



Puzzelmagazine

Mei 2021

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-05-21	2712	Sudoku - Kropki	3*	Richard Stolk
3-05-21	2713	Double Back	3*	Bram de Laat
4-05-21	2714	Sudoku - Positiesommen	3*	Arvid Baars
4-05-21	2715	Four Winds	3*	Alex Samsom
5-05-21	2716	Sudoku - Mathrax	4*	Wilbert Zwart
5-05-21	2717	Sudoku - Sterrenslag Sandwich	4*	Richard Stolk
6-05-21	2718	Sudoku - Sum Set	5*	Tom Groot Kormelink
6-05-21	2719	Wormendoolhof	4*	Lars Slofstra
7-05-21	2720	Letterraam - Chaos	5*	Robert Beërda
10-05-21	2721	Hidato	2*	Saskia Benedictus
11-05-21	2722	Dominion	3*	Arjen Kramer
12-05-21	2723	Sudoku - Social Distance	3*	Richard Stolk
13-05-21	2724	Pentomino - Mijnenveger	4*	Tom Groot Kormelink
14-05-21	2725	Shakashaka	4*	Annick Weyzig
17-05-21	2726	Cijferlink	1*	Arvid Baars
18-05-21	2727	Sudoku - Non Consecutive	3*	Richard Stolk
19-05-21	2728	Blackout Domino	4*	Alex Samsom
19-05-21	2729	Sudoku - Slingshot	3*	Richard Stolk
20-05-21	2730	Sudoku - 1-5-9	3*	Richard Stolk
21-05-21	2731	Cave	4*	Saskia Benedictus
24-05-21	2732	Sudoku - Serbian Frame	2*	Arvid Baars
25-05-21	2733	Penta Twist	3*	Wilbert Zwart
26-05-21	2734	Sudoku - Oplopende Start	4*	Richard Stolk
26-05-21	2735	Buren - Flats	3*	Richard Stolk
27-05-21	2736	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	4*	Richard Stolk
28-05-21	2737	Heyawacky	4*	Saskia Benedictus
31-05-21	2738	Norinori	2*	Arjen Kramer

SUDOKU – KROPKI

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

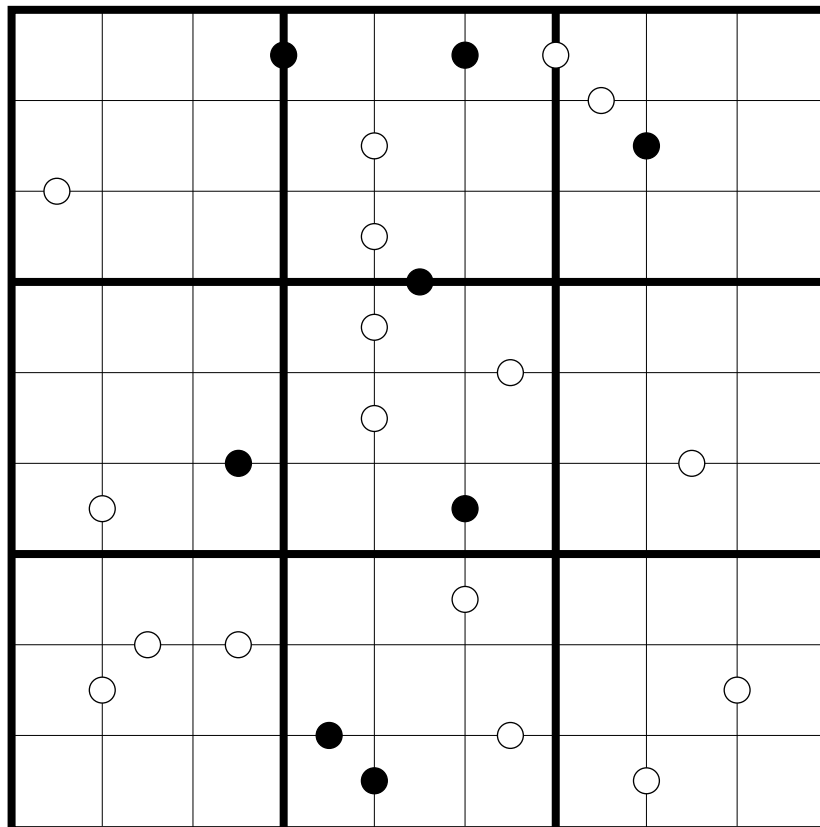
Een wit rondje tussen twee vakjes geeft aan dat de aangrenzende cijfers opeenvolgend zijn. Een zwart rondje geeft aan dat één van de aangrenzende cijfers twee keer zo groot is als het andere. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven, waarbij het rondje tussen de cijfers 1 en 2 zowel wit als zwart kan zijn.

SUDOKU – KROPKI

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

A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive. A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other.

All possible circles are given, where the circle between the digits 1 and 2 can be either white or black.

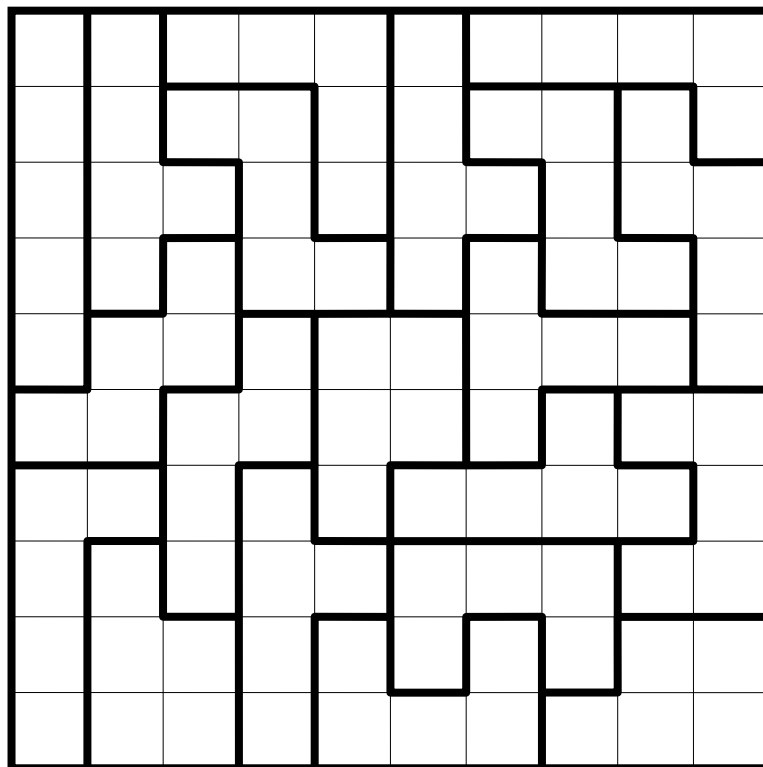


DOUBLE BACK

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet en loopt precies twee keer door elk vetomrand gebied.

