



Puzzelmagazine

Juni 2021

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

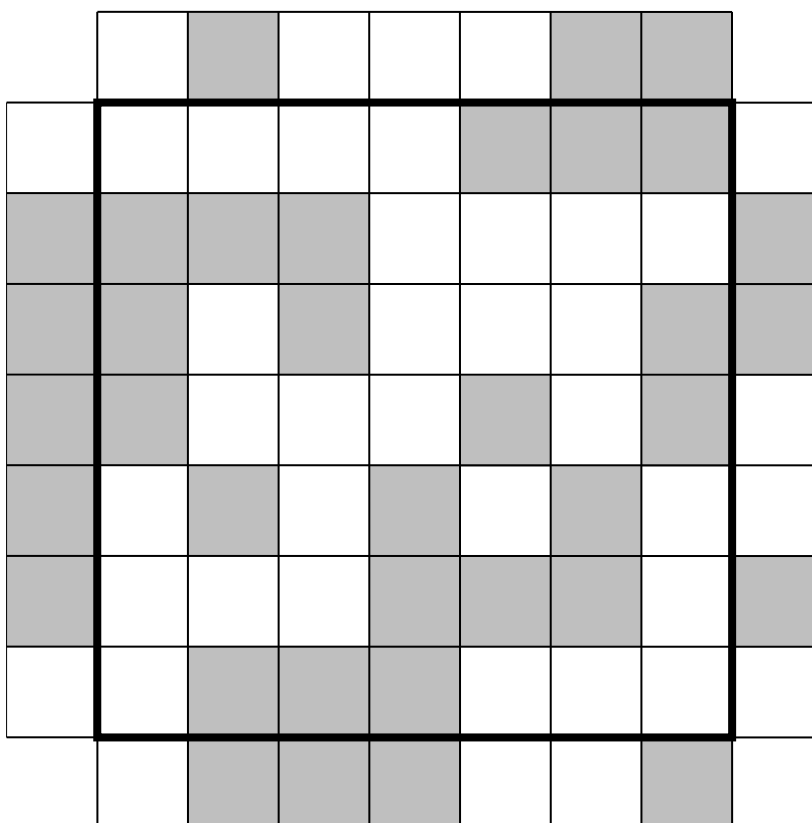
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-06-21	2739	Flats - Even/oneven	3*	Wilbert Zwart
2-06-21	2740	Sudoku - Killer Kropki	4*	Richard Stolk
3-06-21	2741	Japans vierkant met rondweg	4*	Lars Slofstra
4-06-21	2742	Partiti	5*	Tom Groot Kormelink
7-06-21	2743	Double block	3*	Wilbert Zwart
8-06-21	2744	Ring Ring	3*	Arjen Kramer
9-06-21	2745	Sudoku - Sum Pointers	4*	Richard Stolk
10-06-21	2746	Kakuro - Speciaal	4*	Lars Slofstra
11-06-21	2747	Turning Fences - Penta	5*	Wilbert Zwart
14-06-21	2748	Sudoku - Non Consecutive	2*	Yuk Yee Au
15-06-21	2749	Gemini Loop - Haaks	3*	Wilbert Zwart
16-06-21	2750	Sudoku - N-Sums Difference	4*	Richard Stolk
17-06-21	2751	Wormendoolhof	3*	Lars Slofstra
18-06-21	2752	Domino	4*	Wilbert Zwart
21-06-21	2753	Sterrenslag	2*	Anneke Grünefeld
22-06-21	2754	Tapa	3*	Alex Samsom
23-06-21	2755	Sudoku - Odd-Even Sandwich	4*	Richard Stolk
24-06-21	2756	Rondweg	4*	Wilbert Zwart
25-06-21	2757	Shakashaka	4*	Annick Weyzig
28-06-21	2758	Sudoku - Quadro	3*	Wilbert Zwart
29-06-21	2759	Alternating Pentominos	3*	Arjen Kramer
30-06-21	2760	Sudoku - Verborgen Clones	3*	Richard Stolk

FLATS – EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom binnen het vetomrande gebied. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende 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. In **grijze** vakjes komen **uitsluitend even** cijfers te staan, **witte** vakjes bevatten **oneven** cijfers.

SKYSCRAPERS – ODD/EVEN

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column of the bold outlined area. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. **Grey** cells contain **only even** digits, **white** cells contain **odd** digits.

