



Puzzelmagazine

September 2022

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

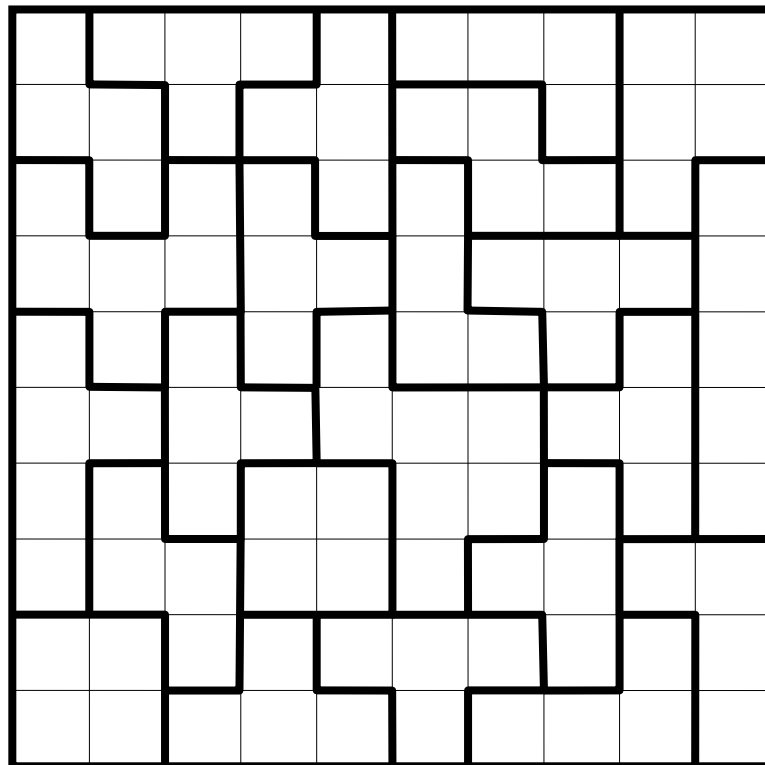
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-09-22	3073	Norinori	4*	Reinier Schmiermann
2-09-22	3074	Twilight Tapa	5*	Bram de Laat
5-09-22	3075	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee Au
6-09-22	3076	Kompas	3*	Lars Slofstra
7-09-22	3077	Sudoku - Entropie	4*	Richard Stolk
8-09-22	3078	Double block	4*	Wilbert Zwart
9-09-22	3079	Aqre	5*	Wouter Fokkema
12-09-22	3080	Zeeslag - mijnenveger	2*	Lars Slofstra
13-09-22	3081	Light and Shadow	3*	Bram de Laat
14-09-22	3082	Sudoku - Distant relations	4*	Richard Stolk
15-09-22	3083	Masterword	3*	Mark Sweep
16-09-22	3084	Four Winds	4*	Alex Samsom
19-09-22	3085	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	2*	Yuk Yee Lee Au
20-09-22	3086	Slowaakse sommen	3*	Wilbert Zwart
21-09-22	3087	Sudoku - Consecutive Sums	5*	Richard Stolk
22-09-22	3088	Lettervak	4*	Anneke Grünefeld
23-09-22	3089	Kamertje verhuren - Leugenaars	4*	Wouter Fokkema
26-09-22	3090	LITS-ominion	2*	Alex Samsom
27-09-22	3091	Loting	3*	Arvid Baars
28-09-22	3092	Sudoku - N-Sommen - Evens	4*	Richard Stolk
29-09-22	3093	Yajilin	3*	Chiel Beenhakker
30-09-22	3094	ABC'tje	5*	Robert Beärda

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.



TWILIGHT 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 **die wit blijven** geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes, waarbij er bij meerdere aanwijzingen in één vakje er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke muursegmenten moet staan. Vakjes met aanwijzingen **die gekleurd worden** geven de lengte aan van een reeks witte vakjes in de acht omringende vakjes aan, waarbij er bij meerdere aanwijzingen in één vakje er minstens één gekleurd vakje tussen de afzonderlijke witte segmenten moet staan.

TWILIGHT TAPA

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. Clue cells **that remain white** indicate the length of the wall in the eight surrounding cells, where the different wall segments must be separated by at least one white cell, when a clue cell contains more than one clue. Clue cells **that become shaded** indicate the length of the set of white cells in the eight surrounding cells, where the different sets of white cells must be separated by at least one coloured cell, when a clue cell contains more than one clue.

