



Puzzelmagazine

April 2021

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in april 2021 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-04-21	2690	Cave	4*	Saskia Benedictus
2-04-21	2691	Koraal	5*	Saskia Benedictus
5-04-21	2692	Dark Knightlines	3*	Wilbert Zwart
6-04-21	2693	Sudoku - Positiesommen	3*	Richard Stolk
7-04-21	2694	Sudoku - Summing up	4*	Richard Stolk
8-04-21	2695	Kakuro	4*	Bram de Laat
9-04-21	2696	Schiereilanden	5*	Lars Slofstra
12-04-21	2697	Yajilin	2*	Arjen Kramer
13-04-21	2698	Spiraal Pentominos	3*	Richard Stolk
14-04-21	2699	Sudoku - Bachelor	3*	Richard Stolk
15-04-21	2700	Mad Mathrax	4*	Wilbert Zwart
16-04-21	2701	Sudoku met slang	4*	Tom Groot Kormelink
19-04-21	2702	Letterraam	2*	Alex Samsom
20-04-21	2703	Japans vierkant - Labyrinth	4*	Tom Groot Kormelink
21-04-21	2704	Sudoku - Pair Up	3*	Richard Stolk
22-04-21	2705	Magnetische dominos	4*	Wilbert Zwart
23-04-21	2706	Kakuro Speciaal	5*	Lars Slofstra
26-04-21	2707	Kamertje verhuren - alle eentjes	2*	Yuk Yee Au
27-04-21	2708	Sudoku - Pijlen	3*	Richard Stolk
28-04-21	2709	Sudoku - Thermometers - Verwijderde bolletjes	4*	Richard Stolk
29-04-21	2710	Letterraam - Gekoppeld	4*	Saskia Benedictus
30-04-21	2711	Pentopia Totaal	5*	Arjen Kramer

CAVE

Teken één enkele ononderbroken rondweg over de lijnen van het diagram, die alle getallen binnensluit. De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes (horizontaal en verticaal) binnen de rondweg kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

CAVE

Draw a single closed loop over the grid lines, enclosing all numbers. The clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself.

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



KORAAL

Maak een aantal vakjes zwart om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte cellen worden ingesloten. **Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** zwarte vakjes. De aanwijzingen buiten het diagram geven de lengten aan van aaneengesloten blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom. Een vraagteken kan elk cijfer voorstellen. De aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram. Tussen twee blokken zwarte vakjes staat ten minste één wit vakje.

CORAL

Blacken some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. **No 2x2** area may be fully blackened. Clues outside the grid indicate the lengths of connected shaded cells in the corresponding row or column. A question mark can represent any digit. Clues are given in increasing order and not necessarily in the order the blocks appear. There must be at least one white cell between two blocks of black cells.

				?																																																																																																																																
		2	?	?	?	?	?		?	?																																																																																																																										
		2	?	?	?	?	?	3	?	?	?																																																																																																																									
		2	?	3	4	2	2	?	4	3	3																																																																																																																									
1	4	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																																																																																																																																		
?	?																																																																																																																																			
?	?	4																																																																																																																																		
?	?	?																																																																																																																																		
	2	?																																																																																																																																		
?	?	?																																																																																																																																		
2	3	3																																																																																																																																		
1	3	3																																																																																																																																		
?	?	2																																																																																																																																		
1	2	3																																																																																																																																		



DARK KNIGHTLINES

Plaats één van de cijfers 1-4 in elk vakje, zodat cellen die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan niet dezelfde cijfers bevatten en er nergens 3 dezelfde cijfers op een rij staan (in geen van de vier richtingen).

DARK KNIGHTLINES

Place one of the digits 1-4 in each cell such that no two cells connected by a chess knight's move contain the same digit, and no three consecutive cells in any of the four standard directions contain all the same digits.

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

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2692

SUDOKU POSITIESOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom 3x3-blok. De cijfers in het eerste en tweede vakje vanaf boven en vanaf links zijn A en B.

De aanwijzingen buiten het diagram hebben steeds betrekking op A en B:

De som van A en B staat het dichtste bij het diagram;

De som van de cijfers op de posities A en B vanaf die kant staat in de grijze balk.

SUDOKU POSITION SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 box. Digits in the first and second cell from the top and from the left are A and B.

Clues outside the grid tell something about A and B:

The sum of A and B is the closest to the grid;

The sum of the digits on positions A and B from that side are also outside the grid, in the grey bar.

Ath+ Bth		15 10 9 3 10 11 12 10 8									
		A+B	10	9	11	4	15	11	11	8	11
8	14										
7	5										
11	10										
14	16										
10	8										
8	13										
8	12										
11	7										
7	5										

By Richard Stolk



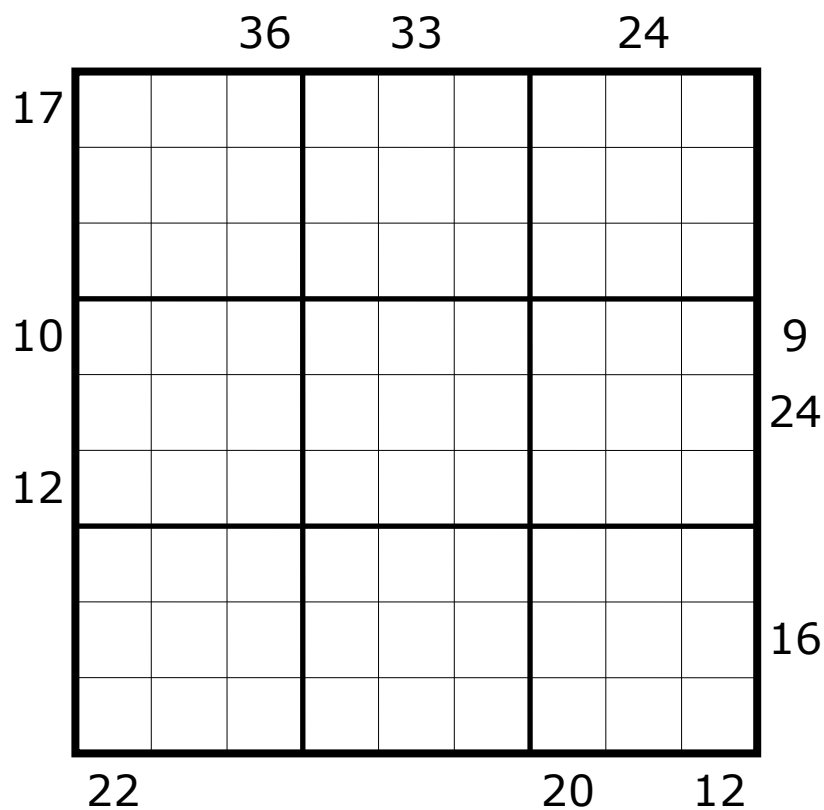
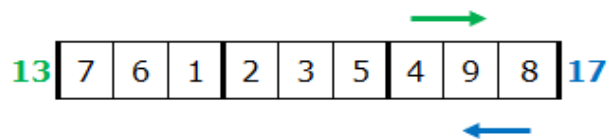
Puzzle ID: #2693

SUDOKU – SUMMING UP

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de maximale som aan van een groep aaneengesloten cijfers in oplopende volgorde in de betreffende rij of kolom vanaf die kant.