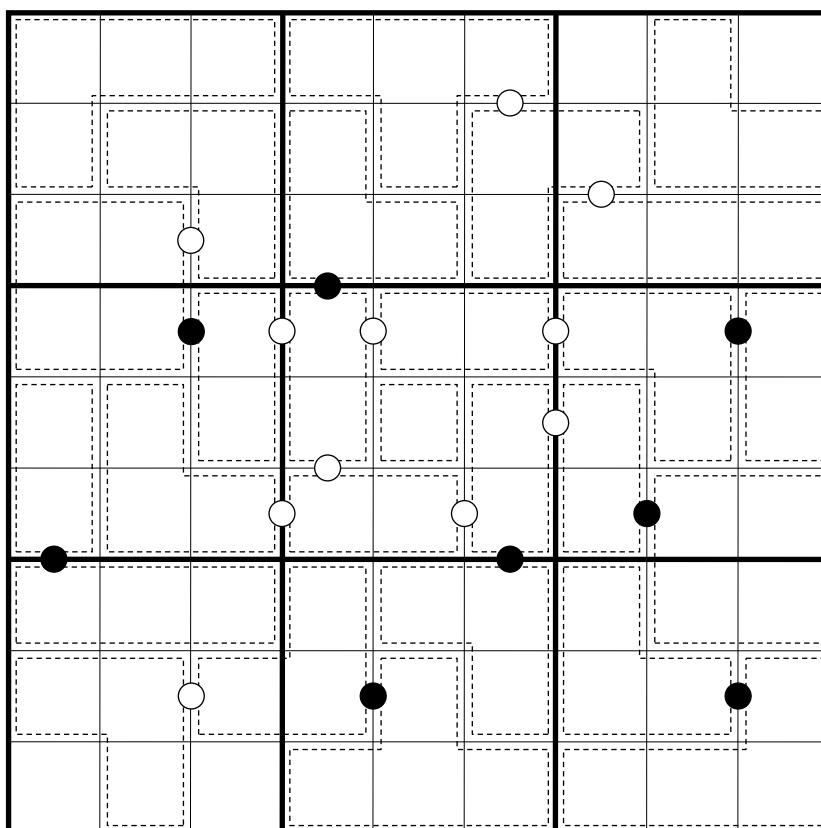


SUDOKU – KILLER KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een wit rondje tussen twee omstippelde regio's geeft aan dat de som van de cijfers in de ene regio één hoger of lager is dan van de andere regio. Een zwart rondje geeft aan dat de ene som twee keer zo groot is als de andere som. Als er geen cirkel staat tussen twee regio's kunnen de sommen niet één verschillen of twee keer zo groot zijn. Binnen regio's mogen cijfers zich niet herhalen.

SUDOKU – KILLER KROPKI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A white dot between two dotted outlined regions indicates that the sums within those regions have a difference of one. A black dot between two such regions indicates that one of the sums is twice the other sum. When there is no dot between two regions, they cannot have sums that differ by one or are double. Digits may not repeat in regions.



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. Teken één ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

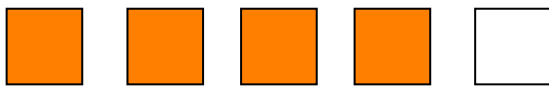
JAPANESE SUMS WITH LOOP

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 the respective row or column. Blocks have to be separated by at least one empty cell. Draw a single closed loop through all remaining white cells that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.

					6		6		10
		7	8	5	4	5	5	6	3
7	5	8	4	4	6	10	4	6	5

4	6	6																	
3	5	4																	
3	14																		
9	3	6																	
6	6	5																	

By Lars Slofstra



Puzzle ID: #2741

PARTITI

Plaats een of meer van de cijfers 1-9 **in elk vakje**, zodat het getal, dat linksboven in sommige vakjes staat, de som weergeeft van de/het in dat vakje ingevulde cijfer(s). Gelijke cijfers mogen niet in vakjes geplaatst worden die elkaar raken, **ook niet diagonaal**.

PARTITI

Place one or more of the digits 1-9 **in each cell**, such that the number in the top left corner of some of the cells is the sum of the digit(s) entered in that cell. Same digits cannot be placed in cells that touch each other, **not even diagonally**.

3	5		7	7	16		
7	29		7	7		3	28
		10	18		16		
20	3			3		10	5
		6				14	
10	13		11	13		17	
6	15	8		1		20	3
4	18	3	11	17		10	9



DOUBLE BLOCK

Maak in elke rij en kolom precies twee vakjes zwart. Plaats tevens de cijfers 1-6 in elke rij en kolom. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Blacken exactly two cells in each row and column. Also place the digits 1-6 in each row and column. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two black cells in the corresponding row or column.

	6	7	8	9	10	11	12	13
18								
6								
3								
21								
18								
0								
13								
6								

