



Puzzelmagazine

Maart 2022

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in maart 2022 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-03-22	2935	Buienradar	3*	Alex Samsom
2-03-22	2936	Sudoku - Diagonaal	3*	Richard Stolk
3-03-22	2937	Sterrenslag	4*	Anneke Grünefeld
4-03-22	2938	Vissers	4*	Wilbert Zwart
7-03-22	2939	Tentje-Boompje - alle eentjes	2*	Anneke Grünefeld
8-03-22	2940	Topzwaar	3*	Bram de Laat
9-03-22	2941	Sudoku - Ster sommen	4*	Richard Stolk
10-03-22	2942	Lonely Tapa	4*	Bram de Laat
11-03-22	2943	Cave	5*	Reinier Schmiermann
12-03-22	2944	Capsules	4*	Richard Stolk
13-03-22	2945	Sudoku - Pole Position	3*	Richard Stolk
14-03-22	2946	Penta Twist	3*	Richard Stolk
15-03-22	2947	Sudoku - Clone	3*	Richard Stolk
16-03-22	2948	LITS	2*	Saskia Benedictus
16-03-22	2949	Sudoku - N-Sommen - Potpourri	3*	Richard Stolk
17-03-22	2950	Sudoku - Paardensprong	3*	Richard Stolk
18-03-22	2951	Maxi Loop	4*	Bram de Laat
19-03-22	2952	Blokkendoos	3*	Saskia Benedictus
20-03-22	2953	Sudoku - German Whispers	3*	Wilbert Zwart
21-03-22	2954	Eenvoudige Rondweg	2*	Bram de Laat
22-03-22	2955	Sudoku - XV	3*	Richard Stolk
23-03-22	2956	Sudoku - Buursets	3*	Richard Stolk
23-03-22	2957	Depot	4*	Bram de Laat
24-03-22	2958	Sudoku - Chaos	2*	Richard Stolk
25-03-22	2959	Magneten	5*	Saskia Benedictus
28-03-22	2960	Cijfers Geven	2*	Alex Samsom
29-03-22	2961	Sterrenhemel	3*	Bram de Laat
30-03-22	2962	Spiraal Pentominos	3*	Richard Stolk
31-03-22	2963	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	3*	Yuk Yee Lee Au

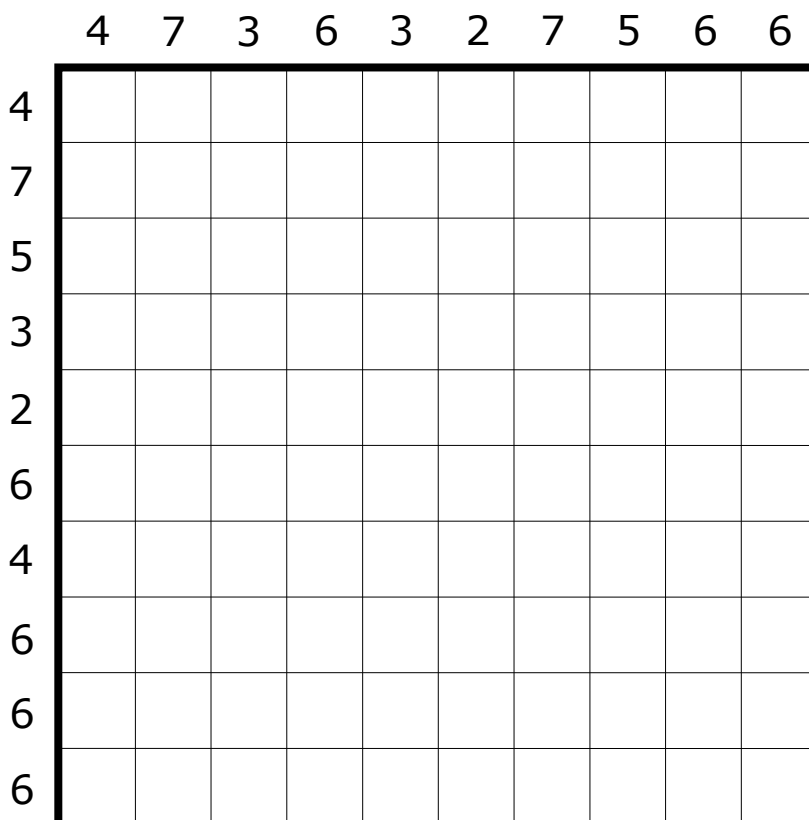


BUIENRADAR

Plaats een aantal regenbuien in het diagram. Alle buien hebben een vierkante of rechthoekige vorm en zijn minimaal twee vakjes lang en twee vakjes breed. De buien raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. De getallen buiten het diagram geven aan hoeveel delen van buien zich in die rij of kolom bevinden.

STORM CLOUDS

Place some rain clouds in the grid. All clouds have a rectangular or square shape and are at least two cells long and two cells wide. The clouds do not touch each other, not even diagonally. Numbers outside the grid indicate how many cells are part of a cloud in that row or column.



By Alex Samsom



Puzzle ID: #2935



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 in each row, column, 3x3 block and the marked diagonals.

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

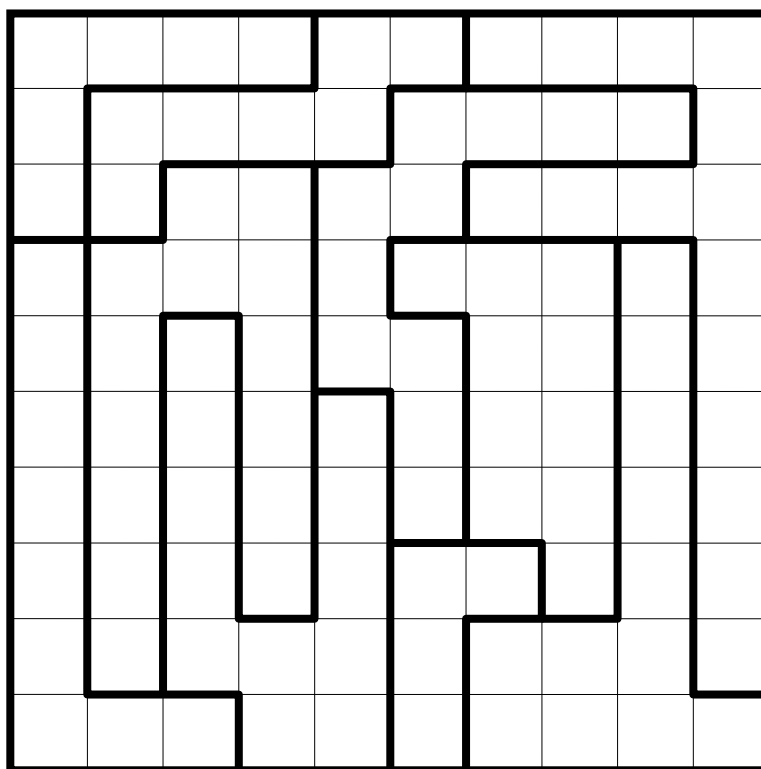


STERRENSLAG

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.