SUDOKU – SUMMING UP

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the maximum sum of a group of connected ascending digits from that side in the respective row or column.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2694

KAKURO

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld. Elke reeks bestaat uitsluitend uit **verschillende** cijfers.

KAKURO

Fill all white cells using digits 1-9, such that the sum of each block of digits equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal applies to the block of digits below it. Within a block all digits are **different**.

		17	13	10	40		11	11	11	26
	14					14				
22	15					24				
16				23				8		
16			14				8			
40			15				12			
									30	13
	16	40								
17		27								
				24				11		
14			18					20		
			13				9			
24					29					
15					16					



SCHIEREILANDEN

Teken in het diagram een rivier en enkele schiereilanden. Elk vakje in het diagram hoort bij de rivier óf een schiereiland. De gegeven aanwijzingen zijn geldig voor óf de rivier, of een schiereiland.

RIVIER: Alle vakjes die samen de rivier vormen zijn horizontaal en/of verticaal met elkaar verbonden en beslaan nergens een oppervlakte van 2x2 vakjes. De rivier kan zichzelf vertakken. De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes (horizontaal en verticaal) binnen de rivier kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

SCHIEREILANDEN: Kleur per schiereiland een aantal vakjes zodat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. Elk schiereiland bevat één getal, dat de oppervlakte er van aangeeft. Elk schiereiland is verbonden met de rand van het diagram.

PENINSULAS

Draw a river and some peninsulas in the grid. Each cell is either part of the river or a peninsula. The given clues are either valid as clue for the river or for a peninsula.

RIVER: All cells that form the river are connected horizontally and/or vertically but they don't cover an area of 2x2 cells. The river may have branches. The clues indicate how many cells inside the river can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself.

PENINSULAS: Colour some cells such that all coloured cells that form a peninsula are connected horizontally and/or vertically. Each peninsula contains one number, that indicates the size of the peninsula in number of cells. Each peninsula is connected to the border of the grid.

			8			7			
3	4			11					5
						3			2
								7	
			9	11		8		6	
						2			
			5					7	

By Lars Slofstra



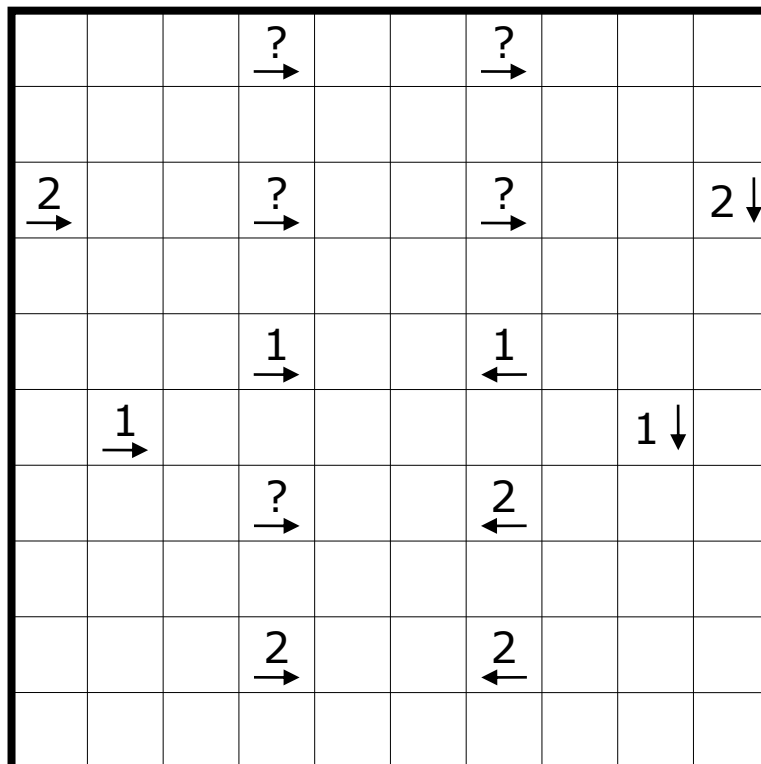
Puzzle ID: #2696

YAJILIN

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elke pijl naar precies het aantal zwarte vakjes wijst als aangegeven door de cijfers. Zwarte vakjes 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 of overlapt zichzelf niet. Elk vraagteken kan door elk willekeurig cijfer (inclusief 0) vervangen worden.

YAJILIN

Blacken some cells such that every arrow points to exactly the corresponding number of black cells. Black cells 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. Every question mark can be replaced by any digit (including 0).

