



Puzzelmagazine

November 2020

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

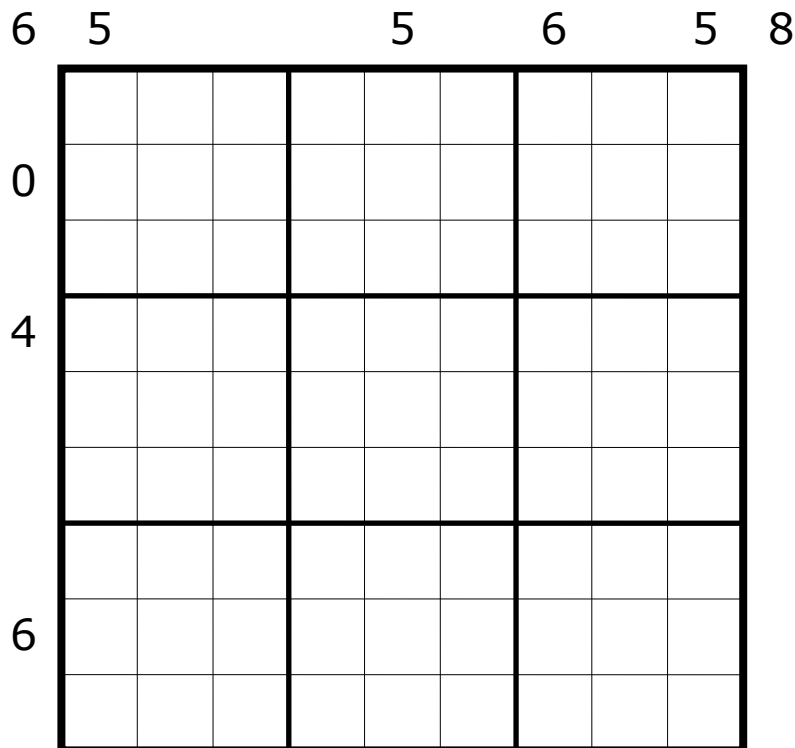
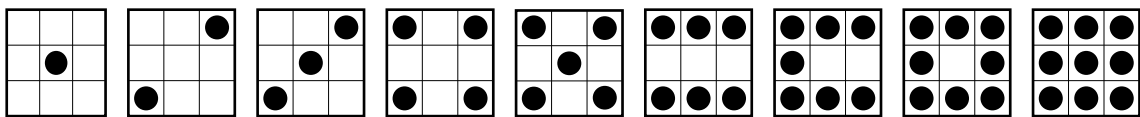
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
2-11-20	2580	Halve dominos	2*	Wilbert Zwart
3-11-20	2581	ABC'tje	4*	Richard Stolk
4-11-20	2582	Sudoku - Switch	3*	Richard Stolk
5-11-20	2583	Geclusterde flats	4*	Tom Groot Kormelink
6-11-20	2584	Japanse Som-Koraal	5*	Lars Slofstra
9-11-20	2585	Nurikabe	2*	Arvid Baars
10-11-20	2586	Pentomino Mijnenveger	4*	Tom Groot Kormelink
11-11-20	2587	Sudoku - X-Som-slangen	3*	Richard Stolk
12-11-20	2588	Sudoku - Som 20	4*	Wilbert Zwart
13-11-20	2589	Magneten	5*	Saskia Benedictus
16-11-20	2590	Kon-Do	3*	Marcel Haas
17-11-20	2591	Hexa 7	3*	Tom Groot Kormelink
18-11-20	2592	Sudoku - even/odd snakes	4*	Richard Stolk
19-11-20	2593	Sashigane	4*	Bram de Laat
20-11-20	2594	Sudoku - Shift	5*	Wilbert Zwart
23-11-20	2595	Mijnenveger	1*	Yuk Yee Au
24-11-20	2596	Buren - Flats	3*	Richard Stolk
25-11-20	2597	Sudoku - Flexible Sandwich	4*	Richard Stolk
26-11-20	2598	Sudoku - Rossini	4*	Lars Slofstra
27-11-20	2599	Timid dominos	5*	Tom Groot Kormelink
30-11-20	2600	Domino Figuur	3*	Wilbert Zwart

HALVE DOMINOS

Plaats alle gegeven halve dominos in een 3x3 blok zonder ze te draaien of te spiegelen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel stippen er te vinden zijn in de betreffende rij, kolom of diagonaal.

HALF DOMINOS

Place each of the given half dominos in a 3x3 block. The half dominos may not be rotated or mirrored. Clues outside the grid indicate the number of dots in the corresponding row, column or diagonal.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2580

ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van 1 tot en met 26. De getallen achter de gegeven namen zijn de som van alle letters van die naam.

ABC

Attach a different value from 1 to 26 to each letter. Numbers behind each name are the sum of the values of all letters of that name.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	

N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

THOMAS JEFFERSON	?, 141
JOHN QUINCY ADAMS	?, 63, ?
ZACHARY TAYLOR	81, ?
ABRAHAM LINCOLN	?, 34
THEODORE ROOSEVELT	?, 119
RICHARD NIXON	76, 56
JIMMY CARTER	80, ?
RONALD REAGAN	53, 82
BILL CLINTON	12, 57
GEORGE W. BUSH	?, ?, 48
BARACK OBAMA	60, 50
DONALD TRUMP	31, 93

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2581

SUDOKU - SWITCH

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. 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. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel keer er wissel plaats vindt tussen aaneengesloten series cijfers van dezelfde pariteit (even/oneven) in de betreffende rij of kolom. Zo'n serie kan ook uit één enkel cijfer bestaan.

SUDOKU - SWITCH

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. 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. Clues outside the grid indicate the number of switches between connected series of digits of the same parity (odd/even) in the respective row or column. Such a series can consist of one single digit.