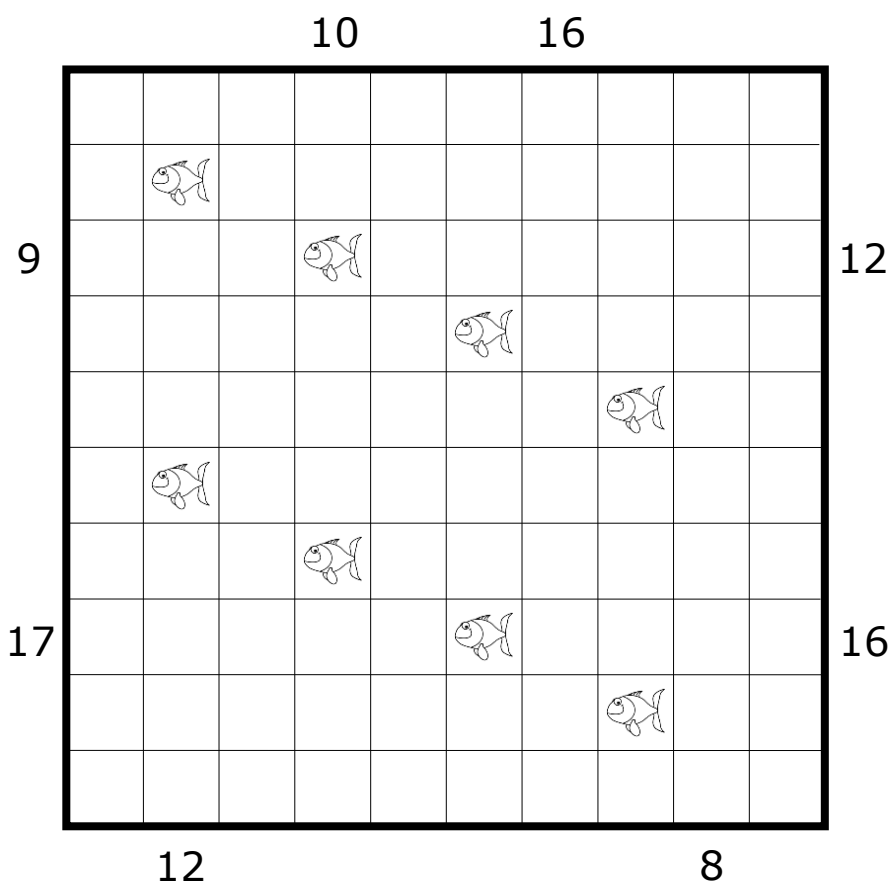


VISSERS

Verbind elke visser (weergegeven door een getal buiten het diagram) met een vis in het diagram door het tekenen van vislijnen die horizontaal of verticaal lopen en elkaar niet kruisen of overlappen. Het getal geeft de lengte van de lijn aan, inclusief het vakje met de vis.

ANGLERS

Connect each fisherman (represented by a number outside the grid) with a fish in the grid, by drawing fishing lines that run horizontally or vertically, and don't cross or overlap each other. The number indicates the length of the line, including the cell with the fish.

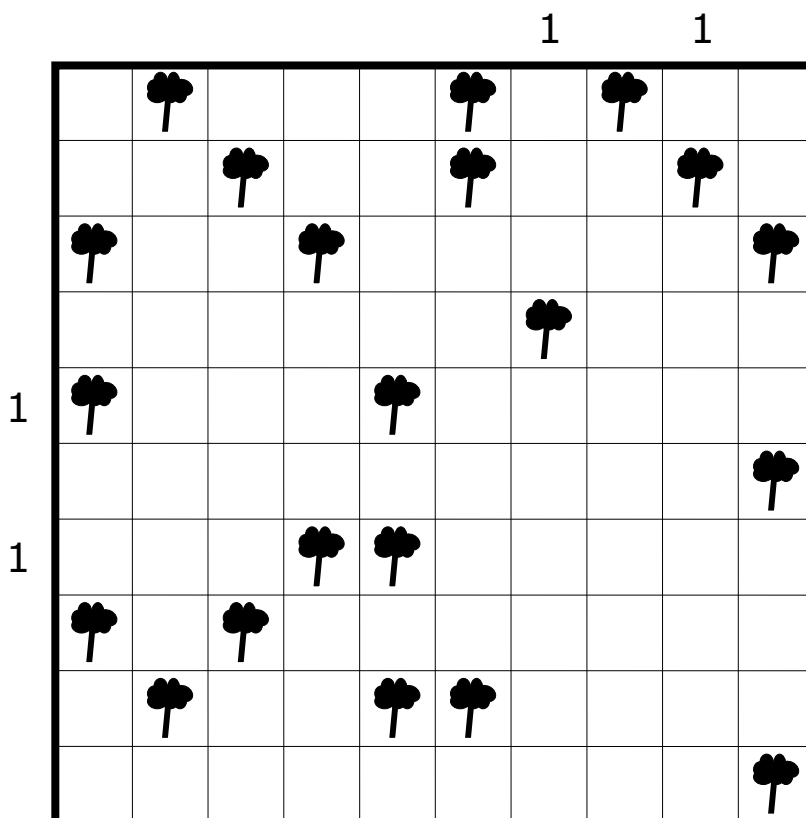


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Elk tentje hoort bij één boom. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden. **Alle mogelijke aanwijzingen '1' buiten het diagram zijn gegeven!**

TENTS -ALL ONES

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Each tent belongs to it's own tree. Cells with tents do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of tents in that row or column. **All possible clues '1' outside the grid are given!**



TOPZWAAR

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Van twee cijfers die in verticaal gekoppelde vakjes staan is het bovenste altijd het grootste.

TOP HEAVY NUMBER PLACE

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. If two digits are placed in vertically adjacent cells, the top digit is always the largest of the two.

				3	4	
1	2					
					2	1
	5	4				
						2

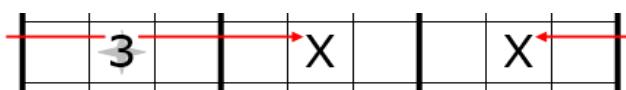


SUDOKU – STER SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In sommige vakjes staat een ster met een getal. Het getal is de som van het cijfer in het vakje met de ster (N) en de cijfers in de Nde vakjes in de vier richtingen van de ster. Indien er minder vakjes zijn tot aan de rand van het diagram, tel je aan de andere kant van het diagram verder.

SUDOKU – STAR SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Some cells contain a star and a number. The number is the sum of the digits in the cell with the star (N) and the digits in the Nth cells in the four directions of the star. In case there are too few cells before reaching the border, you continue counting on the other side of the grid.



			★ 12			★ 32		
				★ 31			★ 41	
		★ 39						★ 27
★ 38								
				★ 9			★ 15	
								★ 32
		★ 19				★ 45		
					★ 19			



LONELY TAPA

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** 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. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke delen van de muur staan. Elk aaneengesloten gebied van witte vakjes bevat maximaal één vakje met aanwijzingen.

LONELY TAPA

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, and **no 2x2** area is fully shaded. Clue cells remain white and indicate the length of the wall in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, the different wall sections must be separated by at least one white cell. Each area of connected white cells does not contain more than one clue cell.

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



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.