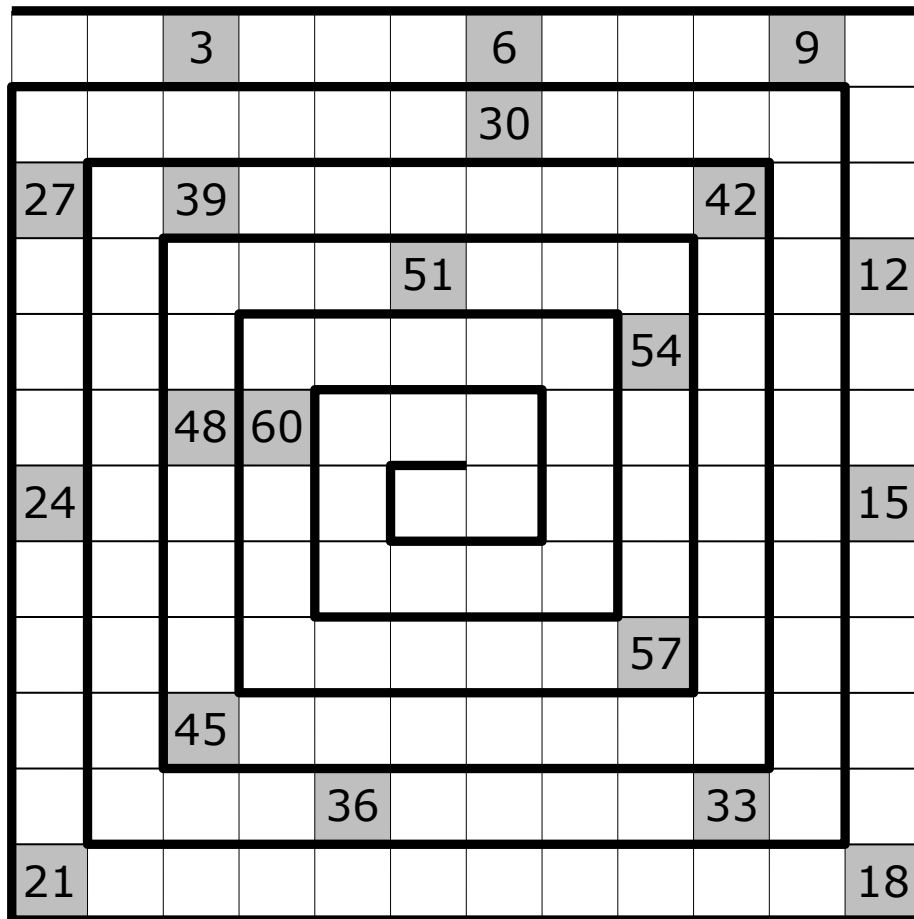
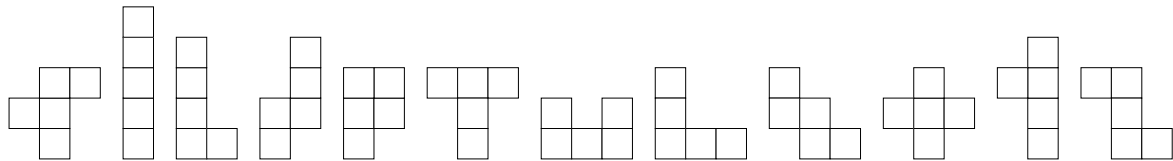


SPIRAAL PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Het diagram is een spiraal. Alle vakjes die door pentominos bezet zijn, zijn oplopend genummerd (1-60), beginnend in het vakje linksboven en oplopend tot het centrum. Elk **derde** genummerde vakje is gegeven.

SPIRAL PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid such that they do not touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be rotated and/or mirrored. The given grid is a spiral. All cells occupied by pentominos are numbered in ascending order (1-60), starting at the spiral entrance (top left) and moving towards the centre. Every **third** numbered cell is given.



By Richard Stolk



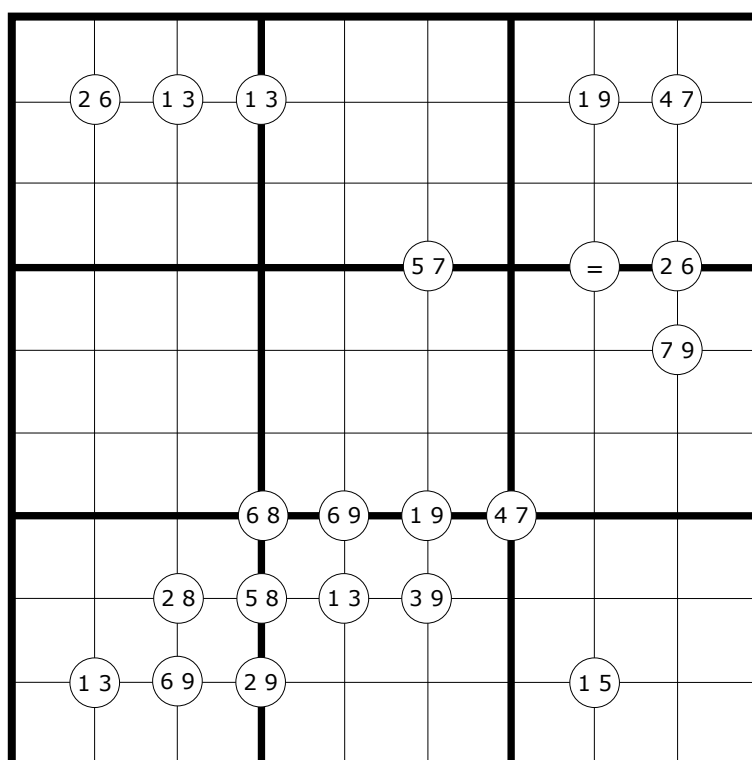
Puzzle ID: #2698

SUDOKU - BACHELOR

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle gevallen** waarbij in een 2x2-gebied **exact één paar opeenvolgende cijfers** staat is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van die vier vakjes. De cijfers in de cirkel worden geplaatst in dat gebied, maar zijn **géén onderdeel** van het betreffende paar in dat 2x2-gebied. Als in een gebied bijvoorbeeld de getallen 4-6-7-9 staan, staat 4 9 in de cirkel. De combinaties 1-2-3-8, 1-2-2-8 en 2-3-5-6 krijgen géén cirkel. Het teken '=' in een cirkel betekent dat de beide cijfers die niet bij het paar horen gelijk zijn aan elkaar; bijvoorbeeld 3-4-9-9.

SUDOKU - BACHELOR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all cases** where in an area of 2x2 **exactly one pair of consecutive digits is present**, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The digits in the circle have to be placed in that area, but are **not part** of the consecutive pair in that area. If for example 4-6-7-9 are placed in a 2x2 area, 4-9 is in the circle. The combinations 1-2-3-8, 1-2-2-8 and 2-3-5-6 don't get a circle. If there is an equal-sign in the circle, the two digits that don't belong to the pair are the same. For example: 3-4-9-9.



By Richard Stolk



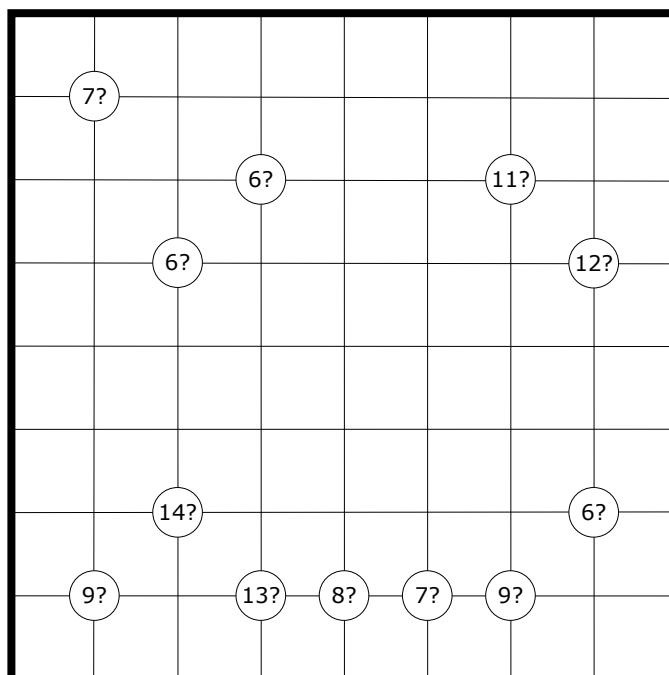
Puzzle ID: #2699

MAD MATHRAX

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en elke kolom. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een rekesteken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide** paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Alle rekestekens zijn vervangen door een vraagteken.

