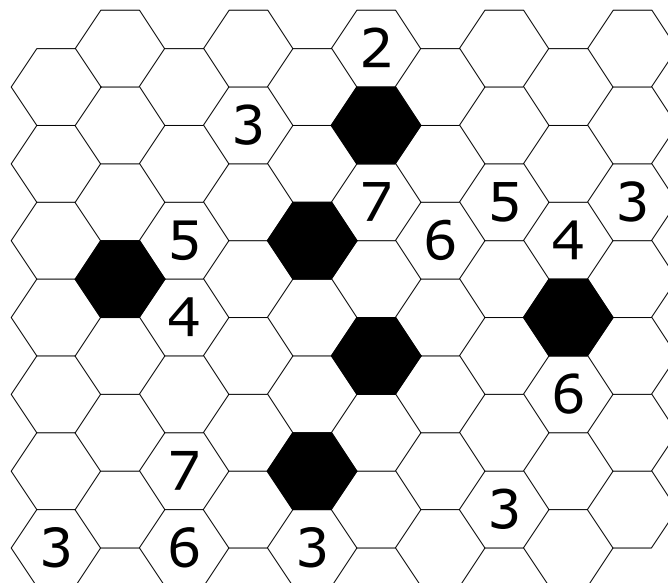
Puzzle ID: #2560

HEXA 7

Vul alle vakjes met één van de cijfers 1-7, zodat vakjes die een gemeenschappelijk buurvakje hebben altijd verschillende cijfers bevatten. Eventuele zwarte vakjes horen niet bij de puzzel, zodat een gezamenlijk zwart buurvakje geen beperkingen oplevert.

HEXA 7

Fill all white cells using the digits 1-7, such that cells that share a neighbour always contain different digits. Possible black cells are not part of the puzzle, i.e. a mutual black neighbouring cell does not give any restrictions.



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2561

SUDOKU – TURTLE

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen links van het diagram geven de som aan van alle horizontale en verticale buren van het cijfer 1 in de betreffende rij. Aanwijzingen boven het diagram geven de som weer van alle horizontale en verticale buren van het cijfer 2 in de betreffende kolom.

SUDOKU – TURTLE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues on the left of the grid indicate the sum of all horizontally and vertically neighbouring digits of the digit 1 in the respective row. Clues above the grid indicate the sum of all horizontally and vertically neighbouring digits of the digit 2 in the respective column.

		17	18	34	17			13	18	21
23										
9										
31										
19										
7										
21										

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2562

SUDOKU - DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, 3x3-blok en de beide diagonalen.

SUDOKU - DIAGONAL

Place the digits from 1 to 9 in every row, column, outlined 3x3-block and both diagonals.

