



# Puzzelmagazine

## Augustus 2021

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

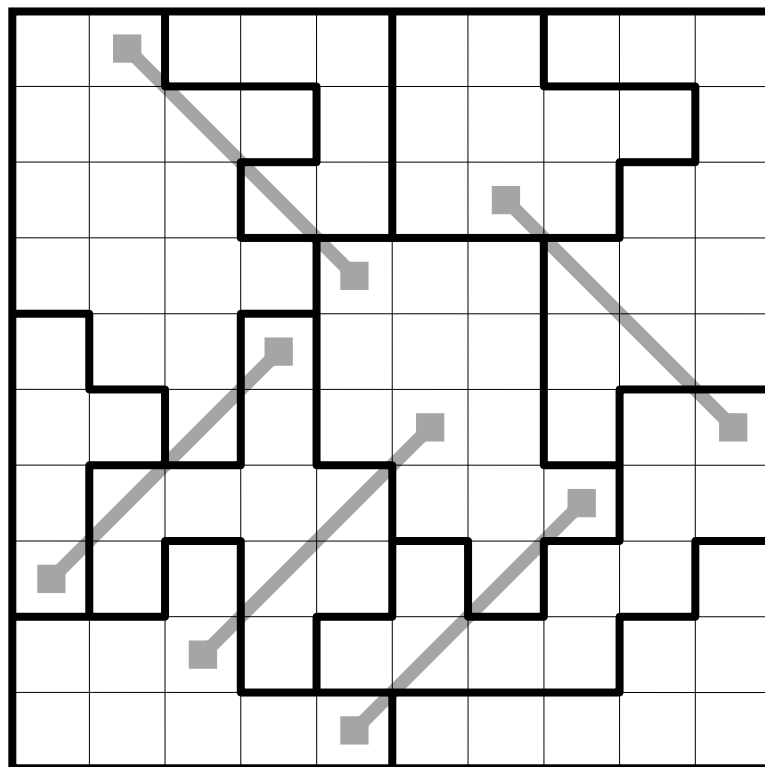
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
2-08-21	2783	Star Wars	2*	Arvid Baars
3-08-21	2784	Kamertje verhuren - alle eentjes	3*	Yuk Yee Lee Au
4-08-21	2785	Sudoku - Teleportatie Cyclus Sommen	4*	Richard Stolk
5-08-21	2786	Pentomino Rondweg	4*	Wilbert Zwart
6-08-21	2787	Schiereilanden	5*	Lars Slofstra
9-08-21	2788	Sudoku - Fortress	3*	Richard Stolk
10-08-21	2789	Flats - Driedubbel	3*	Tom Groot Kormelink
11-08-21	2790	Sudoku - (On)even Sandwich	4*	Richard Stolk
12-08-21	2791	Combi Block	4*	Arjen Kramer
13-08-21	2792	Kakuro - Speciaal	4*	Wilbert Zwart
16-08-21	2793	Masyu Eendebak	2*	Alex Samsom
17-08-21	2794	Loting	3*	Arvid Baars
18-08-21	2795	Sudoku - Sandwiches inbegrepen	4*	Richard Stolk
19-08-21	2796	Pentomineus	3*	Bram de Laat
20-08-21	2797	Domino	4*	Robert Beärda
23-08-21	2798	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	3*	Yuk Yee Lee Au
24-08-21	2799	PATA	3*	Arjen Kramer
25-08-21	2800	Sudoku - Dot.com	3*	Richard Stolk
26-08-21	2801	Statue Park	4*	Tom Groot Kormelink
27-08-21	2802	Full Mathrax	5*	Wilbert Zwart
30-08-21	2803	Koraal	3*	Richard Stolk
31-08-21	2804	Cijfers geven	3*	Alex Samsom

