



Puzzelmagazine

December 2021

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-12-21	2870	Sudoku - X-Afstand nemen	3*	Richard Stolk
2-12-21	2871	LI-li-TS	4*	Bram de Laat
3-12-21	2872	Stadsplattegrond - Spiraal	5*	Richard Stolk
6-12-21	2873	Nemo	3*	Alex Samsom
7-12-21	2874	Kamertje verhuren	3*	Bram de Laat
8-12-21	2875	Sudoku - David en Goliath	3*	Richard Stolk
9-12-21	2876	Sudoku - Diagonaal	3*	Yuk Yee Lee Au
10-12-21	2877	Country Road	4*	Chiel Beenhakker
13-12-21	2878	Letterraam	2*	Saskia Benedictus
14-12-21	2879	Dark Knightlines	3*	Wilbert Zwart
15-12-21	2880	Sudoku - Double Trouble Killer	4*	Richard Stolk
16-12-21	2881	Lettervak	3*	Anneke Grünefeld
17-12-21	2882	Sudoku - Som Som	4*	Bas Smalbil
20-12-21	2883	Nurikabe	2*	Arvid Baars
21-12-21	2884	Lawine	3*	Mark Sweep
22-12-21	2885	Sudoku - Friendly parity sandwich	4*	Richard Stolk
23-12-21	2886	Penta Twist	4*	Bram de Laat
24-12-21	2887	Kakuro - Speciaal	5*	Wilbert Zwart
25-12-21	2888	Letterraam XMAS	2*	Yuk Yee Lee Au
27-12-21	2889	Sterrenslag	3*	Arjen Kramer
28-12-21	2890	Flats even/oneven	3*	Wilbert Zwart
29-12-21	2891	Sudoku - Hostile parity sandwich	4*	Richard Stolk
30-12-21	2892	Cave	4*	Chiel Beenhakker
31-12-21	2893	Kamertje verhuren	3*	Robert Beërda



SUDOKU – X-AFSTAND NEMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten in de gegeven volgorde in de betreffende rij of kolom worden geplaatst, waarbij het tweede cijfer X vakjes verderop komt te staan dan het eerste cijfer en X het cijfer is in het eerste vakje van de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – X-DISTANCING

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits outside the grid have to be placed in the corresponding row or column in the given order, where the second digit is placed X cells away from the first digit and X is the digit in the first cell of the corresponding row or column.

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

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

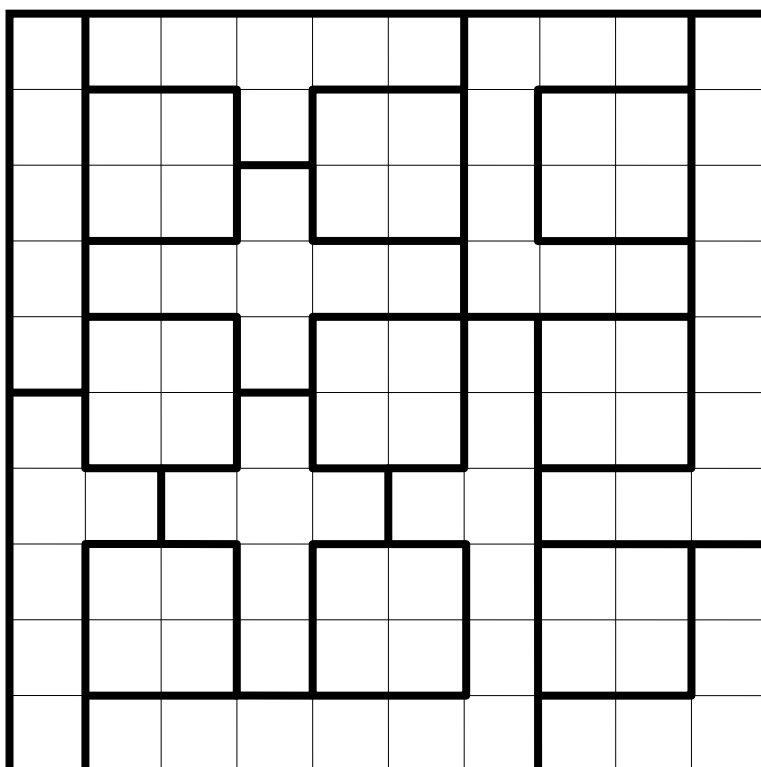
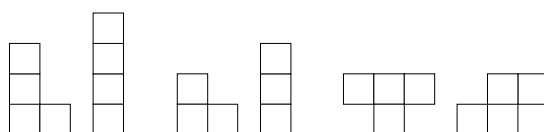


LI-li-TS

Maak in elk vetomrand gebied een vorm van 3 óf 4 vakjes (triomino of tetromino) zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan, maar **nergens** een oppervlak van 2x2 volledig is bedekt. Ook mogen vormen met dezelfde **grootte** elkaar alleen **diagonaal** raken.

LI-li-TS

Colour 3 (triomino) or 4 (tetromino) cells in each outlined region such that all coloured cells are must be connected horizontally or vertically without having any 2x2 region fully covered. Shapes with the same **size** may only touch each other **diagonally**.