		1	5	5	6		2	7	6	6
6			21				17			
7	13		28				29		16	
2										
			18				13			
3	23								20	
6			15				23			
5										

By Richard Stolk



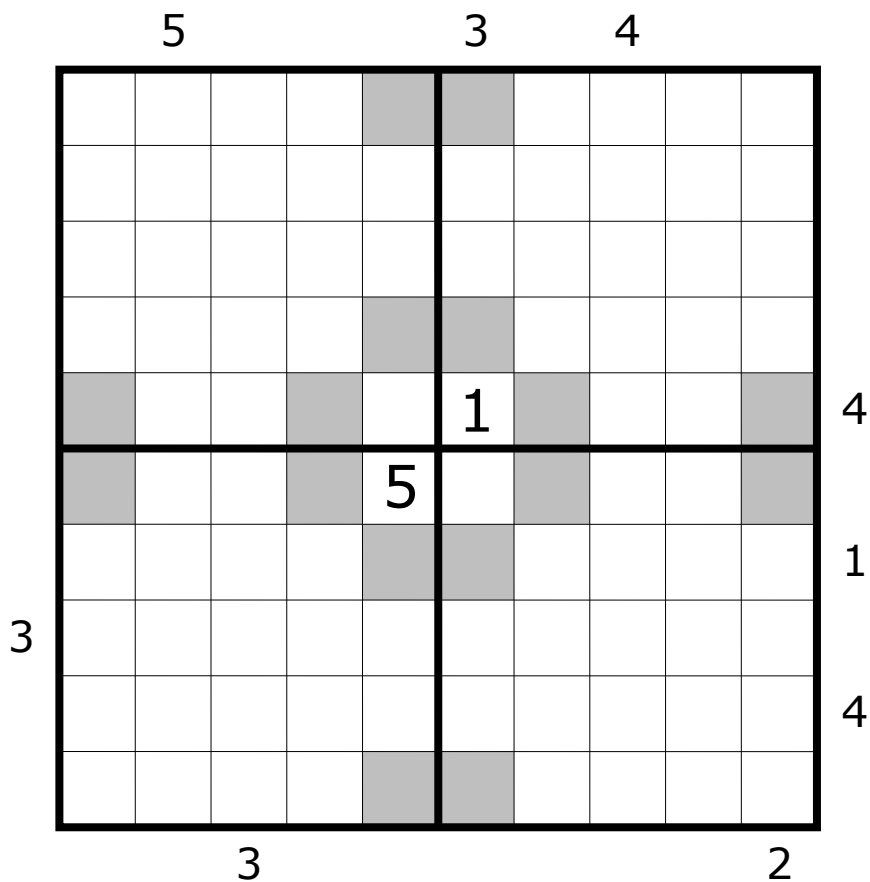
Puzzle ID: #2582

GECLUSTERDE FLATS

Het diagram is verdeeld in vier blokken. Elk blok is een flats-puzzel: Plaats de cijfers 1-5 in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van dezelfde hoogte als het cijfer aangeeft. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn. Hoge gebouwen blokkeren het zicht op lagere gebouwen. De cijfers in grijze vakjes zijn naast een flatgebouw tevens een aanwijzing voor aangrenzende puzzel(s). De aanwijzingen in de vier vakjes in het midden, die grenzen aan twee puzzels, gelden voor beide richtingen. Alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

SKYSCRAPERS CLUSTERED

The grid is divided in four blocks. Each block is a skyscrapers puzzle: Place the digits 1-5 in every row and column. Each digit indicates a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate how many buildings are visible when looking from that side. Larger buildings block the view of smaller buildings. The digits in grey cells represent clues for the adjacent puzzle(s). Clues in the central four cells are valid in both directions. All possible grey cells are given.



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2583

JAPANSE SOM-KORAAAL

Plaats cijfers (1-8) in een aantal vakjes om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er lege cellen worden ingesloten. **Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** vakjes gevuld met cijfers. Cijfers mogen in elke rij of kolom maximaal één keer voorkomen. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van aaneengesloten blokken vakjes met cijfers in de betreffende rij of kolom. Die aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram. Tussen twee blokken vakjes met cijfers staat ten minste één leeg vakje.

JAPANESE SUM-CORAL

Write digits (1-8) in some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any empty cells. **No 2x2** area may be fully filled with digits. Digits may not repeat within any row or column. Clues outside the grid indicate the lengths of connected filled cells in the corresponding row or column. Clues are given in increasing order and not necessarily in the order the blocks appear. There must be at least one empty cell between two blocks of filled cells.

		3							
		6		7				8	
	7	12		7	10	4	9	8	
	8	13	11	8	11	17	14	10	
11	14								
2	6								
5	6								
	24								
6	7								
	8								
8	13								
8	8								
2	5								