STAR WARS

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

STAR WARS

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



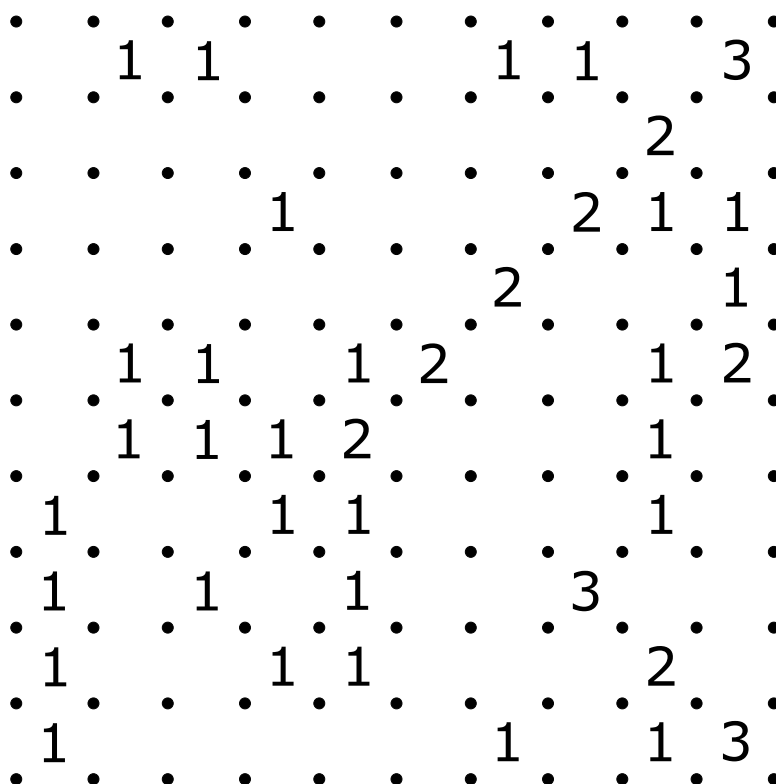


KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

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



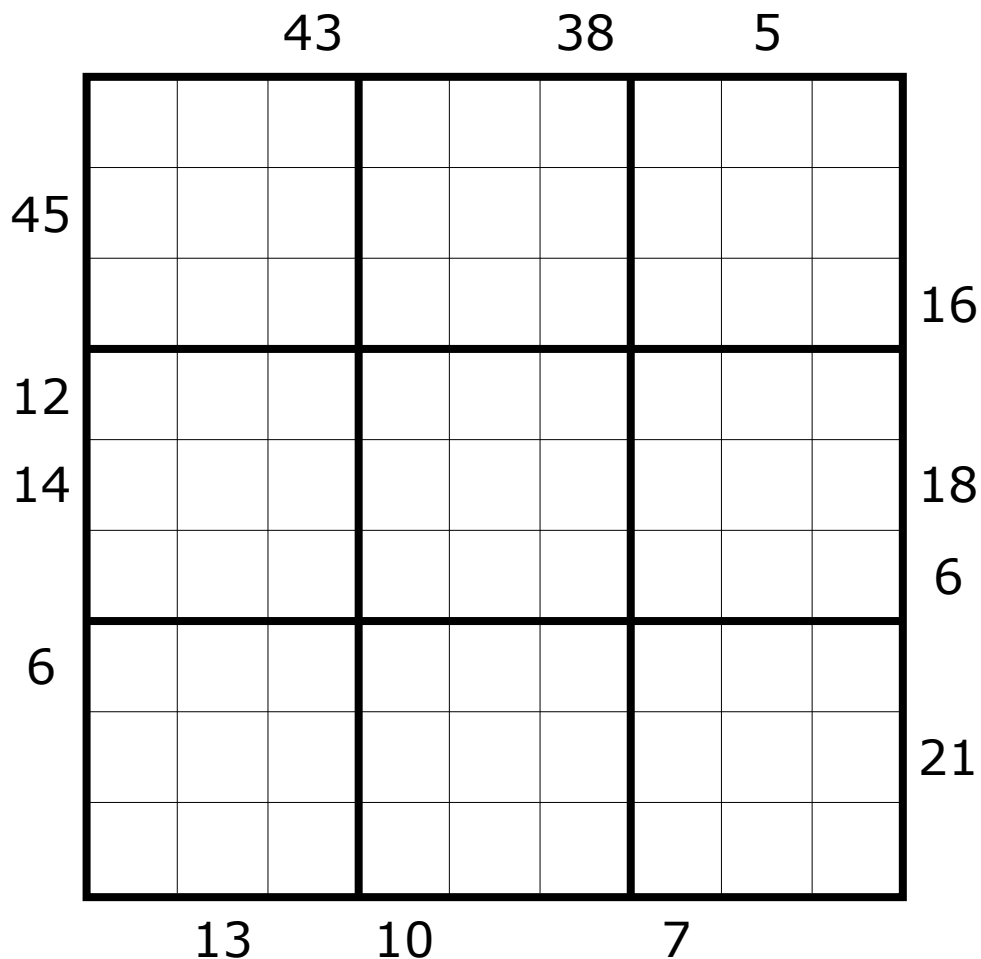
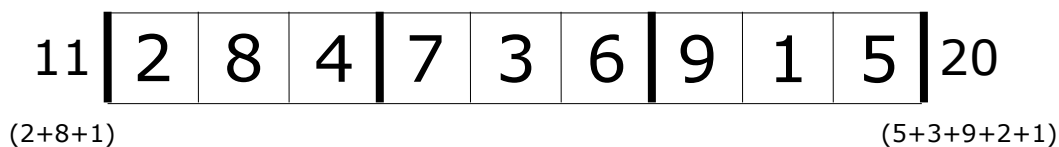


SUDOKU – TELEPORTATIE CYCLUS-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van een serie cijfers in de betreffende rij of kolom. De serie begint met het cijfer in het eerste vakje vanaf die kant (namelijk A), gevolgd door het cijfer in het A<sup>de</sup> vakje (namelijk B), gevolgd door het cijfer in het B<sup>de</sup> vakje, en zo verder totdat het eerste vakje weer bereikt is. De lengte van de serie kan variëren per som.

SUDOKU – TELEPORTATION CYCLE SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of a sequence of digits in the corresponding row or column. The sequence starts with the digit in the first cell as seen from that side (i.e. A), followed by the digit in the A<sup>th</sup> cell (i.e. B), followed by the digit in the B<sup>th</sup> cell, and so further until the first cell is reached again. The length of the sequence can vary per sum.