5		5		5		5		5		5
5			5		5					5
							5			
5				5						5
		5								
5										5
		5			5		5			
5			5		5					5
5		5		5		5		5		5

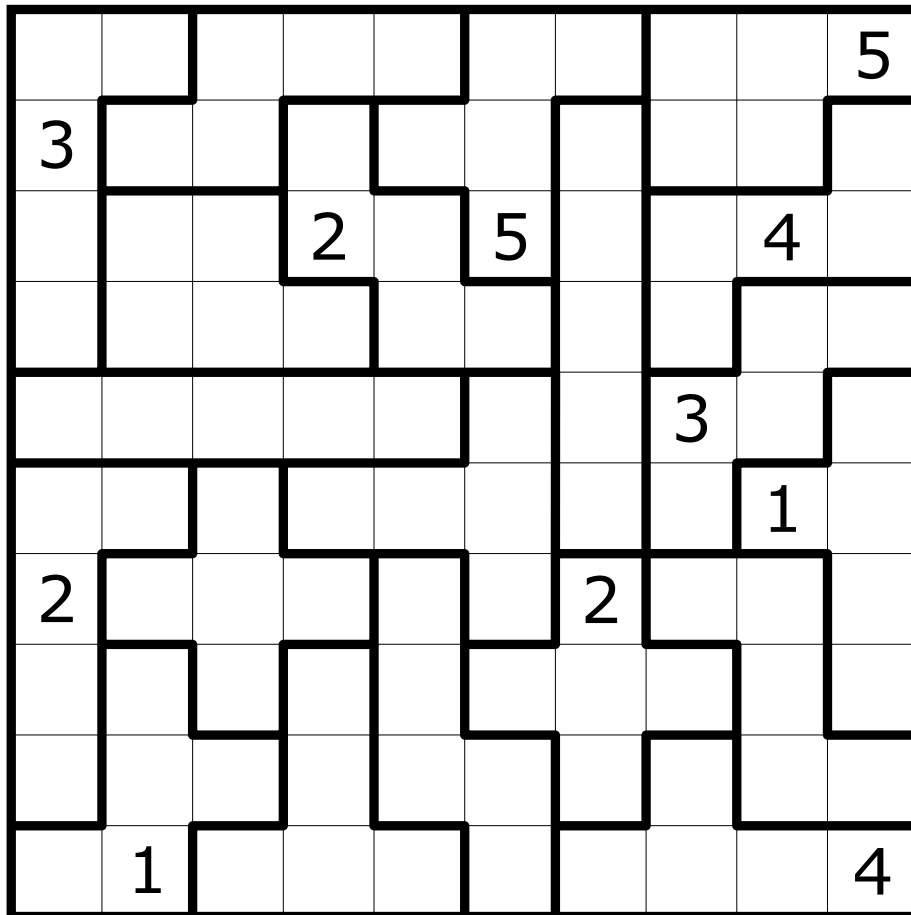


CAPSULES

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Gelijke cijfers kunnen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

CAPSULES

Place the digits 1-5 exactly once in every bold outlined area. Equal digits never touch each other, not even diagonally.





SUDOKU – POLE POSITION

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in het eerste vakje in elke rij of kolom geeft de positie van het cijfer 1 aan in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – POLE POSITION

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in the first cell of each row and column indicates the position of the digit 1 in the respective row or column.

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

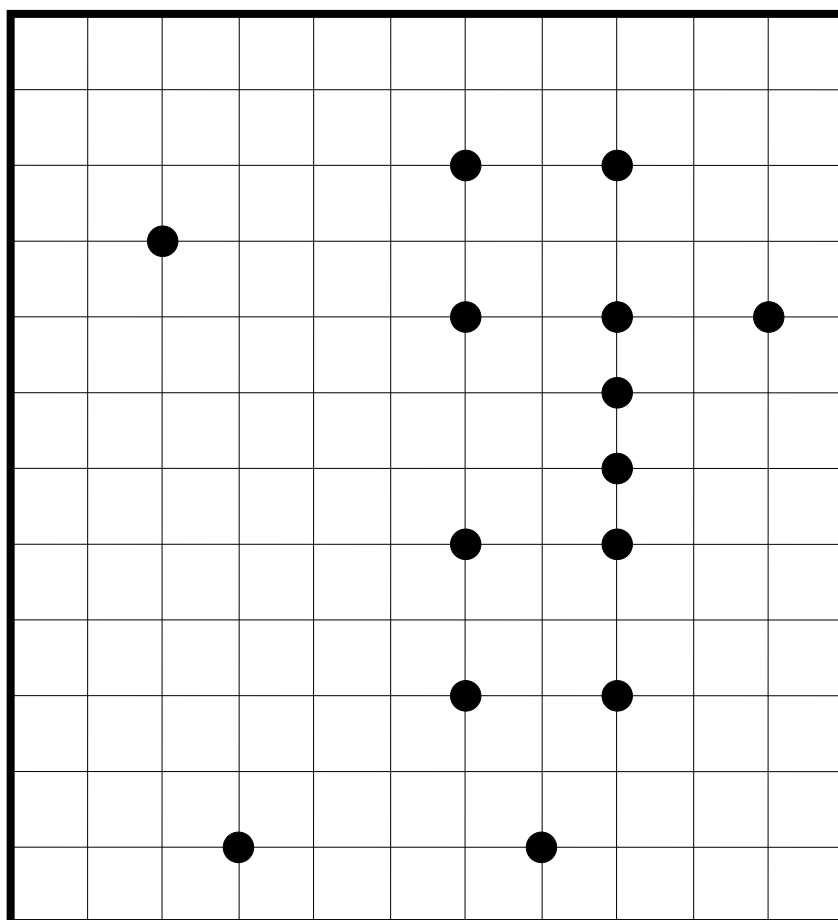
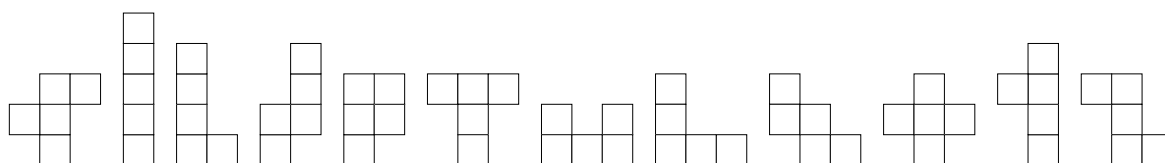


PENTA TWIST

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.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2946



SUDOKU – CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities (zonder te spiegelen of draaien) in identieke grijze vormen zijn gelijk.

SUDOKU – CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in the same position (without reflecting or rotating) in identical grey shapes have to be the same.

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

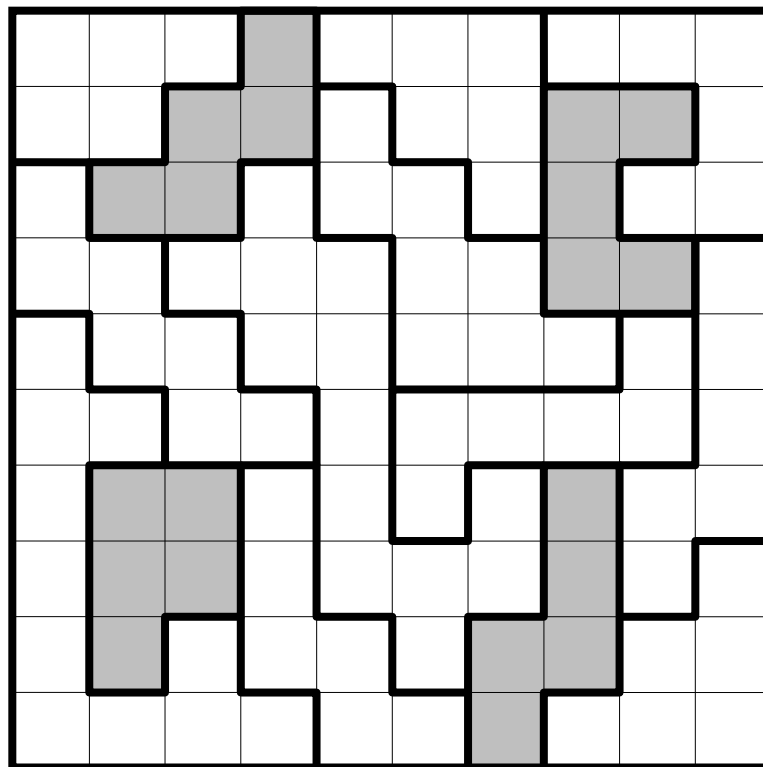
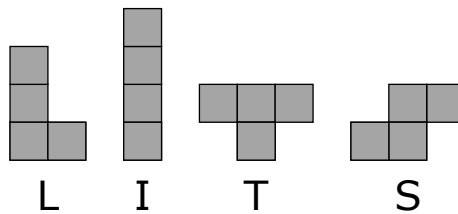