DOUBLE BACK

Draw a single closed loop through all cells of the grid that connects the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself and travels through each bold outlined region exactly twice.





SUDOKU – POSITIESOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.
 De aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op A en B. Dit zijn de cijfers in de eerste twee vakjes vanaf boven of links. De aanwijzing met witte achtergrond geeft de som van A en B; die met grijze achtergrond geeft de som van de cijfers op de A^{de} en B^{de} positie in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – POSITION SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.
 The clues outside the grid refer to A and B. These are the digits in the first two cells from above and left. The clue in the white background indicates the sum of A and B; the clue in the grey background indicates the sum of the digits on the Ath and Bth position in the respective row or column.

$A^{th} + B^{th}$	5	12	13	13	12	
A+B	10	9	9	14	10	13
12	7					
15						
14	13					
13						
11	10					
8	15					



FOUR WINDS

Teken vanuit elk vakje met een getal een of meerdere horizontaal of verticaal lopende rechte lijnen, zodanig dat alle lege vakjes precies één lijnstuk bevatten. Elk getal geeft daarbij aan hoeveel vakjes in totaal worden bestreken door lijnen die vanaf dat vakje starten, zonder daarbij het vakje met het getal mee te tellen.

FOUR WINDS

Draw one or more horizontally or vertically travelling straight lines from each numbered cell, such that each empty cell contains exactly one line segment. Each number indicates how many cells are covered by lines starting from this cell, without counting the numbered cell itself.

			6					5		
						3				
					4					
	3						1		4	
				5				9		
		11								7
11							4		7	
					7					
			8							4
					5					
		3							7	
	9									

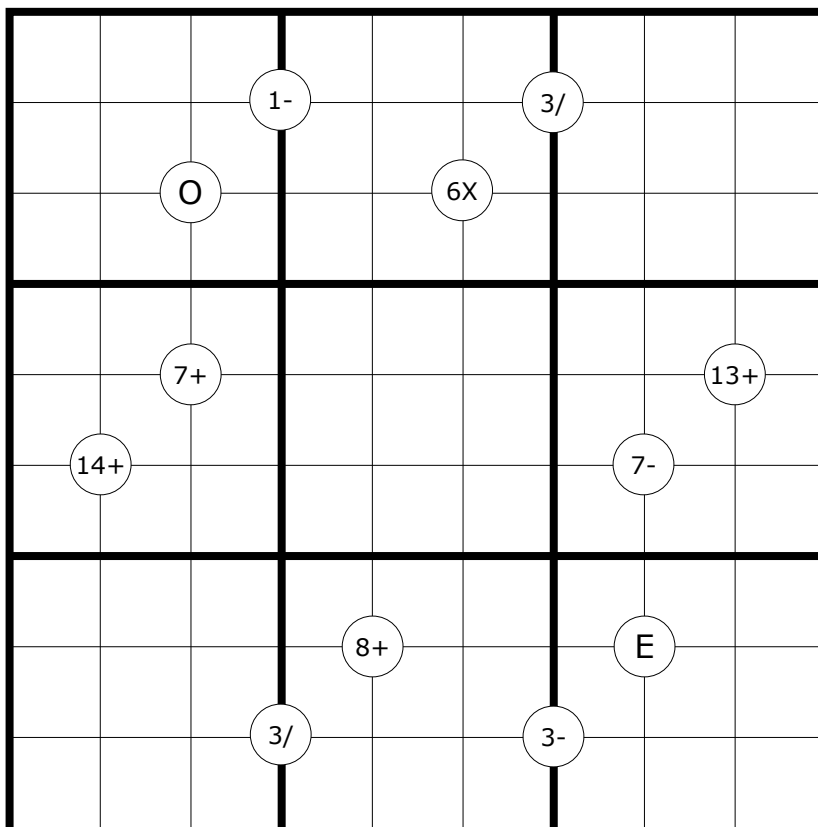


SUDOKU – MATHRAX

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. 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 de beide paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle cijfers in de vier omliggende vakjes even zijn, bij een "O" is dat oneven.

SUDOKU – MATHRAX

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Some grid intersections are marked with a circle containing a number and an operator (+, -, x, /). The number is the result of the arithmetical operation, applied to both pairs of diagonally opposite cells. An "E" in the circle indicates that all digits in the four surrounding cells are even; an "O" indicates that all four digits are odd.





SUDOKU – STERRENSLAG SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Bestempel in elke rij, kolom en 3x3-blok twee cijfers als ster, waarbij vakjes met sterren elkaar niet mogen raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen links en boven het diagram geven de som aan van de twee sterren in de betreffende rij of kolom. Aanwijzingen rechts en onder het diagram geven de som aan van de cijfers die geplaatst zijn tussen de twee sterren in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – STAR BATTLE SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Designate in each row, column and 3x3 block two digits as star, where cells with stars can not touch each other, not even diagonally. Clues on the left and above the grid indicate the sum of the two stars in the corresponding row or column. Clues on the right and below the grid indicate the sum of the digits placed between the two stars in the corresponding row or column.

Stars	7	11	9	12	8						
						24					
						7					
12						19					
						12					
16						25					
						9	8	8	28	25	Sandwich

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2717

SUDOKU – SUM SET

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van de cijfers in een omstippeld gebied is verschillend voor alle gebieden. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten verschillend zijn.

SUDOKU – SUM SET

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The sum of the digits in each dotted outlined region is different for all regions. Within such a region all digits must be different.

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

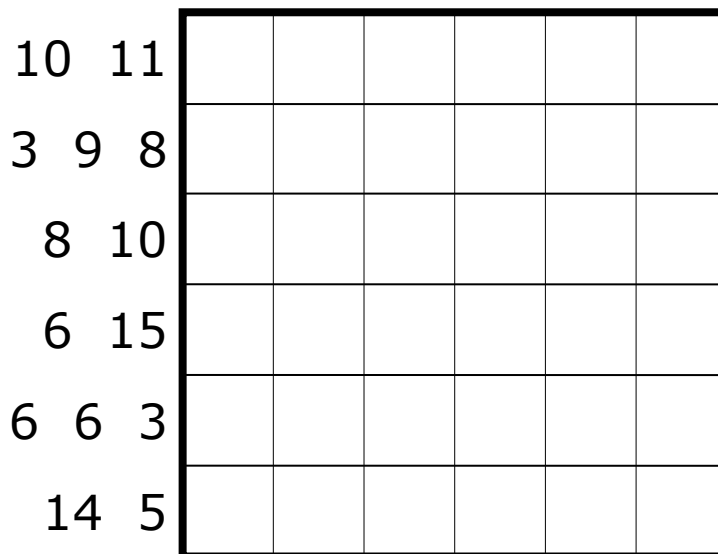


WORMENDOOLHOF

Plaats verschillende cijfers 1-6 in elke regel en kolom, waarbij maximaal één vakje per regel of kolom leeg blijft. Teken daarbij één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Daarbij moet een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner zijn dan **beide** burens op de rondweg. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