By Richard stolk



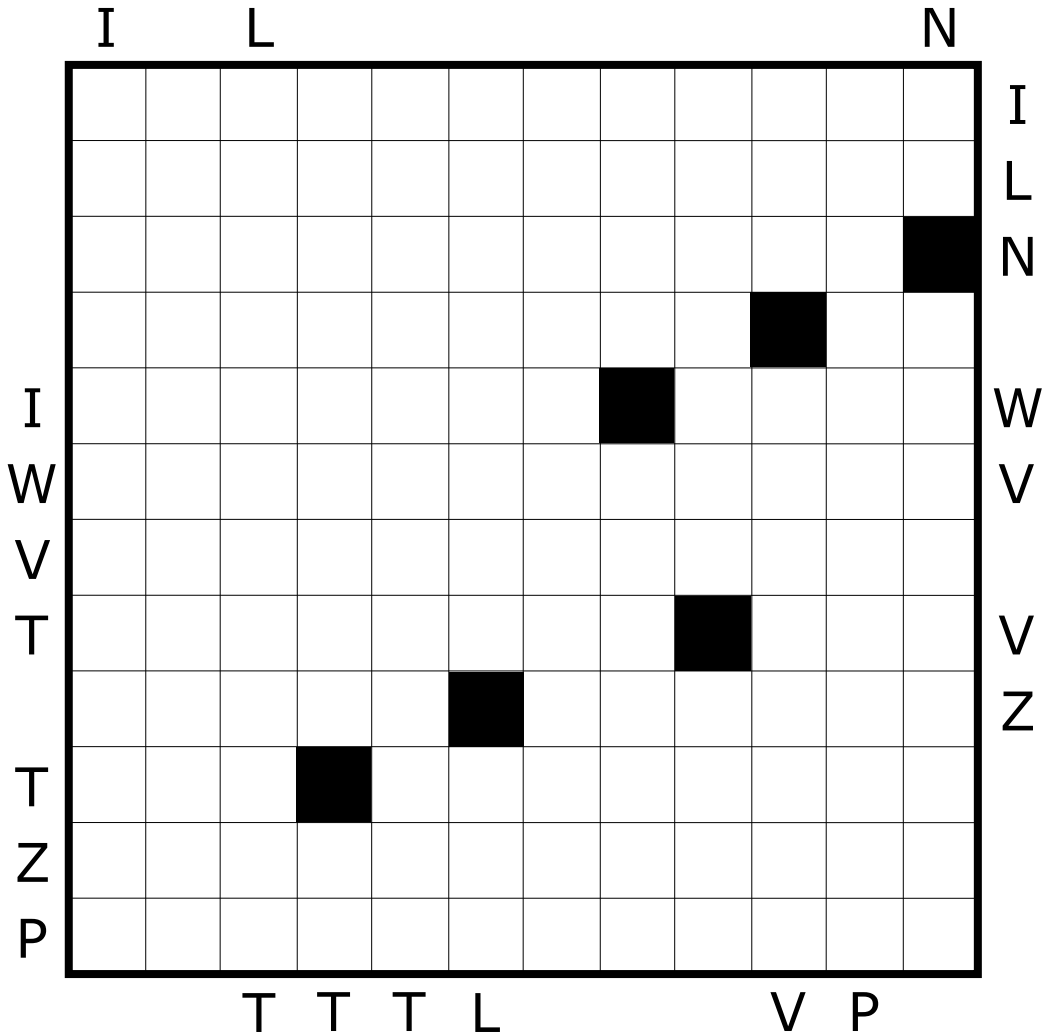
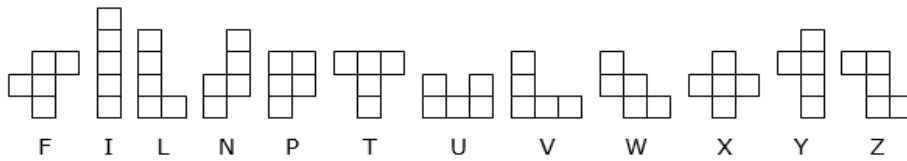
Puzzle ID: #2785

PENTOMINO RONDWEG

Plaats **een aantal** van de gegeven pentominos **een of meerdere keren** in het diagram zo dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pentominos mogen gespiegeld en/of gedraaid worden. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke pentomino je vanaf die kant als eerste tegenkomt. Teken door alle overgebleven witte vakjes één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt en zichzelf niet kruist of overlapt. Zwarte vakjes horen noch bij een pentomino, noch bij de rondweg.

PENTOMINO LOOP

Place **some** of the given pentominos **once or more** in the grid such that they don't touch each other, not even diagonally. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Clues outside the grid indicate the first pentomino in that row or column as seen from that direction. Draw a single closed loop through all remaining white cells, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. Black cells belong neither to a pentomino, nor to the loop.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2786



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 **ten hoogste** 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 **at most** one number, that indicates the size of the peninsula in number of cells. Each peninsula is connected to the border of the grid.

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



SUDOKU – FORTRESS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een gekleurd vakje is groter dan elk cijfer in een horizontaal of verticaal aangrenzend wit vakje.

Deze puzzel is overgebleven van het Duitse Sudoku kampioenschap 2021.

SUDOKU – FORTRESS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in a coloured cell is larger than each digit in a horizontally or vertically adjacent white cell.

This puzzle is a leftover of the German Sudoku Championship 2021.

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

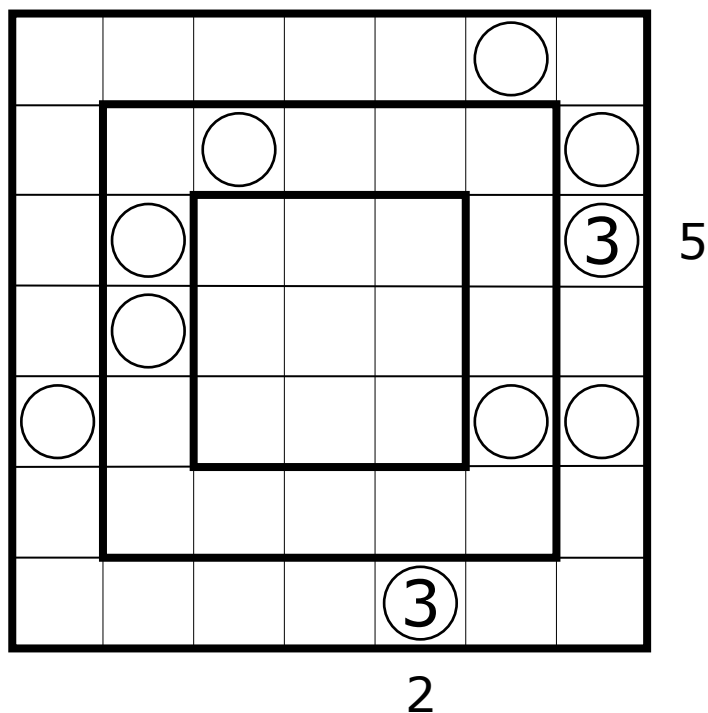


FLATS - DRIEDUBBEL

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom. 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. Een cijfer in een cirkel geeft aan hoeveel flatgebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn in het naastgelegen 5x5-blok of 3x3-blok. **Alle mogelijke cirkels zijn hierbij geplaatst!**

SKYSCRAPERS - TRIPLE

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column. 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. A digit in a circle indicates how many buildings can be seen in the adjacent 5x5 block or 3x3 block. **All possible circles are given!**







SUDOKU – (ON)EVEN SANDWICH

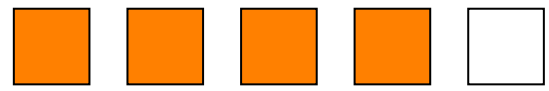
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Bij een even cijfer in het eerste vakje van een rij of kolom, geven de aanwijzingen buiten het diagram alle cijfers aan die in de betreffende rij of kolom aan beide kanten even buurcijfers hebben. Bij een oneven cijfer in het eerste vakje, geven de aanwijzingen alle cijfers aan die aan beide kanten oneven buurcijfers hebben. Deze aanwijzingen staan in oplopende volgorde. Een streepje betekent dat geen enkel cijfer aan deze voorwaarde voldoet.

