



Puzzelmagazine

December 2020

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-12-20	2601	Loting	3*	Arvid Baars
2-12-20	2602	Sudoku - Palindroom Slang	3*	Richard Stolk
3-12-20	2603	Kamertje verhuuren (eentjes)	4*	Yuk Yee Au
4-12-20	2604	Japans Vierkant	5*	Saskia Benedictus
7-12-20	2605	Cijferspiraal	2*	Marcel Haas
8-12-20	2606	Sudoku met slang	3*	Tom Groot Kormelink
9-12-20	2607	Sudoku - Odd Parity Circles	3*	Richard Stolk
10-12-20	2608	Nurikabe	4*	Arvid Baars
11-12-20	2609	Turning Fences - Penta	5*	Wilbert Zwart
14-12-20	2610	Flats Plus	3*	Richard Stolk
15-12-20	2611	Domino	3*	Wilbert Zwart
16-12-20	2612	Sudoku - Teleportation Sums	4*	Richard Stolk
17-12-20	2613	Japans Vierkant - Labyrinth	4*	Tom Groot Kormelink
18-12-20	2614	Pentomino Yajilin	5*	Lars Slofstra
21-12-20	2615	Penta Twist	1*	Richard Stolk
22-12-20	2616	Hexa 7	3*	Tom Groot Kormelink
23-12-20	2617	Sudoku - Killer Flats	5*	Richard Stolk
24-12-20	2618	Sudoku - Diagonaal Xmas	3*	Yuk Yee Au
25-12-20	2619	1-11	3*	Lars Slofstra
28-12-20	2620	Tussenruimte	2*	Richard Stolk
29-12-20	2621	Statue Park	3*	Tom Groot Kormelink
30-12-20	2622	Sudoku - Mediaan	3*	Richard Stolk
31-12-20	2623	Sudoku - Oneven Labyrinth	4*	Wilbert Zwart

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

- BUIGT
- CLAIM
- FONDS
- GODIN
- HANIG
- HAPJE
- REMIX
- ROYAL
- SPALT
- STRAK
- VROUW
- ZWANG

By Arvid Baars



Puzzle ID: #2601

SUDOKU – PALINDROOM SLAG

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Teken een slang in het diagram, beginnend en eindigend in de vakjes met de cirkels. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. De cijfers op de slang vormen een palindroom; van achteren naar voren is de volgorde van de cijfers hetzelfde als van voren naar achteren. De cijfers in de grijze vakjes zijn geen onderdeel van de slang en geven aan hoeveel van de in horizontaal, verticaal en diagonaal aangrenzende vakjes bij de slang horen. Alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

SUDOKU – PALINDROMIC SNAKE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Draw a snake in the grid that starts and ends in the cells with the circles. The snake wriggles horizontally and vertically and never touches itself, not even diagonally. The digits on the snake form a palindrome; they read backwards the same as forwards. The digits in grey cells are not part of the snake and indicate how many of the horizontally, vertically and diagonally adjacent cells are part of the snake. All possible grey cells are given.

5			3					
7								
					8			
○		1				2		
			5					
								3
	○							
					3			9

By Richard Stolk



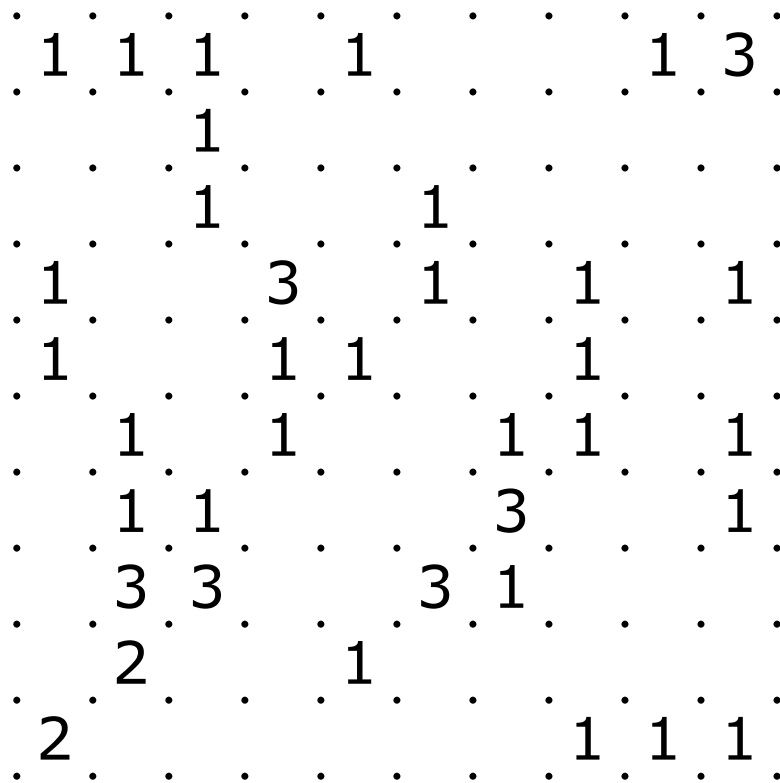
Puzzle ID: #2602

KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, **ook niet diagonaal**. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan. **Bovendien zijn alle 1-en gegeven.**

SLITHERLINK – ALL ONES

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The digits indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above that digit. Additionally, **all 1s are given**.



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. 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. Blocks have to be separated by at least one empty cell.

11

21 5 8 14 19 6 15

13 23 30 13 10 14 9 12 14 14

4 22 7 8 18 14 9 12 15 30

20 22										
9 21 12										
16 14 7										
26 12										
14 7 7										
6 11 11 11										
30 14										
12 23 6										
10 13 14										
14 14 14										

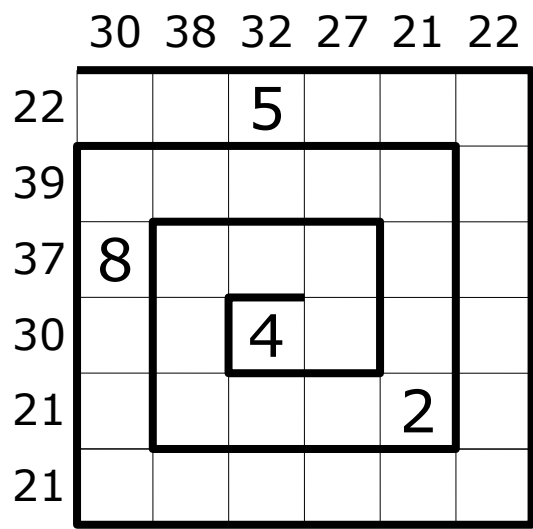


CIJFERSPIRAAL

Plaats verschillende cijfers 1-9 hoogstens één keer in elke rij en kolom. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in de betreffende rij of kolom. Onderweg op de spiraal is elk cijfer óf groter óf kleiner dan zijn **beide buurcijfers**.