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





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.

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

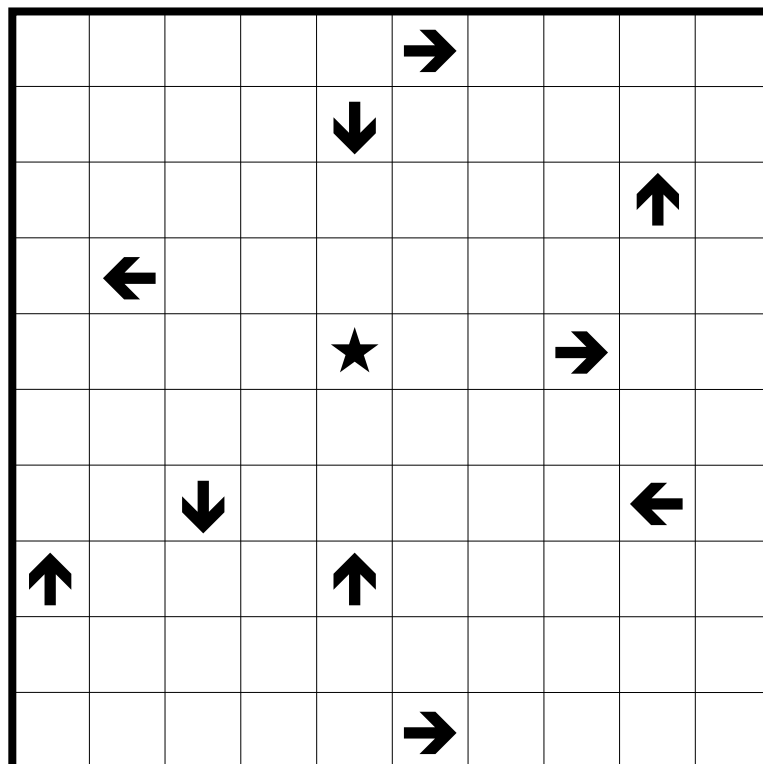


KOMPAS

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er geen gebied van 2x2 helemaal ongekleurd blijft. De pijlen geven aan in welke richting je moet gaan om door het witte gebied de ster te bereiken, zonder dat je teruggaat. Vakjes met pijlen mogen niet worden gekleurd.

COMPASS

Shade some cells such that all remaining white cells are horizontally or vertically connected, without covering a 2x2 area. Shaded cells may only touch each other diagonally. Arrows in the grid indicate the direction you must travel through the white area to reach the star, without going back. Cells with arrows may not be shaded.





SUDOKU – ENTROPIE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk gebied van 2x2 vakjes bevat ten minste één cijfer uit elk van de drie groepen {1, 2, 3}, {4, 5, 6} en {7, 8, 9}.

SUDOKU – ENTROPY

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each 2x2-area contains at least one digit from each of the three groups {1, 2, 3}, {4, 5, 6} and {7, 8, 9}.

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





DOUBLE BLOCK

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

DOUBLE BLOCK

Place the digits 1-6 exactly once in each row and column, and blacken the two remaining cells. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two black cells in the corresponding row or column.

	9	12	10	11	12	11	7	8
19								
15								
3								
12								
21								
13								
2								
6								