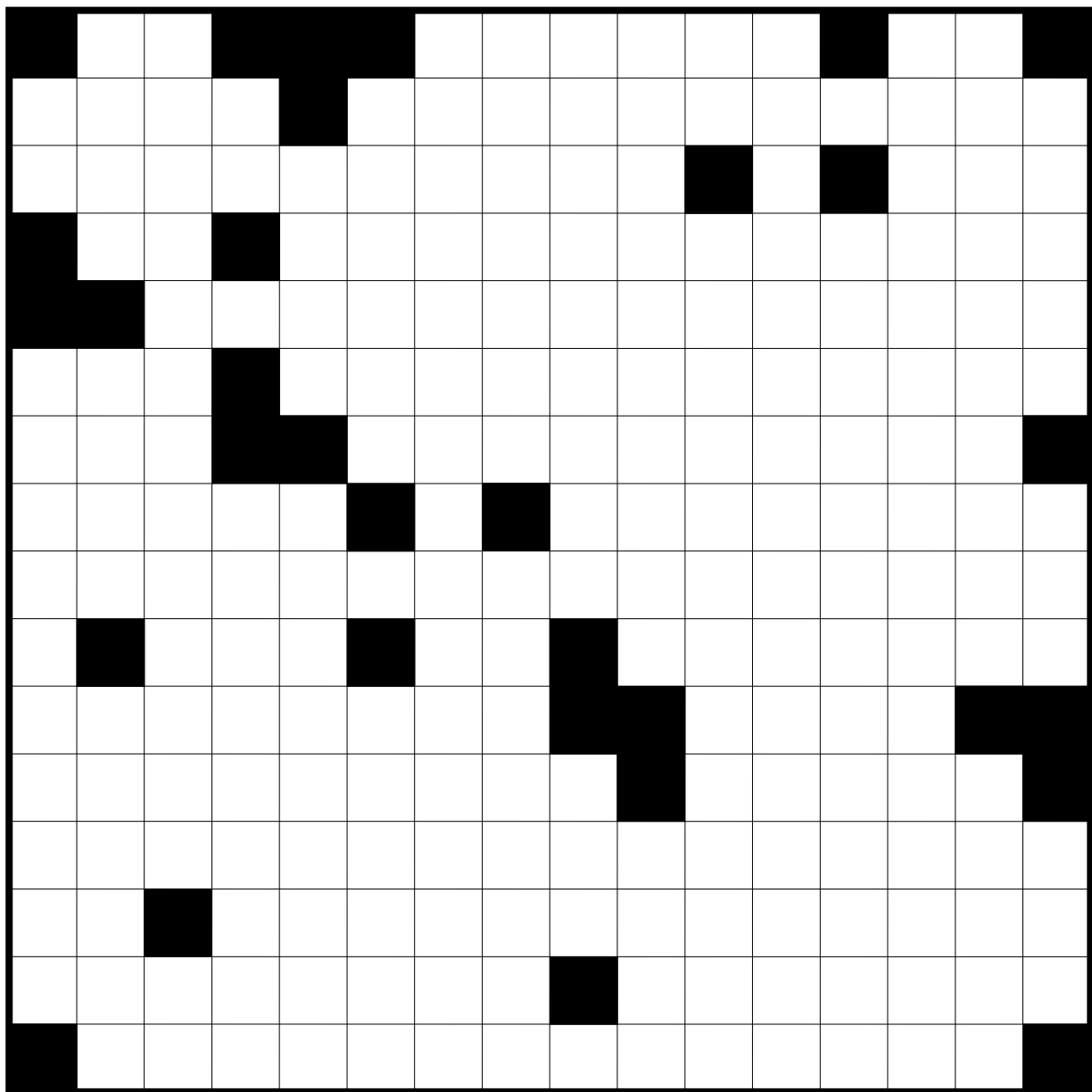


RING RING

Vul alle lege vakjes door **rechthoeken** te tekenen waarbij de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes met elkaar verbonden worden. De zijden van verschillende rechthoeken mogen elkaar kruisen maar niet overlappen. Rechthoeken mogen elkaar **ook niet met een hoekpuntje** raken.

RING RING

Fill the empty cells of the grid by drawing **rectangles** that consist of horizontal and vertical lines between cell centers. The sides of different rectangles may intersect but not overlap. Rectangles may **also not touch by a corner**.



By Arjen Kramer



Puzzle ID: #2744



SUDOKU – SUM POINTERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een plus-teken tussen twee horizontaal aangrenzende vakjes geeft aan dat de som van de cijfers gelijk is aan het cijfer in het eerste vakje (links) in de betreffende rij. Een plus-teken tussen twee verticaal aangrenzende vakjes geeft aan dat de som gelijk is aan het cijfer in het eerste (bovenste) vakje in de betreffende kolom. **Alle mogelijke plus-tekens zijn gegeven.**

SUDOKU – SUM POINTERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A plus sign between two horizontal neighbouring cells indicates that the sum of the digits is equal to the first (leftmost) digit in the respective row. A plus sign between two vertical neighbouring cells indicates that the sum is equal to the first (topmost) digit in the respective column. **All possible plus signs are given.**

		3						+
	2		8			+		+
		5		+		+		
								+
				+				



KAKURO – SPECIAAL

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat elk cijfer in elke rij en kolom **maximaal één keer** voorkomt. 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.

KAKURO – SPECIAL

Fill all white cells using digits 1-9, such that each digit appears **at most once** in every row and column. The sum of each block equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal line applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal line applies to the block of digits below it.

		11		12		12		6	
30					12				
6			14				11		
		16		14		12		24	
13			13				13		
18					23				
11			11				11		
		15		10		12		11	
12			12				12		
29					15				

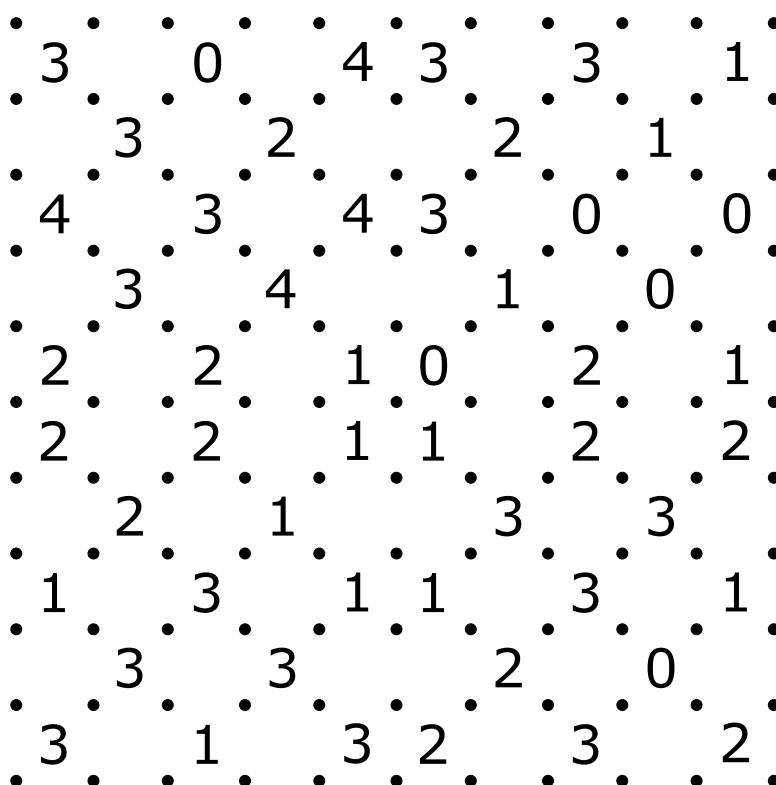
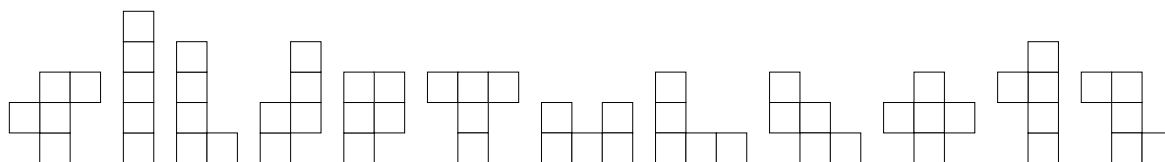
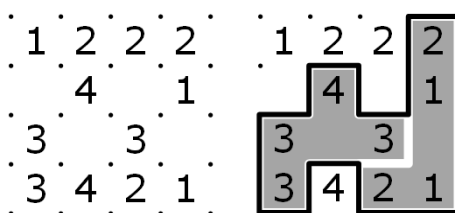