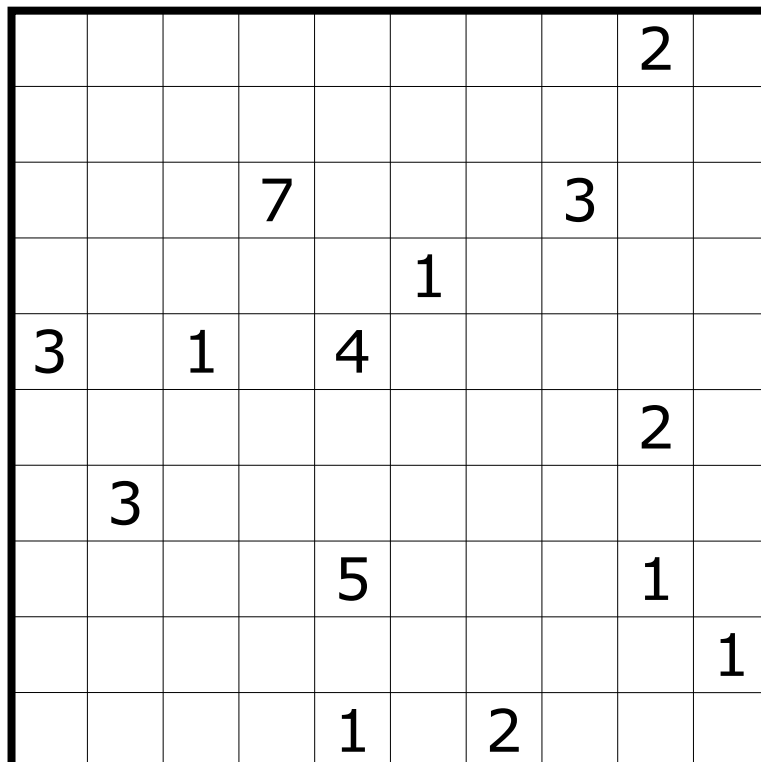


NURIKABE

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.



By Arvid Baars



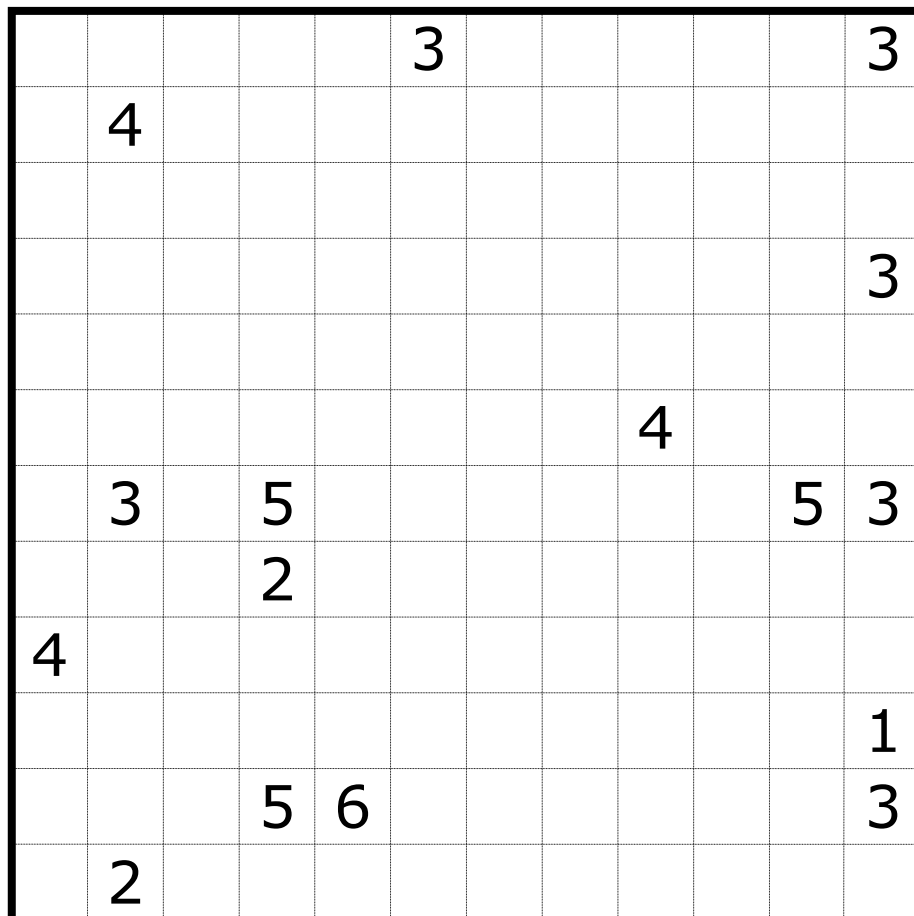
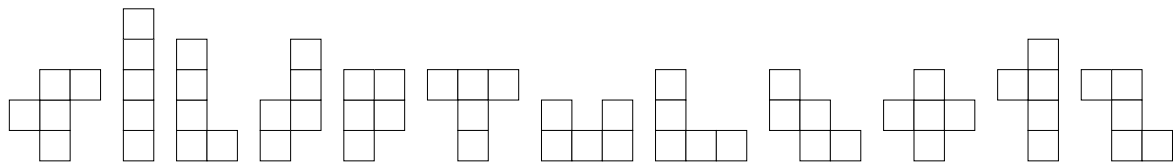
Puzzle ID: #2585

PENTOMINO MIJNENVEGER

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodat ze elkaar niet raken, zelfs niet diagonaal. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel van de aangrenzende vakjes door pentominos bezet zijn.

PENTOMINO MINESWEEPER

Place all given pentominos in the grid, such that they do not touch each other, not even diagonally. The pentominos may be rotated and/or reflected. Clues in the grid indicate how many of the adjacent cells contain a pentomino part.