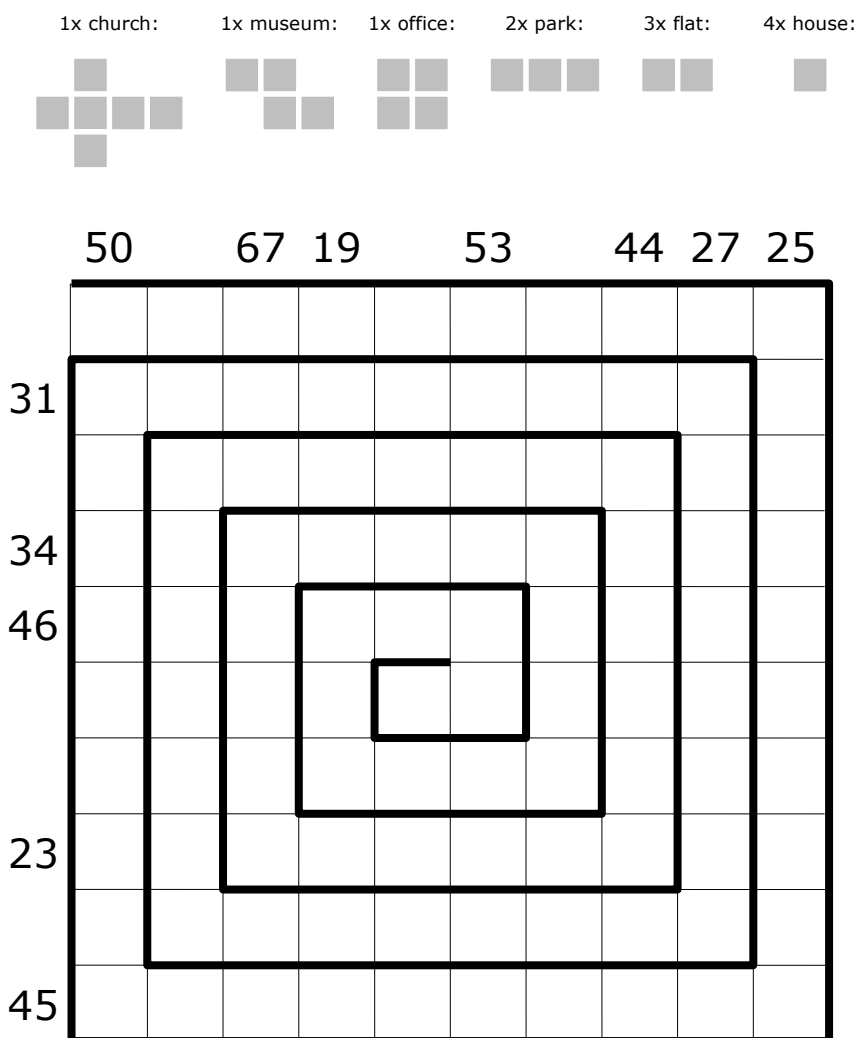


STADSPLATTEGROND – SPIRAAL

Plaats alle gegeven gebouwen in het diagram. De gebouwen mogen worden gedraaid en gespiegeld, maar elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Teken door alle overgebleven lege vakjes één gesloten rondweg, die zichzelf niet kruist of overlapt. Het diagram is een spiraal. Delen van gebouwen zijn genummerd (1-30), beginnend in het vakje linksboven en oplopend tot in het midden. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de door gebouwdelen bezette vakjes in de betreffende rij of kolom.

CITY CONSTRUCTION – SPIRAL

Place all given buildings in the grid. Buildings may be rotated and reflected, but cannot touch each other, not even diagonally. Draw a single closed loop that does not cross or overlap itself and passes through all the remaining empty cells. The given grid is a spiral. Building segments are numbered (1-30), starting at the spiral entrance (top left) and moving towards the centre. Clues outside the grid indicate the sum of the building segments in the corresponding row or column.

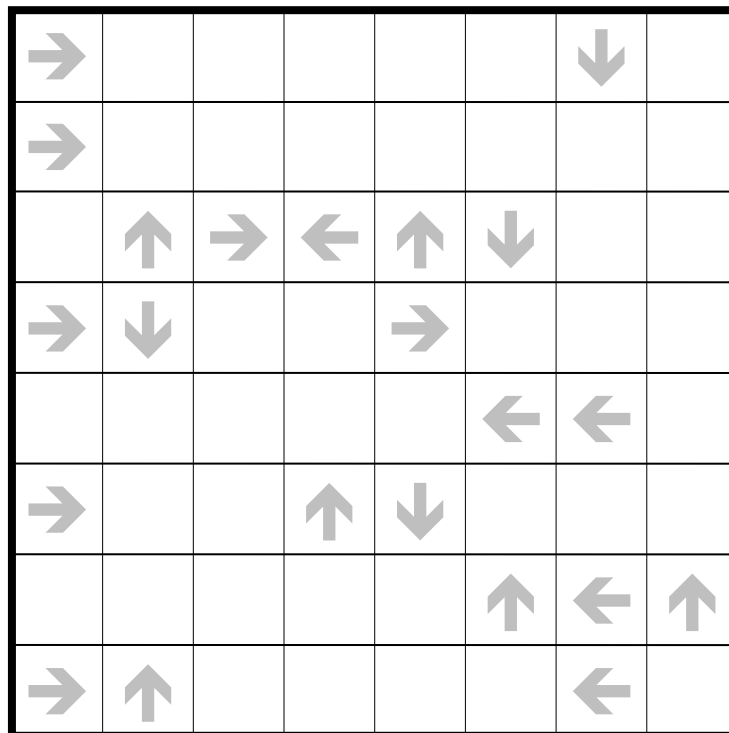


NEMO

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Een cijfer in een vakje met een pijl geeft de afstand (in stappen) tot het eerste lege vakje in de richting van de pijl. Alle vakjes met een pijl bevatten een cijfer.

NEMO

Place the digits 1-6 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Digits in cells with arrows indicate the distance (in steps) to the first empty cell in the direction of the arrow. Each cell with an arrow contains a digit.