TURNING FENCES – PENTA

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 aan hoeveel bochten 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 – PENTA

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.





SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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

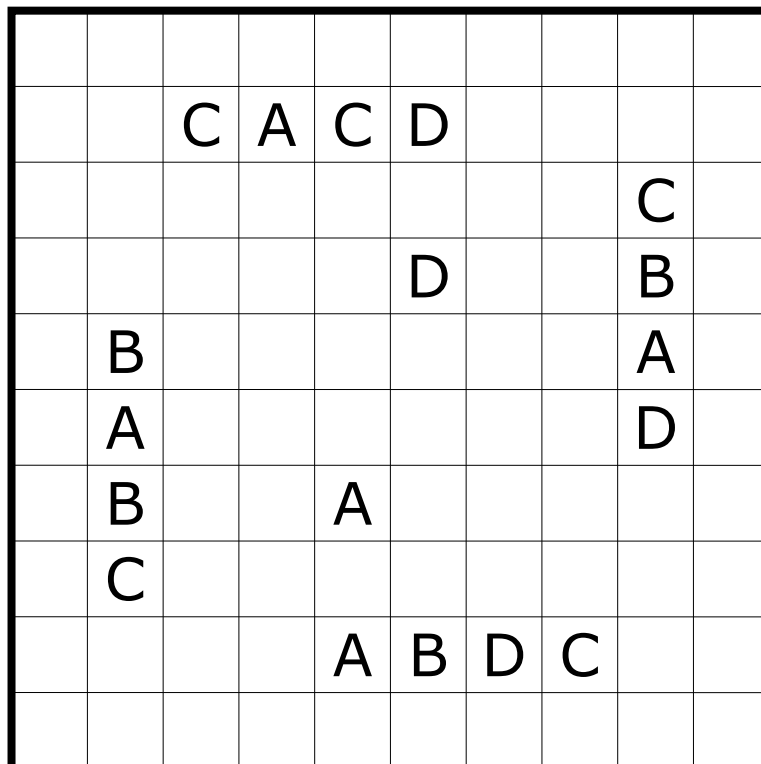


GEMINI LOOP - HAAKS

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

GEMINI LOOP- HOOKED

Draw a single closed loop through all cells of the grid, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. In all cells with letters the loop makes a 90° bend. Cells with equal letters are traversed in the same way, cells with different letters in different ways.





SUDOKU – N-SUMS - DIFFERENCE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste N cijfers vanaf die kant, waarbij N het verschil is tussen de eerste twee cijfers vanaf die kant.

SUDOKU – N-SUMS - DIFFERENCE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first N digits from that side, where N is the absolute difference between the first two digits from that side.

	11		2	3	5		20		
22									23
4									29
20									24
20									20
15									23
			31	28	23				

By Richard Stolk



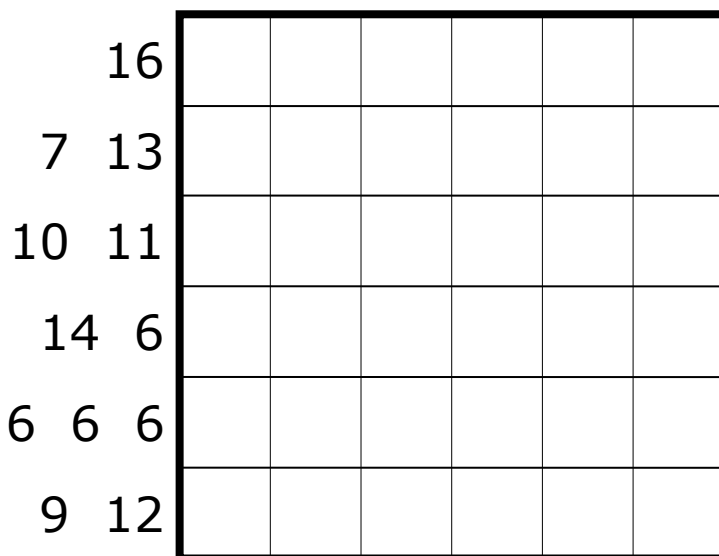
Puzzle ID: #2750

WORMENDOOLHOF

Plaats een hindernis in sommige vakjes; maximaal één per rij en kolom. Plaats cijfers 1-6 in lege vakjes waarbij elk cijfer maximaal één keer per rij en kolom voorkomt. Teken daarnaast één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt door alle vakjes met cijfers. Daarbij is een cijfer steeds ofwel groter dan zijn beide directe burens op de rondweg, ofwel kleiner dan zijn beide burens op de rondweg. 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.