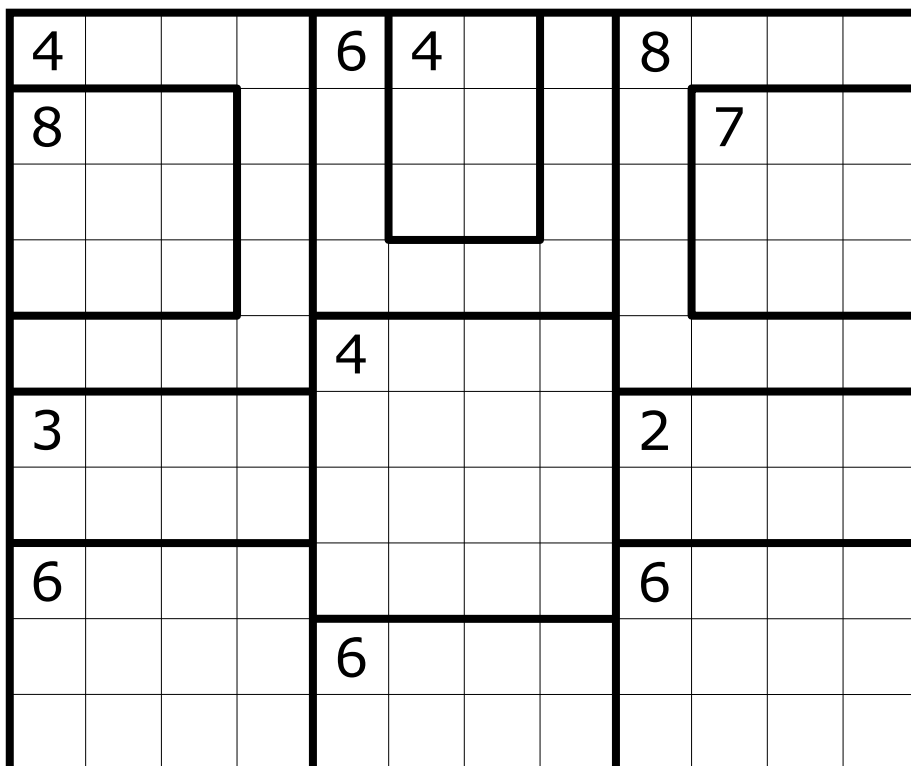


AQRE

Kleur het aantal aangegeven vakjes per regio, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat en er nergens meer dan drie horizontaal of verticaal aaneengesloten vakjes gekleurd of ongekleurd zijn. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

AQRE

Shade the indicated number of cells in each region, to form one single group of connected shaded cells, without having a group of more than three shaded or unshaded cells in a straight line anywhere in the grid. Cells with clues may be shaded.





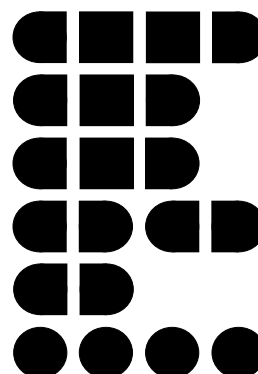
ZEESLAG – MIJNENVEGER

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de acht omringende vakjes geplaatst moeten worden. **Alle aanwijzingen '2' zijn gegeven!**

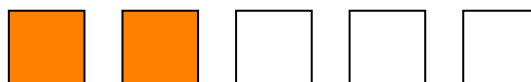
BATTLE SHIPS – MINESWEEPER

Place the given fleet in the grid, with every ship segment filling a single cell. Ships are placed horizontally or vertically, and do not touch each other, not even diagonally. Clues in the grid indicate the number of ship segments in the eight surrounding cells. **Alle clues '2' are given!**

2		2	2		2	2		2	
						2		2	
2		2	2						2
2	2		2	2	2				
		2		2	2				2
	2					2	2	2	
					2				
		2	2	2		2	2	2	