WORM LABYRINTH

Place different digits 1-6 in each row and column, leaving maximally one cell empty on each row or column. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells. Establish that digits are either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

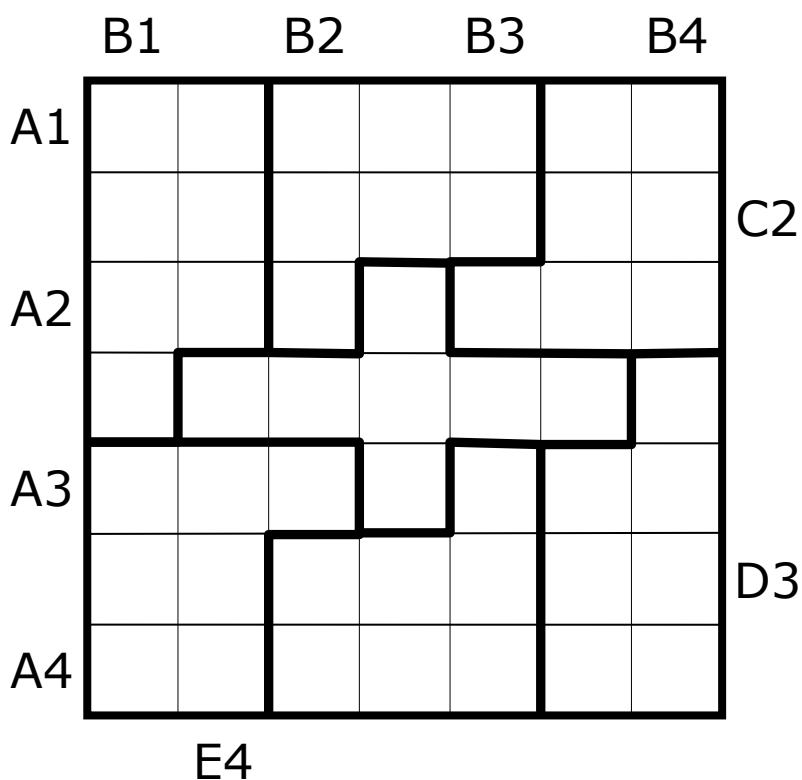


LETTERAAM - CHAOS

Plaats de letters A-E precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de letter aan die je in de betreffende rij of kolom van die kant tegenkomt met zijn relatieve positie.

EASY AS ABC - IRREGULAR

Place the letters A-E exactly once in each row, column and bold outlined area. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the letter in that row or column as seen from that direction, with its relative position.



HIDATO

Plaats alle getallen 1-72 precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opvolgende getal door één vakje op te schuiven in horizontale, verticale of diagonale richting. In zwarte vakjes komen geen getallen.

HIDATO

Place all numbers 1-72 exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach every consecutive number by travelling one cell in a horizontal, vertical or diagonal direction. Black cells don't contain a number.

1			35		31			
	9		37			30	27	25
	4							24
		6				21		
12								
13						19		64
			16		60			
	50		55				68	
52					58	69		72

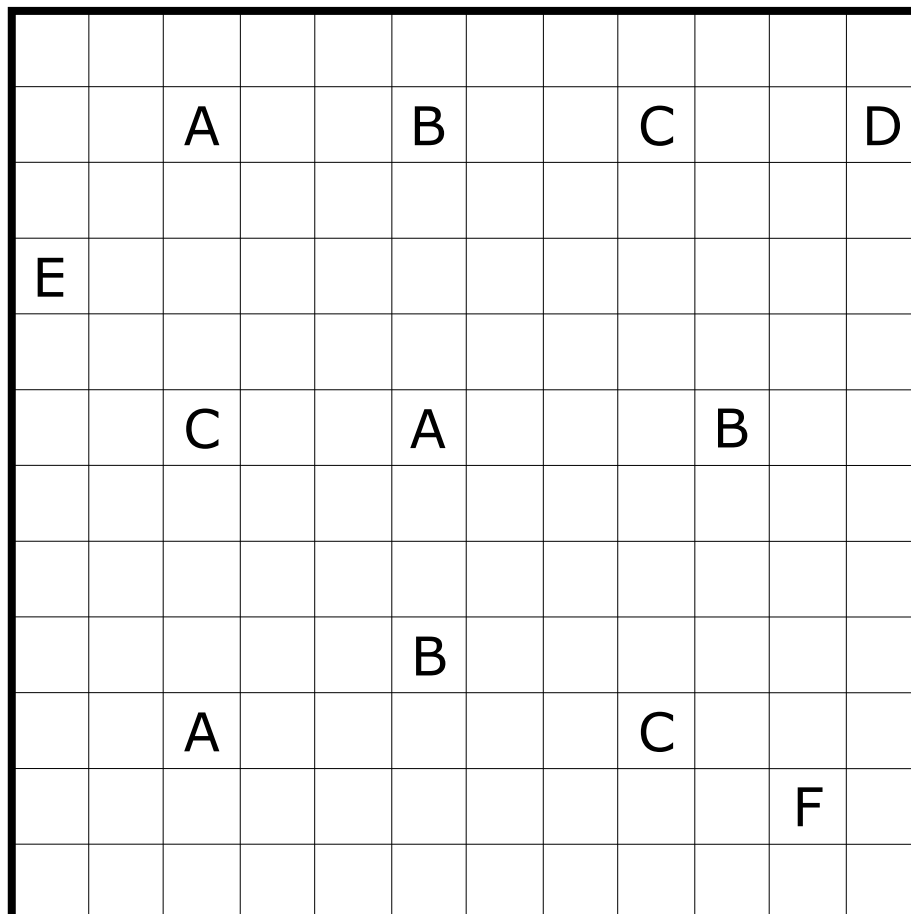


DOMINION

Plaats domino's (blokken van 1x2 gekleurde vakjes) in het diagram, die elkaar **alleen diagonaal** mogen raken, zodanig dat het diagram in afzonderlijke gebieden wordt verdeeld. Gelijke letters behoren allemaal tot hetzelfde gebied, verschillende letters tot verschillende gebieden. Elk gebied bevat tenminste één aanwijzing.

DOMINION

Place dominos (blocks of 1x2 colored cells) in the grid, that may touch each other **only diagonally**, such that the grid is divided into separate regions. Identical letters belong to the same region, different letters to different regions. Each region contains at least one clue.



SUDOKU – SOCIAL DISTANCE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een vakje met een cirkel heeft een maximaal verschil van 3 met de cijfers in **alle** horizontaal en verticaal aangrenzende vakjes. **Alle** mogelijke cirkels zijn gegeven.

SUDOKU – SOCIAL DISTANCE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a cell with a circle has a maximum difference of 3 with the digits in **all** horizontally or vertically adjacent cells. **All** possible circles are given.