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

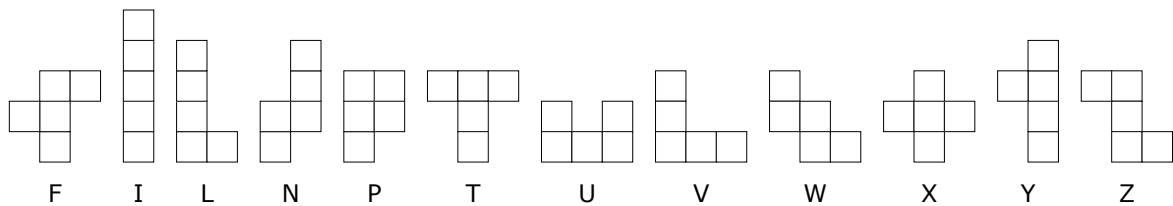


PENTOMINO RONDWEG

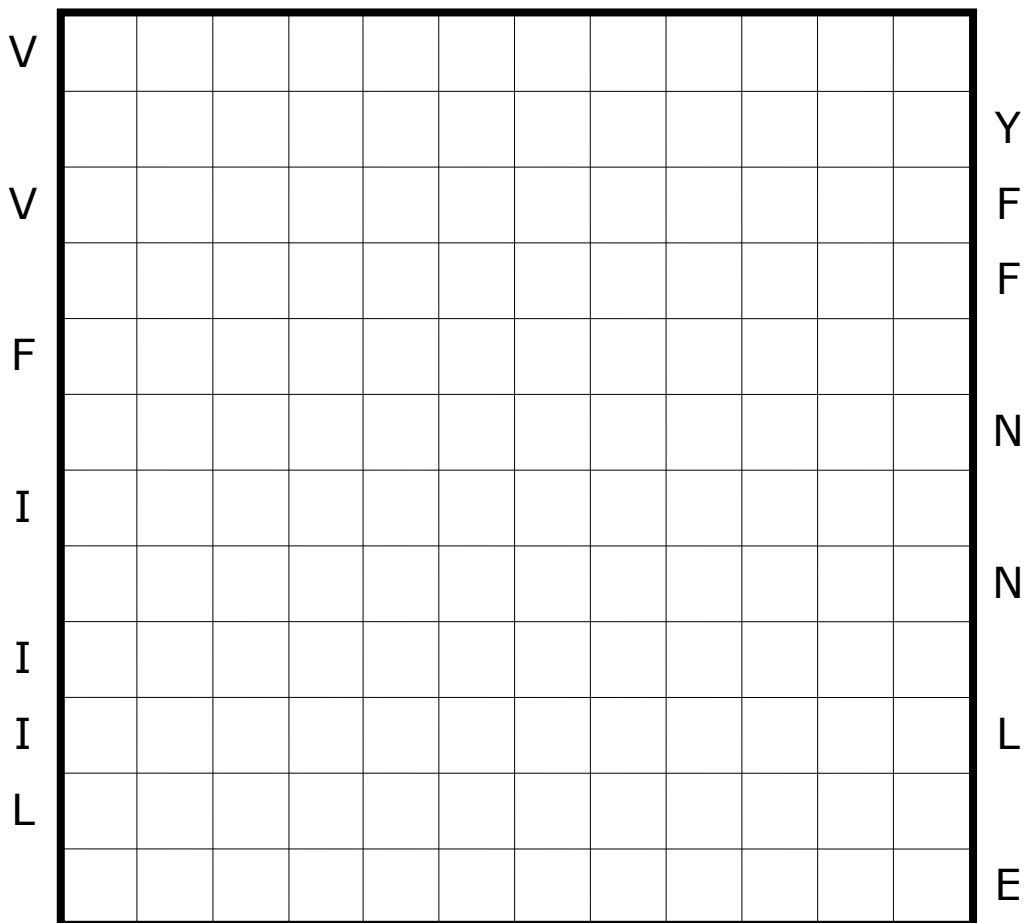
Plaats **een aantal** van de gegeven pentominos **een of meerdere keren** in het diagram zo dat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Pentominos mogen gespiegeld en/of gedraaid worden. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke pentomino je vanaf die kant als eerste tegenkomt, waarbij een 'E' betekent dat er géén pentomino voorkomt. Teken door alle overgebleven witte vakjes één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt en zichzelf niet kruist of overlapt.

PENTOMINO LOOP

Place **some** of the given pentominos **once or more** in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Clues outside the grid indicate the first pentomino in that row or column as seen from that direction, where an 'E' means that no pentomino is placed at all. Draw a single closed loop through all remaining white cells, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself.



V V V F F Y Y Y Y N N



V V Y Y X L L L L N E

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2564



SUDOKU – GEEN 20

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Nergens mag de som van de cijfers in een 2x2-vierkant precies 20 bedragen.

SUDOKU – NO 20

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Nowhere in the grid the sum of the digits in a 2x2-square may be exactly 20.

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



LOTING

Er zijn vijf dozen die elk vijf verschillende letters bevatten. Door steeds uit elke doos één letter te pakken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing one letter from each box, all of the given words can be formed. Which letters are in the same box?

1	2	3	4	5

GLOEI  
HALBE  
JUIST  
KLEFS  
MELKT  
PARVO  
PYLON  
RELAX  
ROZEN  
SAUDI  
SCHAP  
TROUW



SUDOKU – PRODUCT LTD

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel keer het product van twee cijfers in aangrenzende vakjes in de betreffende rij of kolom méér dan 30 bedraagt.

SUDOKU – PRODUCT LTD

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate how many times the product of digits in two adjacent cells in the respective row or column exceeds 30.