LITS

Plaats één van de gegeven tetrominos in elk vetomrand gebied. Tetrominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. Alle tetrominos moeten horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan en nergens een gebied van 2x2 vakjes volledig bedekken. Tetrominos met **dezelfde vorm** mogen elkaar **niet horizontaal of verticaal** raken. De inkleuring van sommige gebieden dient alleen een esthetisch doel.

LITS

Place one of the given tetrominos in every bold outlined region. Tetrominos may be rotated and/or reflected. All tetrominos must be connected horizontally or vertically without having any 2x2 region fully covered. Tetrominos **with the same shape** may **not touch** each other **horizontally or vertically**. The colouring of some of the regions serves an aesthetic purpose only.



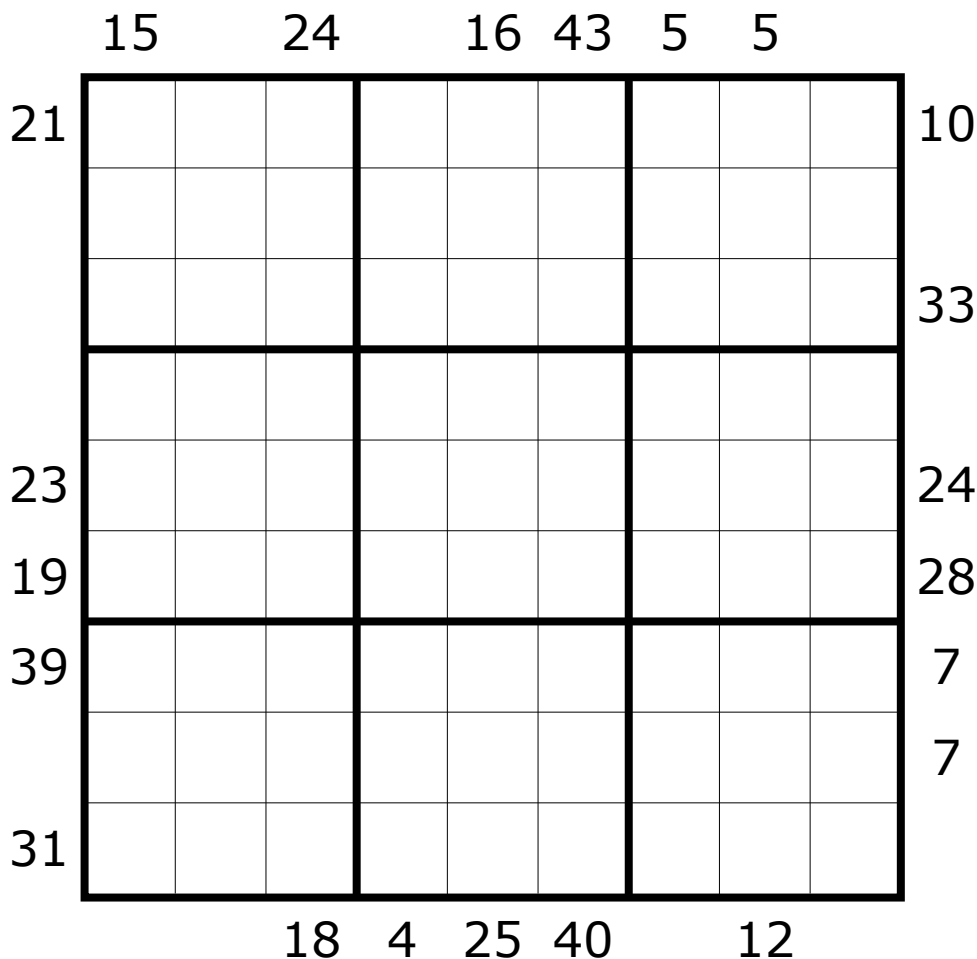


SUDOKU – N-SOMMEN - POTPOURRI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven vanaf die kant de som aan van de eerste N cijfers, waarbij N verschillend moet zijn voor alle aanwijzingen aan dezelfde kant van het diagram (boven, onder, links, rechts).

SUDOKU – N-SUMS - POTPOURRI

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 as seen from that side, where N must have a different value for each clue on the same side of the grid (top, bottom, left, right).



By Richard Stolk



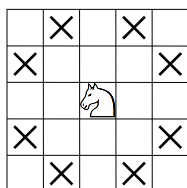
Puzzle ID: #2949

SUDOKU – PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan, mogen niet hetzelfde cijfer bevatten.

SUDOKU – ANTI KNIGHT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Two cells that can be reached by a (chess) knight-step may not contain the same digit.



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

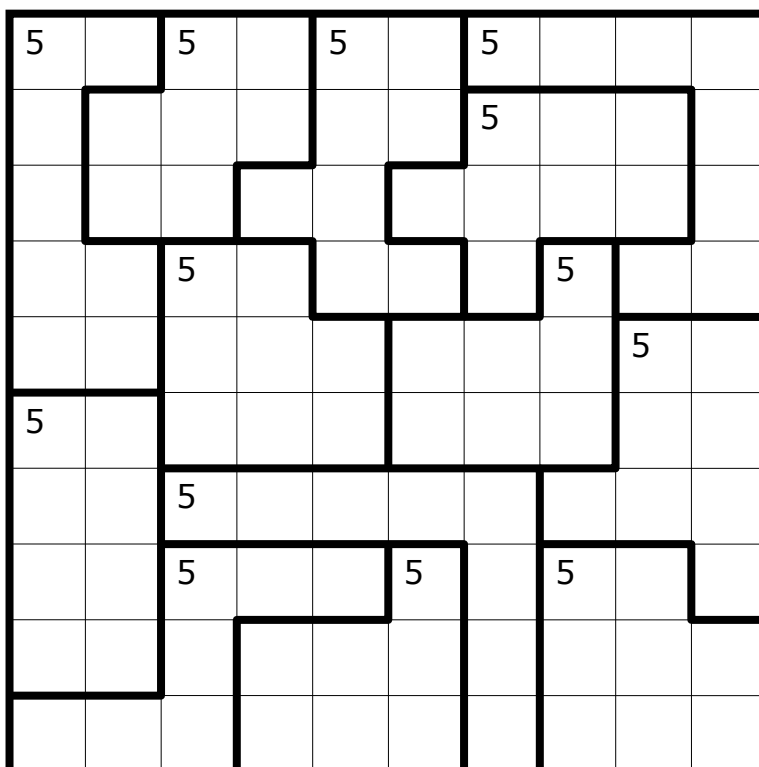


MAXI LOOP

Teken één enkele gesloten rondweg door alle witte vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven de grootste lengte aan van een aaneengesloten stuk rondweg dat voorkomt in het betreffende vetomrande gebied.