By Lars Slofstra



Puzzle ID: #3080

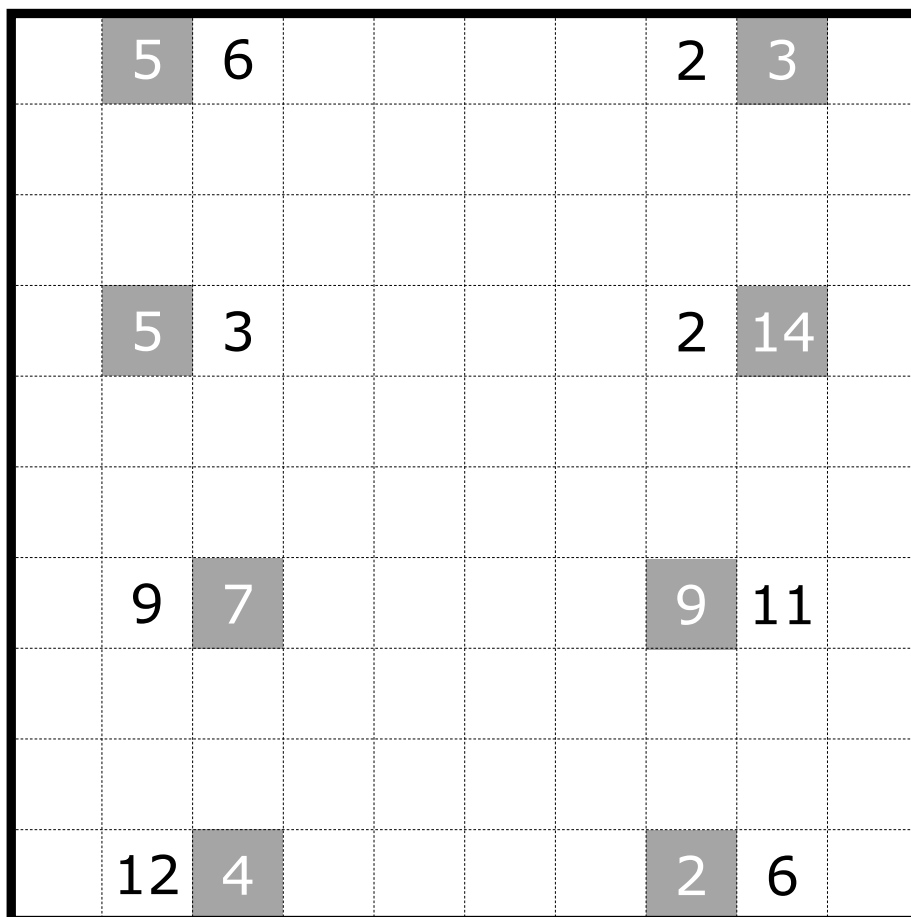


LIGHT AND SHADOW

Verdeel het diagram in witte en grijze gebieden, zodanig dat gebieden van dezelfde kleur elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, die zowel de kleur als de grootte van het bijbehorende gebied aangeeft.

LIGHT AND SHADOW

Divide the grid in white and grey regions, such that regions of the same colour touch each other only at the corners. Each region contains exactly one clue cell, which indicates both the colour and size of the corresponding region.



By Bram de Laat



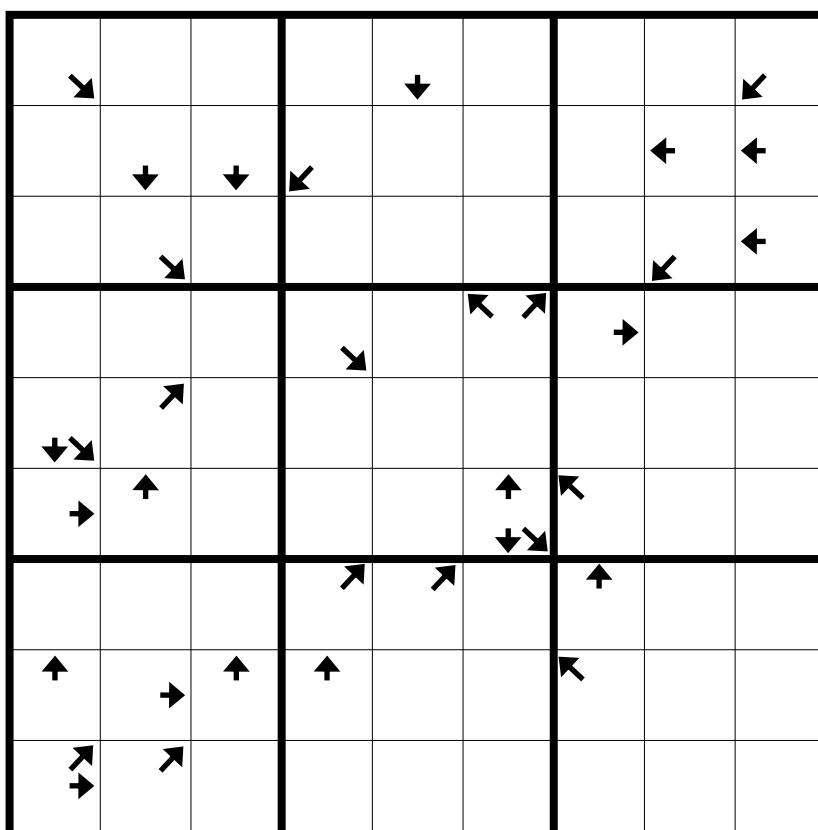
Puzzle ID: #3081

SUDOKU – DISTANT RELATIONS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een pijl geeft aan dat op een afstand van N vakjes in de richting van de pijl een cijfer staat dat één groter of kleiner is dan N, waarbij N het cijfer is in het vakje met de pijl. **Alle** mogelijke pijlen zijn gegeven.