MAD MATHRAX

Place the digits 1-8 exactly once in each row and column. Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, x, /) in a circle. The number is the result of the arithmetical operation, applied to **both** pairs of diagonally opposite cells. All operators are replaced by a question mark.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2700

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.

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

By Tom Groot Kormelink



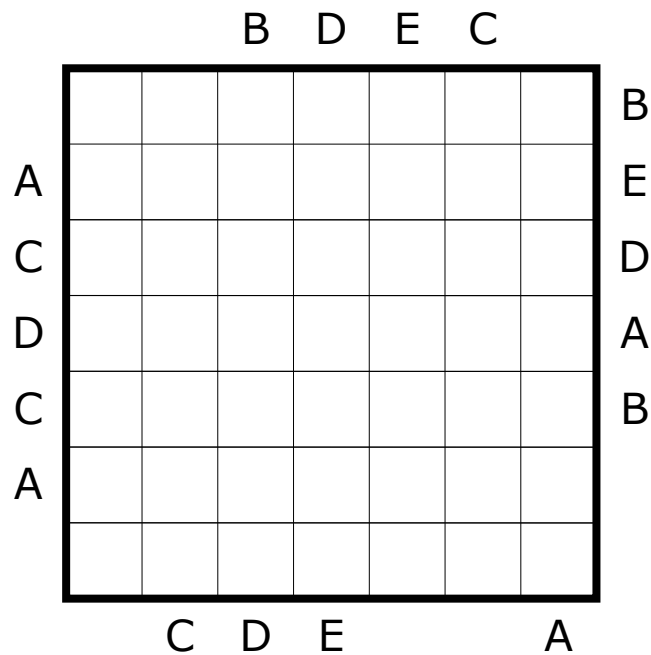
Puzzle ID: #2701

LETTERRAAM

Plaats de letters A-E precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

EASY AS ABC

Place the letters A-E exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction.



By Alex Samsom



Puzzle ID: #2702

JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats cijfers 1-9 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 1-9 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.

	2	4	4		
4	3	2	1		
		7	3		

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

	5	16	3	17	4			
	5	5	13	9	8			
	9	1	12	14	9			
	6	22	4	5	7			
		18	16	3	8			
			12	22	6			
	9	12	11	7	6			
		7	6	32				

By Tom Groot Kormelink



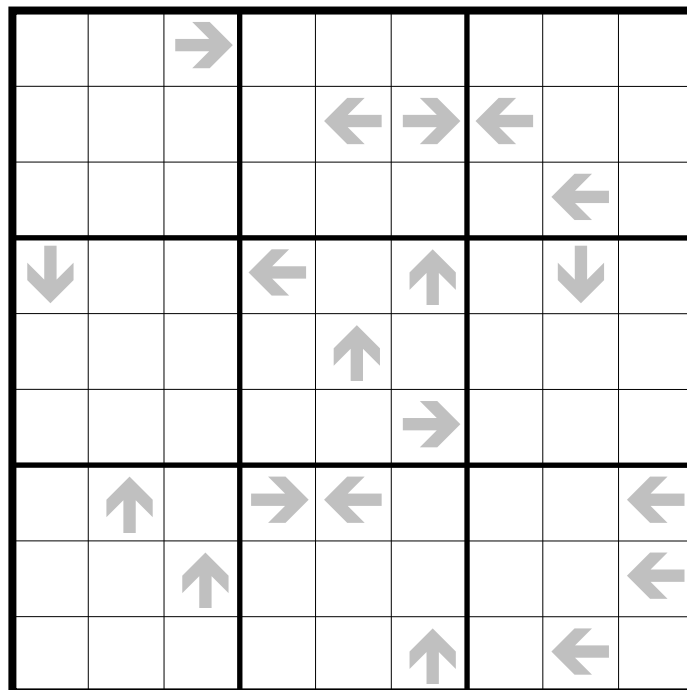
Puzzle ID: #2703

SUDOKU – PAIR UP

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in een vakje met een pijl is N. De som van het Nde cijfer in de richting van de pijl en dat cijfer N is altijd 10. Niet alle mogelijke pijlen zijn gegeven.

SUDOKU – PAIR UP

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The digit in a cell with an arrow is N. The sum of the Nth digit in the direction of the arrow and that digit N is always 10. Not all possible arrows are given.



MAGNETISCHE DOMINOS

Het bovenste diagram is een klassieke magnetenpuzzel: Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke polen 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. Het onderste diagram is een domino puzzel: plaats alle gegeven dominostenen in een aantal lege 1x2-blokken. Aangrenzende uiteinden van verschillende stenen hebben dezelfde waarde. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in de betreffende rij of kolom.

In beide puzzels worden exact dezelfde 1x2-blokken gevuld en blijven exact dezelfde 1x2-blokken leeg.