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



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 reketeken (+, -, 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..

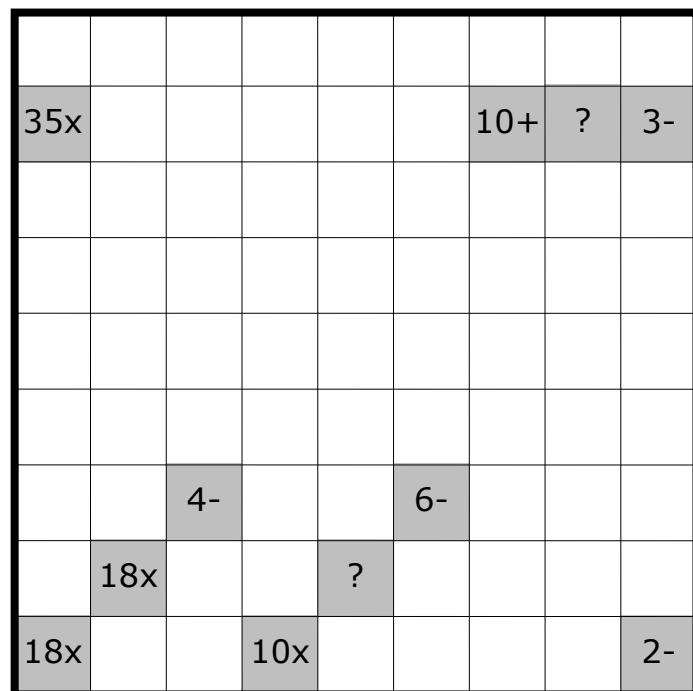
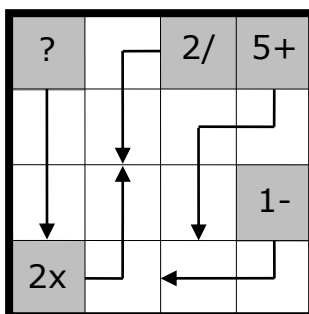
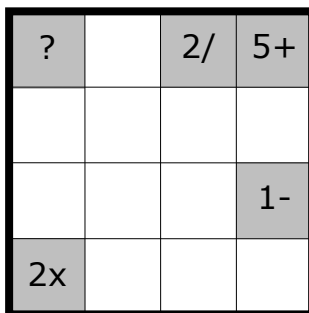
MATH ARROWS

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.



JAPANS VIERKANT MET RONDWEG

Plaats cijfers 1-6 in een aantal vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van aaneengesloten blokken cijfers in de betreffende rij of kolom. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje. Door alle overgebleven witte vakjes loopt een rondweg die zichzelf niet kruist of overlapt.

JAPANESE SUMS WITH LOOP

Place digits 1-6 into some cells such that no digit is repeated within a row or column. Clues outside the grid indicate the sums of contiguous blocks of digits in that row or column. Blocks have to be separated by at least one empty cell. Draw a single closed loop through all remaining empty cells. The loop doesn't cross or overlap itself.

		6								6	
		5	6	6	6		9	5		4	9
		6	5	6	5	8	4	6	5	5	6
8	5										
4	6										
10	5										
7	6										
6	7										
11	3										
5	6										
	-										
6	5										
6	6										