By Tom Groot Kormelink



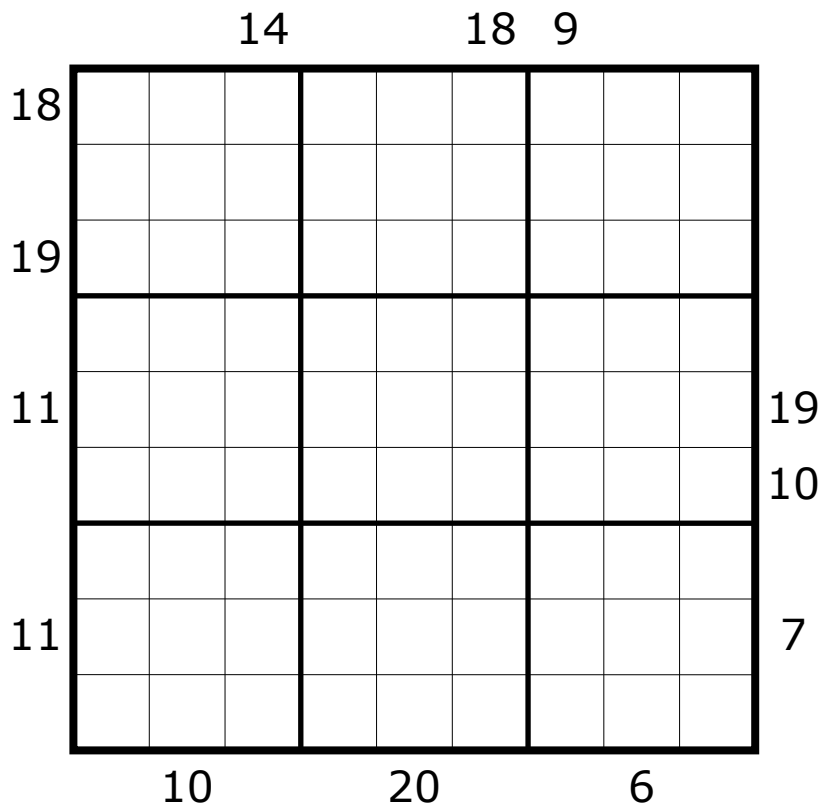
Puzzle ID: #2586

SUDOKU - X-SOM-SLANGEN

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in een slang met lengte X, startend in het eerste vakje naast de aanwijzing. X is het cijfer in dat vakje. Binnen elke som zijn alle cijfers verschillend. Slangen kronkelen horizontaal en verticaal en raken zichzelf niet, ook niet diagonaal.

SUDOKU - X-SUM-SNAKES

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits in a snake with length X, that starts in the first cell next to the clue. X is the digit in that cell. Within each sum all digits must be different. Snakes wriggle horizontally and vertically and don't touch themselves, not even diagonally.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2587

SUDOKU – SOM 20

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle gevallen** waarin de som van alle vier de cijfers in een vierkant van 2x2 20 bedraagt is dat aangegeven met een zwarte stip.

SUDOKU – SUM 20

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. In **all cases** where the sum of all four digits in a 2x2-square is 20, a black dot is placed.

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



MAGNETEN

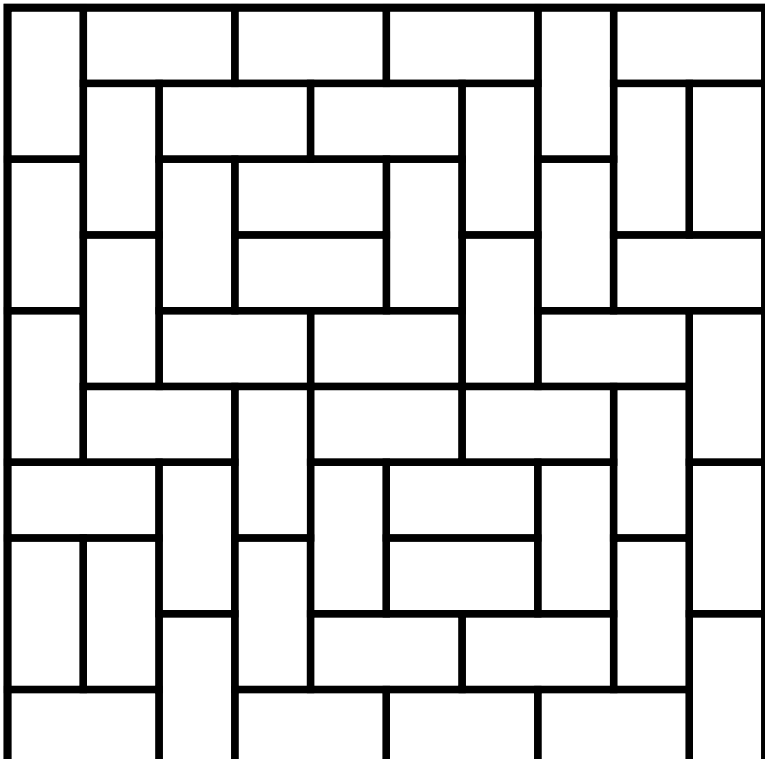
Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke symbolen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Cells 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.

+	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3
-	3	4	3	3	3	2	2	5	1	4

3	4
4	2
3	3
2	3
4	3
2	3
3	4
4	1
2	4
3	3



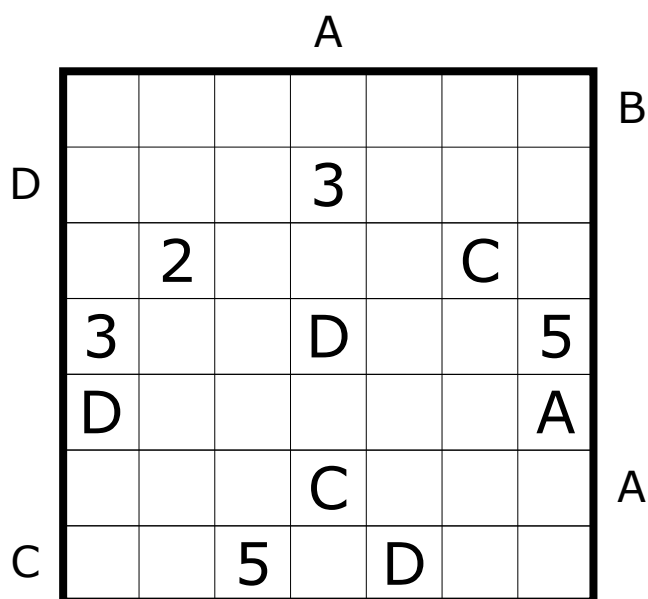


KON-DO

Plaats de letters A-D precies één keer in elke rij en kolom. In vakjes die geen letter bevatten staat een cijfer. De cijfers in elke rij en kolom zijn strikt opeenvolgend en staan in oplopende volgorde van links naar rechts of van boven naar beneden. Ze hoeven echter niet direct naast of boven elkaar te staan. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

KON-DO

Place the letters A-D exactly once in every row and column. Cells that don't contain a letter have to contain a digit. Digits in each row and column are strictly consecutive and have to be placed in the correct order, from left to right or top to bottom. They don't need to be placed in adjacent cells. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction.