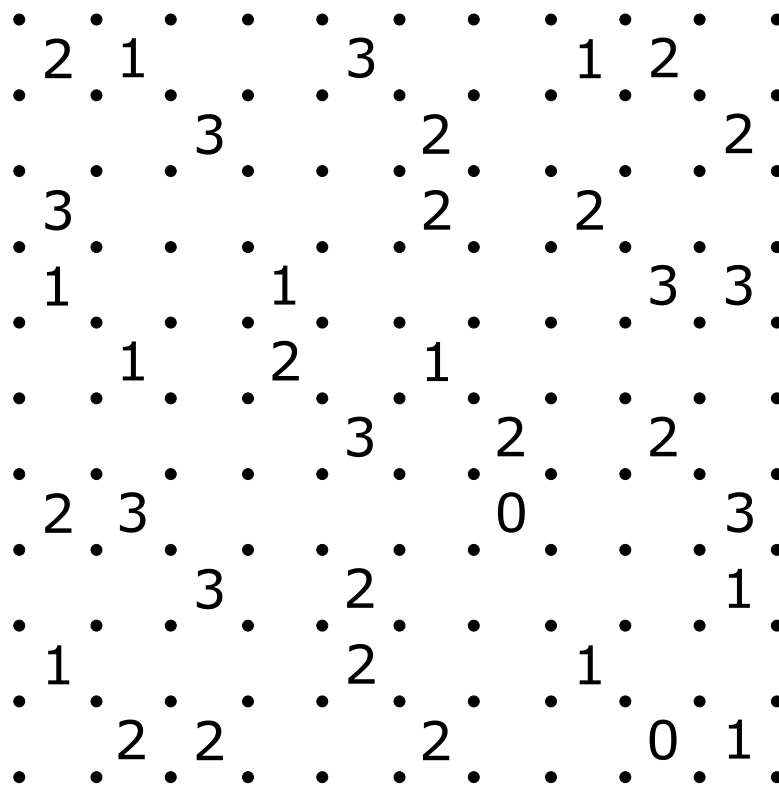


KAMERTJE VERHUREN

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.

SLITHERLINK

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.



SUDOKU – DAVID EN GOLIATH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk grijs gemarkeerd paar cijfers bestaat uit één klein (1-5) en één groot (5-9) cijfer.

SUDOKU – DAVID AND GOLIATH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each grey marked pair of digits contains exactly one small (1-5) and one large (5-9) digit.

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



SUDOKU – DIAGONAAL

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

SUDOKU – DIAGONAL

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

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

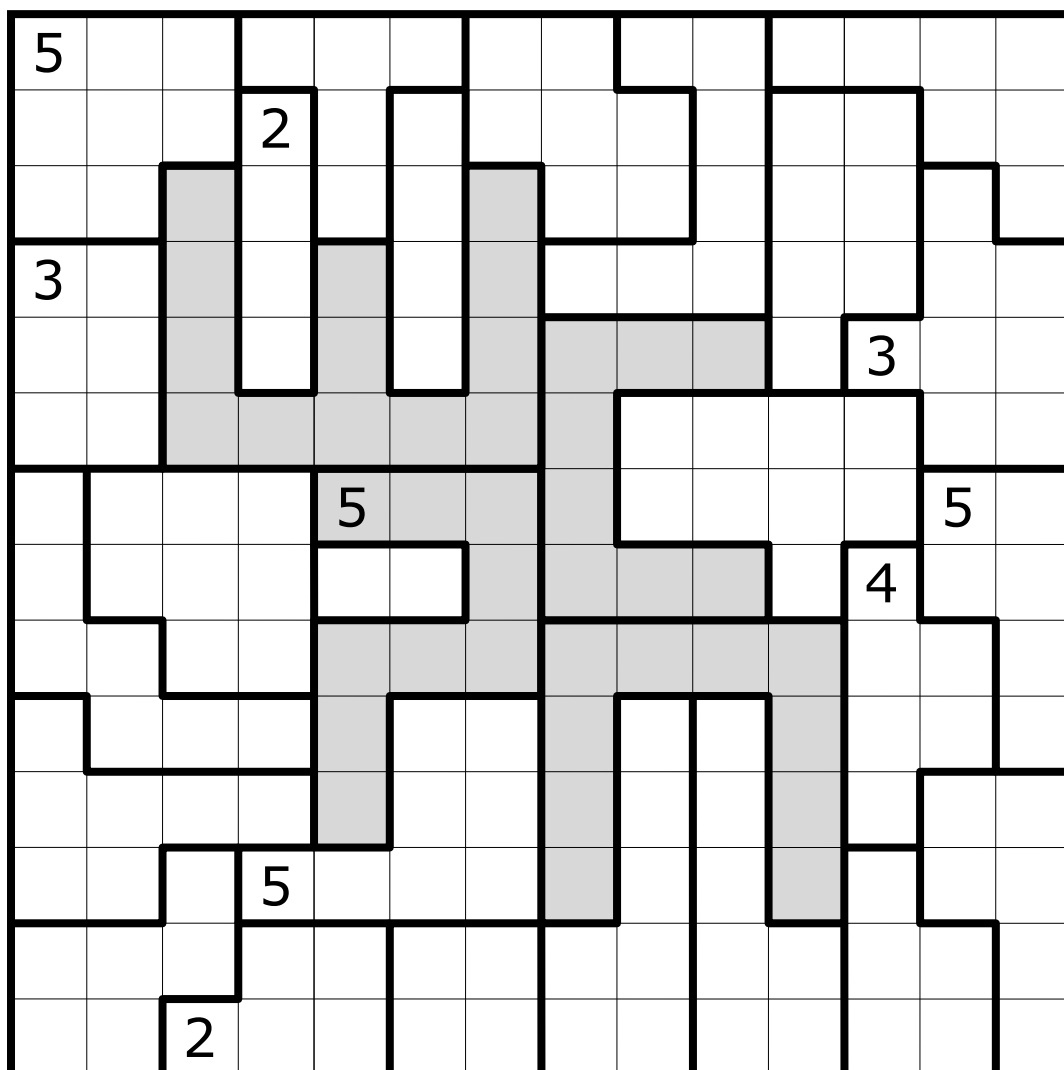


COUNTRY ROAD WCPN

Teken één enkele ononderbroken rondweg door het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. De rondweg loopt precies één keer door elk vetomrand gebied. Indien twee naast elkaar gelegen vakjes allebei geen onderdeel zijn van de rondweg mogen ze niet in verschillende gebieden liggen. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van dat gebied bij de rondweg horen.