DIGIT SPIRAL

Place different digits 1-9 at most once in every row and column, such that the sum of the digits is indicated by the clues outside the grid. Along the spiral, each digit is either larger or smaller than **both its neighbours**.



By Marcel Haas



Puzzle ID: #2605

SUDOKU MET SLANG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Teken ook een slang die de cirkels in de grijze vakjes verbindt. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. De slang gaat door alle witte vakjes met een cirkel. De slang gaat rechtdoor in alle vakjes met een oneven cijfer en maakt een hoek van 90 graden in alle vakjes met een even cijfer.

SUDOKU WITH DUTCH SNAKE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Also locate a snake (a 1-cell wide path) that connects the circles in the grey cells. The snake wriggles horizontally and vertically and never touches itself, not even diagonally. All white cells with circles must be part of the snake. Along the path, the snake must pass straight through any cell with an odd number and make a 90-degree turn in any cell with an even number.

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

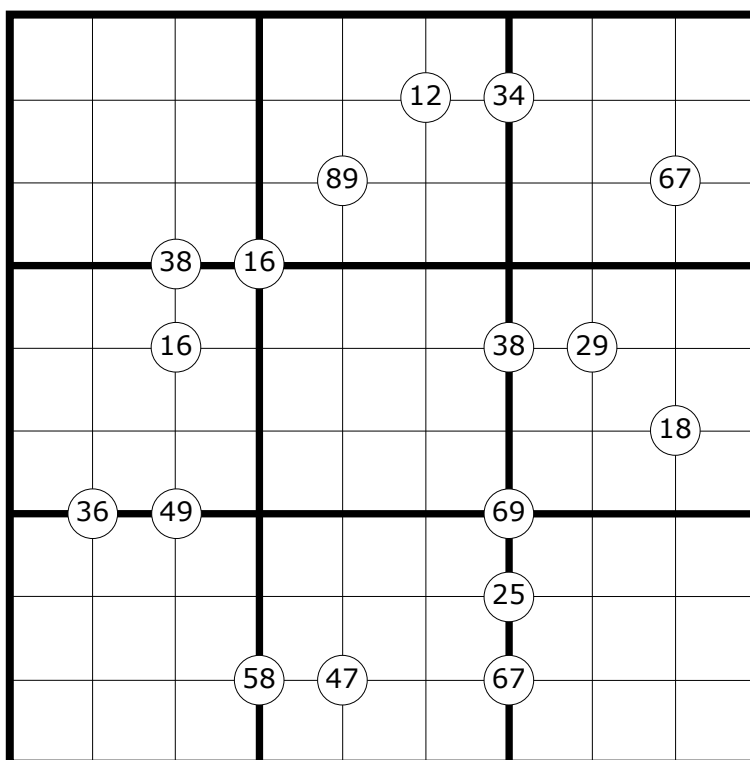


SUDOKU – ODD PARITY CIRCLES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waar binnen een gebied van 2x2 **precies 3 oneven óf 3 even cijfers** staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. De cijfers in de cirkel moeten schuin tegenover elkaar worden geplaatst in het betreffende gebied. In zo'n gebied mogen cijfers twee keer voorkomen.

SUDOKU – ODD PARITY CIRCLES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all** cases where in an area of 2x2 **exactly 3 odd or 3 even digits** appear, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The digits in the circle have to be placed on a diagonal in such an area. Within a 2x2 area digits may repeat.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2602

NURIKABE

Kleur een aantal vakjes zodat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. De gekleurde vakjes mogen nergens een gebied van 2x2 vakjes vormen. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten regio's. Elke regio bevat één getal, dat de oppervlakte van die regio aangeeft.

NURIKABE

Colour some cells such that all coloured cells are horizontally or vertically connected. Coloured cells may not cover any area of 2x2 cells. The remaining white cells form connected regions. Each region must contain one single number, that indicates the size of this region.

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

By Arvid Baars



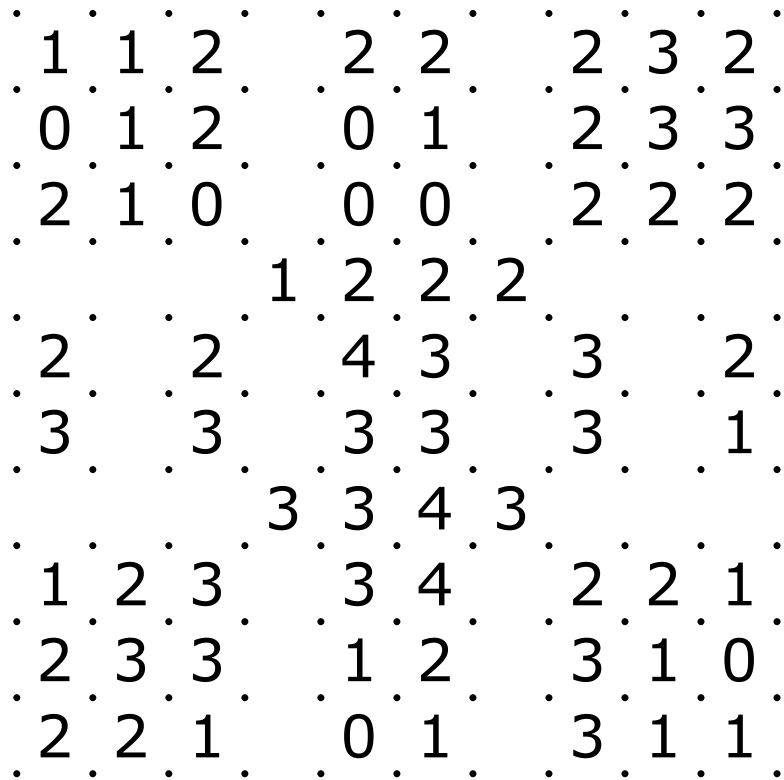
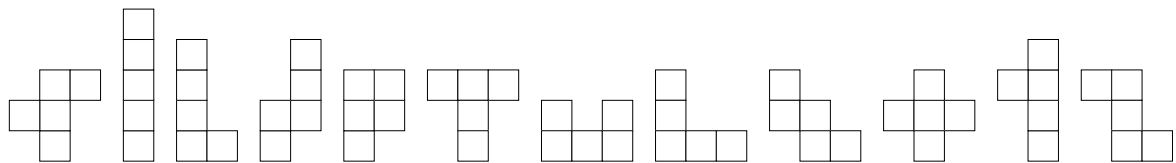
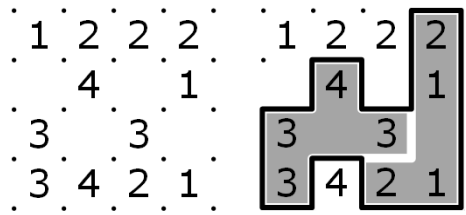
Puzzle ID: #2608