SUDOKU – ODD OR EVEN SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. If the first cell in a row or column contains an even digit, clues outside the grid indicate all the digits that have even digits neighbouring them on both sides in the corresponding row or column. If the first cell contains an odd digit, clues indicate all the digits that have odd digits neighbouring them on both sides. Clues are written in ascending order. A dash implicates that no digits meet this requirement.

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

8									
-									
6									
2									
3									
2									
-									
3									
6									
3									
1									
5									

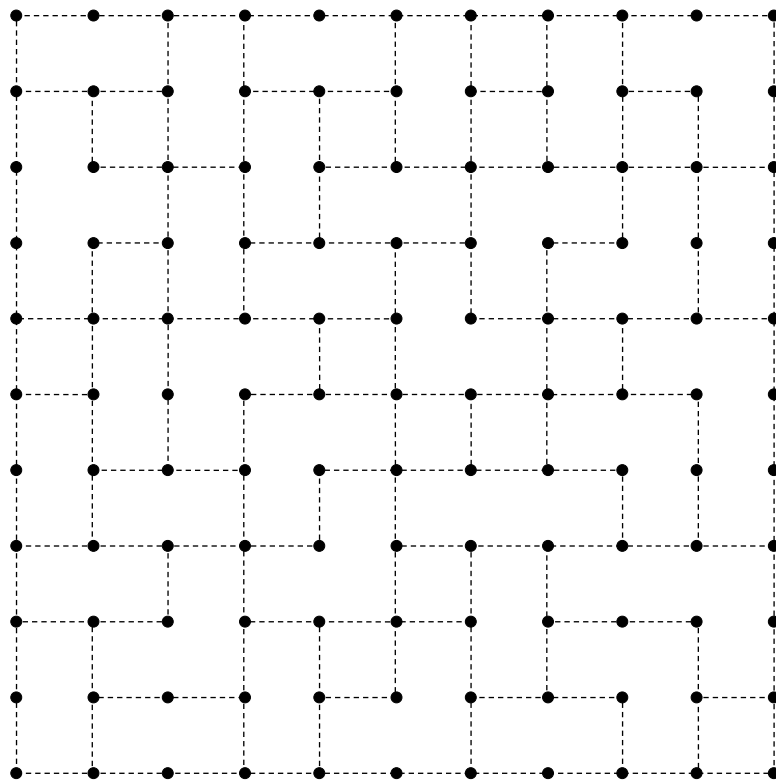


COMBI BLOCK

Verdeel het diagram in nieuwe regio's door steeds twee bestaande regio's aan elkaar te koppelen. De nieuwe regio's mogen geen rechthoek vormen. Nieuwe regio's die elkaar horizontaal of verticaal raken mogen niet dezelfde vorm hebben, ook niet met spiegelen en/of draaien.

COMBI BLOCK

Divide the grid in new regions by connecting two existing regions. The new regions may not form a rectangle. New regions that touch each other horizontally or vertically may not have the same shape, also not after reflecting and/or rotating.





KAKURO – SPECIAAL

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat elk cijfer in elke rij en kolom **precies 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 **exactly once** in each 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.

					23			13	10	31		15	
		14	21										
	13					22					9		
	38					18						16	
				11			32						
11				11								10	
		20										8	
10					29	19				20			
8					15			10					
9									28				
31							11					9	
		13				23							
6			25							13			

By Wilbert Zwart



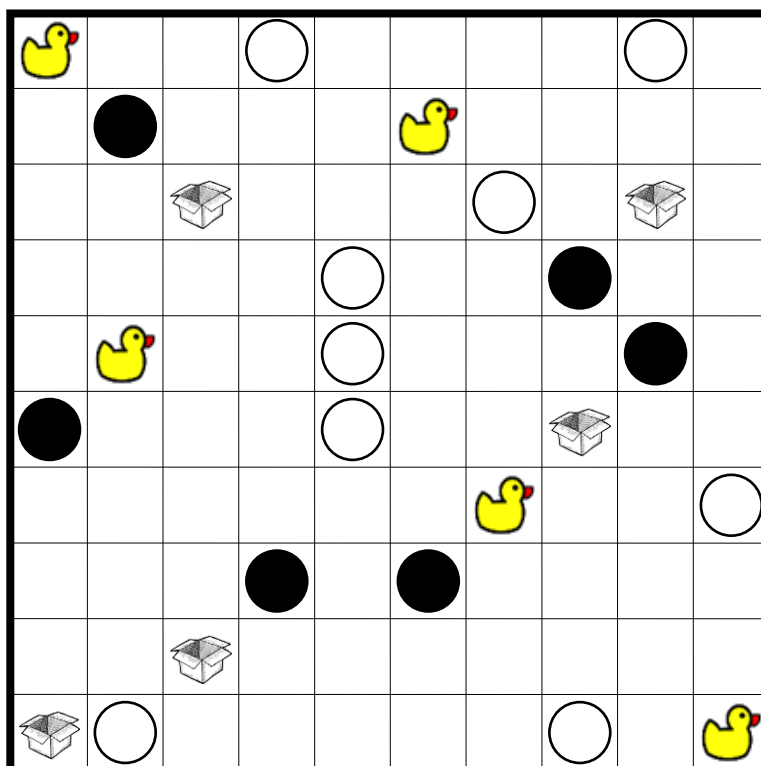
Puzzle ID: #2792

MASYU – EENDEBAK

Teken door alle eenden, bakken en cirkels één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de rondweg rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes. De rondweg gaat afwisselend door een bak en een eend.

MASYU - EENDEBAK

Draw a single closed loop that passes through all ducks, boxes and circles by travelling horizontally and vertically. The loop must make a 90° turn in all black circles and go straight through both neighbouring cells before turning again. The loop must go straight through all white circles and make a 90° turn in at least one of the neighbouring cells. The loop visits alternatingly boxes and ducks.