MAXI LOOP

Draw a single closed loop through all white cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the largest length of a continuous part of the loop that is present in the corresponding bold outlined region.

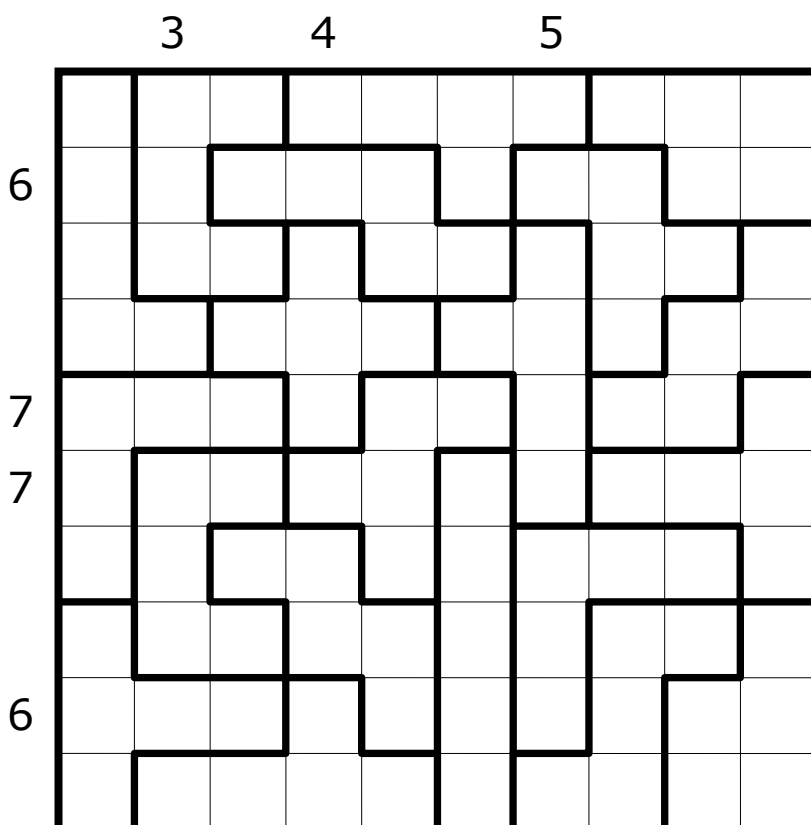


BLOKKENDOOS

Kleur een aantal vakjes zodanig dat ieder vetomrand gebied ófwel helemaal gekleurd ófwel helemaal wit is. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal gekleurde vakjes aan in de betreffende rij of kolom.

CRAZY PAVEMENT

Shade some cells such that each bold outlined region is either entirely shaded or entirely white. Clues outside the grid indicate the number of shaded cells in the corresponding row or column.



SUDOKU – GERMAN WHISPERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aangrenzende cijfers op de gemarkeerde grijze lijnen hebben een verschil van tenminste vijf.

SUDOKU – GERMAN WHISPERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Adjacent digits along the marked grey lines have a difference of at least five.

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

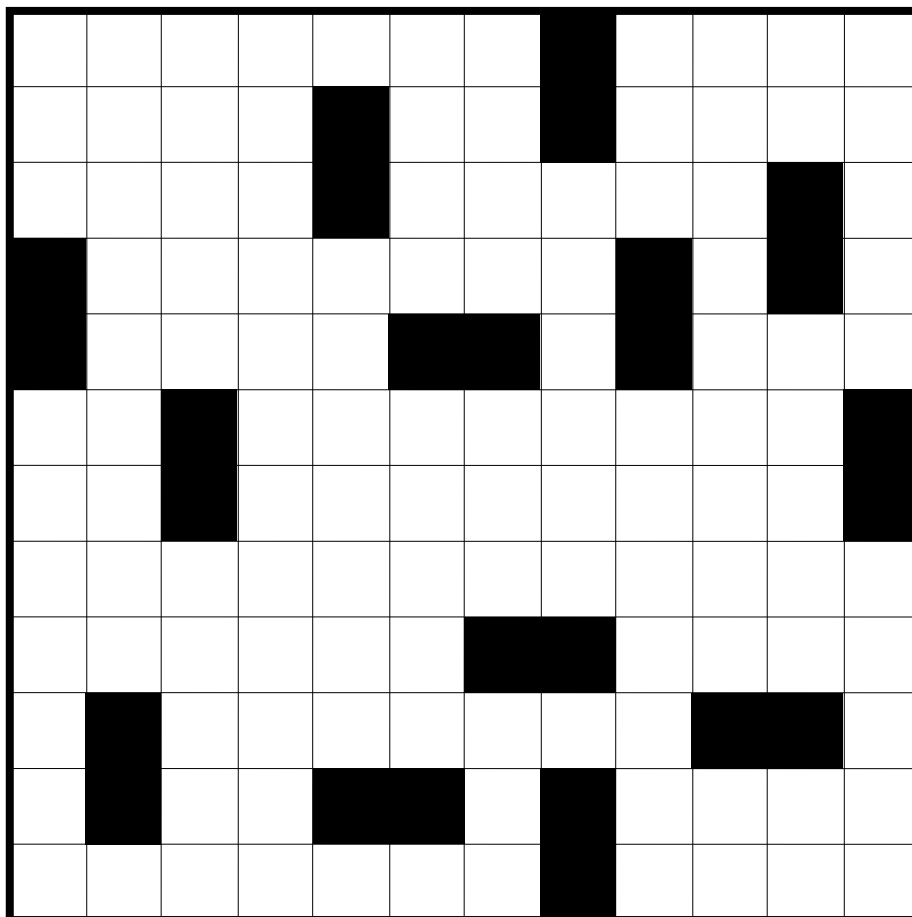


EENVOUDIGE RONDWEG

Teken één enkele gesloten rondweg die eenmaal door alle witte vakjes van het diagram loopt, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden.

SIMPLE LOOP

Draw a single closed loop that travels once through all white cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2954



SUDOKU – XV

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 10 is, is dat aangegeven met een **X**. In **alle** gevallen waarbij de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 5 is, is dat aangegeven met een **V**.

SUDOKU – XV

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 10 are marked with **X**. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 5 are marked with **V**

		9				8		
	4		8		3		1	
		6				2		
				X				
	2			V			3	
		8				9		
			3	8	9			



SUDOKU - BUURSETS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er zijn drie sets cijfers: {123}, {456} en {789}. Grijs vakjes hebben geen horizontaal of verticaal buurvakje met een cijfer uit dezelfde set als het cijfer in dat vakje. Witte vakjes hebben ten minste één horizontaal of verticaal buurvakje met een cijfer uit dezelfde set als het cijfer in dat vakje.

SUDOKU – NEIGHBOUR SETS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. There are three sets of digits: {123}, {456} and {789}. Grey cells have no horizontal or vertical adjacent cells containing a digit from the same set as the digit in that cell. White cells have at least one horizontal or vertical adjacent cell containing a digit from the same set as the digit in that cell.