TURNING FENCES - PENTA

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, **ook niet diagonaal**. De aanwijzingen geven het aantal bochten aan die de rondweg maakt op de vier omliggende rasterpunten. Binnen de rondweg liggen precies 60 vakjes waarin alle gegeven pentominos geplaatst moeten worden. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.

TURNING FENCES - PENTOMINO

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The clues indicate the number of turns that the loop makes in the four surrounding grid points. The loop encloses exactly 60 cells, in which all the given pentominos have to be placed. Pentominos may be rotated and/or mirrored.



By Wilbert Zwart



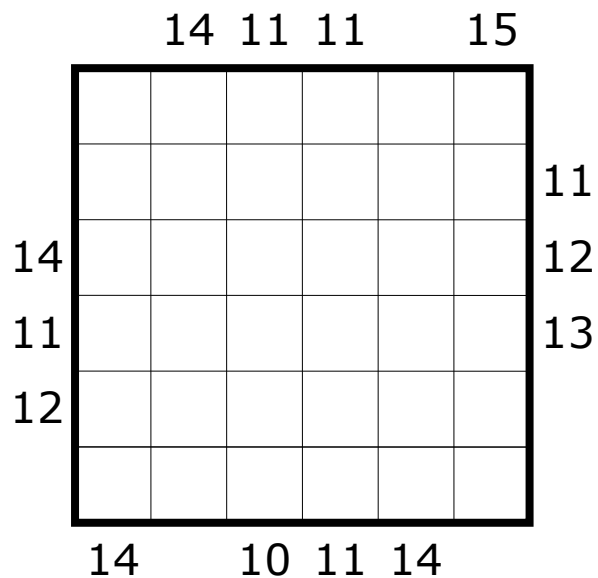
Puzzle ID: #2609

FLATS PLUS

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van die hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de zichtbare gebouwen vanaf die kant, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

SUM SKYSCRAPERS

Place the digits 1-6 exactly once in every row and column. Each digit represents a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate the sum of the visible buildings from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2610

DOMINO

Plaats alle gegeven dominostenen **precies één keer** in het diagram, door de randen in te tekenen.

DOMINO

Place the given set of dominoes **exactly once** in the grid, by drawing their boundaries.

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

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

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2611

SUDOKU – TELEPORTATION SUMS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van het eerste en het X'ste cijfer vanaf die kant, waarbij X het eerste cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU – TELEPORTATION SUMS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first and the Xth digit in the corresponding direction, where X is the first digit in that direction.

10									10
									9
11									12
									5
									12
									9
8									
	8	2	14						12

9 14
5 5
10 11

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2612

JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats cijfers 1-8 in alle lege vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Teken daarnaast één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt door alle witte vakjes van het diagram. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de getallen op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

JAPANESE SUMS - LABYRINTH

Place digits 1-8 into all empty cells such that no digit is repeated within a row or column. Additionally, draw a single closed loop that travels horizontally and vertically through all white cells of the grid. Clues outside the grid indicate the sums of the digits on each loop segment in the respective row, in the correct order.

		10					<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td></tr> </table>				1	2	4	3	2	1	3	4	4	3	2	1	3	4	1	2
1	2	4	3																							
2	1	3	4																							
4	3	2	1																							
3	4	1	2																							
2	4	4																								
4	3	2	1																							
		7	3																							

		25	6	5											
4	3	10	11	8											
		8	8	10	10										
13	10	3	1	9											
		3	19	12	2										
		10	16	10											
19	6	7	4												
		15	21												