WORM LABYRINTH

Place obstacles in some cells; maximum one obstacle per row and column. Place digits 1-6 in 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 cells with digits. Each digit is either bigger than both his neighbours on the loop or smaller than both its neighbours on the loop. Clues outside the grid indicate the sums of the digits on each loop segment in the respective row, in the correct order.



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

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

By Wilbert Zwart



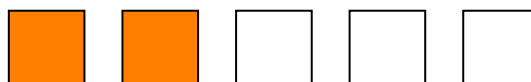
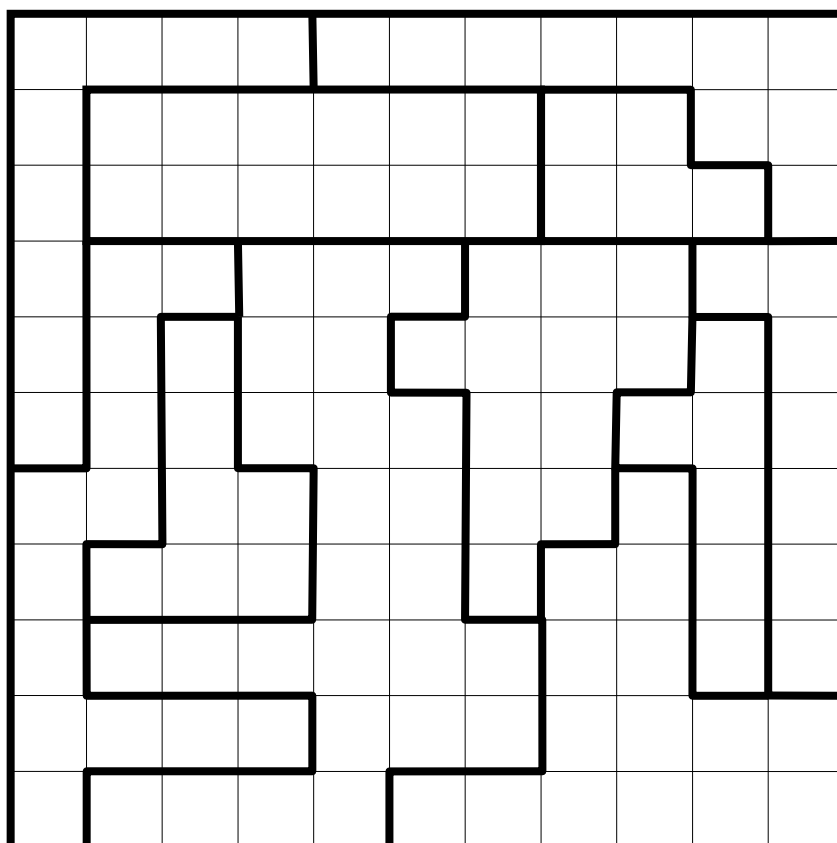
Puzzle ID: #2752

STERRENSLAG

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

STAR BATTLE

Place **two** stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, **not even diagonally**.



TAPA

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes als een muur met elkaar in verbinding staan, **zonder** dat er ergens een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Als er meerdere aanwijzingen in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de verschillende delen van de muur staan.

TAPA

Blacken some cells such that all black cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2 area** fully blackened. Clue cells may not be blackened and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. If there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell.

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





SUDOKU – ODD-EVEN SANDWICH

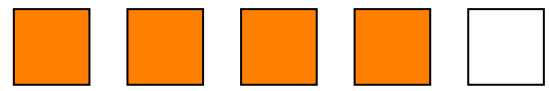
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen boven en links van het diagram geven de som aan van de **oneven cijfers** die geplaatst worden tussen de cijfers **2 en 8** in de betreffende rij of kolom. Aanwijzingen rechts en onder het diagram geven de som aan van de **even cijfers** die geplaatst worden tussen de cijfers **1 en 9** in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – ODD-EVEN SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues on top and left of the grid indicate the sum of the **odd digits** that are placed between the digits **2 and 8** in the respective row or column. Clues below and on the right of the grid indicate the sum of the **even digits** that are placed between the digits **1 and 9** in the respective row or column.

	7	18		11	9		10	3	
21									18
25									10
0									20
6									
9									
13									0
	10	8					6	14	
									1~9

By Richard Stolk



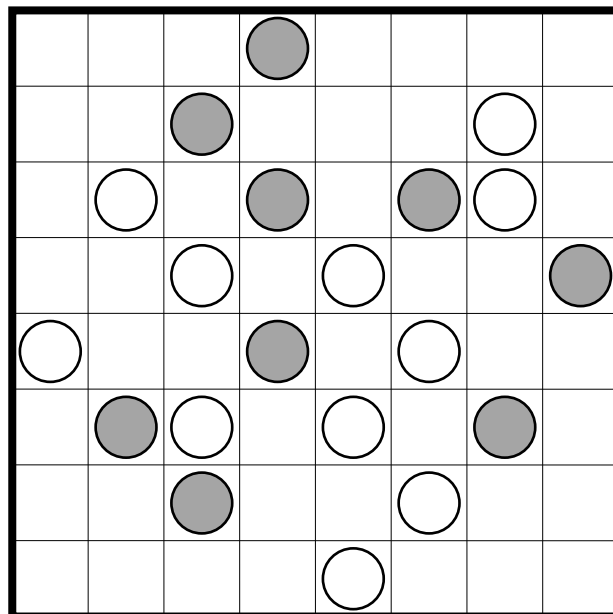
Puzzle ID: #2755

RONDWEG

Teken door alle vakjes van het diagram één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt en zichzelf niet kruist of overlapt. De rondweg gaat rechtdoor in een vakje met een grijze cirkel en maakt een haakse hoek in alle vakjes met een witte cirkel.