	1							2
			4					
							9	
						9		
5					8			

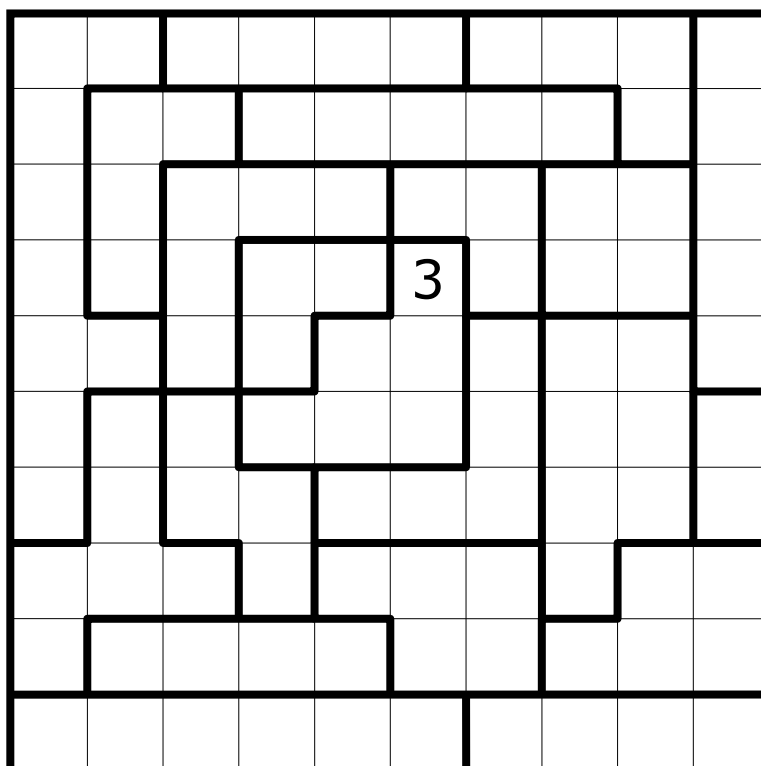


DEPOT

Kleur in elk vetomrand gebied één vorm van aaneengesloten vakjes, waarbij die vormen elkaar alleen diagonaal mogen raken. Horizontaal en/of verticaal aangrenzende gebieden mogen geen vormen bevatten van gelijke grootte. Aanwijzingen geven de grootte (het aantal vakjes) aan van de gekleurde vorm in het betreffende gebied, waarbij met aanwijzingen ook mogen worden gekleurd.

SHIMAGUNI

Shade a single shape of connected cells in each bold outlined region, where these shapes can touch each other only diagonally. Horizontally or vertically adjacent regions cannot contain shapes of equal size. Clues indicate the size (in number of cells) of the shaded shape in that region, where cells with clues may also be shaded.

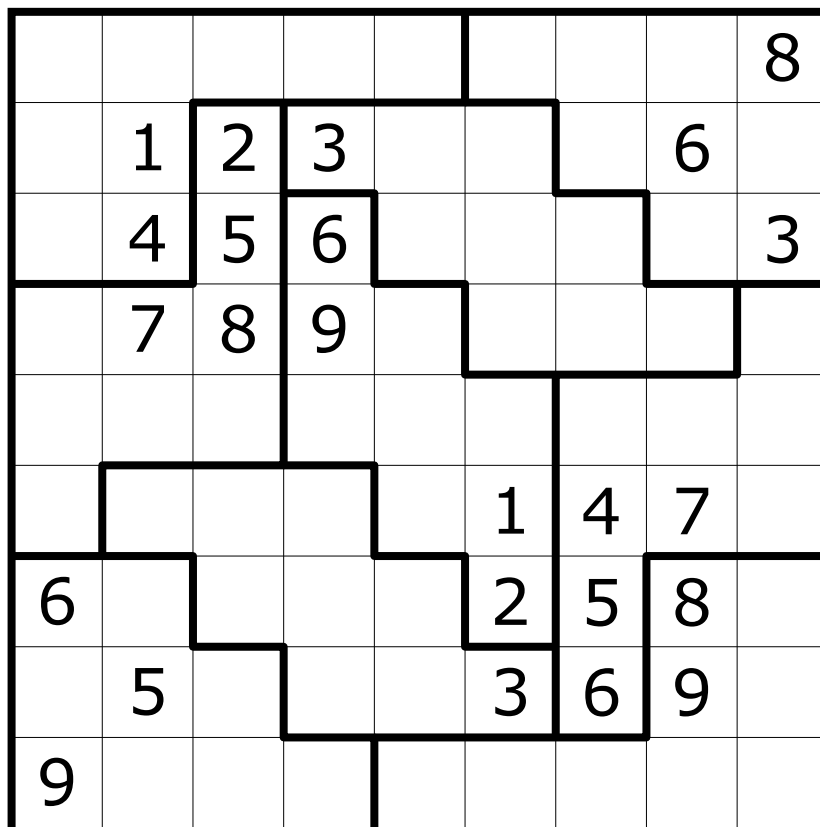


SUDOKU – CHAOS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied.

SUDOKU – IRREGULAR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined region.



MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke symbolen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Cells containing magnet halves of the same polarity cannot be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the respective row or column.

+		3	4	2	4	4	2	2	3	2	4
	-	3	3	4	4	3	1	2	3	5	2

4	3
2	4
4	3
3	3
2	2
2	3
3	4
3	3
4	3
3	2





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 cijfers er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn, aanwijzingen rechts en onder het diagram geven de som aan van de geplaatste cijfers.

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	1	3	2	3	1	2	1	3	1	
1											5
2											12
2											13
3											25
1											7
2											8
1											6
3											20
2											4
2											11
	17	4	26	6	8	7	12	7	18	6	

By Alex Samsom



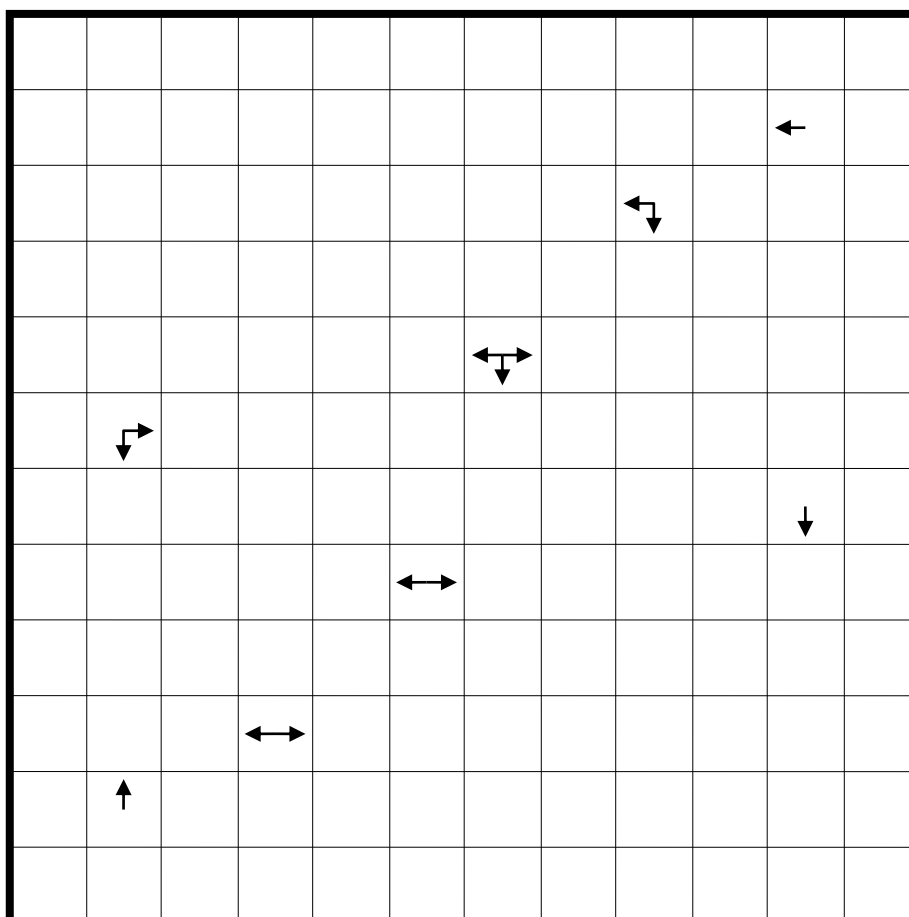
Puzzle ID: #5960

STERRENHEMEL

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij en kolom. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pijlen in het diagram geven aan in welke richting(en) de dichtstbijzijnde ster(re)n) vanuit dat vakje te zien is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

STAR GAZING

Place **two** stars with the size of one cell in each row and column. Stars may not touch each other, not even diagonally. Arrows in the grid indicate the direction(s) of the closest star(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.