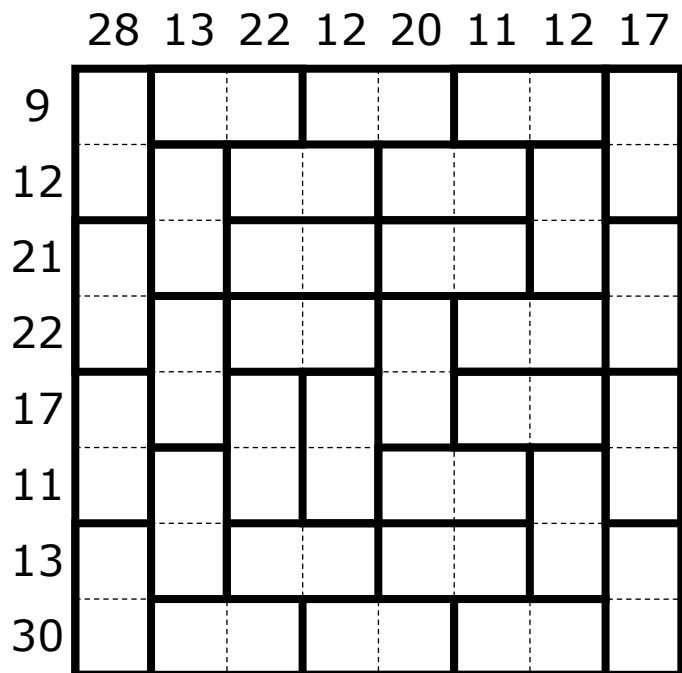
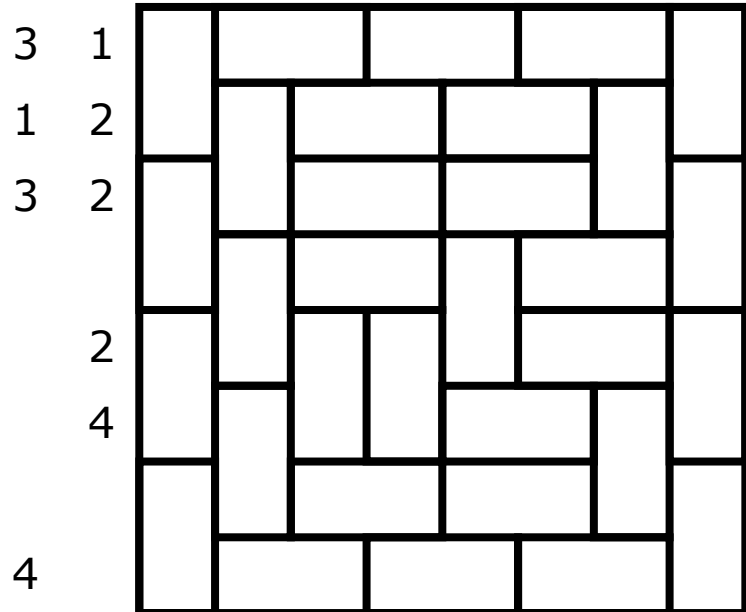
MAGNETIC DOMINOS

The upper diagram is a classic magnets puzzle: 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.

The bottom diagram is a domino puzzle: Place the given set of dominoes in some of the empty 1x2 blocks. Orthogonal neighbouring cells from different dominoes must be equal. Clues outside the grid indicate the sum of all digits in the respective row or column.

In both grids exactly the same 1x2 blocks are filled and exactly the same 1x2 blocks remain empty.

+ 4 2 3 0
- 4 1 1 4



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

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2705

KAKURO SPECIAAL

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld. Elke rij en elke kolom bestaat uitsluitend uit **verschillende** cijfers, ook al behoren ze tot verschillende sommen.

KAKURO SPECIAL

Fill all white cells using digits 1-9, such that the sum of each block of digits equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal applies to the block of digits below it. Within each row and column all digits must be **different**, even if they belong to different sums.

		21	13			41			
20				15					
13				9			16		
		17	23					16	
10				10			10		
11				11			11		
				15					
12			12				12		
32						11			

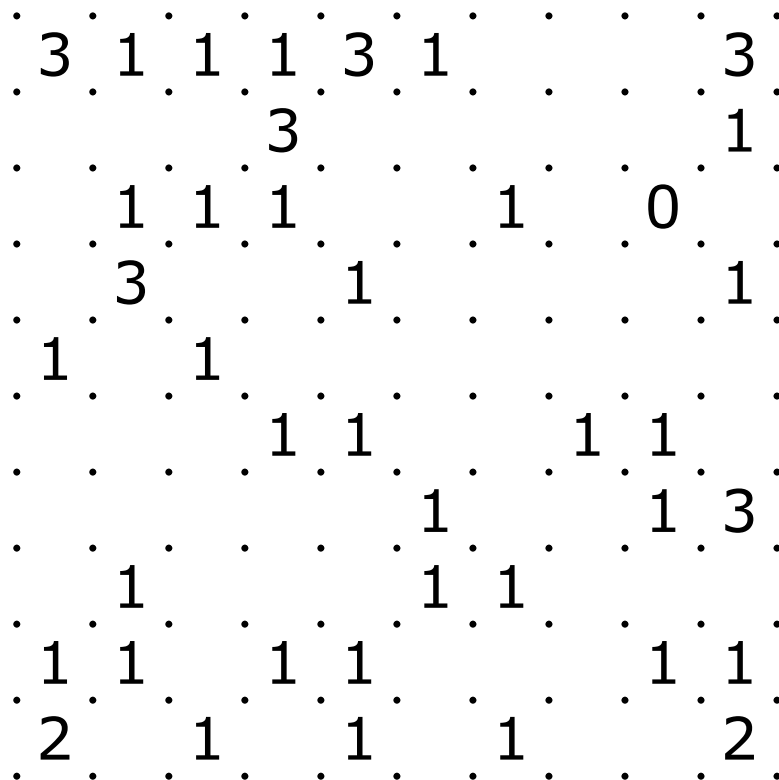


KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

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.

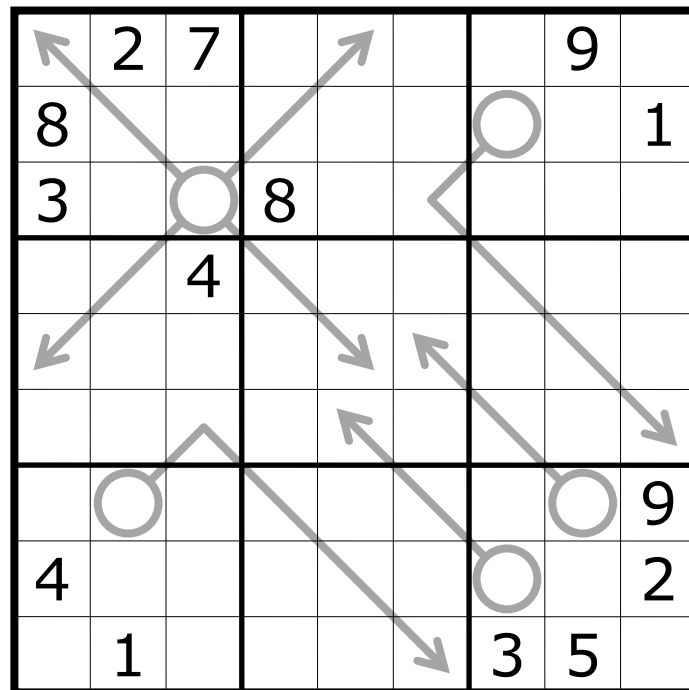


SUDOKU – PIJLEN

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in een cirkel is de som van de cijfers in de vakjes waar de betreffende pijl doorheen loopt. Cijfers mogen zich op pijlen herhalen.

SUDOKU – ARROWS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Digits placed in a cell with a circle must be the sum of the digits placed in cells the adjoining arrow passes through. Digits may repeat on arrows.