LOOP

Draw a single closed loop through all cells of the grid, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. The loop travels straight through all cells with a grey circle and makes a right-angled turn in cells with a white circle.

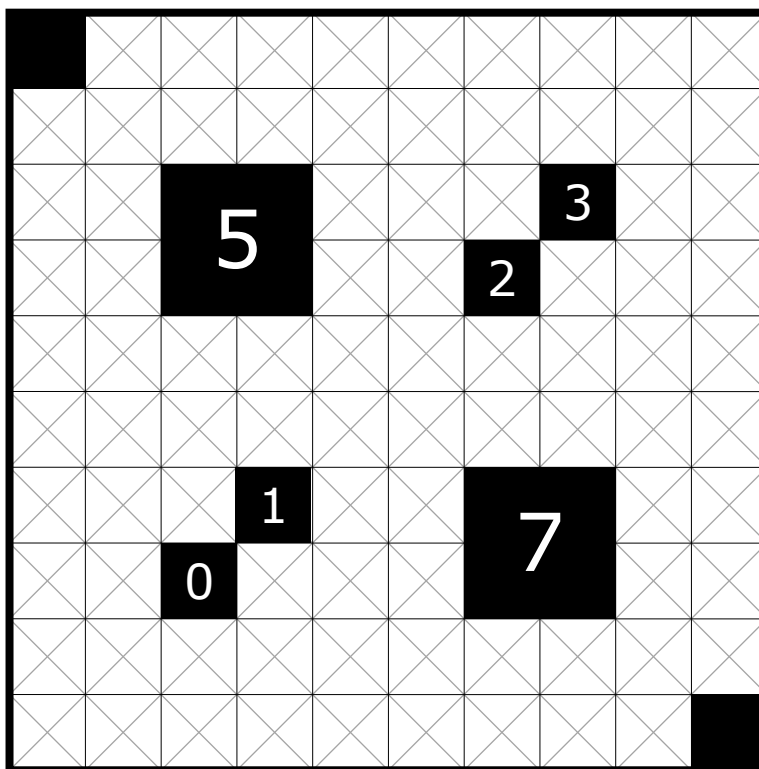


SHAKASHAKA

Kleur een aantal driehoeken ter grootte van een half vakje op een van de aangegeven manieren zodat de overgebleven witte gebieden rechthoeken vormen die horizontaal of diagonaal geplaatst zijn. Aanwijzingen in zwarte vakjes geven aan hoeveel van de horizontaal of verticaal aangrenzende driehoeken worden gekleurd.

SHAKASHAKA

Colour some triangles with the size of half a cell in one of the given ways such that the remaining white regions form rectangles that are placed horizontally or diagonally. Clues in black cells indicate how many horizontally or vertically adjacent triangles must be coloured.





SUDOKU - QUADRO

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Geen enkel gebied van 2x2 vakjes mag geheel bestaan uit even of oneven cijfers.

SUDOKU - QUADRO

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. No area of 2x2 cells can only contain odd or even digits.

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

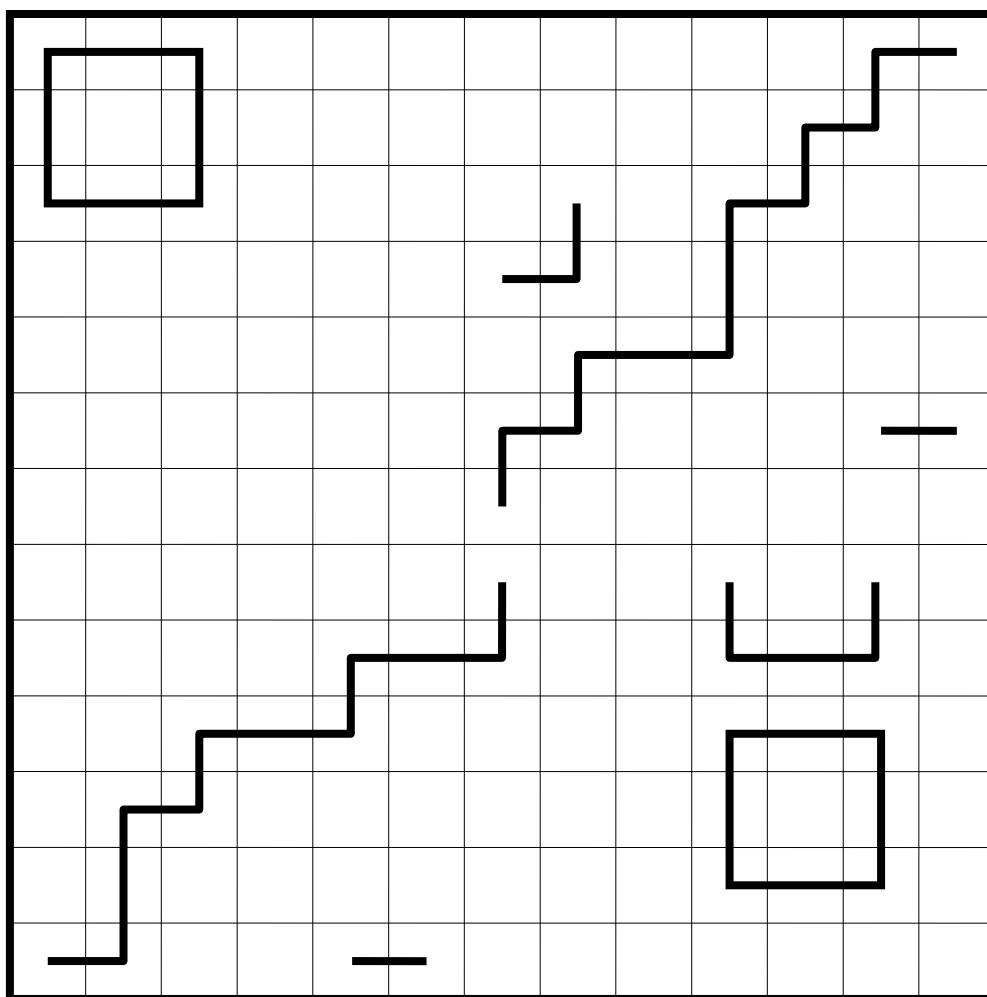
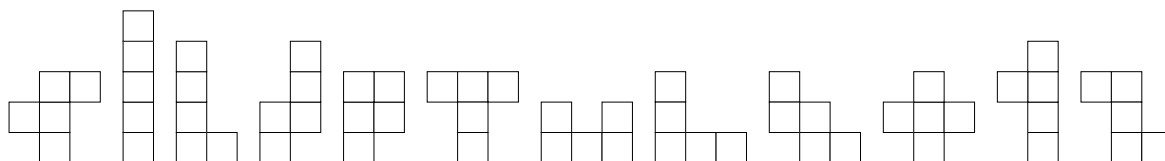