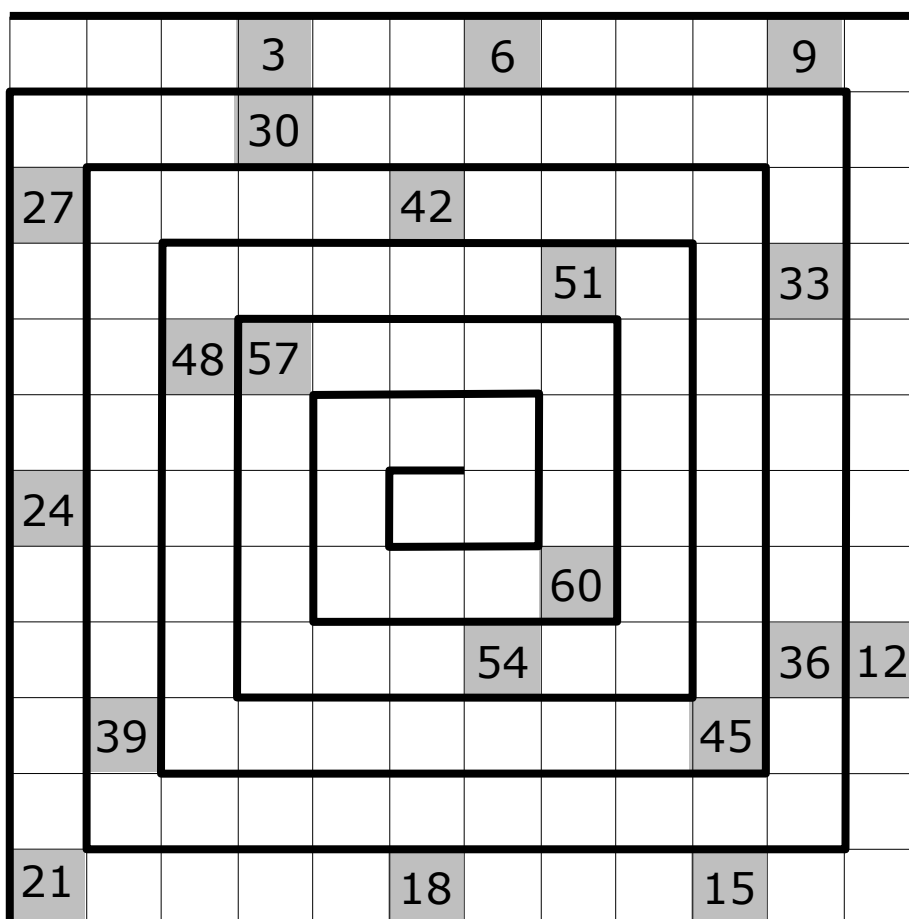
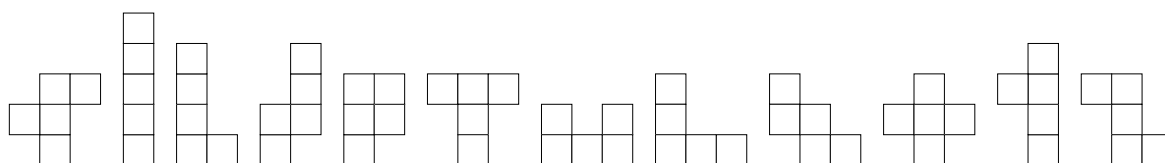


SPIRAAL PENTOMINOS

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

SPIRAL PENTOMINOS

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



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2962

SUDOKU – BOTER KAAS EN EIENEN

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

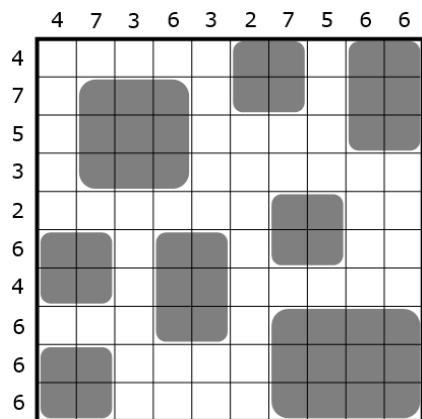
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The central 3x3 block serves as a map to the 9 blocks. Wherever the central block contains an odd digit, the corresponding block must have three odd digits in at least one line (horizontal, vertical or diagonal). Wherever the central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