SUDOKU – DISTANT RELATIONS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. An arrow indicates that N cells in the direction of the arrow, a digit one greater or smaller than N is placed, where N is the digit in the cell with the arrow. **All** possible arrows are given.





MASTERWORD

Kraak de code om het bedoelde zes-letterige woord te vinden. Elke **zwarte stip** achter een gegeven woord geeft aan dat er van dat woord één letter op dezelfde positie staat als in de oplossing. Elke **witte stip** geeft aan dat er één letter is, die wel in de oplossing staat, maar niet op de correcte positie. In de oplossing mogen letters meerdere keren voorkomen.

MASTERWORD

Break the code to find the intended six letter word. Each **black dot** behind a given word indicates that there is one letter in that word on the same position as in the solution. Each **white dot** indicates that there is one letter in that word that is part of the solution, but is not on the correct position. In the solution, letters may appear more than once.

- ABCTJE ● ○
- CYCLUS ● ● ○ ○
- EXACTE ● ○
- PUZZEL ● ●
- RONDES ● ●
- SUDOKU ● ●
- _____
- ? ● ● ● ● ● ●





FOUR WINDS

Teken vanuit elk vakje met een getal een of meerdere rechte lijnen door lege vakjes zodanig dat alle lege vakjes precies één deel van een lijn bevatten. Lijnen lopen alleen horizontaal of verticaal. Het getal geeft steeds aan hoeveel vakjes in totaal worden bestreken door lijnen die in dat vakje starten. Het vakje met het getal telt daarbij niet mee.

FOUR WINDS

Draw one or more straight lines from each numbered cell, such that each empty cell contains exactly one line segment. Lines are only placed horizontally or vertically. Each number indicates how many cells are covered by lines starting in this cell, not counting the numbered cell itself.

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



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 3x3 block** can contain both a line of odd digits and a line of even digits.

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

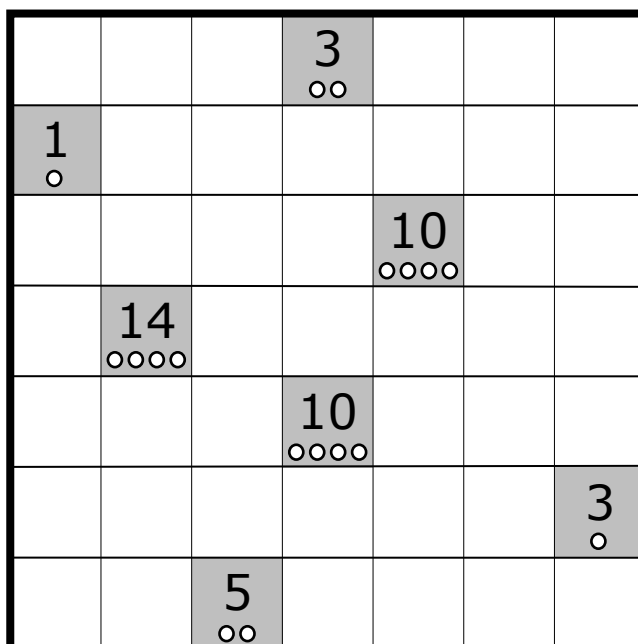


SLOWAAKSE SOMMEN

Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen in de grijze vakjes geven de som aan van alle cijfers die horizontaal of verticaal aan dat vakje grenzen. Het aantal stippen geeft aan hoeveel van die aangrenzende vakjes een cijfer bevatten.

SLOVAK SUMS

Place the digits 1-4 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues in grey cells indicate the sum of all digits in horizontally and vertically adjacent cells. The number of dots indicates how many of that adjacent cells contain a digit.



SUDOKU – CONSECUTIVE SUMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van alle cijfers die in de betreffende rij of kolom tenminste één buurcijfer hebben dat precies één hoger of lager is dan dat cijfer.

SUDOKU – CONSECUTIVE SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of all digits that have at least one consecutive digit as neighbour in the corresponding row or column.