By Lars Slofstra



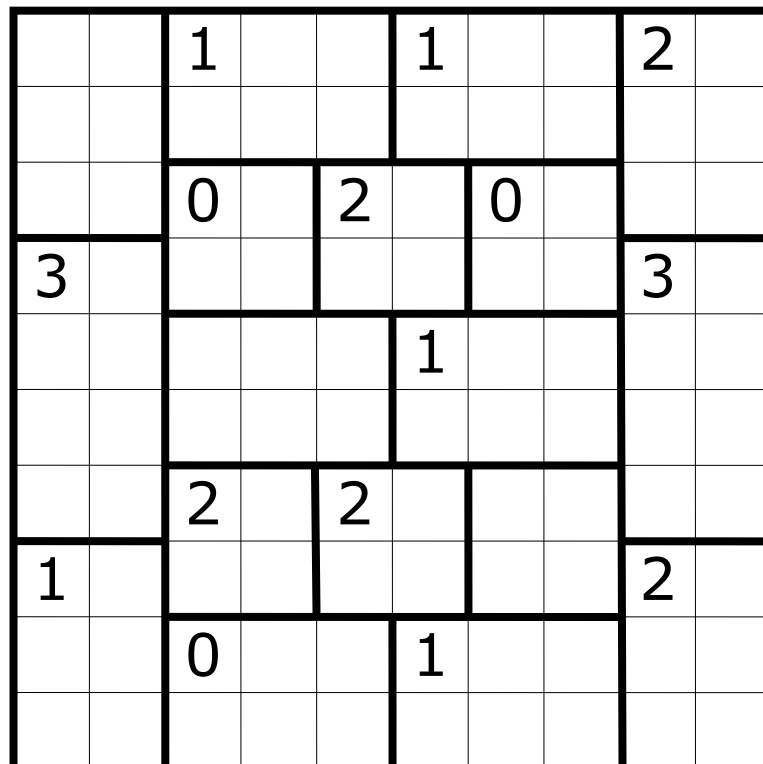
Puzzle ID: #2569

HEYAWACKY

Maak een aantal vakjes zwart, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Elke rechte reeks van witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat vetomrand gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

HEYAWACKY

Blacken some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each series of white cells may not cross more than one region border. Clues indicate the number of blackened cells in that bold outlined region. Cells with clues may be blackened.

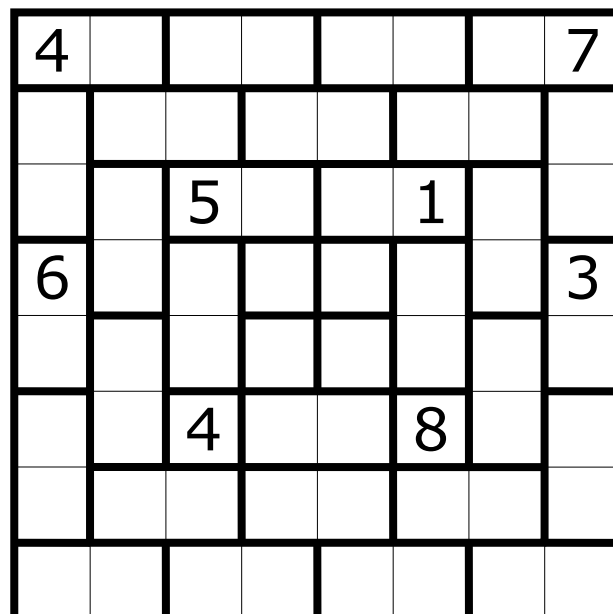


RENBAN

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. De cijfers binnen elk vetomrand gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

RENBAN

Place the digits 1-8 exactly once in every row and column. The digits in each bold outlined area form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order).

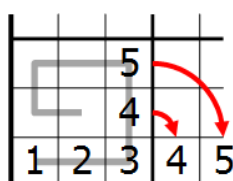


SUDOKU – GREEK CARPETS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elke spiraal stelt een Grieks tapijt voor dat zowel in opgerolde vorm als afgerold tot een rechte lijn dezelfde cijfers in dezelfde volgorde bevat.

SUDOKU – GREEK CARPETS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Each spiral is a Greek carpet. When rolled out from the end, the resulting straight line contains the same numbers in the same order as when rolled up.