○	3	○						○
2		8		○	○		○	
○	5	○			3			
○	○					○		○
	○	○		○		○		
		○	6				5	
					○	2		8
○							3	

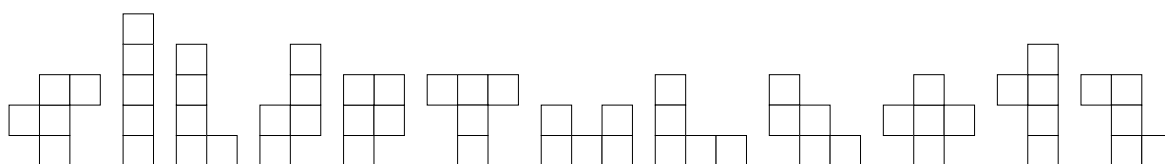


PENTOMINO – MIJNENVEGER

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel van de omringende vakjes een pentominodeel bevatten.

PENTOMINO – MINE SWEEPER

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 mirrored. Clues in the grid indicate how many of the surrounding cells contain a pentomino part.



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

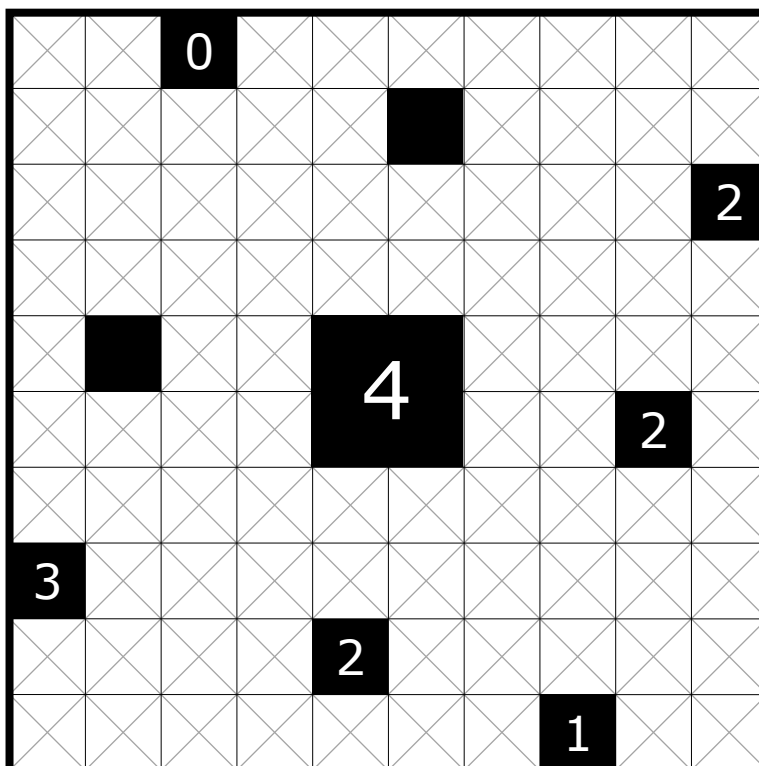


SHAKASHAKA

Maak een aantal witte vakjes voor de helft zwart op een van de aangegeven manieren, zodat de overgebleven witte gebieden rechthoeken vormen (die zowel horizontaal, verticaal als diagonaal kunnen staan). Aanwijzingen in zwarte vakjes geven aan hoeveel van de direct aan dat vakje aangrenzende driehoeken gekleurd moeten worden.

SHAKASHAKA

Shade some white cells for 50% in one of the indicated ways, such that the remaining white regions form rectangles (which can be positioned both orthogonally and diagonally). Clues in black cells indicate how many triangles directly adjacent to that cell should be shaded.



CIJFERLINK

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

NUMBER LINK

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

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



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 in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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



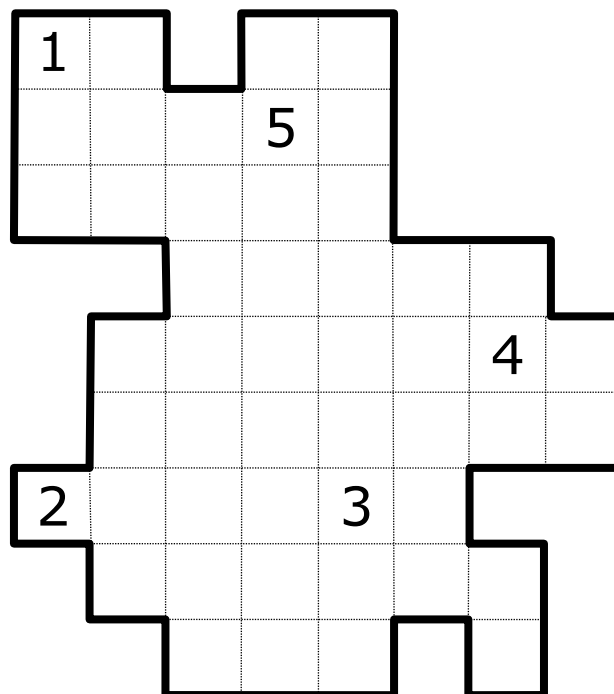
BLACKOUT DOMINO

Maak enkele vakjes zwart zodanig dat ze elkaar en de rand van het diagram niet horizontaal of verticaal raken. Plaats tevens de gegeven dominostenen in het diagram. Horizontaal of verticaal aangrenzende uiteinden van verschillende stenen hebben dezelfde waarde.

BLACKOUT DOMINO

Blacken some cells, such that they don't touch each other or the border horizontally or vertically. Place the given set of dominos in the remaining white cells of the grid. Horizontally or vertically neighbouring digits from different dominos must be equal.