LOTING

Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given words can be formed. Which letters are in the same box?

1	2	3	4	5

- CHAOS
- DOZIG
- ENZYM
- FRITS
- GUMBO
- JAPON
- KRUIN
- LUXOR
- PAVEL
- RUCHE
- SHAWL
- VACHT

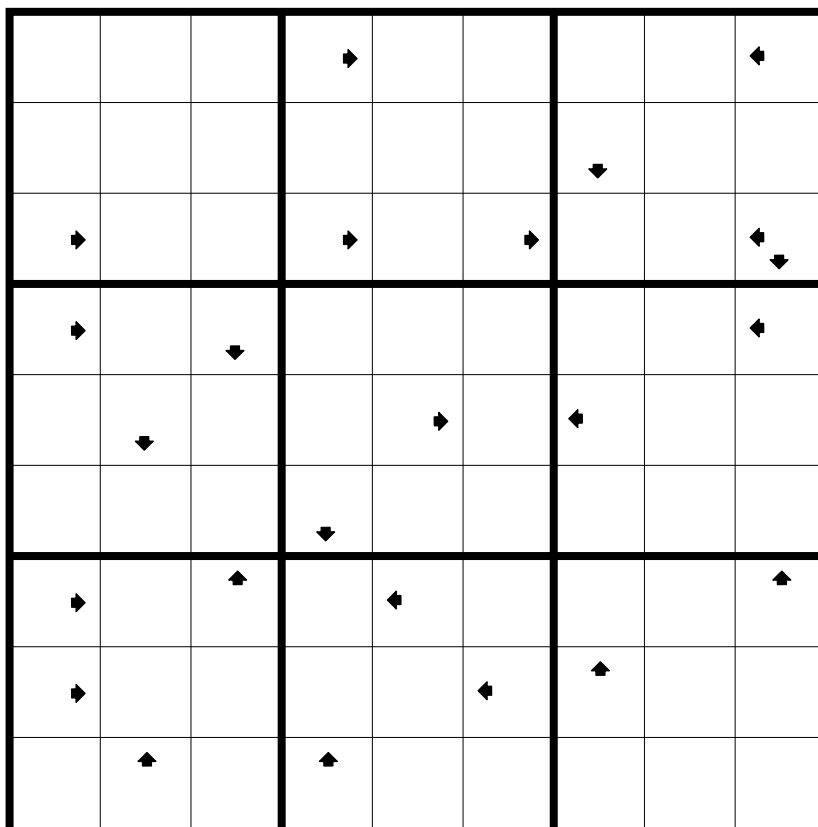


SUDOKU – SANDWICHES INBEGREPEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Twee pijlen die naar elkaar wijzen stellen de korst voor van een sandwich, die bestaat uit alle tussenliggende vakjes. De twee cijfers in de korst vormen, in willekeurige volgorde, een tweecijferig getal dat de som is van de cijfers in de gehele sandwich **inclusief** de korst. Een mogelijke oplossing van een sandwich van in totaal vijf vakjes is 53962, omdat  $5+3+9+6+2=25$ , en 25 gevormd kan worden uit de cijfers in de korst, namelijk de 5 en de 2.

SUDOKU – EMBEDDED SANDWICHES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Two arrows pointing towards each other represent the crust of a sandwich, consisting of all the cells between them. The two digits in the crust create, in arbitrary order, a two digit number which is the sum of the digits in the whole sandwich **including** the crust. A possible solution to a sandwich of five cells in total is therefore 53962, because  $5+3+9+6+2=25$ , and 25 can be created using the digits in the crust, i.e. 5 and 2.

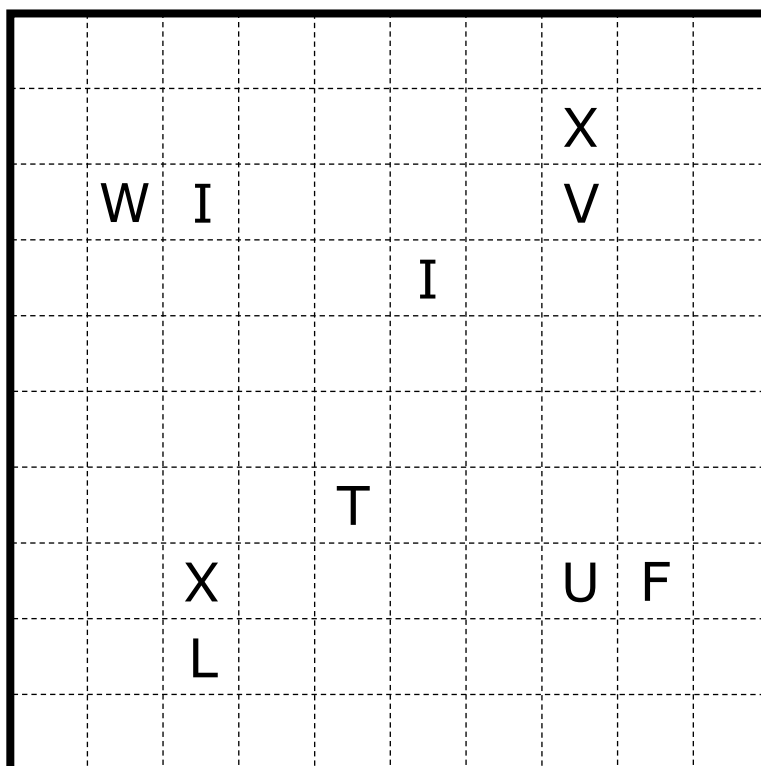
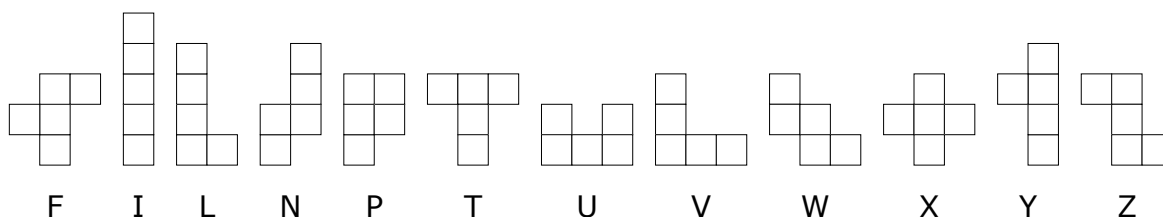


PENTOMINEUS

Verdeel het diagram in pentominos zodat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentominos met dezelfde vorm kunnen **meer dan eens** gebruikt worden, maar mogen elkaar dan alleen **diagonaal raken**. De gegeven letters, zijn elk onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter. Pentominos mogen meerdere gegeven letters bevatten.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that every cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may be used **more than once**, but may touch each other **only diagonally**. The given letters are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain more than one letter.