27

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

		0	5		0		9	45	27																																																																																											
		<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td><td style="width: 33px; height: 33px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">45</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">37</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;">1</td><td style="border: none;">7</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">9</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">40</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;">7</td><td style="border: none;">9</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">45</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">35</td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td><td style="border: none;"></td></tr> </table>																			45										37		1	7																	9																				40						7	9			45										35									
45																																																																																																				
37		1	7																																																																																																	
9																																																																																																				
40						7	9																																																																																													
45																																																																																																				
35																																																																																																				

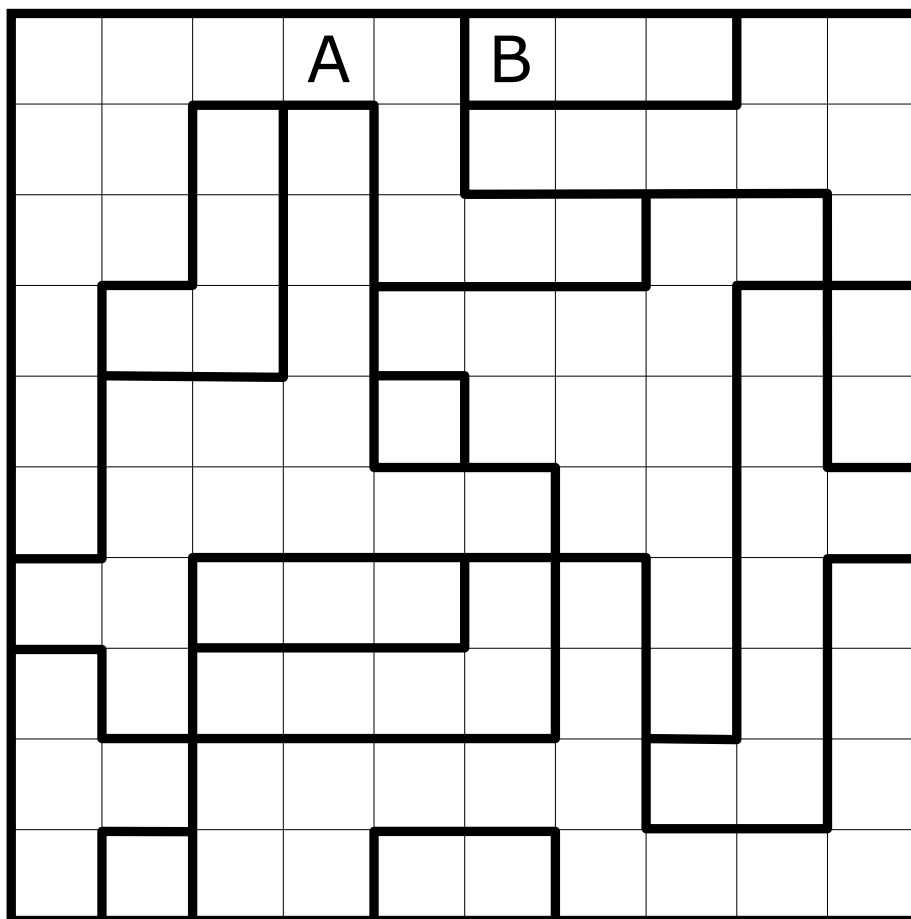


LETTERVAK

Plaats de A, B en C precies één keer in elke rij en kolom. Vakjes met gelijke letters raken elkaar ook niet diagonaal. In elk vetomrand gebied staan uitsluitend **gelijke** letters. Elk gebied bevat 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.



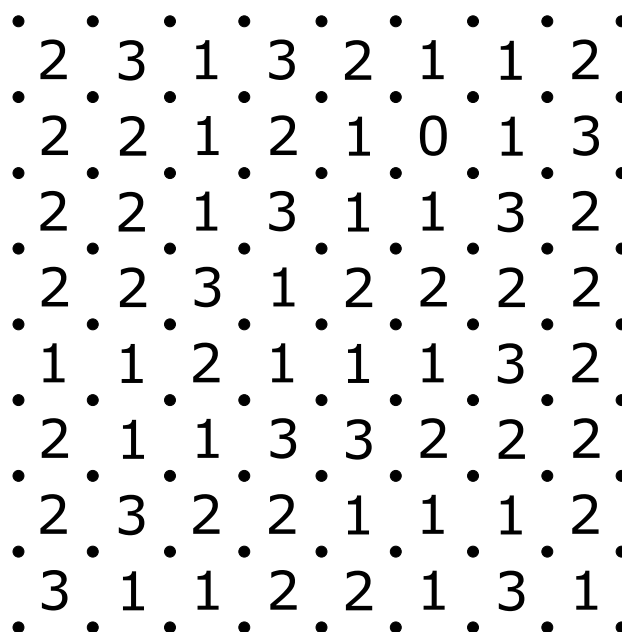


KAMERTJE VERHUREN - LEUGENAARS

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. Let op: In elke rij en kolom staat er precies **één cijfer** dat **NIET** het juiste aantal lijnstukken aangeeft.