	1	2	3	4	5	
			6			
			5			
			7			
			8			

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2572

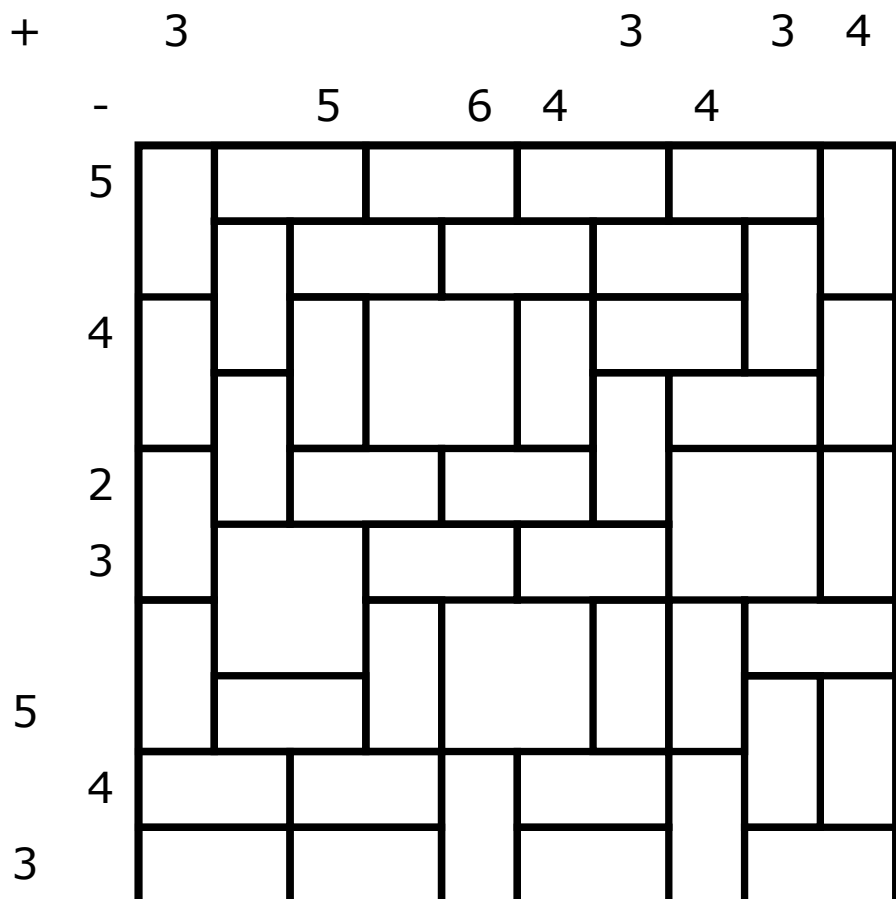
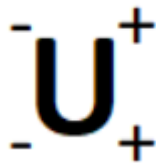


MAGNETEN - HOEFIJZERS

Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Plaats in sommige 2x2-blokken hoefijzermagneten, waarbij elke magneet 2 plus- en 2 minpolen heeft (zie voorbeeld). Gelijke symbolen (plus of min) van verschillende magneten kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS - HORSESHOES

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Place horseshoe magnets into some of the 2x2 blocks with each magnet having 2 positive and 2 negative poles (see example). Cells of different magnets containing magnet halves of the same polarity cannot be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the respective row or column.



By Robert Beärda



Puzzle ID: #2574

**SUDOKU - CHESS PAIRS**

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

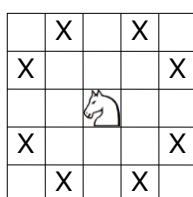
Twee vakjes met hetzelfde cijfer vormen een 'schaakpaar' wanneer ze een (schaak)paardensprongafstand of een loperafstand van elkaar staan. Elk vakje moet tenminste één schaakpaar vormen.

**SUDOKU - CHESS PAIRS**

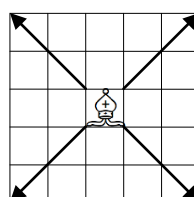
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.

Two cells containing the same digit form a 'chess pair' when they are a (chess)knight's or a bishop's move away from each other. Each cell must be part of at least one chess pair.

Paardensprongafstand  
(Knight's move):



Loperafstand  
(Bishop's move):