By Tom Groot Kormelink



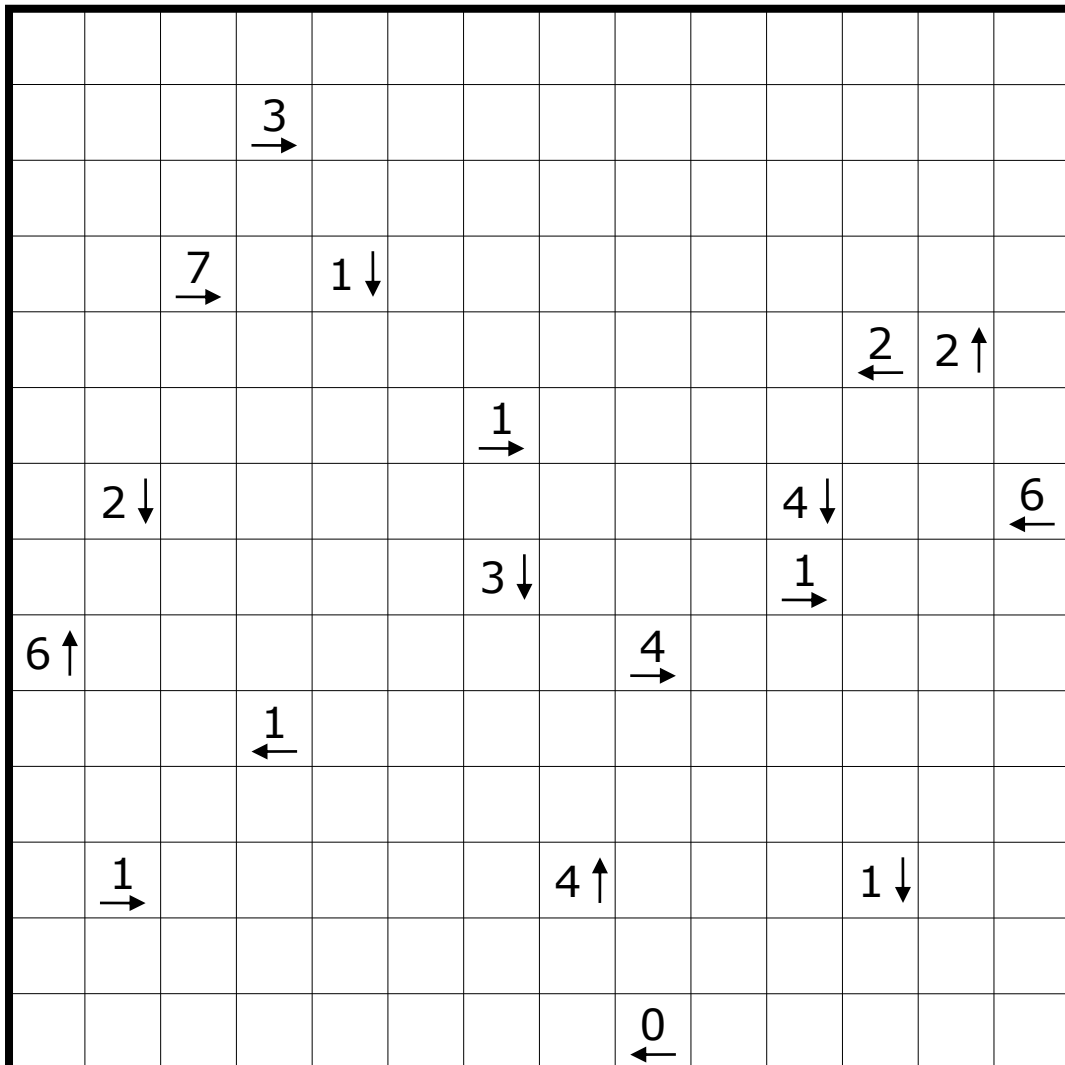
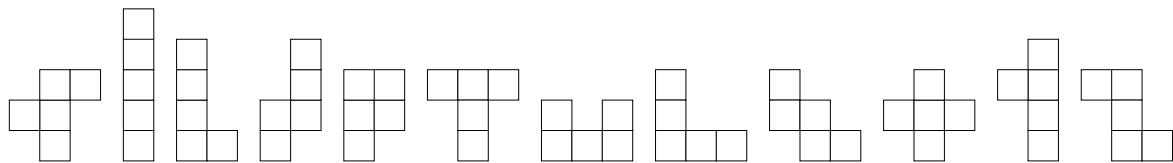
Puzzle ID: #2613

PENTOMINO YAJILIN

Maak precies 60 vakjes zwart zodat elke pijl naar het aantal zwarte vakjes wijst als aangegeven door de cijfers. Zwarte vakjes vormen de gegeven pentominos. Deze mogen gedraaid en/of gespiegeld worden, maar mogen elkaar **alleen diagonaal** raken. Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist/overlapt zichzelf niet.

PENTOMINO YAJILIN

Blacken exactly 60 cells such that every arrow points to the corresponding number of black cells. Black cells form the given set of pentominos. Pentominos may be rotated and/or reflected and they may only touch each other **diagonally**. All remaining white cells should be traversed by a single closed loop that connects the centres of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.



By Lars Slofstra



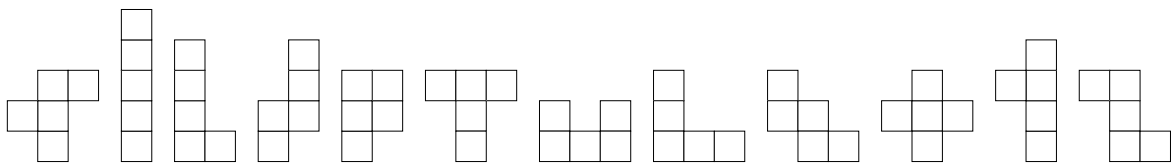
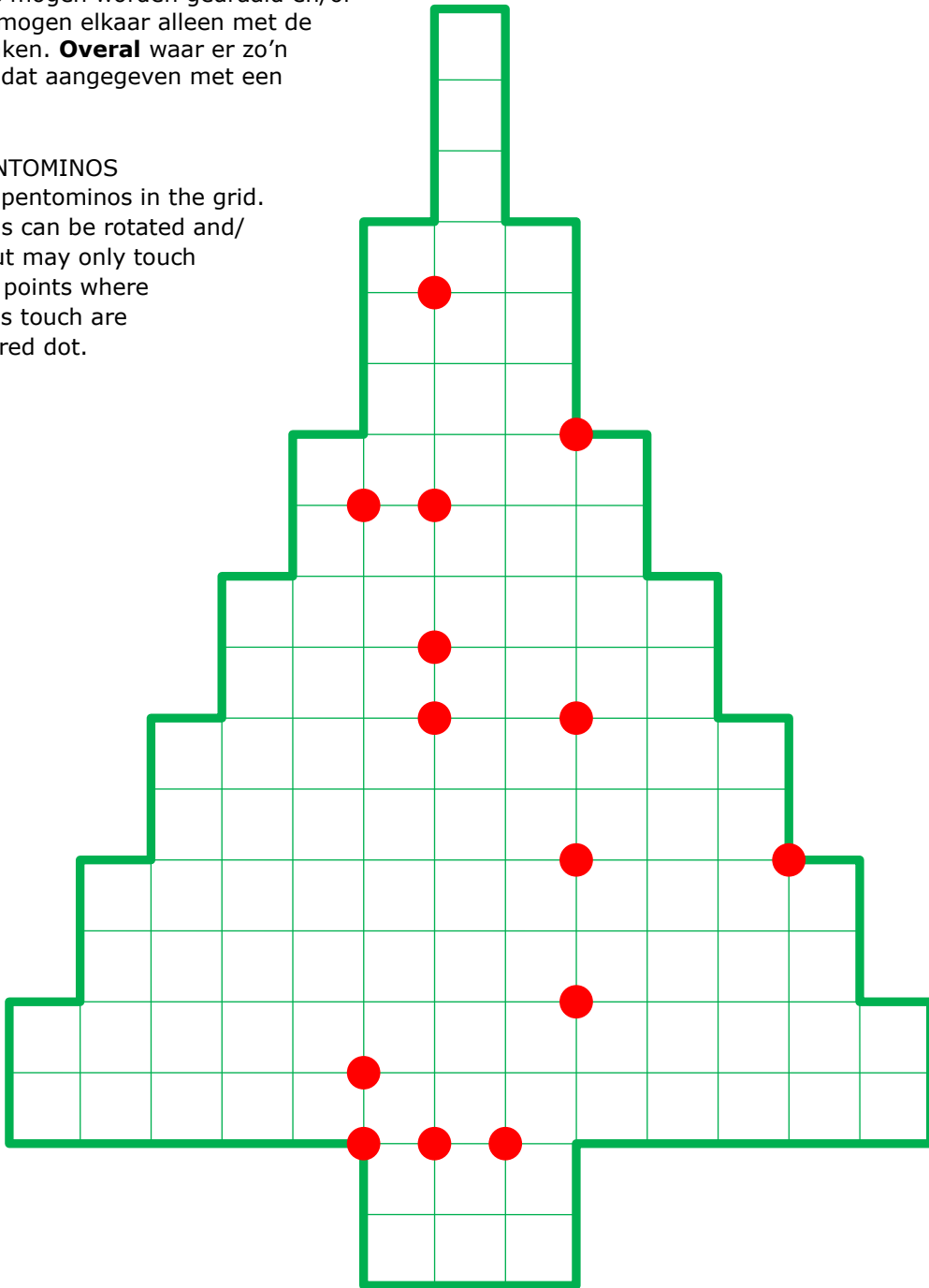
Puzzle ID: #2614