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

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

By Robert Beärda



Puzzle ID: #2797





SUDOKU – BOTER KAAS EN EIERN

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 exactly once in each row, column and 3x3 block. The central 3x3 block serves as a map to the 9 blocks. Wherever the central block contains an odd digit, the corresponding block must have three odd digits in at least one line (horizontal, vertical or diagonal). Wherever the central block contains an even digit, the corresponding 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.

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



PATA

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(n) aan van de blokken **aaneengesloten witte vakjes** in de acht omringende vakjes. Als er meerdere aanwijzingen in een vakje staan moet er minstens één zwart vakje tussen de verschillende witte vakjes staan.

PATA

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 **white 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 black cell.

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



SUDOKU - DOT.COM

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een plusteken op het kruispunt van vier vakjes geeft aan dat beide paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers dezelfde som hebben. Een minteken geeft aan dat beide paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers hetzelfde verschil hebben. **Alle** mogelijke plus- en mintekens zijn gegeven.

SUDOKU - DOT.COM

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A plus sign on the intersection of four cells indicates that both pairs of diagonally opposite pairs of digits have the same sum. A minus sign indicates that those both pairs have the same difference. **All** possible plus and minus signs are given.

7			
		+	-
	-		
	7	4	
+			
			9
	3	+	+
		+	6
	6	+	-
+			
		6	3
-	-	-	+
-		-	+
		+	2

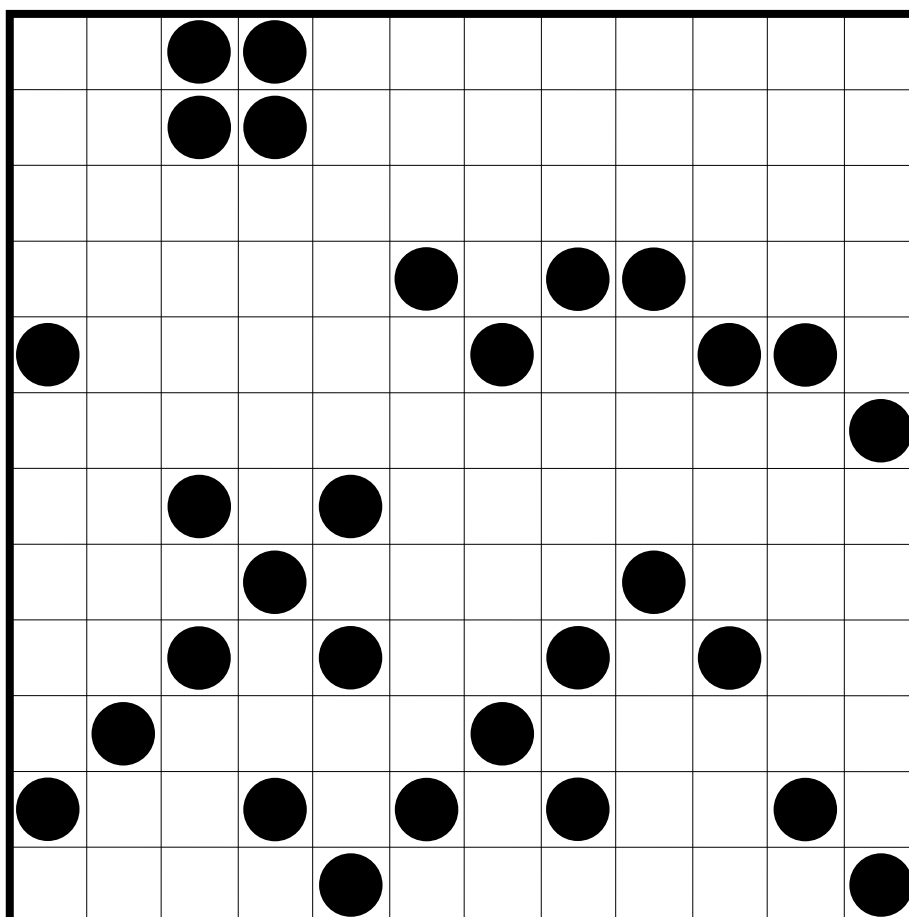
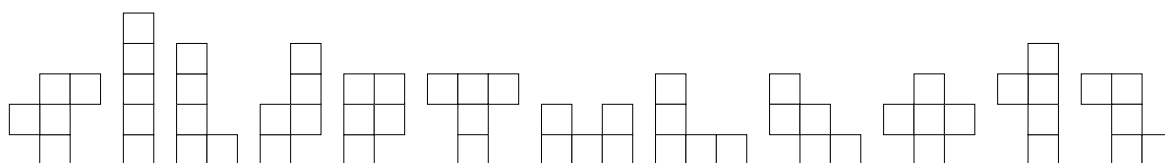


STATUE PARK

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram zodat ze elkaar **alleen diagonaal raken**. Pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. Vakjes met zwarte cirkels maken deel uit van een pentomino. Alle lege vakjes moeten (horizontaal en verticaal) met elkaar in verbinding staan.

STATUE PARK

Place all given pentominoes in the grid such that they touch each other **only diagonally**. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Cells with black circles are part of a pentomino. All empty cells must be orthogonally connected to each other.