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

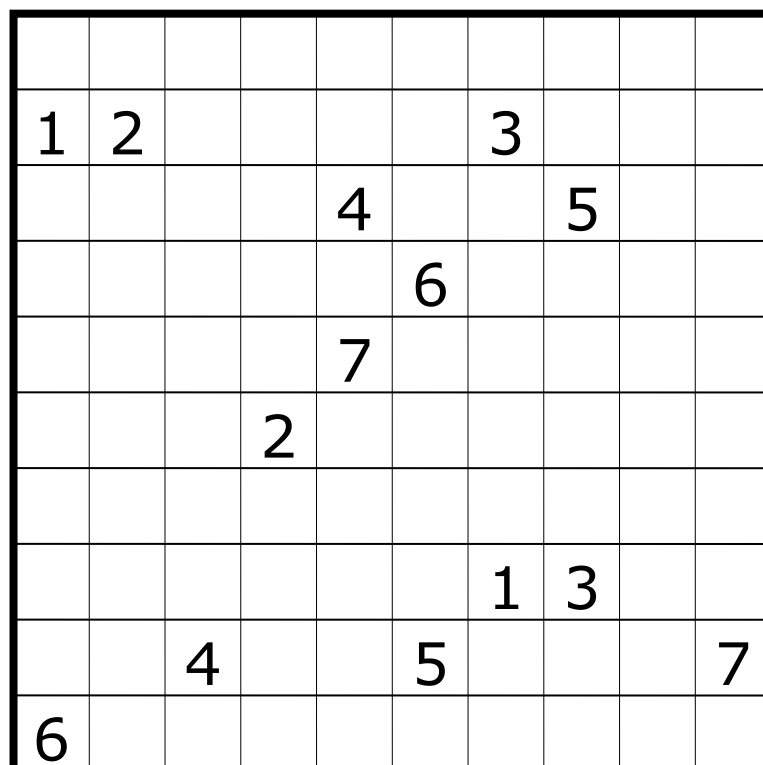


**CIJFERLINK**

Verbind elk tweetal gelijke cijfers met elkaar door middel van een enkele lijn. De lijnen lopen horizontaal en/of verticaal en kruisen of overlappen elkaar niet.

**NUMBERLINK**

Connect each pair of equal digits with each other by a single line. Lines travel horizontally and/or vertically and don't cross or overlap each other.



By Arvid Baars



Puzzle ID: #2575

### BIJNA SUDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elk 3x3-blok.

In rij N en kolom N moet het cijfer N precies twee keer worden geplaatst terwijl de andere cijfers niet vaker dan één keer mogen voorkomen in die rij of kolom. (In rij 5 en kolom 5 komt de 5 dus dubbel voor, samen met zeven andere verschillende cijfers.)

### ALMOST SUDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each 3x3 block.

In row N and column N digit N must be placed twice, while the other digits appear at most once in that row or column. (In row 5 and column 5 the 5 is placed twice, together with seven other, distinct digits.)

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

By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2576

SUDOKU – COÖRDINATEN

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk 3x3-blok bevat informatie over het cijfer dat in hetzelfde blok groot op de achtergrond is weergegeven. Als in een 3x3-blok twee aangrenzende cijfers X en Y horizontaal, verticaal of diagonaal met elkaar zijn verbonden door een lijn, dan moet in minstens één van de vakjes (rij X, kolom Y) of (rij Y, kolom X) dat achtergrondcijfer voorkomen. Als twee aangrenzende cijfers X en Y niet met elkaar zijn verbonden, dan mag dat achtergrondcijfer niet in rij X, kolom Y of rij Y, kolom X voorkomen. In het voorbeeld: de 1 moet voorkomen in minstens één van de vakjes met een rondje, maar mag niet voorkomen in de vakjes met een kruisje vanwege het ontbreken van een lijn tussen de 3 en 4 tussen 2 en 3.

SUDOKU – COORDINATES

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Each 3x3 block contains information about the digit that is placed as background of that block. If two neighbouring digits X and Y are connected horizontally, vertically or diagonally by a line, the digit must appear in at least one of the cells (row X, column Y) or (row Y, column X). If two neighbouring digits X and Y are not connected by a line, the background digit is not written in one of the cells (row X, column Y) and (row Y, column X). In the example: the 1 must appear at least in one of the cells with a circle, but is not allowed in one of the cells with a cross because there is no line between 2/3 and 3/4.)

3	4	X	O
2	X		X
	O	X	

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

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2577

GEMINI LOOP - HAAKS

Teken door alle vakjes van het diagram één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt en zichzelf niet kruist of overlapt. De rondweg loopt op dezelfde manier door vakjes met gelijke letters en op verschillende manieren door vakjes met verschillende letters. De rondweg maakt een haakse hoek in alle vakjes met een letter. Een vraagteken stelt steeds een onbekende letter voor.