PENTA TWIST

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram.
De pentominos mogen worden gedraaid en/of
gespiegeld en mogen elkaar alleen met de
hoekpuntjes raken. **Overall** waar er zo'n
raakpunt is, is dat aangegeven met een
rode stip.

TOUCHING PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid.
The pentominos can be rotated and/
or mirrored, but may only touch
diagonally. **All** points where
two pentominos touch are
indicated by a red dot.



By Richard Stolk



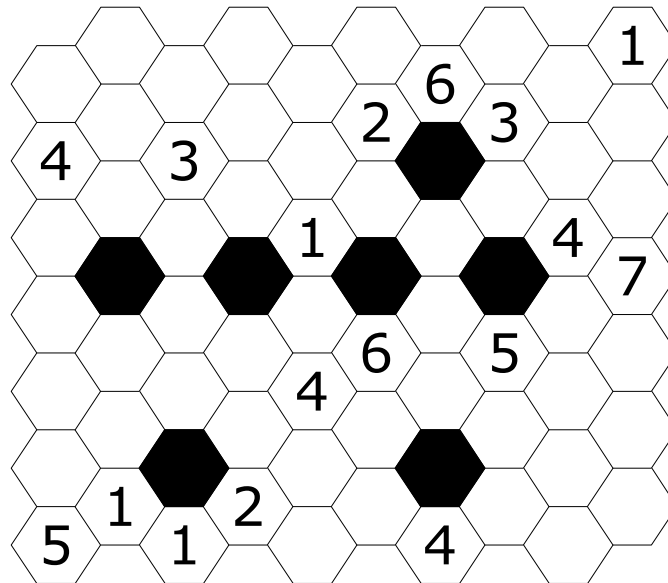
Puzzle ID: #xxxx

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.

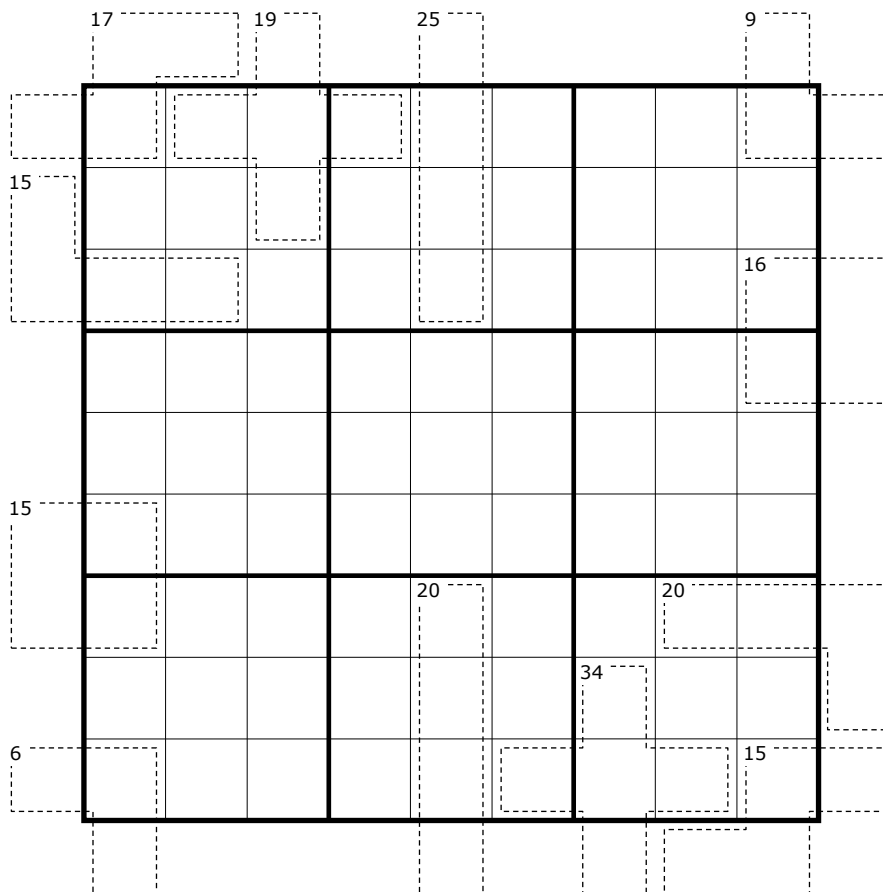


SUDOKU – KILLER FLATS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij en kolom binnen het vetomrande 9x9-gebied en elk vetomrand 3x3-blok. De cijfers binnen het 9x9-gebied stellen flatgebouwen voor van die hoogte. De cijfers buiten dit gebied geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen een gebied moeten verschillend zijn.