COUNTRY ROAD WCPN

Draw a single closed loop through the grid that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself. The loop travels exactly once through each bold outlined region. If two adjacent cells are both not part of the loop, they may not be in different regions. Clues indicate how many cells of that region belong to the loop.



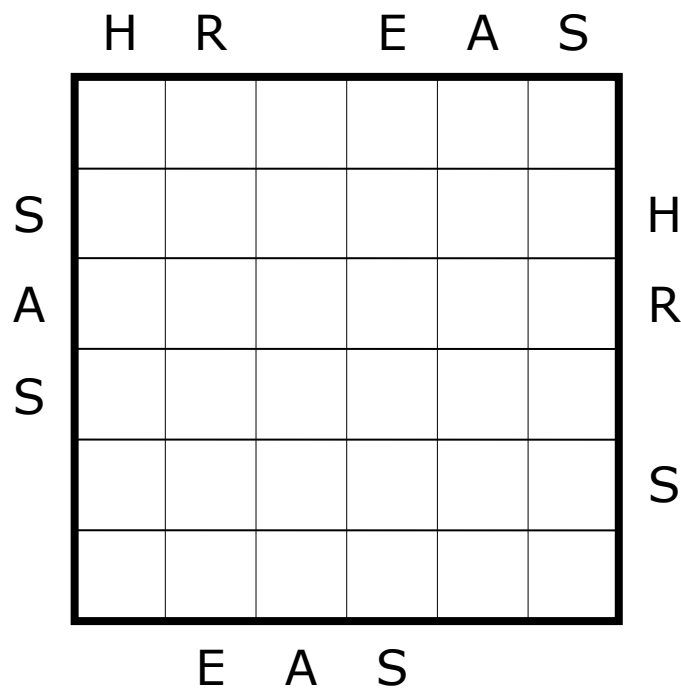


LETTERRAAM

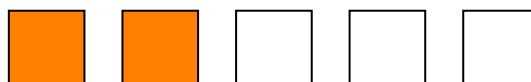
Plaats de letters A, E, H, R en S precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg.
 Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.
 Deze puzzel is gemaakt voor de adventskalender van de Hogeschool Rotterdam, afdeling Engineering & Applied Science (HR EAS).

EASY AS ABC

Place the letters A, E, H, R and S 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.
 This puzzle is written for the advent calendar of the Rotterdam University department for Engineering & Applied Science (HR EAS).



By Saskia Benedictus



Puzzle ID: #2878



DARK KNIGHTLINES

Plaats een cijfer (1-4) in elk vakje, zodanig dat vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan niet dezelfde cijfers bevatten en er nergens drie dezelfde cijfers op een rij staan (in geen van de vier richtingen).

DARK KNIGHTLINES

Place a digit (1-4) in each cell, such that no two cells that can be reached by a (chess) knight-step contain the same digit, and no three consecutive cells in any of the four standard directions contain all the same digits.

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





SUDOKU – DOUBLE TROUBLE KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Getallen in een vakje met een ruit tellen hierbij **dubbel** mee. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten **verschillend** zijn.

SUDOKU – DOUBLE TROUBLE KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the sum of the digits in that cage. Digits in cells with a diamond have to be counted **double**. Within each cage all digits must be **different**.

41	♦		19	27		♦	27	31
♦	40	♦			♦		♦	
18	♦	17		♦	74	17		♦
				♦		♦		
		♦				♦	28	
19	♦		♦	28			20	
23	♦			22	♦		♦	
	22	♦	♦	22		♦		19
		♦					♦	

By Richard Stolk



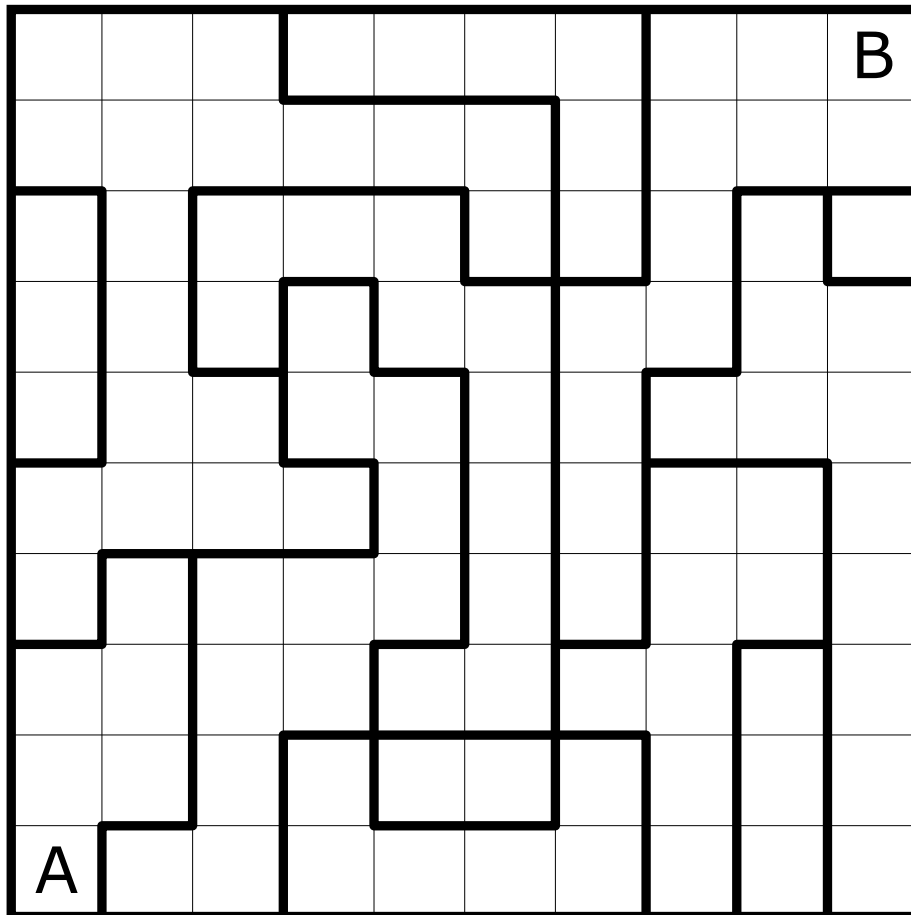
Puzzle ID: #2880

LETTERVAK

Plaats de A, B en C precies één keer in elke rij en kolom. Vakjes met gelijke letters raken elkaar niet diagonaal. In elk vetomrand gebied staan uitsluitend **gelijke** letters. Alle gebieden bevatten ten minste één letter.