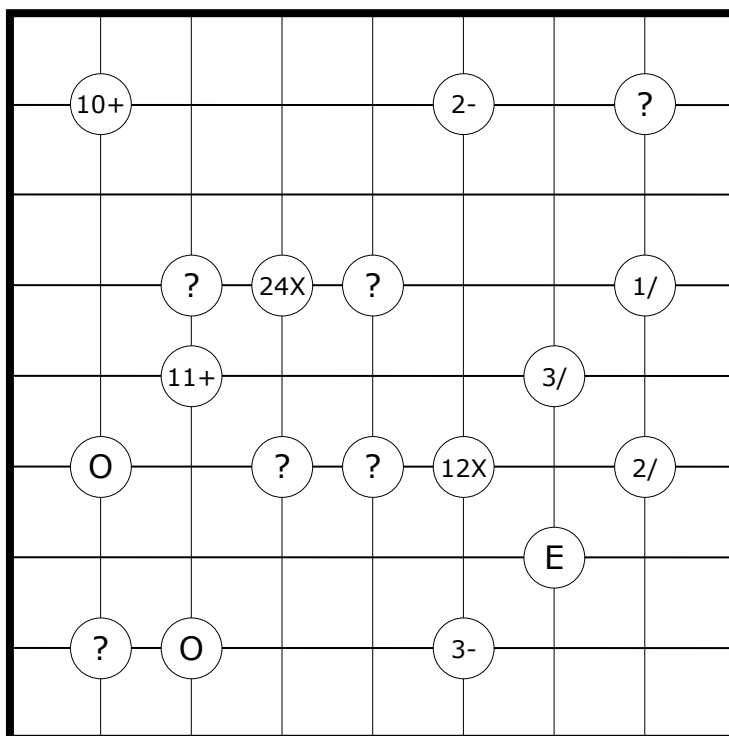


FULL MATHRAX

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een reketeken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide paren** van de diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle vier de aangrenzende cijfers even zijn, bij een "O" is dat oneven. Vraagtekens kunnen vervangen worden door elke mogelijke mathrax-aanwijzing. **Alle mogelijke cirkels zijn geplaatst;** het ontbreken van een cirkel betekent dat op die plek géén sprake is van een mogelijke mathrax-aanwijzing.

FULL 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. An "E" in the circle indicates that all four adjacent digits are even; an "O" indicates that all four adjacent digits are odd. Question marks have to be replaced by any mathrax clue. **All possible circles have been placed;** the absence of a circle means that no valid mathrax clue is possible at that position.



**KORAAL**

Maak een aantal vakjes zwart om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte vakjes 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. Die cijfers 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. 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.

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

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





**CIJFERS GEVEN**

Plaats cijfers (1-9) in sommige lege vakjes zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen links en boven het diagram geven aan hoeveel getallen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn, aanwijzingen rechts en onder het diagram geven de som aan van de geplaatste getallen.

**NUMBERING**

Place digits (1-9) in some empty cells, such that they do not touch each other, not even diagonally. Clues on the left and above the grid indicate the number of digits in the respective row or column, clues on the right and below the grid indicate the sum of the placed digits.

	2	2	2	3	1	1	2	2	1	3	
2											10
2											4
2											13
2											10
3											26
2											5
2											10
1											5
2											5
1											2
	7	9	15	8	9	6	13	12	7	4	

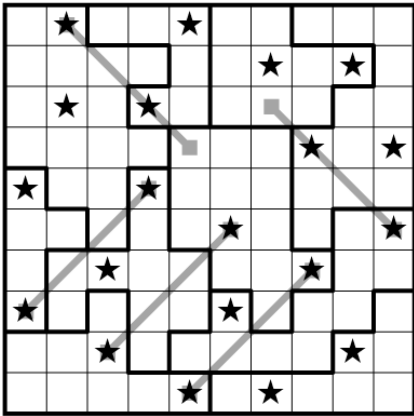
By Alex Samsom



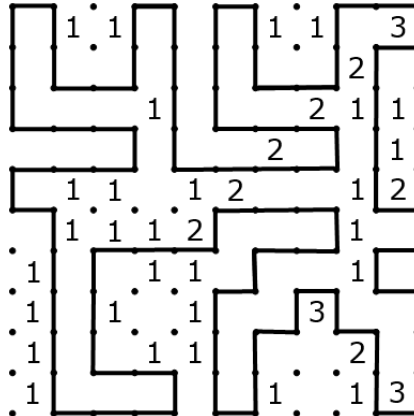
Puzzle ID: #2804

OPLOSSINGEN

#2783  
Star Wars



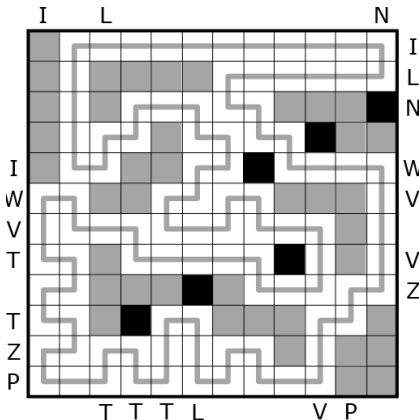
#2784  
Kamertje Verhuren – Alle eentjes



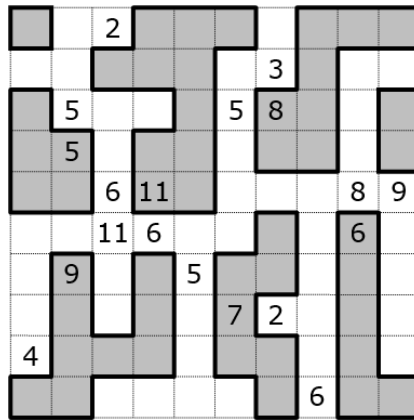
#2785  
Sudoku – Teleportatie cyclus som

		43		38		5				
	1	9	3	8	5	7	6	4	2	
45	7	8	2	6	4	9	3	5	1	
	6	5	4	1	2	3	7	8	9	16
12	3	2	8	5	7	4	9	1	6	
14	5	1	7	9	6	2	8	3	4	18
	4	6	9	3	1	8	2	7	5	6
6	2	3	1	4	8	6	5	9	7	
	9	4	6	7	3	5	1	2	8	21
	8	7	5	2	9	1	4	6	3	
		13		10		7				