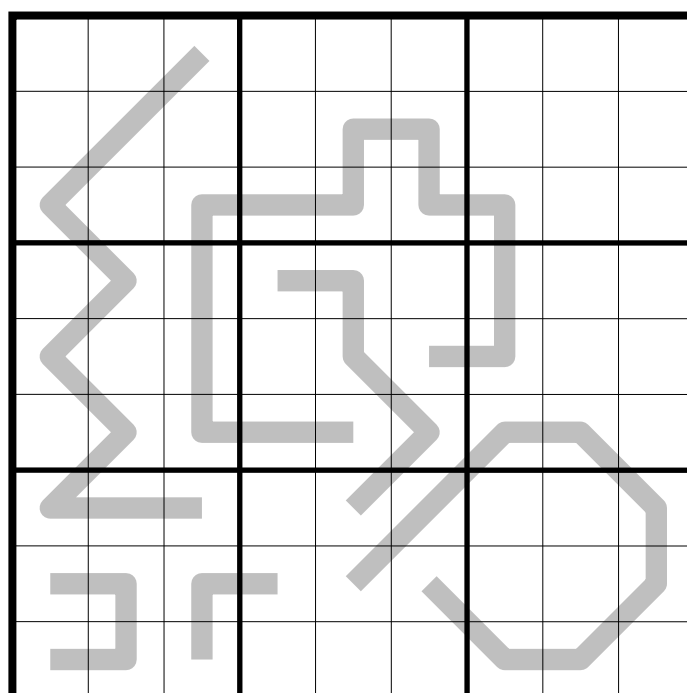


SUDOKU – THERMOMETERS – VERWIJDERDE BOLLETJES

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elke thermometer zijn, vanaf het bolletje naar het/elk uiteinde, allemaal verschillend en staan in oplopende volgorde. De bolletjes zijn verwijderd en de positie ervan bepalen is onderdeel van de puzzel. Dat kan op elke plaats op een grijze lijn zijn; als het bolletje op een uiteinde staat vormt de lijn één thermometer, in andere gevallen ontstaan er precies twee.

SUDOKU – THERMOMETERS – REMOVED BULBS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The digits in a thermometer are, from the bulb to the/each end, all different and placed in increasing order. The bulbs are removed and placing them is part of the puzzle. Bulbs can be placed on every place on a grey line; in case the bulb is on an end, the line forms one thermometer, in other cases exactly two.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2709

LETTERRAAM - GEKOPPELD

Het diagram is verdeeld in vier 5x5 blokken. Elk blok is een letterraam.

Plaats de letters A-C precies één keer in elke rij en kolom van dat blok. Sommige vakjes blijven leeg.

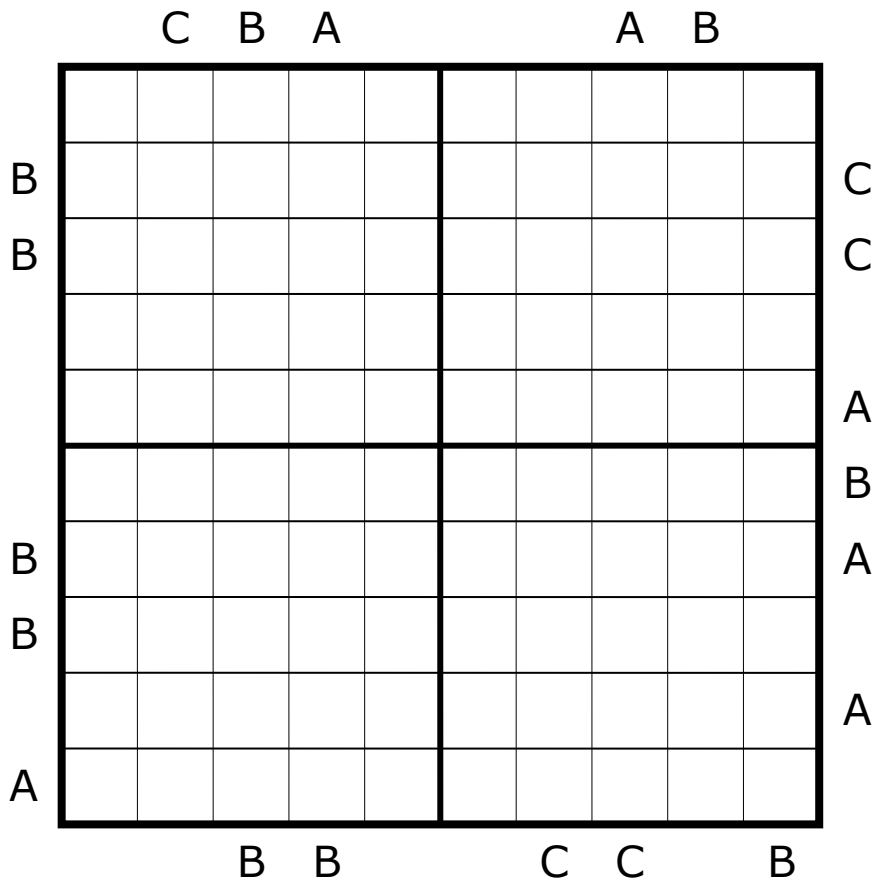
Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

Alle letters die langs de rand van een blok staan, zijn aanwijzingen voor het blok aan de andere kant van de dikke zwarte lijn.

EASY AS ABC - CLUSTERED

The grid is divided in four 5x5 blocks. Each block is an 'easy as abc'-puzzle.

Place the letters A-C exactly once in every row and column of such a block. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction. **All** letters that appear along the edges of a block, are clues for the block on the other side of the black bold line.