GEMINI LOOP – RIGHT-ANGLED

Draw a single closed loop through all cells of the grid, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. Cells with equal letters are traversed in the same way, cells with different letters in different ways. The loop makes a right-angled turn in all cells with a letter. Every question mark must be replaced by a letter.

		?		?				?	
			?		?		?		
	A	?		?		?	B	?	
	?		?	B					?
?		?		?	B	?			
	?		?		?	B		D	
?		?		?		?		?	
		C	?	C			?	D	
		?		?		?		?	
	?				?				

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2578

### JAPANS VIERKANT

Plaats cijfers 1-9 in een aantal vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van aaneengesloten blokken cijfers in de betreffende rij of kolom. Ieder vraagteken stelt een getal (1-45) voor. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje.

### JAPANESE SUMS

Place digits 1-9 into some cells such that no digit is repeated within a row or column. Clues outside the grid indicate the sums of contiguous blocks of digits in that row or column. Every question mark represents a number (1-45). Blocks have to be separated by at least one empty cell.

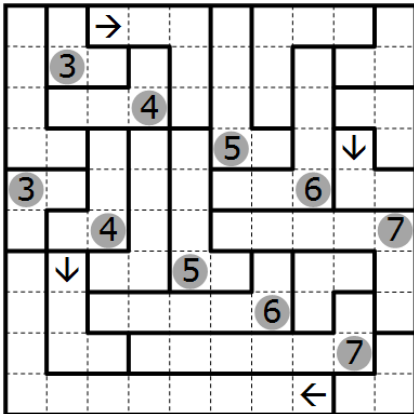
			?					6		
	18	21	8	?	?	10	5		7	
	15	6	8	?	?	9	10	12	6	10
	9	11	8	?	?	4	6	12	7	14

25	20									
21	11									
15	10	2								
	17									
7	8	8	8							
8	7	8	7							
	?	?								
16	12	10								
	?	?	?							
30	15									

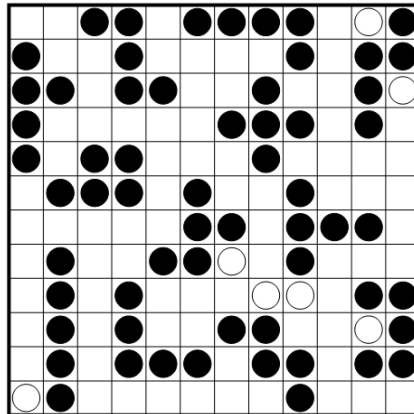


OPLOSSINGEN

#2558 Sashigane



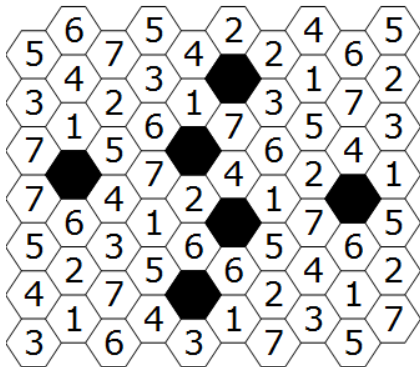
#2559 Statue Park



#2560 Flats

		3	4	1	3	4		
4	1	2	3	7	5	4	6	
	7	3	2	6	1	5	4	4
3	5	1	4	2	6	3	7	
	6	7	5	1	4	2	3	4
3	2	4	1	3	7	6	5	
	4	6	7	5	3	1	2	4
4	3	5	6	4	2	7	1	
		4		4	3		4	

#2561 Hexa 7



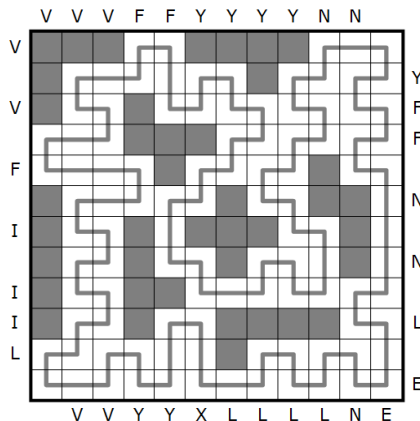
#2562 Sudoku - Turtle

		17	18	34	17			13	18	21
	7	1	6	8	5	3	2	4	9	
23	5	3	9	7	2	4	6	1	8	
	4	8	2	9	1	6	7	5	3	
9	6	4	8	3	7	9	5	2	1	
31	9	5	3	2	6	1	8	7	4	
19	2	7	1	5	4	8	9	3	6	
7	1	2	4	6	9	7	3	8	5	
21	3	6	7	4	8	5	1	9	2	
	8	9	5	1	3	2	4	6	7	