- 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 6 6



By Alex Samsom



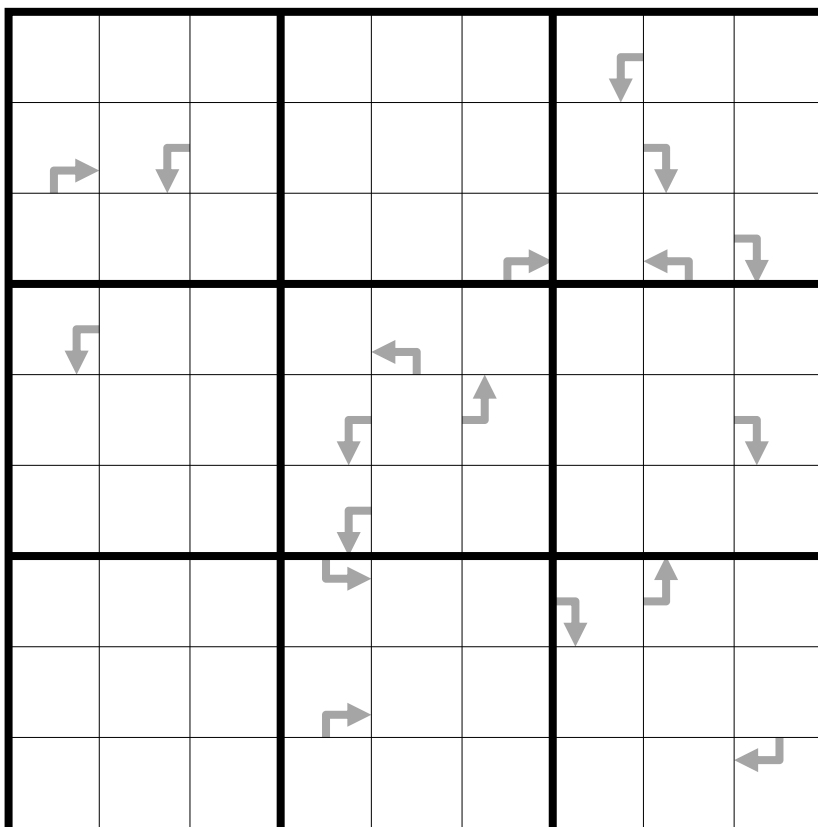
Puzzle ID: #2728

SUDOKU – SLINGSHOT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Pijlen in het diagram wijzen vanaf een vakje met cijfer N naar hetzelfde cijfer N, waarbij het cijfer in het vakje met de pijl aangeeft hoeveel vakjes het cijfer N afstaat van het vakje met de pijl, zonder daarbij het vakje met de pijl mee te tellen.

SUDOKU – SLINGSHOT

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Arrows in the grid point from a cell with digit N towards the same digit N, where the digit in the cell with the arrow indicates how many cells the digit N is away from the cell with the arrow, without counting the cell with the arrow itself.



SUDOKU – 1-5-9

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers in de eerste, vijfde en negende kolom geven aan in welke kolom het cijfer 1, 5 of 9 staat in die rij.

SUDOKU – 1-5-9

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Digits in the first, fifth and ninth column indicate in which column the digit 1, 5 or 9 is placed in the respective row.

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



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 from that cell (horizontally and vertically), including the cell itself.

			4					
		11		5				2
			5					3
	4					6	8	
		10						
2					3			
						5		2
		9						
	4		4				11	
2					2			3

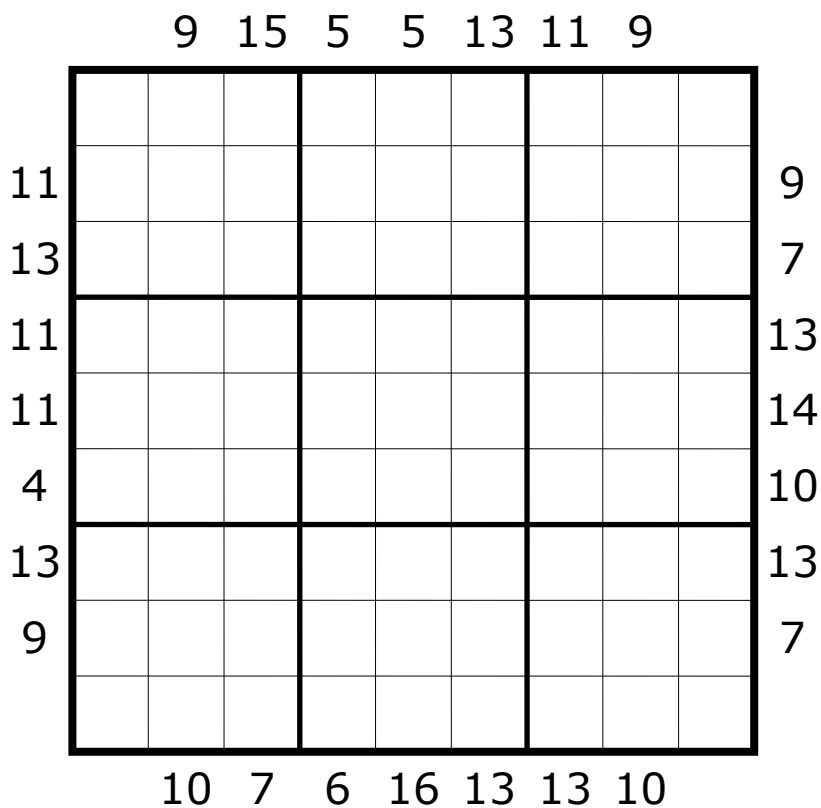


SUDOKU – SERBIAN FRAME

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen links en recht van het diagram geven de som weer van de cijfers in het **tweede** en **derde** vakje vanaf die kant, aanwijzingen boven en onder het diagram geven de som weer van de cijfers in het **derde** en **vierde** vakje vanaf die kant.

SUDOKU – SERBIAN FRAME

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues on the left and right of the grid indicate the sum of the digits of the **second** and **third** cell in the corresponding direction. Clues above and below the grid indicate the sum of the digits of the **third** and **fourth** cell in the corresponding direction.

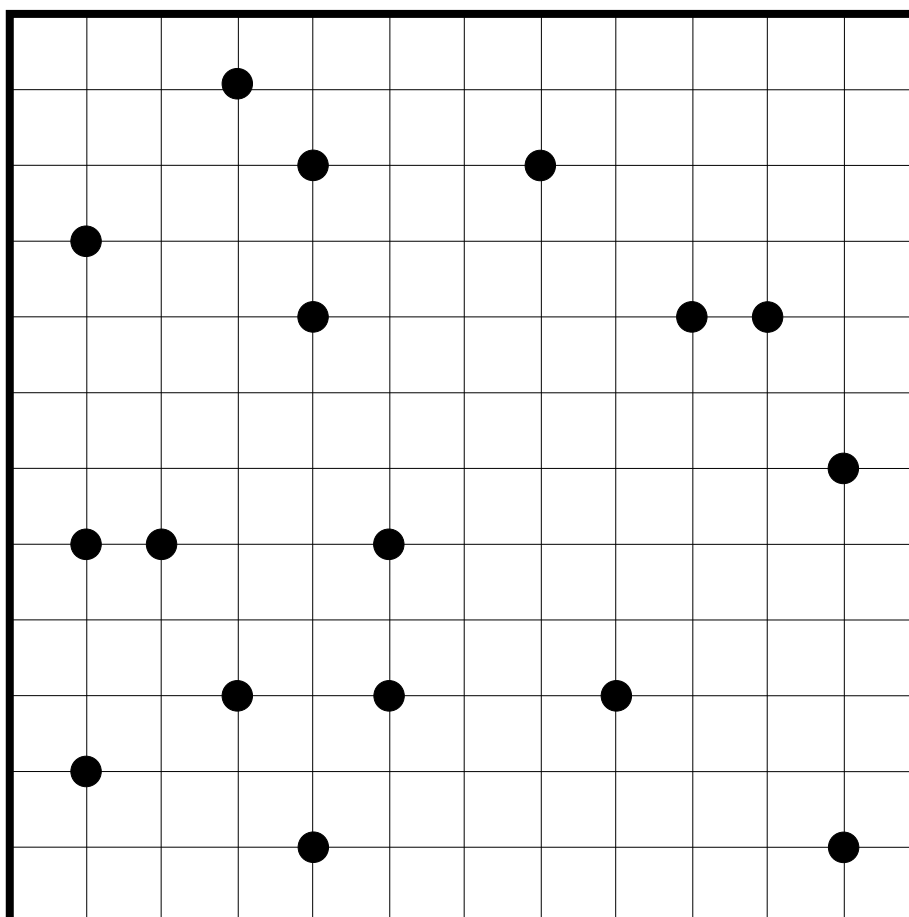
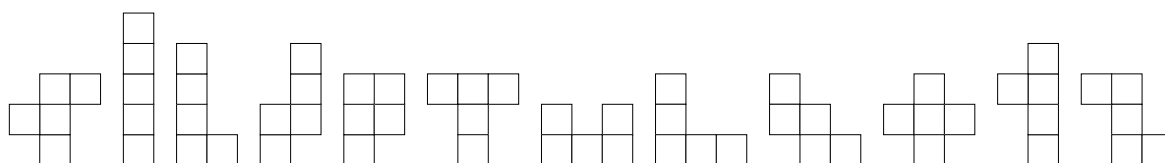