By Marcel Haas



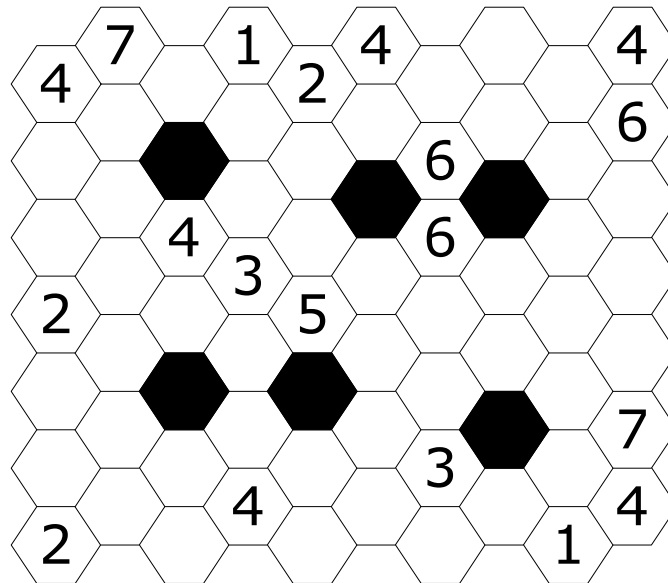
Puzzle ID: #2590

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: #2591

SUDOKU – EVEN/ONEVEN SLANGEN

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In het diagram bevinden zich twee slangen met een breedte van één vakje die zichzelf noch elkaar mogen raken, zelfs niet diagonaal. De vakjes met de cirkels zijn de koppen en de staarten van de slangen. Welke cirkels bij welke slang horen is niet gegeven. De ene slang bestaat uitsluitend uit even cijfers, de andere slang uit oneven cijfers. Aanwijzingen buiten het diagram geven het **totale aantal** vakjes aan dat door **beide slangen** bezet is in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – ODD/EVEN SNAKES

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. There are two snakes in the grid with a width of one cell that don't touch themselves or each other, not even diagonally. The cells with the circles indicate the heads and tails of the snakes. Which cells belong to which snake is not given. One of the snakes consists exclusively of odd digits, the other of even digits. Clues outside the grid indicate the **total number** of cells occupied by **both snakes** in the respective row or column.

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

By Richard Stolk



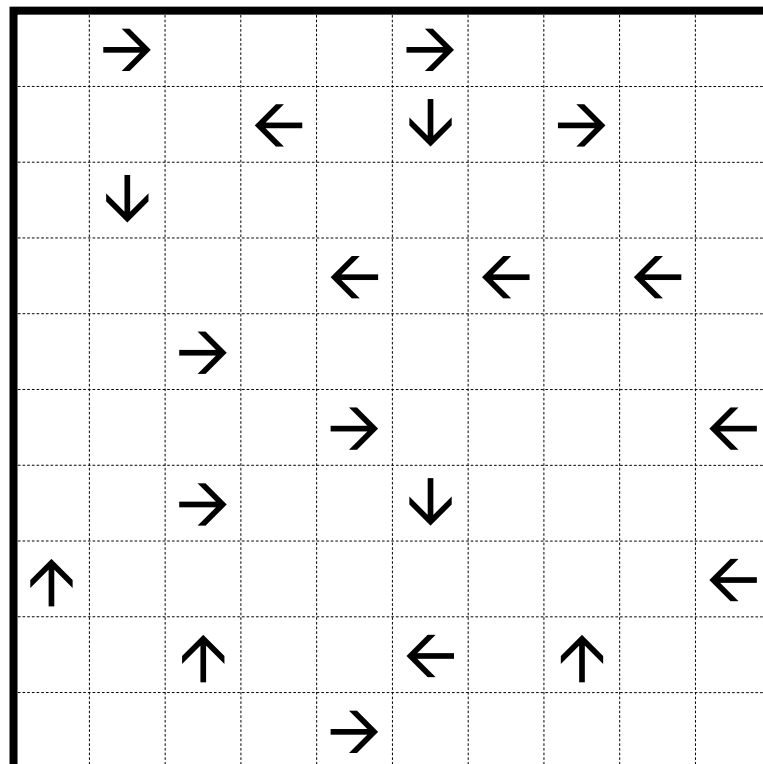
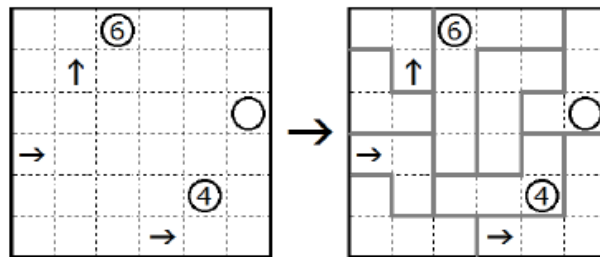
Puzzle ID: #2592

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.



SUDOKU – SHIFT

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle gegeven cijfers staan op de verkeerde plaats en moeten één vakje opschuiven in horizontale of verticale richting.

SUDOKU – SHIFT

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. All given digits are in the wrong place and must be shifted one step horizontally or vertically.

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



MIJNENVEGER

Plaats een mijn in sommige lege vakje. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel mijnen er in de horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzende vakjes te vinden zijn. Er moeten in **totaal 44 mijnen** geplaatst worden.

MINESWEEPER

Place a mine in some of the empty cells such that each clues indicates the number of mines in all horizontally, vertically and diagonally neighbouring cells. The **total count** of mines is **44**.