LETTER BOX

Place the letters A, B and C exactly once in each row and column. Cells with equal letters don't each other diagonally. Each bold outlined box contains only **equal** letters. Each box contains at least one letter.





SUDOKU – SOM SOM

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elke waarde van N geldt dat de som van de eerste twee cijfers van rij N gelijk is aan de laatste twee cijfers van kolom N.

SUDOKU – SUM SUM

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For each value of N, the sum of the first two digits in row N is equal to the sum of the last two digits of column N.

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

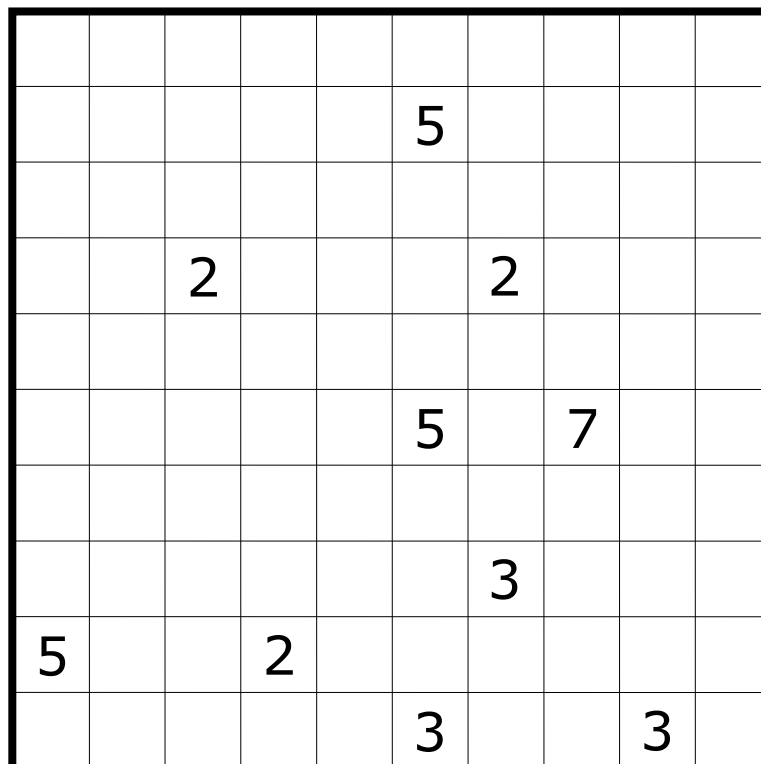


NURIKABE

Maak een aantal vakjes zwart zodat alle zwarte vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar nergens een oppervlak van 2x2 zwarte vakjes ontstaat. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten gebieden, die elkaar alleen diagonaal mogen raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

NURIKABE

Blacken some cells such that all black cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully blackened. The remaining white cells form regions, that may touch each other only diagonally. Each region must contain exactly one clue, that indicates the size of this region.



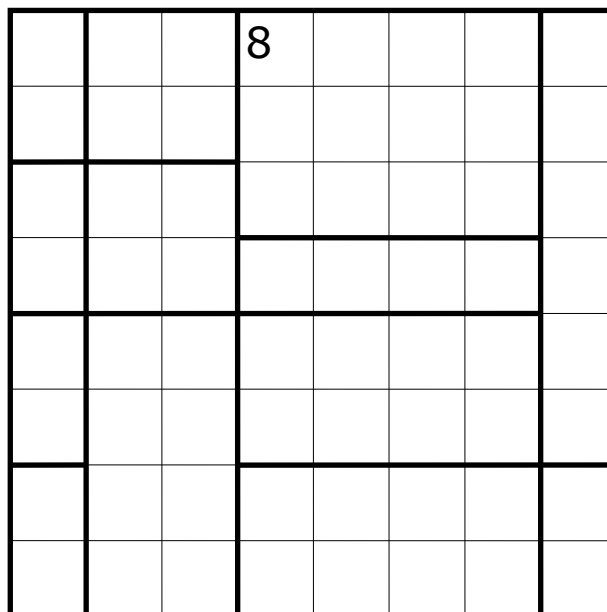


LAWINE

Kleur in elk vetomrand gebied één rotsblok, dat bestaat uit één of meerdere met elkaar verbonden vakjes. Verschillende rotsblokken mogen elkaar alleen diagonaal raken, maar wanneer alle rotsblokken recht naar beneden vallen vult de zo ontstane stapel precies de onderste helft van het diagram. Aanwijzingen geven de grootte (het aantal vakjes) aan van het rotsblok in het betreffende gebied, waarbij vakjes met aanwijzingen ook mogen worden gekleurd.

STOSTONE

Colour one rock, that consists of one or more orthogonally connected cells, in each bold outlined region. Different rocks can touch each other only diagonally, but when all rocks fall straight down, the hence produced pile of rock exactly fills the bottom half of the grid. Clues indicate the size (number of cells) of the rock in the corresponding region, where cells with clues may be coloured.



By Mark Sweep



Puzzle ID: #2884



SUDOKU – FRIENDLY PARITY SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op **alle** cijfers die in de betreffende rij of kolom aan **beide** kanten een buurcijfer hebben van dezelfde pariteit (even/oneven) als dat cijfer zelf. Aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde waarin ze voorkomen in het diagram.