ALTERNATING PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. De vakjes waar een zwarte lijn doorheen loopt blijven om-en-om leeg of horen bij een pentomino.

ALTERNATING 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. Cells that are visited by a black line remain alternating white or belong to a pentomino.



By Arjen Kramer



Puzzle ID: #2759

SUDOKU – VERBORGEN CLONES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een exacte kopie van de grijze vorm (zonder spiegelen of draaien) moet, inclusief de cijfers erin, twee keer op een andere plek in het diagram geplaatst worden. De kopieën mogen elkaar of de originele vorm niet overlappen. Binnen de grijze vorm mogen cijfers meerdere keren voorkomen.

SUDOKU – HIDDEN CLONES

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. An exact copy (without reflecting or rotating) of the grey shape must be placed twice elsewhere in the grid, including the digits it contains. These cloned shapes may not overlap each other or the original shape. Digits may repeat within a region.

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



OPLOSSINGEN

#2739
Flats – Even/oneven

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

#2740
Sudoku – Killer Kropki

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

#2741
Japans Vierkant met Rondweg

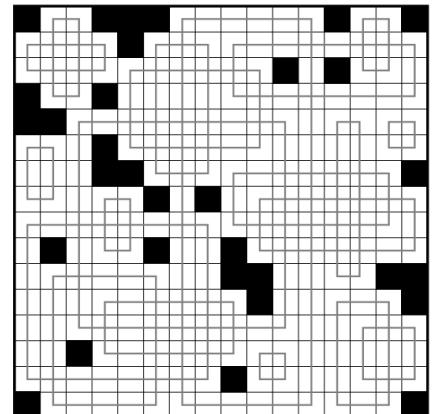
				6	6	10				
		7	8	5	4	5	5	6	3	
	7	5	8	4	4	6	10	4	6	5
4	6	6		4		1	5			6
3	5	4		3		5				4
	6							6		
	9				5	4				
3	14	2	1					5	6	3
9	3	6	5	4		3		6		
	5	5			5				4	1
	4	5				4				5
	6	4			6			4		
6	6	5			2	4		6		5

#2742
Partiti

3	5		7	7	16			
3	5	7	34	16	358	9	5	
7	24689	1	25	7	4	12	34678	
	3	5	37	468	9	358	9	5
20	3			3		10	5	
479	12	9	5	12	7	46	23	
	6	8	6	4	9	3	158	7
10	13		11	13		17		
235	49	1	38	67	4	269	4	
6	15	8		1		20	3	
6	78	26	5	1	3	578	3	
4	18	3	11	17		10	9	
13	459	3	47	89	2	46	9	

#2743
Double Block

	6	7	8	9	10	11	12	13
18	2		3	4	5	6		1
6	4	2	5		6		1	3
3	6	1		3		2	5	4
21		4	2	1	3	5	6	
18	1		6	5	4	3		2
0	5	3			2	1	4	6
13		6	4	2	1		3	5
6	3	5	1	6		4	2	



#2745
Sudoku – Sum Pointers

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

#2746
Kakuro - Special

		11		12		12		6		
30	7	6	9	8	12	5	1	4	2	
6	1	5		4	3	7	11	2	9	
	6		16		14	5	12		24	8
13	9	4	13	3	8	2	13	7	6	
18	8	3	2	5	9	23	6	7	9	1
11	2	9	11	6	1	4	11	8	3	
	3	15		10	6	12		11	5	
12	4	8	12	1	2	9	12	5	7	
29	5	7	8	9	15	3	2	6	4	