PENTA TWIST

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 zwarte stip.

PENTA TWIST

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



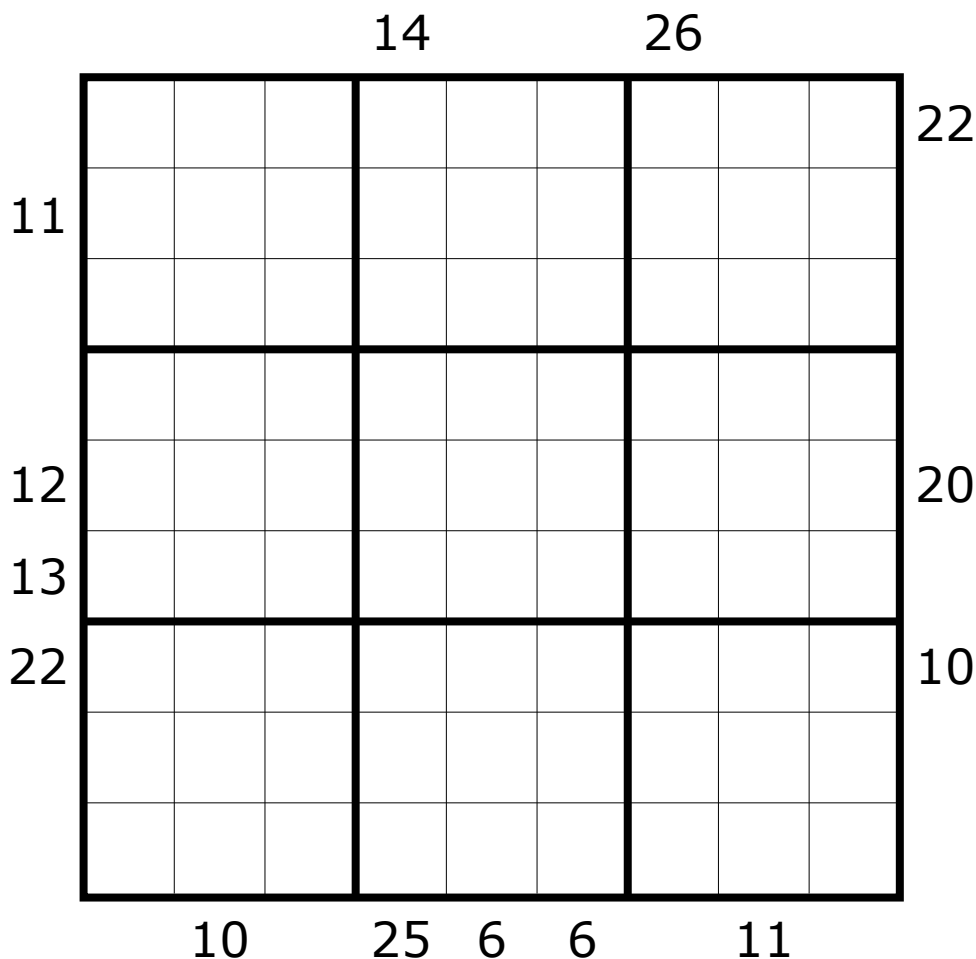


SUDOKU – OPLOPENDE START

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 reeks oplopende cijfers vanuit het eerste vakje vanaf de betreffende kant. Een reeks kan ook uit één cijfer bestaan.

SUDOKU – ASCENDING STARTERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first set of ascending digits, starting from the first cell from the corresponding side. Sets may consist of only one digit.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2734

BUREN – FLATS

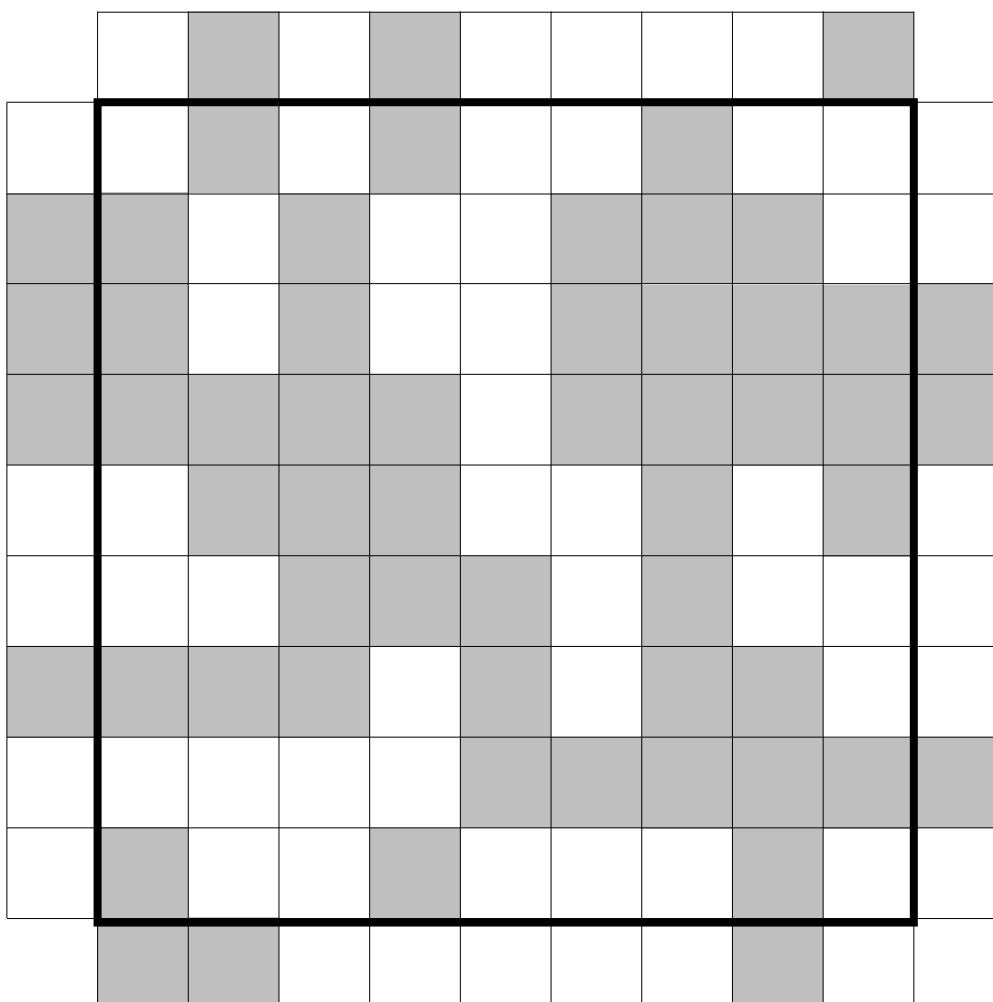
Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij en kolom van het vet omlijnde 9x9-gebied. Grijs vakjes hebben geen horizontaal of verticaal buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één horizontaal of verticaal buurvakje met hetzelfde cijfer. Alle grijze vakjes zijn gegeven.