SUDOKU – FRIENDLY PARITY SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate **all** digits in the corresponding row or column that have - on **both** sides - neighbours of the same parity as the digit itself. Clues are placed in ascending order and not necessarily in the order they appear in the grid.

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

7								
3								
3								
1 2 3								
-								
6								
7								
7								
4								

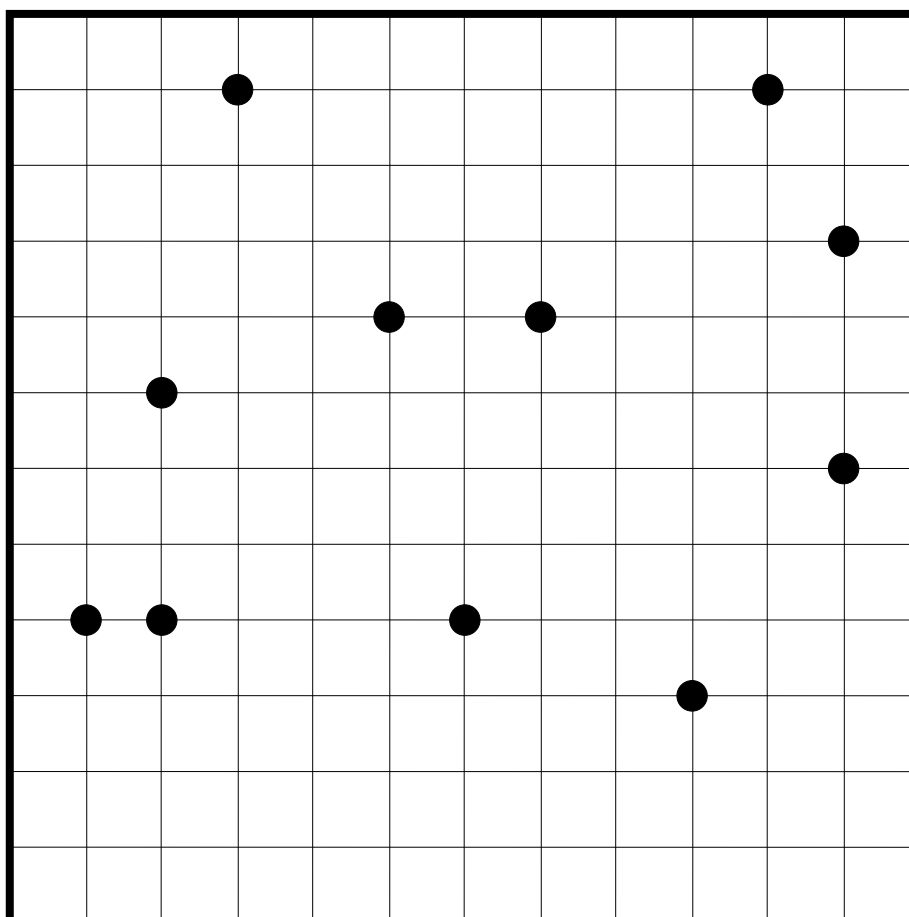
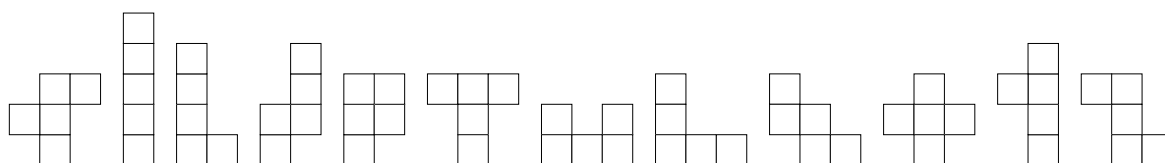


PENTA TWIST

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.



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.

	7	18	30		12	11	41		11	15	16
9				22				14			
18				13				14			
18					27						
	22	13		2	33	14				13	10
34								11			
				15				34			
16								14			
				31				7			
	16	14	15	3		20		7		17	19
23				1			4	22			
				8							
24								13			
				20							
12								13			

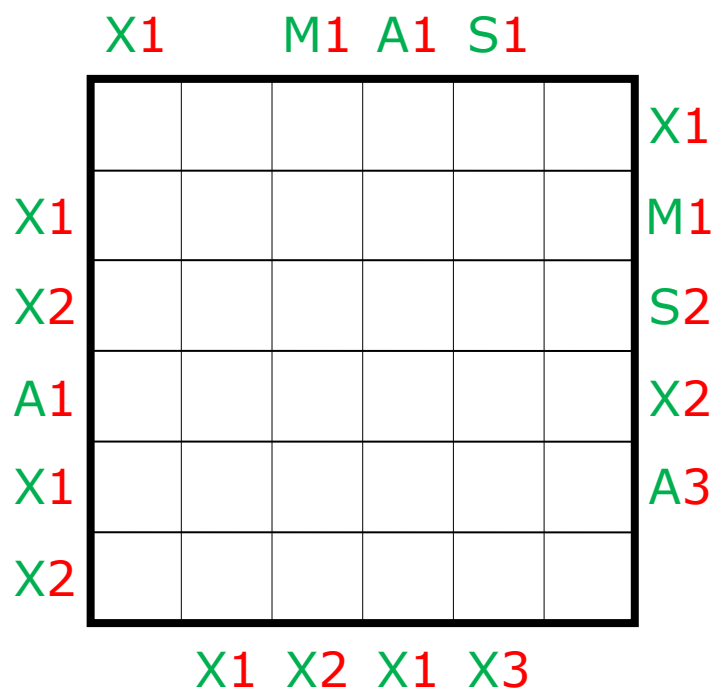


LETTERAAM XMAS

Plaats de letters X, M, A, S precies één keer in elke rij en kolom. 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 XMAS

Place the letters X, M, A, S exactly once in every row and column. 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.