SUDOKU – KILLER SKYSCRAPERS

Place the digits 1-9 in each row and column of the bold outlined 9x9 region and every bold outlined 3x3 block. Each digit within the 9x9 region represents a skyscraper of that height. Digits outside this region indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. The small numbers in the upper left corner of the dotted outlined areas indicate the sum of the digits in that area. Within a dotted outlined area all digits must be different.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2617

SUDOKU – DIAGONAAL XMAS

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

SUDOKU – DIAGONAL XMAS

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

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

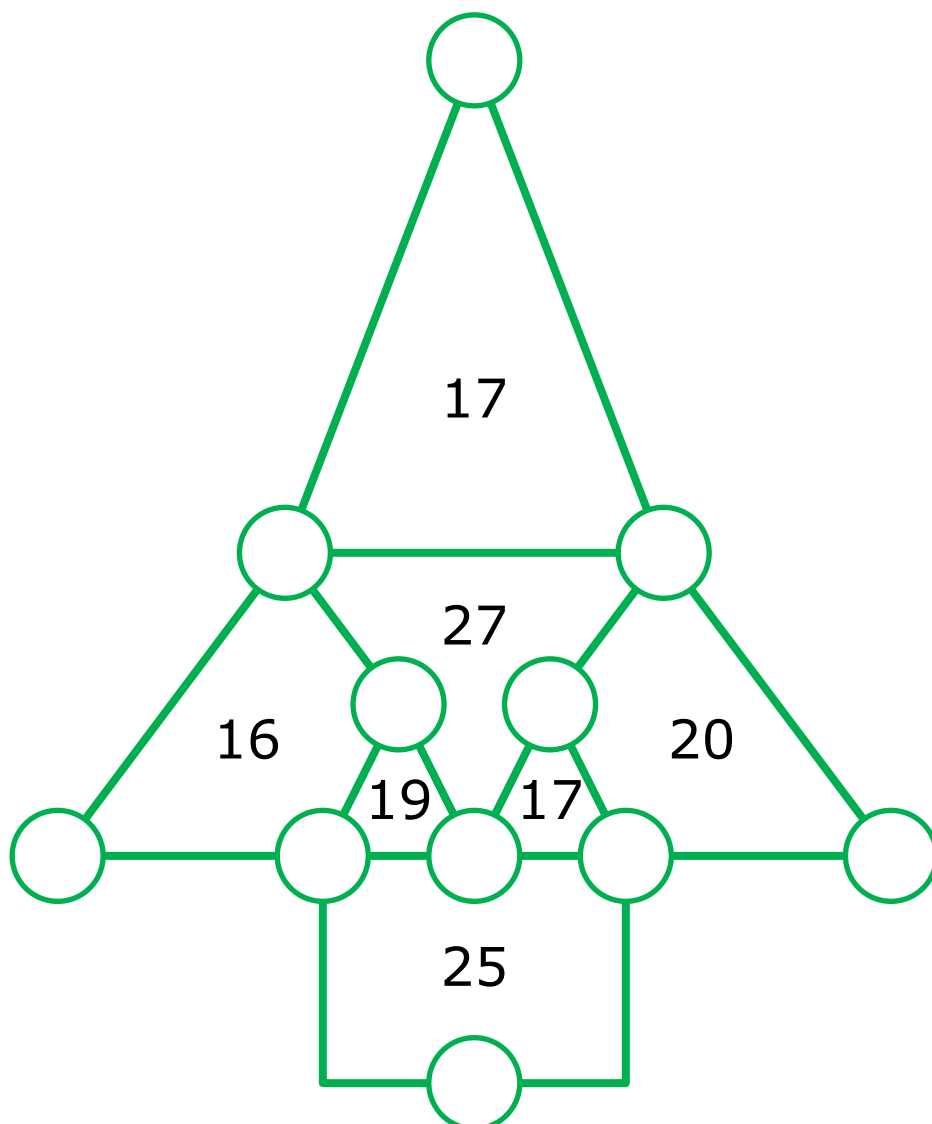


1-11

Plaats in elke cirkel een verschillend cijfer uit de reeks 1-11 zodanig dat de gegeven getallen de som aangeven van de cijfers in de aangrenzende cirkels.

1-11

Place a different digit 1-11 in each circle such that the given numbers indicate the sum of the digits in the adjacent circles.



By Lars Slofstra



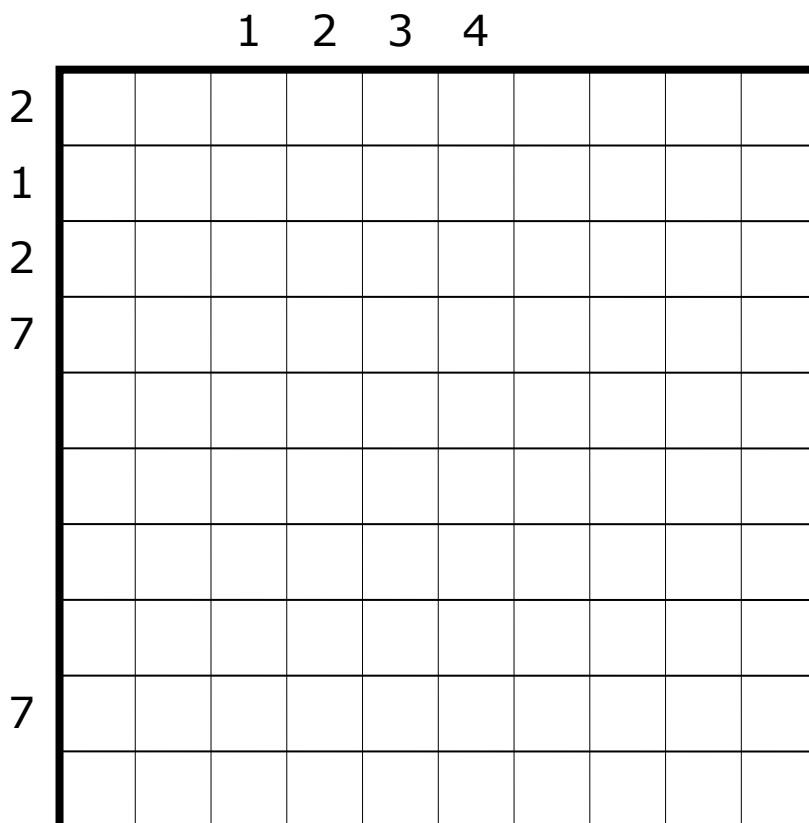
Puzzle ID: #2619

TUSSENRUIMTE

Maak in elke rij en elke kolom twee vakjes zwart, zonder dat ze elkaar raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal witte vakjes aan tussen de twee zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

GAPS

Blacken two cells in each row and column. Black cells do not touch, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of white cells between the two black cells in the respective row or column.