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



OPLOSSINGEN

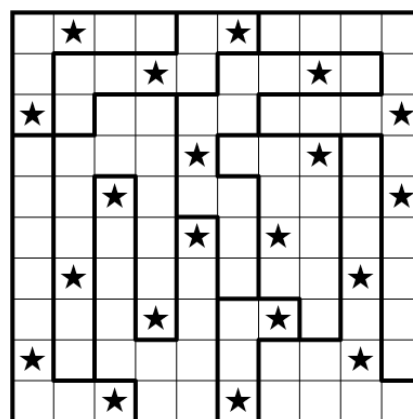
#2935
Buienradar



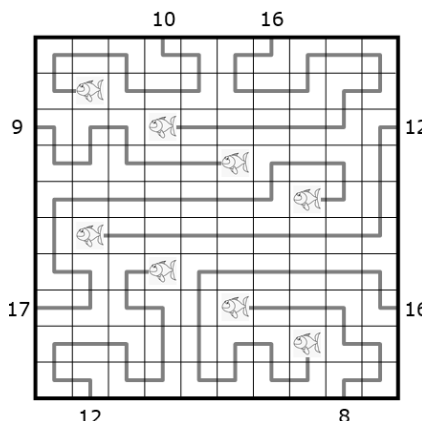
#2936
Sudoku - Diagonaal

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

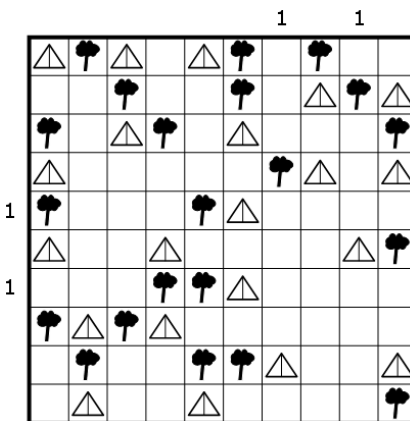
#2937
Sterrenslag



#2938
Vissers



#2939
Tentje-Boompje - Alle eentjes



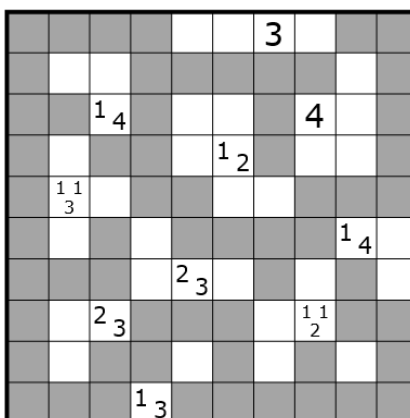
#2940
Topzwaar

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

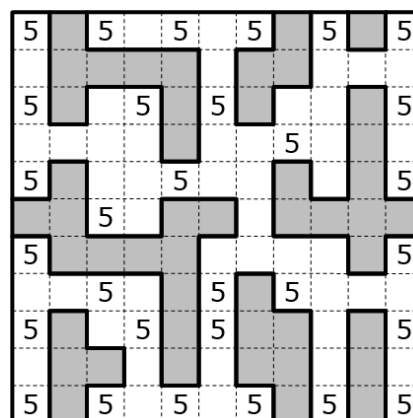
#2941
Sudoku - Ster sommen

1	5	8	3 ₁₂	7	4	2 ₃₂	6	9
9	4	2	6	1 ₃₁	8	5	7 ₄₁	3
6	3	7 ₃₉	5	9	2	8	1	4 ₂₇
7 ₃₈	6	5	2	4	1	3	9	8
4	1	9	8	3 ₉	5	7	2 ₁₅	6
8	2	3	9	6	7	1	4	5 ₃₂
5	7	1 ₁₉	4	8	6	9 ₄₅	3	2
3	8	4	1	2	9	6	5	7
2	9	6	7	5	3 ₁₉	4	8	1

#2942
Lonely Tapa



#2943
Cave



OPLOSSINGEN

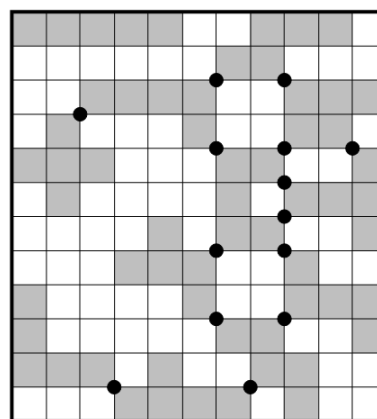
#2944
Capsules

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

#2945
Sudoku - Pole Position

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

#2946
Penta Twist



#2947
Sudoku - Clone

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

#2948
LITS

L	L	L		T	T	T		L	L
L		S	S		T		L		L
	S	S		S		L		L	
		L	L	L	S	S	L	L	I
	S	S		L	S				I
		S	S		L	L	L		I
	T		L		L				I
	T	T	L				S		T
	T		L	L		S	S	T	T
I	I	I	I			S			T

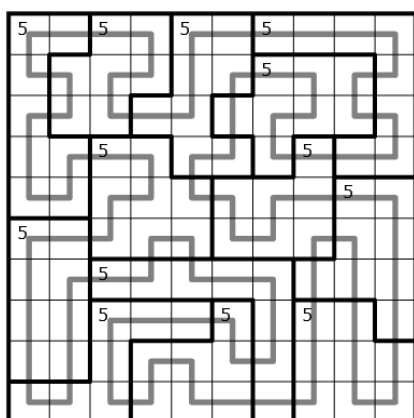
#2949
Sudoku - N-Sommen - Potpourri

	15		24		16	43	5	5		
21	2	9	3	7	8	1	5	4	6	10
	5	6	8	2	3	4	7	1	9	
	1	4	7	6	5	9	2	8	3	33
	3	5	6	1	4	8	9	7	2	
23	4	7	1	9	2	5	3	6	8	24
19	9	8	2	3	6	7	4	5	1	28
39	7	3	5	8	9	6	1	2	4	7
	6	2	4	5	1	3	8	9	7	7
31	8	1	9	4	7	2	6	3	5	
		18	4		25	40			12	

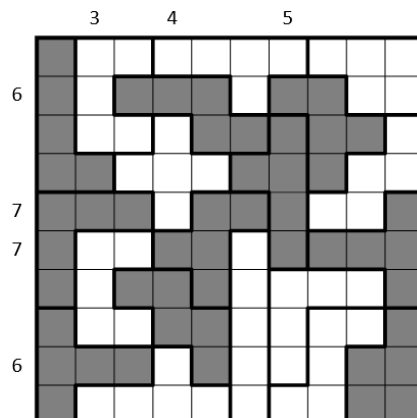
#2950
Sudoku - Paardensprong

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

#2951
Maxi Loop



#2952
Blokkendoos

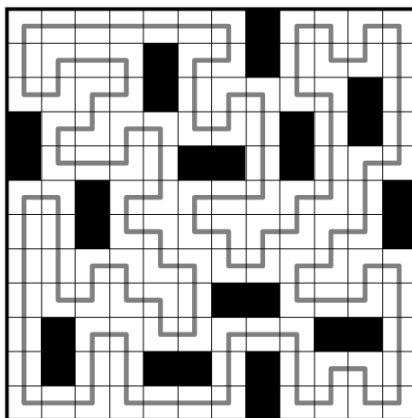


OPLOSSINGEN

#2953
Sudoku - German Whispers

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

#2954
Eenvoudige Rondweg



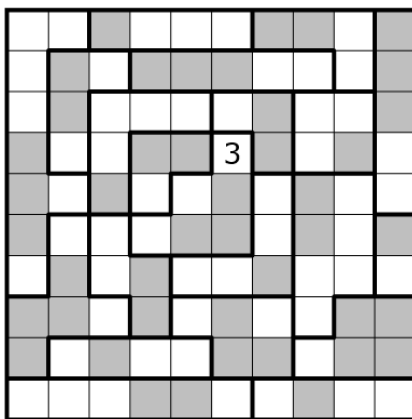
#2955
Sudoku - XV

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

#2956
Sudoku - Buursets

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

#2957
Depot



#2958
Sudoku - Chaos

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

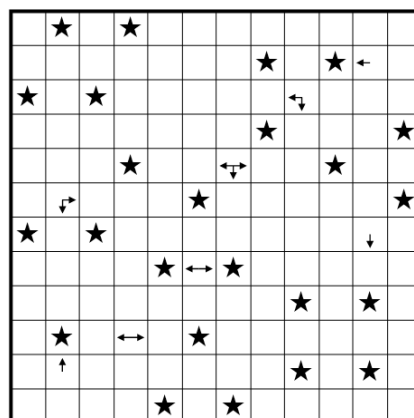
#2959
Magnetten

+	3	4	2	4	4	2	2	3	2	4
-	3	3	4	4	3	1	2	3	5	2
4	3	+		-	+	-		+	-	+
2	4	-	+	-	+	-				-
4	3		+	-	+		-	+	-	+
3	3	-	+	-	+		+	-		
2	2	+	-			+	-			
2	3	-	+		-				-	+
3	4		-	+	-	+		-	+	-
3	3		+	-	+		+	-		
4	3	+	-	+	-		+	-	+	
3	2	+	-		+			-	+	

#2960
Cijfers Geven

	2	1	3	2	3	1	2	1	3	1
1				5						5
2	4							8		
2				4		9				
3	8	8						9		
1					7					
2				1			7			
1									6	
3	9	9	2							
2						3		1		
2		9	2							11
	17	4	26	6	8	7	12	7	18	6

#2961
Sterrenhemel



OPLOSSINGEN

#2961
Spiraal Pentominos

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

#2962
Sudoku – Boter kaas en eieren

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