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



BUREN - FLATS

Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij en kolom van het vet omrande 9x9-gebied.

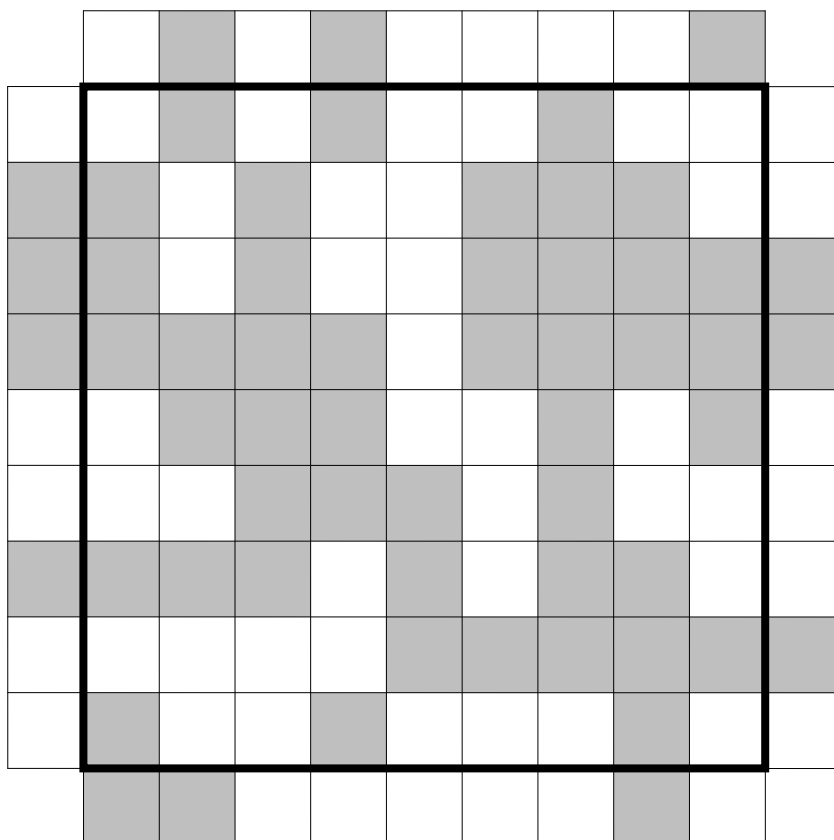
De cijfers binnen het 9x9-gebied stellen flatgebouwen voor van die hoogte. De cijfers buiten dit gebied geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. Grijs vakjes hebben geen enkel buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één buurvakje met hetzelfde cijfer.

NEIGHBOURS - SKYSCRAPERS

Place digits 1-3 three times each in each row and column within the bold outlined 9x9 region.

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.

Grey cells have no adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one adjacent cell containing the same digit.



By Richard Stolk



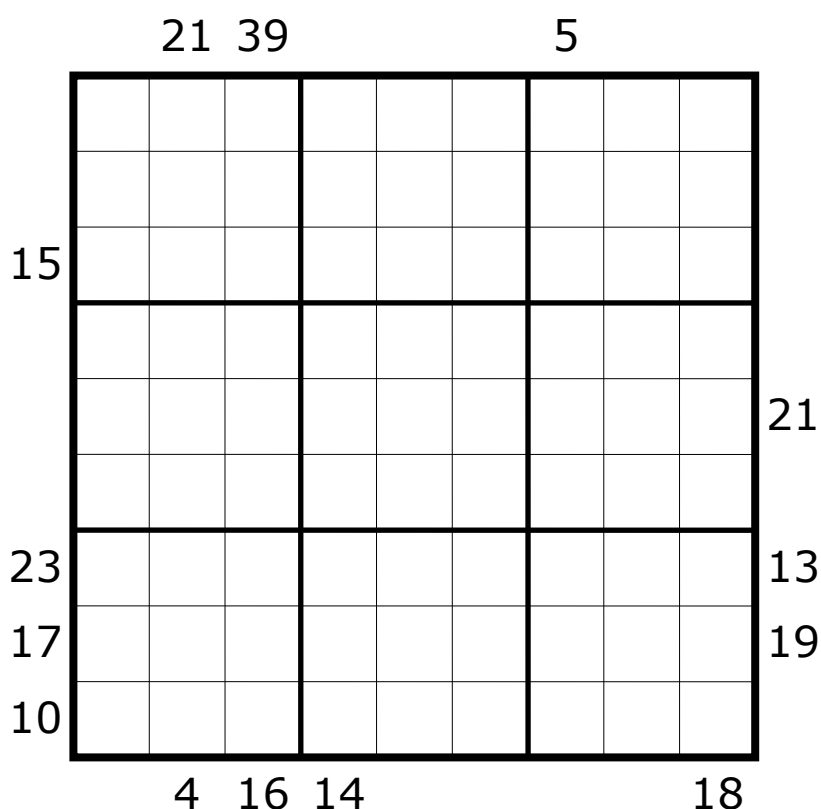
Puzzle ID: #2596

SUDOKU – FLEXIBLE SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de getallen die geplaatst worden tussen het getal (N) in het eerste vakje vanaf die kant en het getal dat één groter is (N+1) in dezelfde rij of kolom.