By Richard Stolk



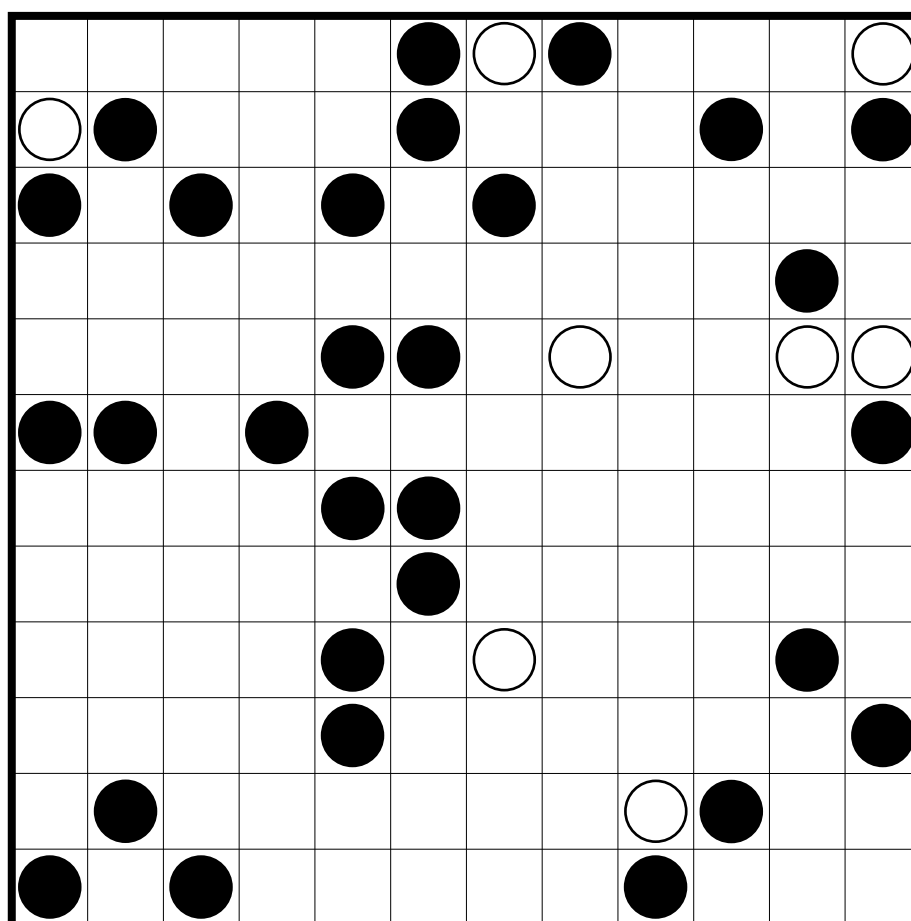
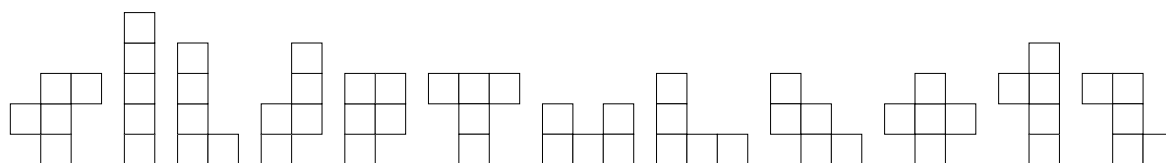
Puzzle ID: #2620

STATUE PARK

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram. De pentominos 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 given pentominos in the grid, so that they do not touch each other by a side. (They may touch each other diagonally.) The pentominos 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: #2621

SUDOKU – MEDIAAN

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De gegeven cijfers buiten het diagram moeten in een van de eerste drie vakjes vanaf die kant worden geplaatst. Van de andere twee cijfers in de eerste drie vakjes is er één hoger en één lager dan het gegeven cijfer.

SUDOKU – MEDIAN

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The given digits outside the grid have to be placed in one of the first three cells from that side. Of the other two digits in the first three cells, one digit is smaller and one digit is greater than the given digit.

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

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2622

SUDOKU – ONEVEN LABYRINTH

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er is tenminste één route van horizontaal en verticaal aaneengesloten vakjes die uitsluitend oneven cijfers bevat en loopt van het vakje linksboven naar het vakje rechtsonder.

SUDOKU – ODD LABYRINTH

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. There must be at least one path that travels horizontally and vertically from the top left cell to the bottom right cell which passes through odd digits only.

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



OPLOSSINGEN

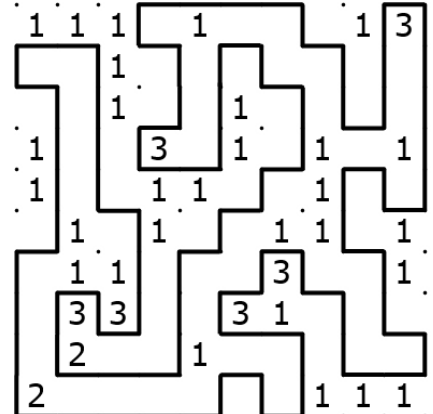
#2601 Loting

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

#2602 Sudoku –Palindroom Slang

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

#2603 Kamertje verhuren



#2604 Japans Vierkant

				11																					
		21		5		8		14		19		6		15											
13		23		30		13		10		14		9		12		14		14							
				4		22		7		8		18		14		9		12		15		30			
20		22		4		2		5		9				1		7		6		8					
9		21		8		1				2		4		9		6				7		5			
16		14		9		6		1				2		4		5				3		7			
26		12		9		6		8		3				1		5				4		2			
14		7		7		7		5		2				1		6				4		3			
6		11		11		11		6				4		7				8		3		2		9	
30		14				8		9		6		7				4				2		5		3	
12		23		6		1		3		8				5		7				2		9		6	
10		13		14		3		7				5		6		2				1		9		4	
14		14		14		4		7		3				5		9				6		8		8	

#2605 Cijferspiraal

30						38						32						27						21						22											
22						7						3						5						2						4						1					
39						6						8						7						9						5						4					
37						8						7						9						5						6						2					
30						3						9						4						6						1						7					
21						4						5						6						1						2						3					
21						2						6						1						4						3						5					