#2563 Sudoku - Diagonaal

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

#2564 Pentomino Rondweg



#2565 Sudoku - Geen 20

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

#2566 Loting

1	2	3	4	5
A	B	C	D	H
F	M	L	E	I
G	O	U	J	K
N	S	V	P	R
T	X	Z	W	Y

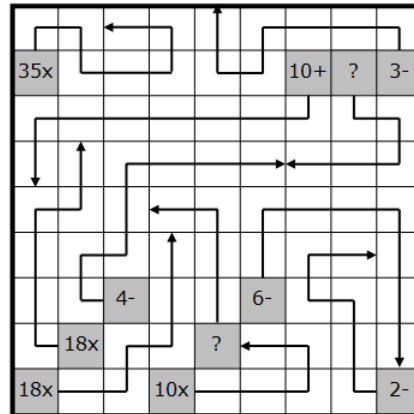


OPLOSSINGEN

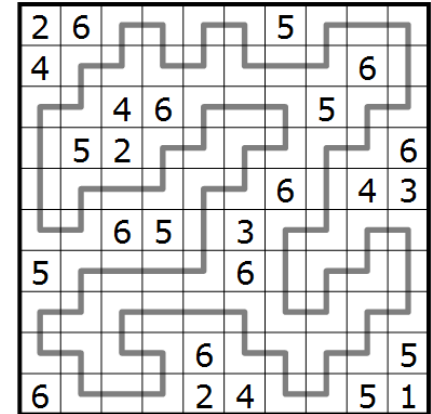
#2567 Sudoku – Product Ltd

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

#2568 Rekenpijlen



#2569 Japans VK met rondweg



#2570 Heawacky

		1			1			2	
		0		2		0			
3									3
					1				
		2		2					
1									2
		0			1				

#2571 Renban

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

#2572 Sudoku – Greek Carpets

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

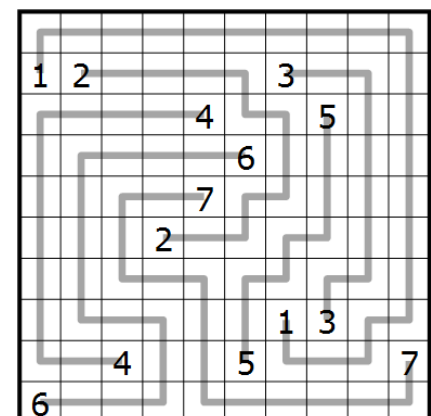
#2573 Magneten - Hoefijzers

+		3				3		3	4
-			5	6	4		4		
5	-	+	-	+	-		-	+	-
	+				+	-			+
4	-		+	-	-	+	-	+	
	+		-	+	+	-	+	-	+
2					-	+	-		+
3		+	-			-	+		-
	-	+	-		-	+	-		
5	+	-	+		-	+		-	+
4	-	+			+	-	+	-	
3			-	+	-		+	-	+

#2574 Sudoku – Chess Pairs

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

#2575 Cijferink



OPLOSSINGEN

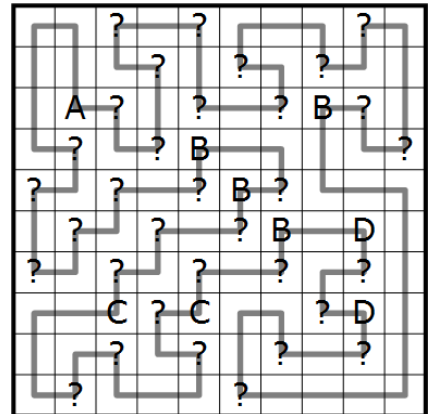
#2576 Bijna Sudoku

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

#2577 Sudoku - Coördinaten

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

#2578 Gemini Loop - Haaks



#2579 Japans Vierkant

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