SUDOKU – FLEXIBLE SANDWICH

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the digit (N) in the first cell from that side and the digit that is one larger (N+1) in the same row or column.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2597

SUDOKU – ROSSINI

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Pijlen buiten het diagram geven aan dat de cijfers in de eerste drie vakjes in op- of aflopende volgorde zijn geplaatst, waarbij het hoogste cijfer te vinden is aan de scherpe kant van de pijl. **Als er geen pijl gegeven is, kunnen de cijfers niet in op- of aflopende volgorde staan.**

SUDOKU – ROSSINI

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Arrows outside the grid indicate that the first three digits are in ascending or descending order (the highest digit is at the sharp end of the arrow). **If there is no arrow outside the grid, the first three digits cannot be in either ascending or descending order.**

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

By Lars Slofstra



Puzzle ID: #2598

TIMID DOMINOS

Plaats alle gegeven dominostenen (blokken van 1x2 vakjes) in het diagram, zodat alle domino's met elkaar verbonden zijn, maar ze mogen elkaar **alleen diagonaal** (via de hoekpuntjes) raken. Grijs vakjes bevatten een (deel van een) domino. Zwarte vakjes kunnen geen domino bevatten. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in de betreffende rij of kolom.

TIMID DOMINOS

Place the given set of dominoes (blocks of 1x2 cells) into the grid, such that all dominoes are connected, but they may **only** touch **diagonally** (by their corners). Grey cells must contain a (part of a) domino. Black cells cannot contain a domino. Clues outside the grid indicate the sum of all digits in the corresponding row or column.

0 0	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	1 1
1 2	1 3	1 4	1 5	2 2	2 3	2 4
2 5	3 3	3 4	3 5	4 4	4 5	5 5

	8	6	9	7	9	7	12	6	9	6	26
8											
11	0										
12											
17											
2					0						
1											
14											
8											
14								2			
14											
4					3						



DOMINO FIGUUR

Plaats de gegeven dominostenen in het diagram. Aangrenzende uiteinden van verschillende stenen hebben dezelfde waarde. Voor een aantal rijen en kolommen zijn **alle verschillende getallen** gegeven die je daar kunt vinden.

DOMINO FIGURE

Place the given set of dominos in the grid. Orthogonal neighbouring cells from different dominos must be equal. For some rows and columns **all different digits** that appear are given.

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

1
3
4
↓

0
4
5
↓

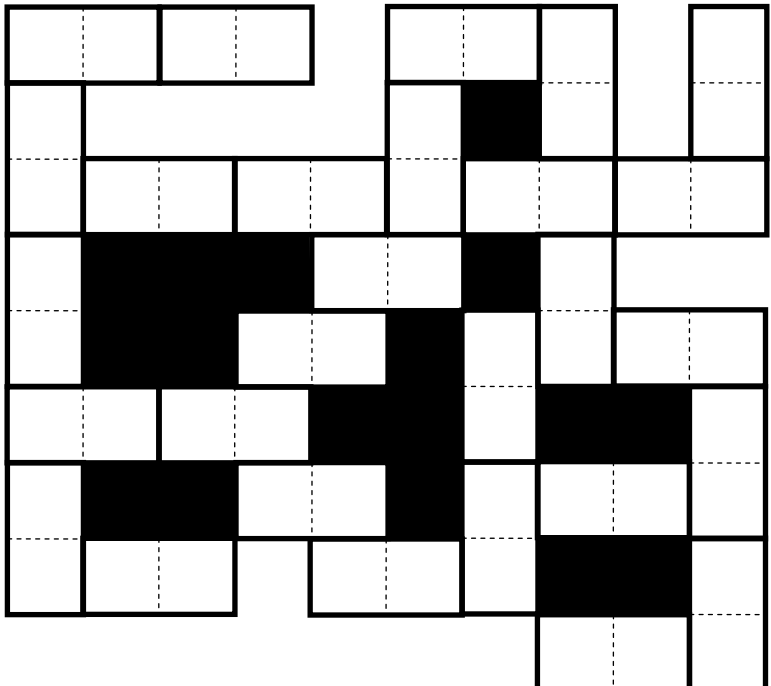
0
2
4
5
6
↓

1
3
5
6
↓

3 4 6 →

0 1 5 6 →

1 2 5 →



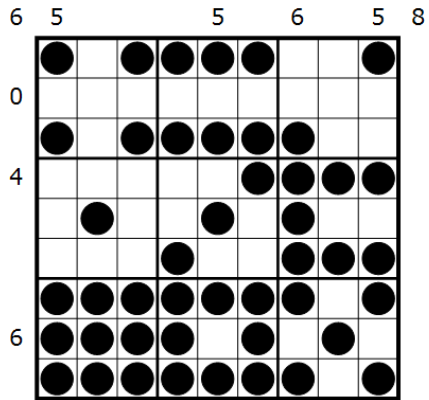
By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2600

OPLOSSINGEN

#2580 Halve Dominos



#2581 ABC'tje

A	7	N	9
B	6	O	8
C	2	P	5
D	3	Q	19
E	11	R	25
F	21	S	15
G	23	T	24
H	10	U	17
I	4	V	16
J	20	W	14
K	13	X	26
L	1	Y	12
M	22	Z	18

#2582 Sudoku - Switch

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

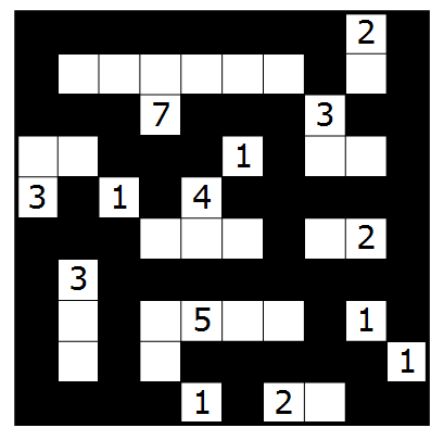
#2583 Geclusterde Flats

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

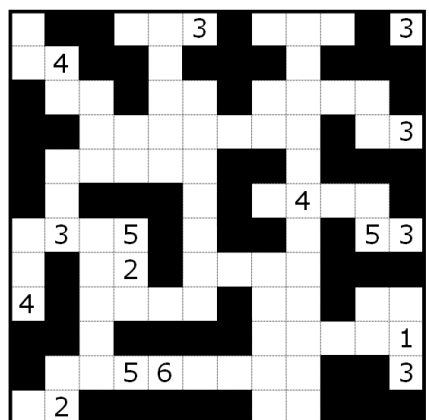
#2584 Japanse Som-Koraal

			3								
			6			7				8	
			7	12		7	10	4	9	8	
			8	13	11	8	11	17	14	10	
	11	14	6	5		7	1	4	2		
	2	6	11		6		2		7	4	
	5	6	12		8	1	3	5		6	
			24			7	8	3	6		
	6	7	8		3	2	1		8	7	
			8	13		8		4	3	5	1
			8	8	8	5	3	2	6		8
			2	5	9	2		5		1	8