#2747
Turning Fences - Penta

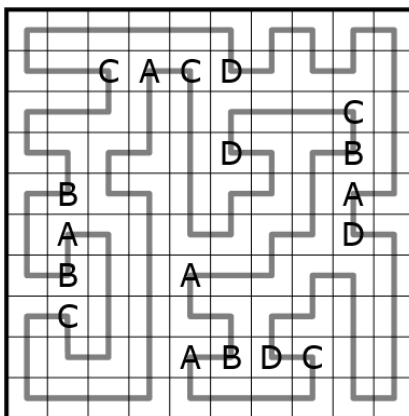
3	0	4	3	3	1
3	2	2	2	1	0
4	3	4	3	0	0
3	4	1	0	0	
2	2	1	0	2	1
2	2	1	1	2	2
	2	1	3	3	
1	3	1	1	3	1
3	3	3	2	0	2
3	1	3	2	3	2

OPLOSSINGEN

#2748
Sudoku – Non Consecutive

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

#2749
Gemini Loop – Haaks



#2750
Sudoku – N-sums Differenc

		11		2	3	5		20		
	8	1	6	2	3	5	4	7	9	
22	9	5	7	1	4	6	2	3	8	23
4	4	3	2	7	9	8	5	1	6	29
20	6	2	8	4	1	3	7	9	5	24
20	3	7	1	9	5	2	6	8	4	20
	5	4	9	6	8	7	1	2	3	
	7	8	3	5	6	1	9	4	2	
15	2	6	4	3	7	9	8	5	1	23
	1	9	5	8	2	4	3	6	7	
				31	28	23				

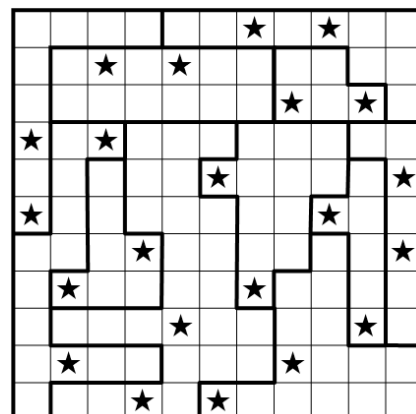
#2751
Wormendoolhof

16		2	6	1	4	3		
7	13	2	5		4	3	6	
10	11	4	1	5	3	6	2	
14	6	5	6	3		2	4	
6	6	6	6		4	2	5	1
9	12	3	4	2	6	1	5	

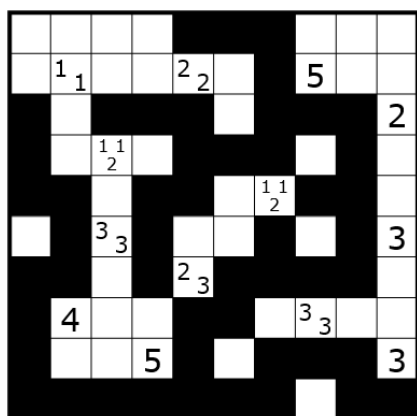
#2752
Domino

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

#2753
Sterrenslag



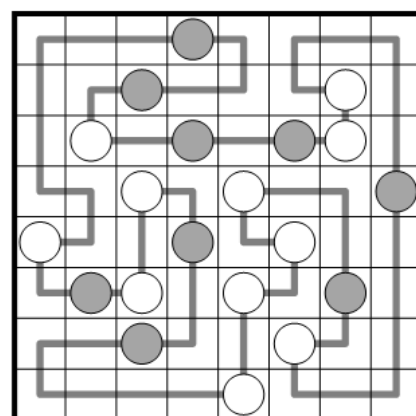
#2754
Tapa



#2755
Sudoku – Odd-Even Sandwich

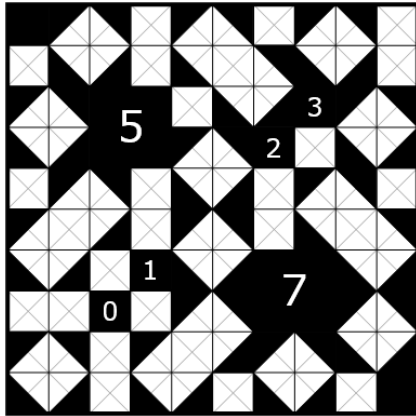
		7	18		11	9		10	3	
21	3	2	5	7	9	8	6	4	1	18
25	8	9	4	3	6	1	7	5	2	10
0	7	1	6	5	2	4	8	9	3	20
6	2	5	1	8	7	3	9	6	4	
9	9	6	7	2	4	5	3	1	8	
	4	3	8	9	1	6	5	2	7	
13	6	8	9	1	3	2	4	7	5	0
	5	4	2	6	8	7	1	3	9	
	1	7	3	4	5	9	2	8	6	
		10		8				6	14	
										1~9

#2756
Rondweg



OPLOSSINGEN

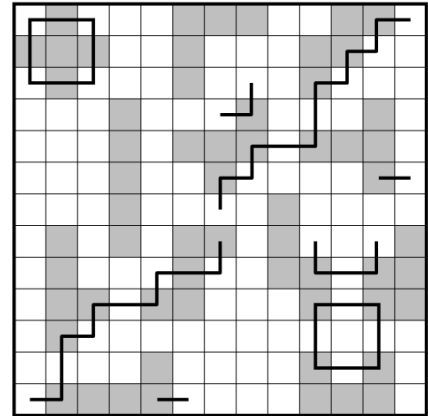
#2757
Shakashaka



#2758
Sudoku - Quadro

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

#2759
Alternating Pentominos



#2760
Sudoku - Verborgen Clones

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