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.

NEIGHBOURS – SKYSCRAPERS

Place the digits 1-3 three times each in each row and column within the bold outlined 9x9 region. Grey cells have no horizontal or vertical adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one horizontal or vertical adjacent cell containing the same digit. All grey cells are given.

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.



SUDOKU - BOTER KAAS EN EIEREN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het middenblok fungeert als gids voor alle 9 (corresponderende) blokken. Als in het middenblok een oneven cijfer staat, is in het corresponderende 3x3-blok ten minste één rijtje van drie oneven cijfers te vinden (horizontaal, verticaal of diagonaal). Als in het middenblok een even cijfer staat bevat het corresponderende 3x3-blok een rijtje van drie even cijfers. In geen enkel 3x3-blok komt zowel een rijtje van drie even als oneven cijfers voor.

SUDOKU – TIC TAC TOE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The central 3x3 block serves as a map to the 9 corresponding 3x3 blocks. Wherever the central 3x3 block contains an odd digit, the corresponding 3x3 block must have three odd digits in at least on line (horizontal, vertical or diagonal). Wherever it contains an even digit, the corresponding 3x3 block must have three even digits in a line. No 3x3 block can contain both a line of odd digits and a line of even digits.

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

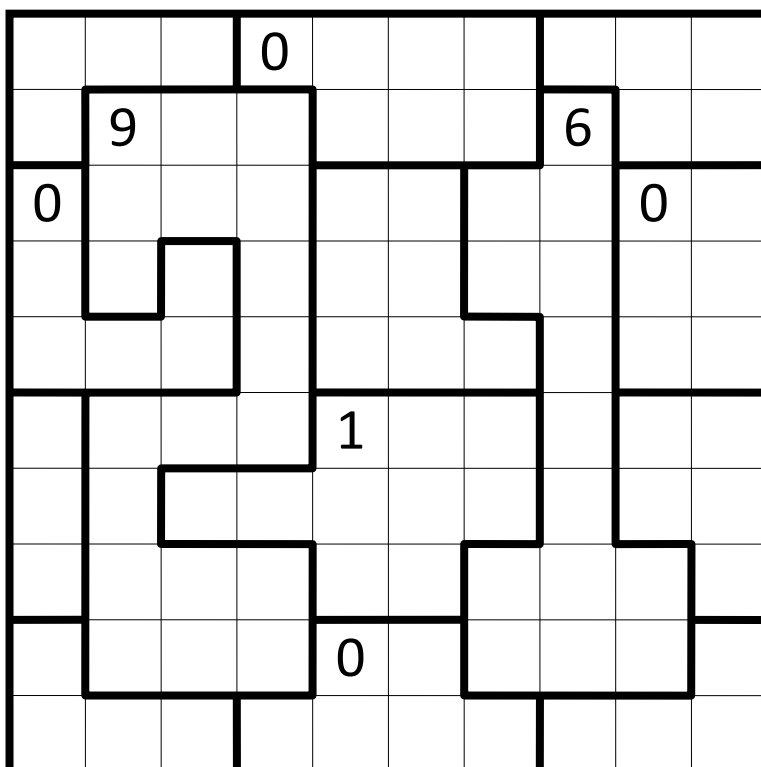


HEYAWACKY

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

HEYAWACKY

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

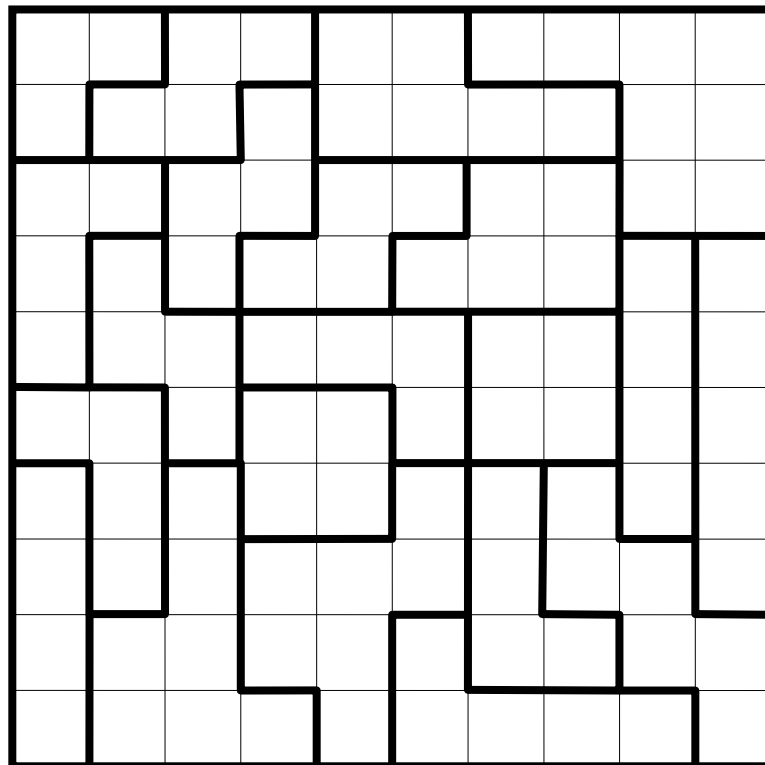


NORINORI

Kleur twee vakjes in elk vetomrand gebied, zodat er domino's ontstaan. Deze domino's kunnen binnen één gebied liggen of over twee gebieden verspreid zijn, maar mogen elkaar alleen diagonaal raken.

NORINORI

Colour two cells in each region, such that dominos are formed. Dominos may be either completely in one region or span over two regions, but can touch each other only diagonally.