#2585 Nurikabe



#2586 Pentomino Mijnenveger



#2587 Sudoku - X-som-slangen

			14		18	9				
18	4	6	3	9	1	5	2	7	8	
	9	7	1	2	6	8	5	4	3	
19	5	8	2	3	4	7	9	6	1	
	8	5	4	1	2	3	7	9	6	
11	2	9	6	7	8	4	3	1	5	19
	1	3	7	5	9	6	8	2	4	10
	7	2	5	6	3	1	4	8	9	
11	3	1	8	4	7	9	6	5	2	7
	6	4	9	8	5	2	1	3	7	

#2588 Sudoku - Som 20

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

OPLOSSINGEN

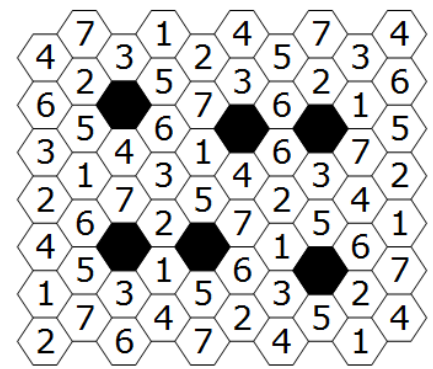
#2589 Magneten

+	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3
-	3	4	3	3	3	2	2	5	1	4
3	4		-	+		-	+	-	+	-
4	2		+	-	+		-	+		+
3	3		+	-	+		+	-		-
2	3		-		-	+	-		+	
4	3		+		+	-	+	-		+
2	3		-		+	-	+		-	
3	4		+	-		-	+		-	+
4	1			+		+	-		+	
2	4			-	+	-		+	-	
3	3		-	+	-		+	-		+

#2590 Kon-Do

A						
A	1	C	2	3	D	B
2	D	A	3	B	4	C
B	2	3	A	4	C	D
3	C	4	D	A	B	5
D	3	B	4	C	5	A
4	B	D	C	5	A	6
C	A	5	B	D	6	7

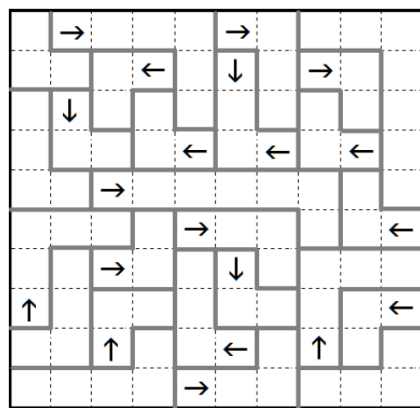
#2591 Hexa 7



#2592 Sudoku -Even/odd Snakes

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

#2593 Sashigane



#2594 Sudoku - Shift

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

#2595 Mijnenveger

	●	3	1		●	4	●	●	●
3	●		●	5	●		●	5	
	●	●	3	●	●		●		2
	●	3	2		●	4	●	●	●
	4				4				3
●	4	●	●	4	●	●	2	3	●
●	7	7	●	6	●	5	●	5	●
●	●	●	●	5	●			●	●
●					●	1		●	
●	0	0			●	2		●	

#2596 Buren - Flats

	2	3	2	3	1	1	2	2	1	
2	2	1	2	1	3	3	1	2	3	1
1	3	2	1	2	1	2	3	1	3	1
3	1	2	3	2	1	3	2	3	1	2
1	3	1	2	1	2	1	3	2	3	1
2	2	3	1	3	2	2	1	3	1	2
2	1	1	3	2	3	1	2	3	2	2
1	3	2	1	3	2	1	3	1	2	2
2	2	3	3	3	1	2	1	2	1	3
2	1	3	2	1	3	3	2	1	2	2
3	1	2	2	1	1	2	3	2		

#2597 Sudoku -Flexible Sandwich

		21	39			5				
4	2	1	9	6	3	7	8	5		
3	9	8	7	5	1	4	6	2		
15	7	5	6	4	8	2	1	9	3	
2	1	7	6	4	5	8	3	9		
8	6	4	3	2	9	5	7	1	21	
9	3	5	1	7	8	2	4	6		
23	6	8	9	5	1	7	3	2	4	13
17	5	4	2	8	3	6	9	1	7	19
10	1	7	3	2	9	4	6	5	8	
		4	16	14						18

OPLOSSINGEN

#2598 Sudoku - Rossini

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

#2599 Timid Dominos

	8	6	9	7	9	7	12	6	9	6	26
8					3	1				4	
11	0				4	2				5	
12	2			3	1	1		2	3		
17		4	4			4				5	
2				0	0			0		2	
1			0				1				
14			5			3		3	3		
8		1		2		0				5	
14		1		2			2	4		5	
14	5				5	4					
4	1				3	0					

#2600 Domino Figuur

3	2	2	5		1	5	5		1
3					1		3		3
4	4	4	4	6	6	6	3	3	3
4				6	6		3		
1			0	6		0	0	0	5
1	0	0	0			4			5
1			0	2		4	4	5	5
1	1	2		2	2	2			5
							2	6	6