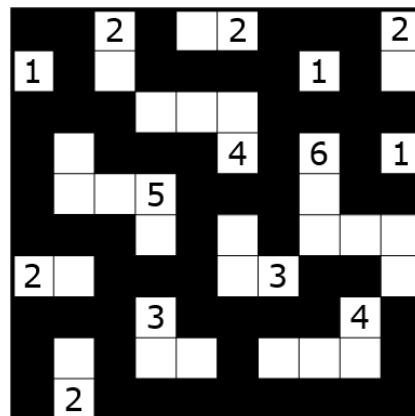
#2606 Sudoku met Slang

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

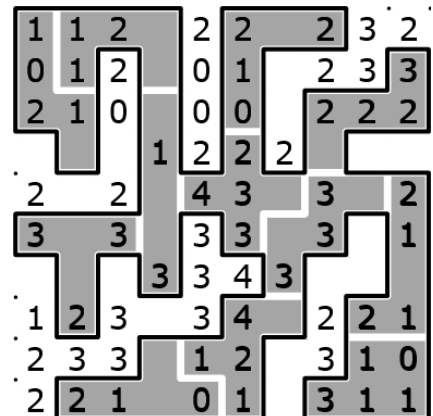
#2607 Sudoku–Odd Parity Circles

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

#2608 Nurikabe



#2609 Turning Fences - Penta



OPLOSSINGEN

#2610 Flats Plus

		14	11	11		15	
	6	3	5	2	1	4	
	4	1	2	3	6	5	11
14	3	5	1	6	4	2	12
11	5	6	3	4	2	1	13
12	2	4	6	1	5	3	
	1	2	4	5	3	6	
	14		10	11	14		

#2611 Domino

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

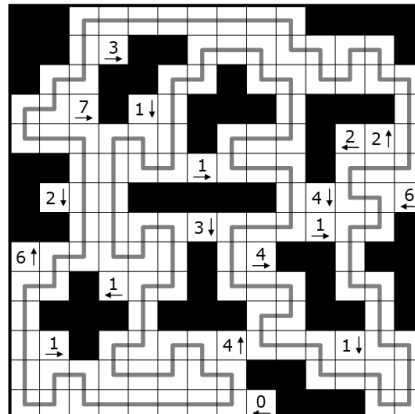
#2612 Sudoku - Teleportation

		9	14		5	5	10	11	
	9	5	6	7	3	4	8	2	1
	4	2	3	1	8	5	6	9	7
10	7	8	1	9	2	6	3	5	4
	2	3	7	8	4	1	9	6	5
11	5	4	9	2	6	3	1	7	8
	1	6	8	5	7	9	4	3	2
	3	7	2	6	1	8	5	4	9
	8	9	4	3	5	7	2	1	6
8	6	1	5	4	9	2	7	8	3
	8	2	14						12

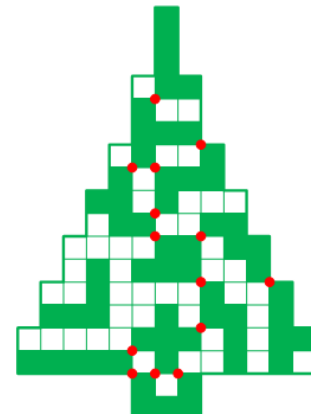
#2613 - Jap.Vierkant - Labyrinth

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

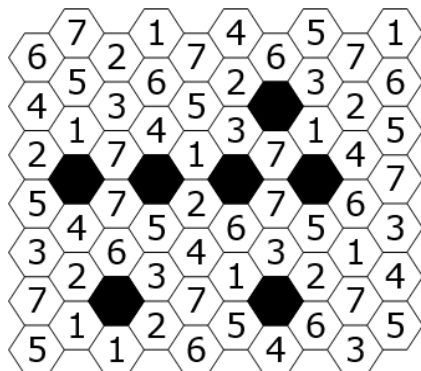
#2614 Pentomino Yajilin



#2615 Penta Twist



#2616 Hexa 7



#2617 Sudoku - Killer Flats

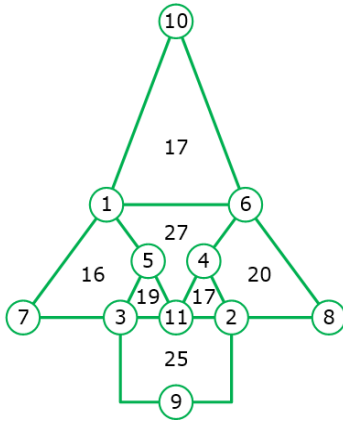
		3	5	1		3			2
2	7	2	9	4	6	8	1	5	3
2	8	5	3	1	7	2	4	6	9
3	4	6	1	3	9	5	2	7	8
	2	8	7	9	4	6	5	3	1
	5	1	6	8	2	3	9	4	7
2	3	9	4	5	1	7	8	2	6
4	6	4	2	7	8	1	3	9	5
	9	3	8	6	5	4	7	1	2
3	1	7	5	2	3	9	6	8	4
	2				4		4	2	6

#2618 Sudoku - Diagonaal Xmas

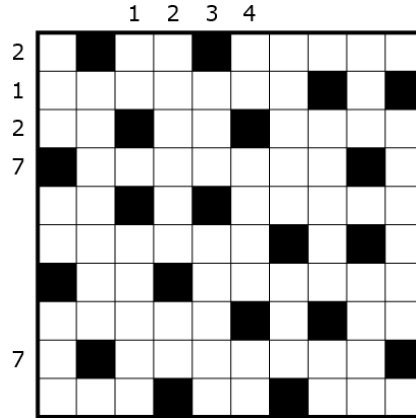
7	8	9	6	2	4	3	1	5
6	1	2	3	5	8	4	9	7
5	3	4	7	1	9	6	8	2
4	6	1	2	8	7	5	3	9
8	5	7	9	3	6	2	4	1
9	2	3	1	4	5	8	7	6
3	7	8	5	6	1	9	2	4
1	4	5	8	9	2	7	6	3
2	9	6	4	7	3	1	5	8

OPLOSSINGEN

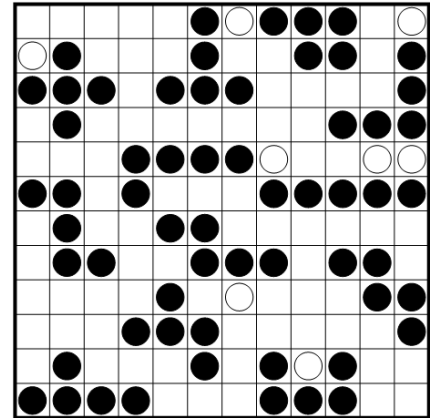
#2619 1-11



#2620 Tussenruimte



#2621 Statue Park



#2622 Sudoku - Mediaan

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

#2623 Sudoku-Oneven Labyrinth

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