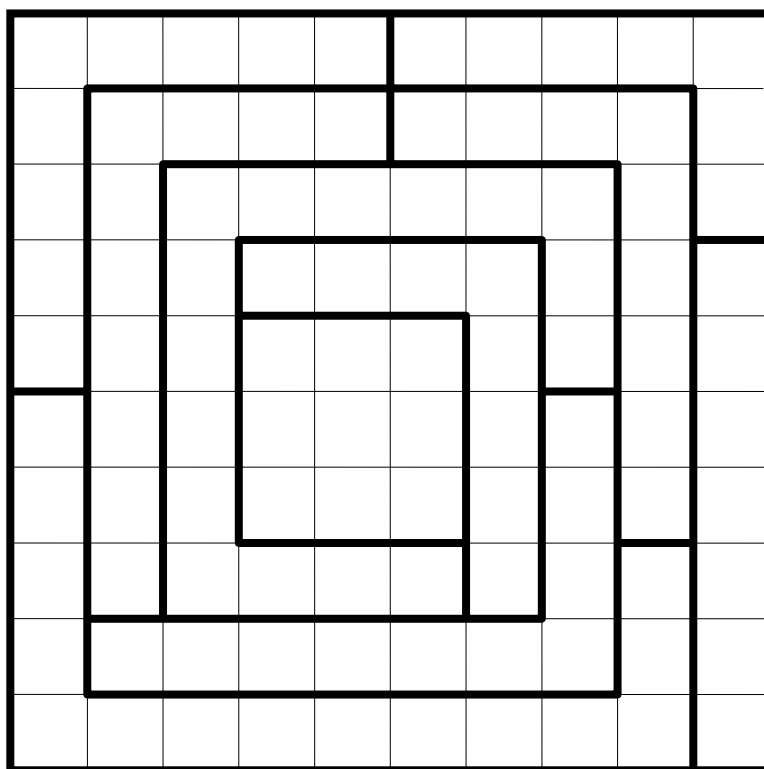


STERRENSLAG

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.

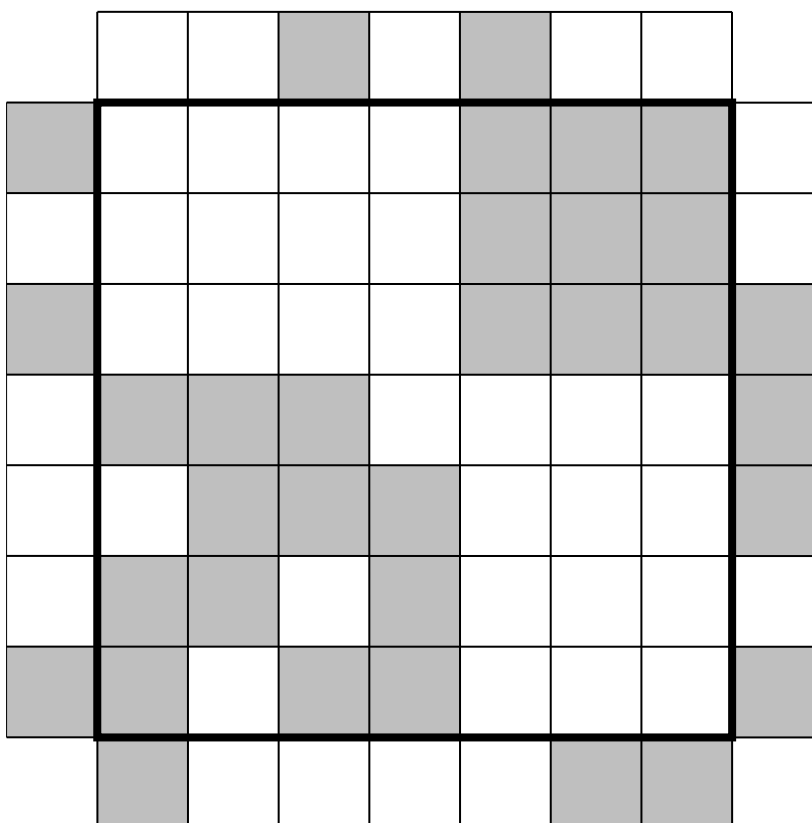


FLATS – EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom van het vetomrande gebied. Elk cijfer binnen dit gebied stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De cijfers buiten het vetomrande gebied geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. Grijs vakjes bevatten uitsluitend even cijfers, witte vakjes bevatten uitsluitend oneven cijfers.

SKYSCRAPERS – EVEN/ODD

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





SUDOKU – HOSTILE PARITY SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op **alle** cijfers die in de betreffende rij of kolom aan **beide** kanten een buurcijfer hebben van de **tegenovergestelde** pariteit (even/oneven) als dat cijfer zelf. Aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde waarin ze voorkomen in het diagram.

SUDOKU – HOSTILE PARITY SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate **all** digits in the corresponding row or column that have - **on both sides** - neighbours of the **opposite** parity as the digit itself. Clues are placed in ascending order and not necessarily in the order they appear in the grid.

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

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





CAVE

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen (de grot), waarbinnen geen andere gekleurde vakjes zijn ingesloten. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van de grot er vanaf dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf. Vakjes met aanwijzingen maken altijd deel uit van de grot.

CAVE

Colour some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells (the cave) without enclosing any coloured cells. Clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself. All numbered cells must be a part of the cave.