By Saskia Benedictus



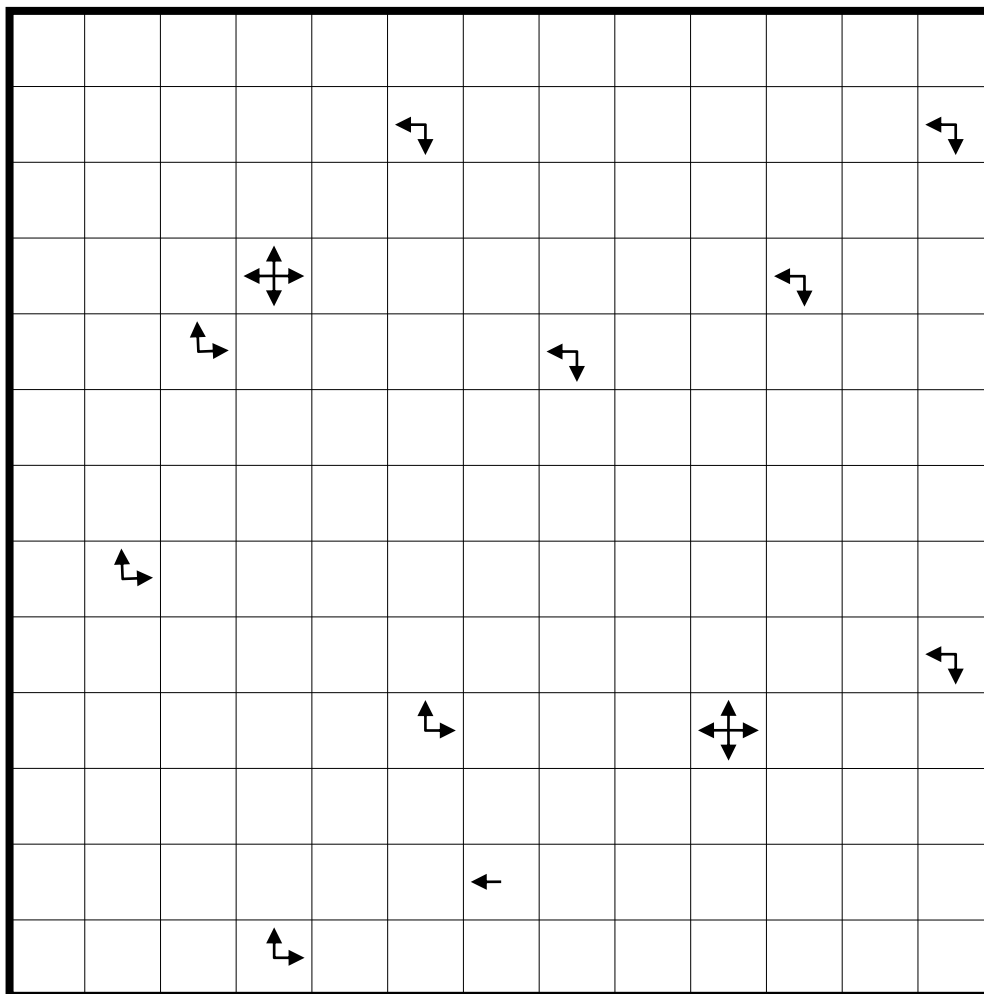
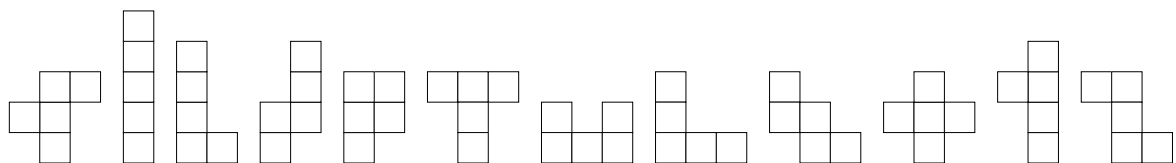
Puzzle ID: #2710

PENTOPIA TOTAAL

Plaats **alle** gegeven pentominos in het diagram zo dat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Pentominos mogen gespiegeld en/of gedraaid worden. Pijlen in het diagram geven aan in welke richting(en) de dichtstbijzijnde pentomino(s) vanuit dat vakje te zien is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA TOTAL

Place **all** of the given pentominos in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Arrows in the grid indicate the direction(s) of the closest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.