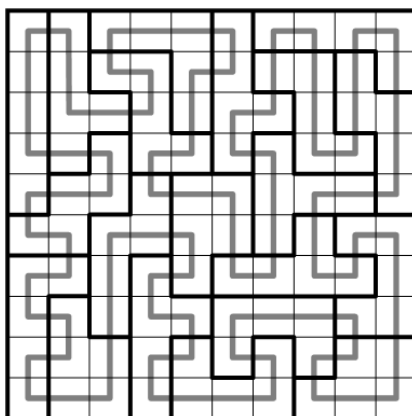


OPLOSSINGEN

#2712
Sudoku - Kropki

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

#2713
Double Back



#2714
Sudoku - Positiesommen

		5	12	13		13		12		
A th + B th										
A+B	10		9		9	14	10	13		
12	7	8	1	3	9	2	5	6	7	4
		2	5	6	1	7	4	8	3	9
		9	4	7	3	6	8	1	5	2
15		4	3	9	6	5	1	2	8	7
14	13	7	6	8	2	4	9	5	1	3
		1	2	5	8	3	7	4	9	6
	13	5	8	4	7	9	2	3	6	1
11	10	3	7	2	5	1	6	9	4	8
8	15	6	9	1	4	8	3	7	2	5

#2715
Four Winds

			6					5
				3				
			4					
3					1			4
			5			9		
	11							7
11					4			7
			7					
			8					4
				5				
		3						7
		9						

#2716
Sudoku - Mathrax

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

#2717
Sudoku - Sterrenslag Sandwich

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

#2718
Sudoku - Sum Set

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

#2719
Wormendoolhof

10	11	6	4	5	2	3	1
3	9	8	3	5	4	2	6
8	10	5	1	2	4	6	
6	15	2	3	1	6	4	5
6	6	3	4	2	1	5	3
14	5	6	3	5	1	4	

#2720
Letterraam - Chaos

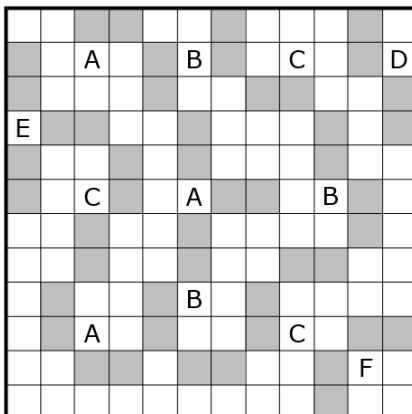
	B1	B2	B3	B4		
A1	A	B	E	D	C	
	B	E	D	C	A	C2
A2	D	A	C	B	E	
	C	D	B	E	A	
A3	C	D	A	B	E	
	A	E	D	C	B	D3
A4	E	B	C	A	D	
	E4					

OPLOSSINGEN

#2721
Hidato

1	2	36	35	34	31	32	29	28
3	9	8	37	38	33	30	27	25
10	4		7		39		26	24
11	5	6	43	42	40	21	22	23
12	47		44		41		20	65
13	48	46	45	17	18	19	66	64
49	14		16		60		63	67
51	50	15	55	59	61	62	68	71
52	53	54	56	57	58	69	70	72

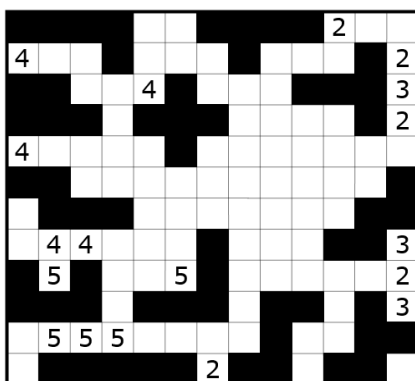
#2722
Dominion



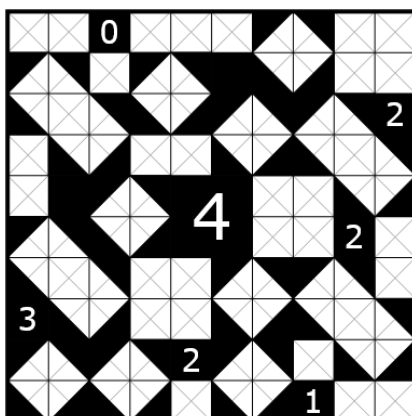
#2723
Sudoku - Social Distance

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

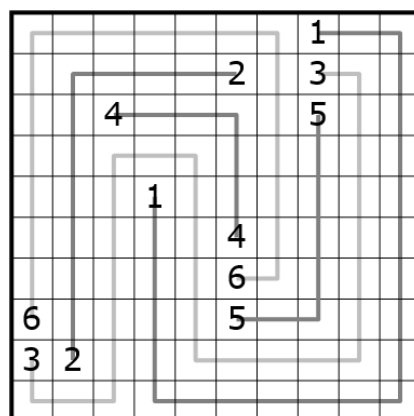
#2724
Pentomino - Mijnenveger



#2725
Shakashaka



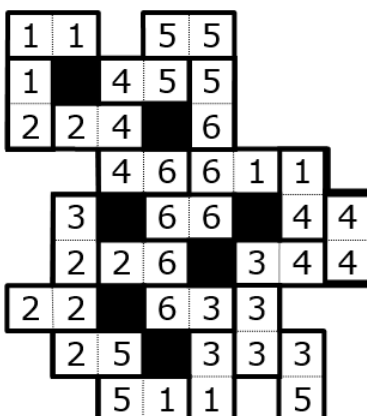
#2726
Cijferlink



#2727
Sudoku - Non Consecutive

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

#2728
Blackout Domino



#2729
Sudoku - Slingshot

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

OPLOSSINGEN

#2730
Sudoku 1-5-9

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

#2731
Cave

			4					
		11		5				2
			5					3
	4				6			8
		10						
2					3			
						5		
		9						
	4		4					11
2								3

#2732
Sudoku – Serbian Frame

		9	15	5	5	13	11	9	
	4	5	2	7	8	3	6	1	9
11	1	3	8	4	6	9	2	7	5
13	9	7	6	2	1	5	4	3	8
11	5	2	9	3	4	8	7	6	1
11	8	4	7	6	2	1	9	5	3
4	6	1	3	5	9	7	8	2	4
13	3	9	4	1	7	6	5	8	2
9	7	8	1	9	5	2	3	4	6
	2	6	5	8	3	4	1	9	7
		10	7	6	16	13	13	10	

#2733
Penta Twist

#2734
Sudoku – Oplopende Start

				14			26		
	6	9	5	3	8	7	4	2	1
11	4	7	3	5	1	2	6	9	8
	8	1	2	6	9	4	7	5	3
	7	3	4	2	5	8	9	1	6
12	1	2	9	4	6	3	8	7	5
13	5	8	6	9	7	1	3	4	2
22	2	5	7	8	3	9	1	6	4
	3	6	1	7	4	5	2	8	9
	9	4	8	1	2	6	5	3	7
		10		25	6	6		11	

#2735
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	

#2736
Sudoku – Boter Kaas en Eieren

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

#2737
Heyawacky

			0					
	9					6		
0							0	
				1				
			0					

#2738
Norinori