4				2				3
	4		5	5		5	5	3
				2				
		7					6	
				6				
	3		5	5		5	5	3
7				9				12

By Chiel Beenhakker



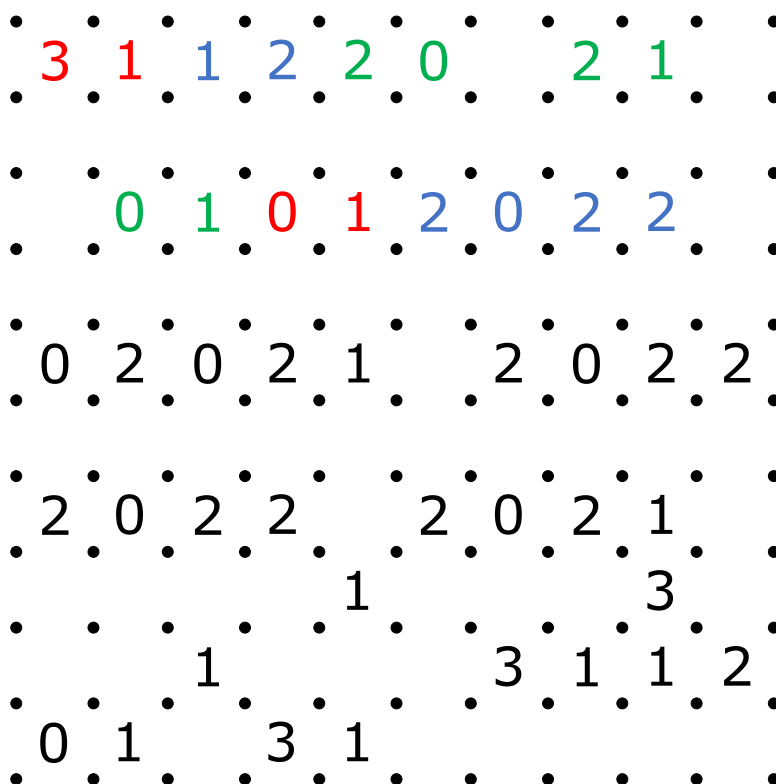
Puzzle ID: #2892

KAMERTJE VERHUREN – OUD EN NIEUW

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.

SLITHERLINK – NEW YEAR’S EVE

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.

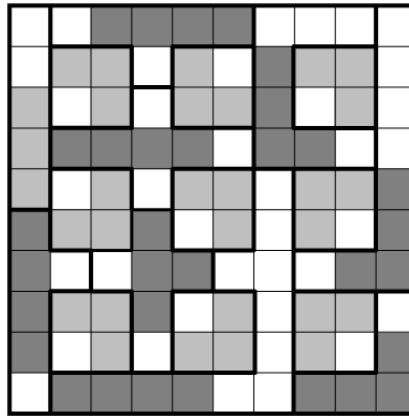


OPLOSSINGEN

#2870
Sudoku - X-afstand nemen

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

#2871
LI-li-TS



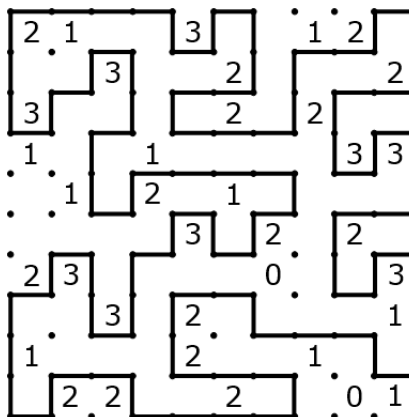
#2872
Stadsplattegrond - Spiraal

	50	67	19		53	44	27	25		
						1	2	3		
31				15	16					
	14			19	20					
34	13						21			
46	12				30				4	
			25			26			5	
			24		29	28	27	22		
23							23			
			18						17	6
45	11				10	9			8	7

#2873
Nemo

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

#2874
Kamertje verhuren



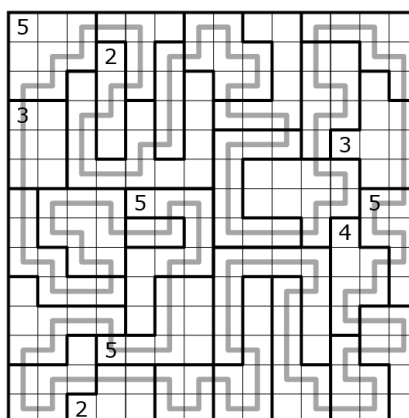
#2875
Sudoku - David en Goliath

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

#2876
Sudoku - Diagonaal

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

#2877
Country Road



#2878
Letterraam

	H	R		E	A	S	
	H	R	E		A	S	
S	S	A	R	E		H	H
A	A		S	H	E	R	R
S		S	H	A	R	E	
	E	H	A	R	S		S
	R	E		S	H	A	
	E	A	S				

OPLOSSINGEN

#2879
Dark Knightlines

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

#2880
Sudoku – Double Trouble Killer

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

#2881
Lettervak

		C	A					B	
					C	A	B		
B								C	A
	C	A	B						
				C	B			A	
C	A	B							
				A				B	C
A	B				B	C	A		

#2882
Sudoku – Som som

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

#2883
Nurikabe

				5				
	2				2			
				5		7		
						3		
5			2					
						3		

#2884
Lawine

			8					

#2885 - Sudoku
Friendly Parity Sandwich

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

#2886
Penta Twist

#2887
Kakuro - Speciaal

	7	18	30		12	11	41		11	15	16	
9	1	5	3		22	7	6	9	14	8	4	2
18	4	6	8		13	5	1	7	14	2	3	9
18	2	7	9			27	4	6	3	1	8	5
				1	2	33	14		2			
34	7	3	4	2	1	9	8		11	5	6	
16	9	2	5		15	8	3	4	7	6	7	1
14	6	8			31	4	2	5	7	9	1	3
					3	20			7	7		
23	3	4	2	1	6	7		4	22	5	9	8
24	8	9	7		8	2	5	1	13	3	6	4
12	5	1	6		20	9	8	3	13	4	2	7

OPLOSSINGEN

#2888
Letterraam

X1 M1 A1 S1

	S	M	A		X
X1	X	A	S	M	
X2	M		X		S
A1	A	M			X
X1		X	A	S	M
X2	S			X	A

X1 X2 X1 X3

#2889
Sterrenslag

#2890
Flats – Even/oneven

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

#2891 - Sudoku
Hostile Parity Sandwich

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

#2892
Cave

#2893
Kamertje Verhuren