#2786  
Pentomino Rondweg



#2787  
Schiereilanden



#2788  
Sudoku - Fortress

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

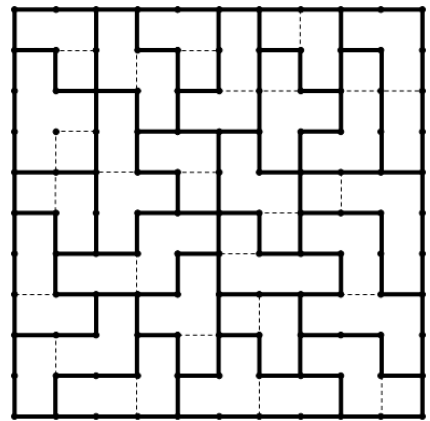
#2789  
Flats - Driedubbel

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

#2790  
Sudoku – (On)even sandwich

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

#2791  
Combi Block



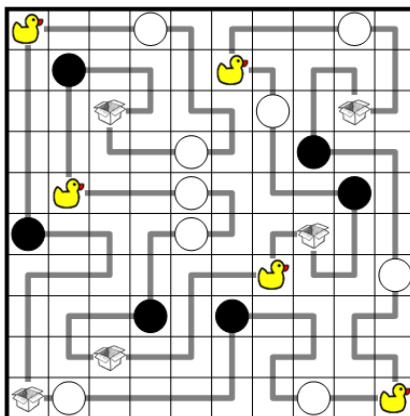


OPLOSSINGEN

#2792  
Kakuro - Speciaal

				23			13	10	31		15		
	14	21		5	1	3	6	8	4	7	9	2	
	8	5		1	18	22	4	7	2	9	9	6	3
	38	6	3	5	9	8	7			2	4	16	1
		2	11	8	3	32	5	6	7	9	1	4	
11	5	3	1	2		7		9		8	10	4	6
	6	15	4	9	7		8	2		1	8	3	5
10	3	1	6	4	19	2		9	20	5	8	7	
8	1	7		4	15	9	6	10	3	5	2	8	
9	7	2		3	4		1	28	6	8	5	9	
31	8	5	9	1	2	6	11	4	7		3	9	
	9		7	6		23	5	8	4	3	1	2	
6	2	4	25	8	3	5	9		1	13	6	7	
	4	9	8	7	6	2	1	3	5				

#2793  
Masyu Eendebak



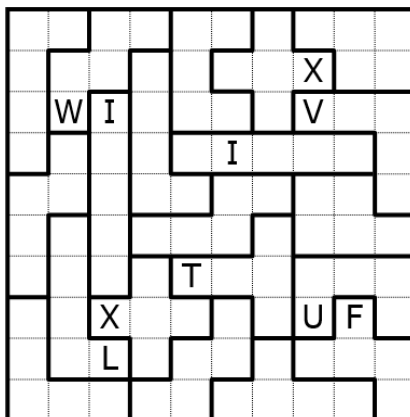
#2794  
Loting

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

#2795  
Sudoku - Sandwiches inbegrepen

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

#2796  
Pentomineus



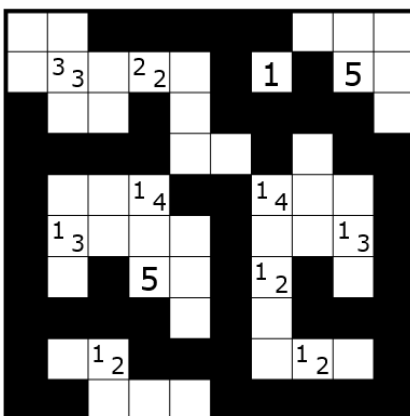
#2797  
Domino

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

#2798  
Sudoku - Boter kaas en eieren

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

#2799  
PATA

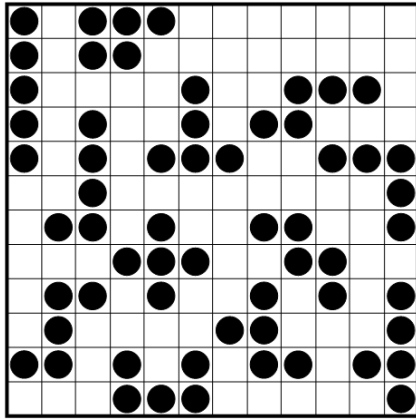


#2800  
Sudoku - Dot.com

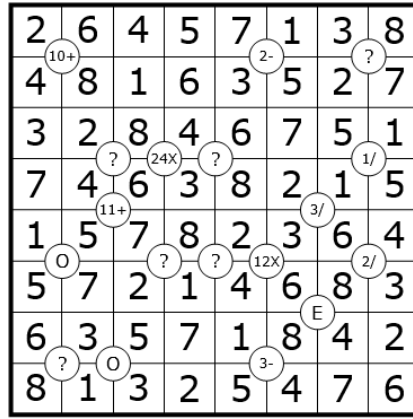
7	3	1	2	8	6	9	4	5
4	2	6	3	9	5	1	7	8
8	9	5	7	4	1	3	2	6
6	7	4	5	3	9	2	8	1
9	1	3	4	2	8	6	5	7
5	8	2	6	1	7	4	9	3
2	5	7	9	6	3	8	1	4
3	4	8	1	7	2	5	6	9
1	6	9	8	5	4	7	3	2

OPLOSSINGEN

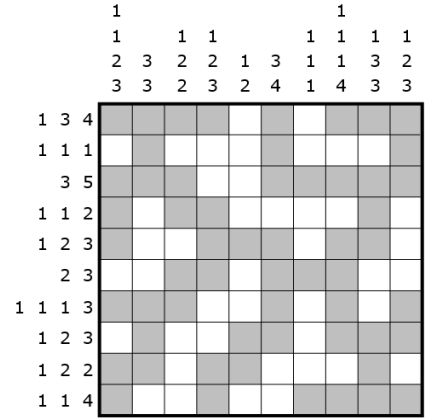
#2801  
Statue Park



#2802  
Full Mathrax



#2803  
Koraal



#2804  
Cijfers Geven