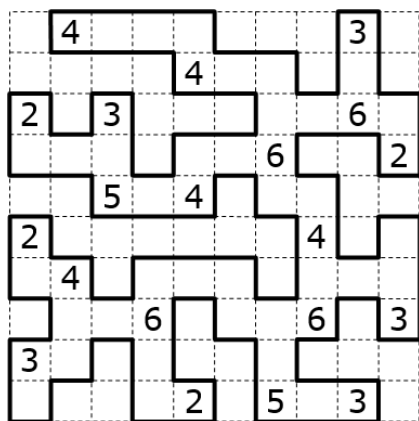
By Arjen Kramer



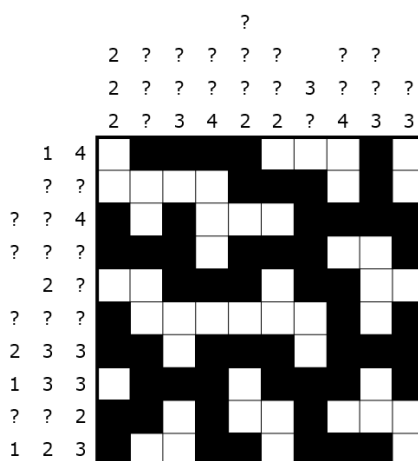
Puzzle ID: #2711

OPLOSSINGEN

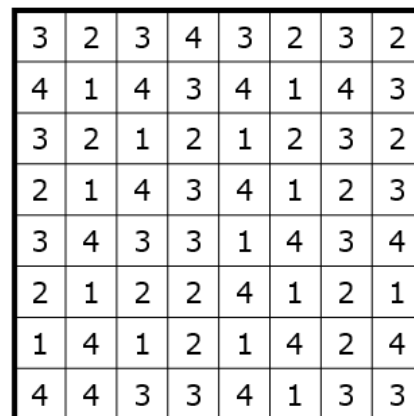
#2690 Cave



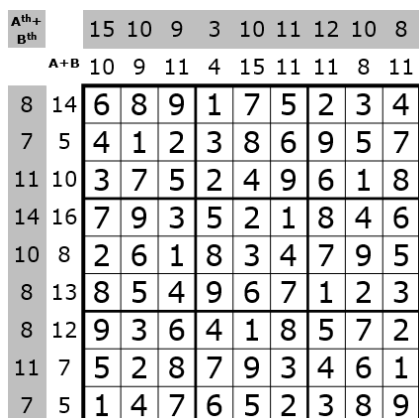
#2691 Koraal



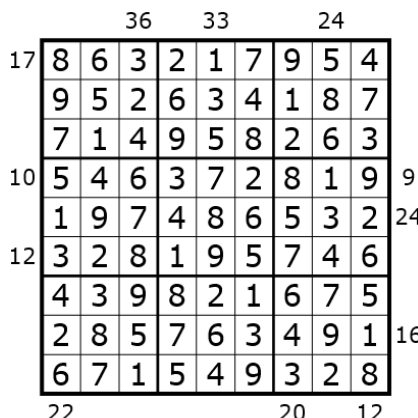
#2692 Dark Knightlines



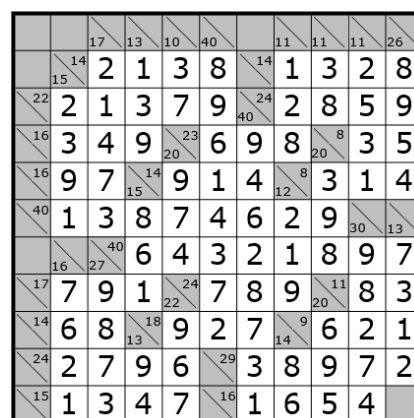
#2693 Sudoku - Positiesommen



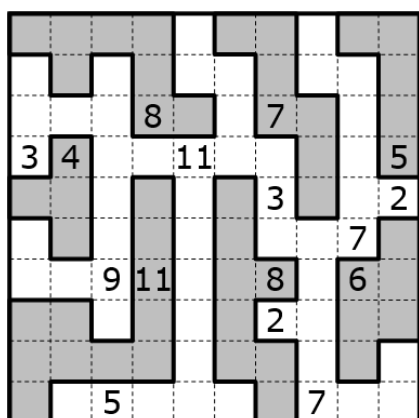
#2694 Sudoku - Summing Up



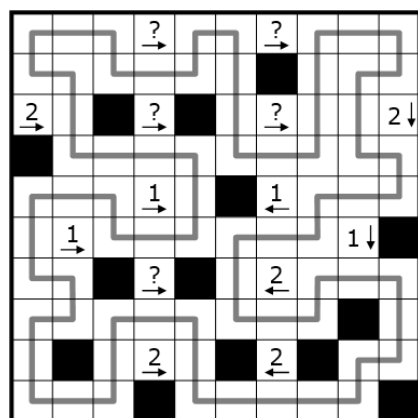
#2695 Kakuro



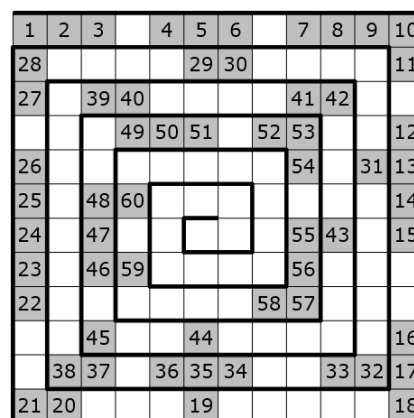
#2696 Schiereilanden



#2697 Yajin



#2698 Spiraal Pentominos



OPLOSSINGEN

#2699 Sudoku - Bachelor

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

#2700 Mad Mathrax

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

#2701 Sudoku met slang

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

#2702 Letterraam

		B	D	E	C			
A	E	A		D		C	B	
C	A	D	B	C				E
D	C	B			E	A	D	
C		C	E	A	D	B		
A			A	E	B	D	C	
	B		D		C	E	A	
		C	D	E			A	

#2703 Japans VK - Labyrinth

7	14	24	3	4	9	5	2	6	7	8	1		
5	16	3	17	4	5	9	7	2	1	3	8	6	4
5	5	13	9	8	2	3	4	1	6	7	9	8	
9	1	12	14	9	7	2	1	8	4	5	6	3	9
6	22	4	5	7	6	8	9	5	4	3	2	7	
18	16	3	8		4	8	6	7	9	1	2	5	3
	12	22	6		8	1	3	6	7	9	4	2	
9	12	11	7	6	9	7	5	3	8	2	4	1	6
	7	6	32		1	6	2	4	3	8	9	7	5

#2704 Sudoku - Pair Up

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

#2705 Magnetische

+	4	2		3	0							
-	4	1		1	4							
3	1	+		+	-		+					
1	2	-					+	-				
3	2	+					-	+	-	+		
	2	-	+	-	+					-		
	2	+	-	+						-	+	
	4	-								-	+	-
	4	+								+	-	
	4	-								+	-	+

#2705 Dominos

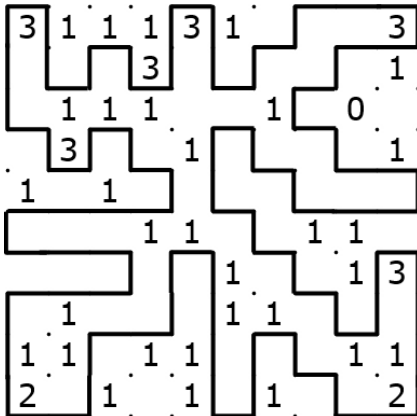
		28	13	22	12	20	11	12	17
9	1			2	4				2
12	6							3	3
21	6				6	3	3	3	
22	5	5	5	2					5
17	5	5	5				1	1	
11	1		4		4	1	1		
13	1		4	4				2	2
30	3	3	4	4	6	6	2	2	

#2706 Kakuro Speciaal

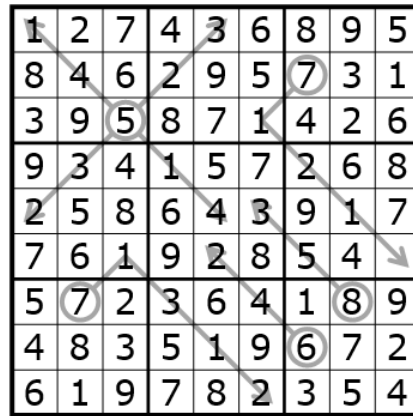
		21	13		41						
	1	4	8	5	6	2	9	7	3		
20	6	9	5	15	8	7			2		
13	5	8		9	3	6	16	9	7		
	2	17	23	6	9	8	16		1		
	3	1	7	9	2	5	8	4	6		
10	4	6		10	1	9	10		2	8	
11	9	2		11	7	4	11		6	5	
	12	7	5	12	8	4		12		3	9
32	8	3	9	7	5		11		6	1	4

OPLOSSINGEN

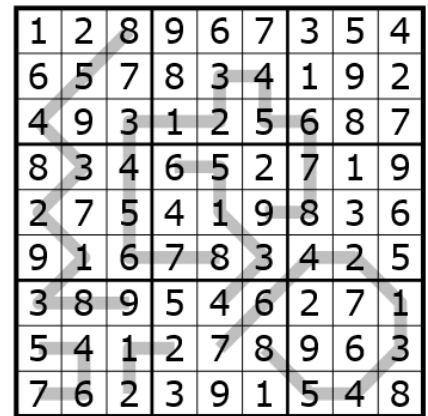
#2707 KV – Alle eentjes



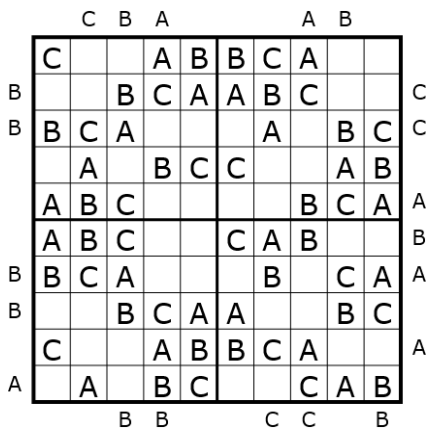
#2708 Sudoku - Pijlen



#2709 Thermos – Verw. Bolletjes



#2710 Letterraam - Gekoppeld



#2711 Pentopia Totaal