SLITHERLINK - LIARS

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. Beware: In each row and column is exactly **one digit** that does **NOT** indicate the correct number of loop parts.

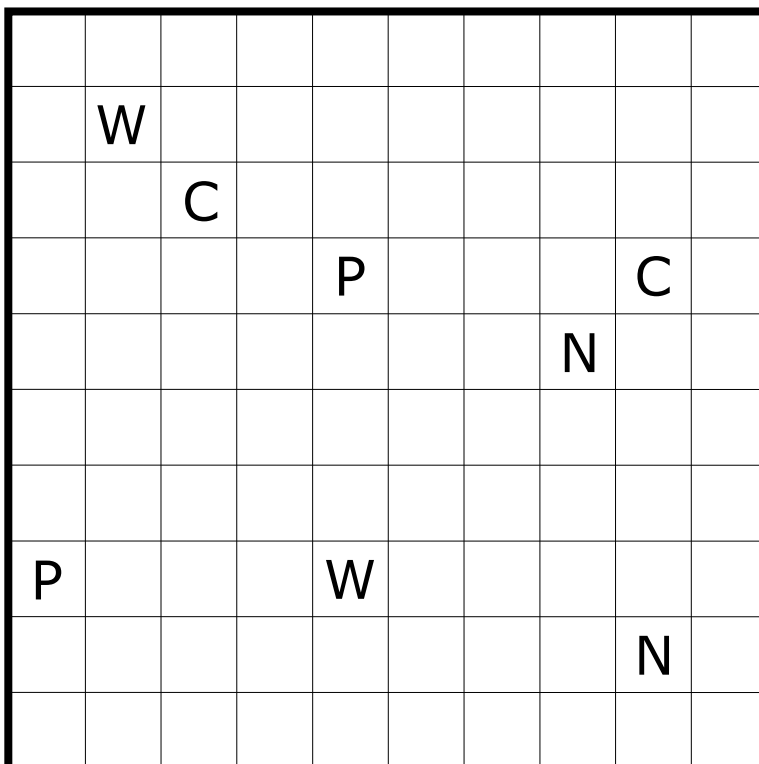
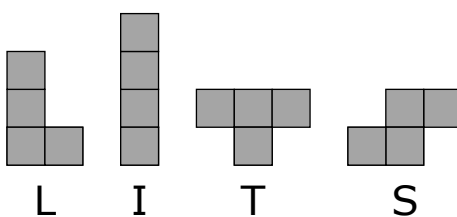


LITS-OMINION

Plaats LITS-tetromino's (de gegeven vormen van vier gekleurde vakjes) in lege vakjes van het diagram, zodanig dat de overgebleven vakjes afzonderlijke gebieden vormen. Elk gebied bevat tenminste één van de gegeven letters, waarbij gelijke letters tot hetzelfde gebied behoren, en verschillende letters tot verschillende gebieden. De tetromino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar alleen **verschillende** tetromino's mogen elkaar raken, en dan alleen maar **met de hoekpuntjes**.

LITS-OMINION

Place LITS-tetrominos (the given shapes of four coloured cells) in empty cells of the grid, such that the remaining cells form separate regions. Each region contains at least one of the given letters, where identical letters belong to the same region, and different letters to different regions. The tetrominos may be rotated and/or mirrored, but only **different** tetrominos may touch each other, and only **at the corners**.



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

- AFZET
- ASTEN
- BACON
- BITJE
- HAVIK
- HYPER
- KRAMP
- POLKA
- SERUM
- SIOUX
- WAZIG
- WEIDS





SUDOKU – N-SOMMEN – EVENS

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 gelijk is aan het aantal **even** cijfers in de eerste **zes** vakjes vanaf die kant.

SUDOKU – N-SUMS – EVENS

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 is equal to the number of **even** digits in the first **six** cells from that side.

	19	12	5	8	28	7	9	13	20	
13										10
5										19
30										9
4										22
19										13
15										10
14										13
25										1
10										27
	9	18	13	17	9	12	19	16	8	



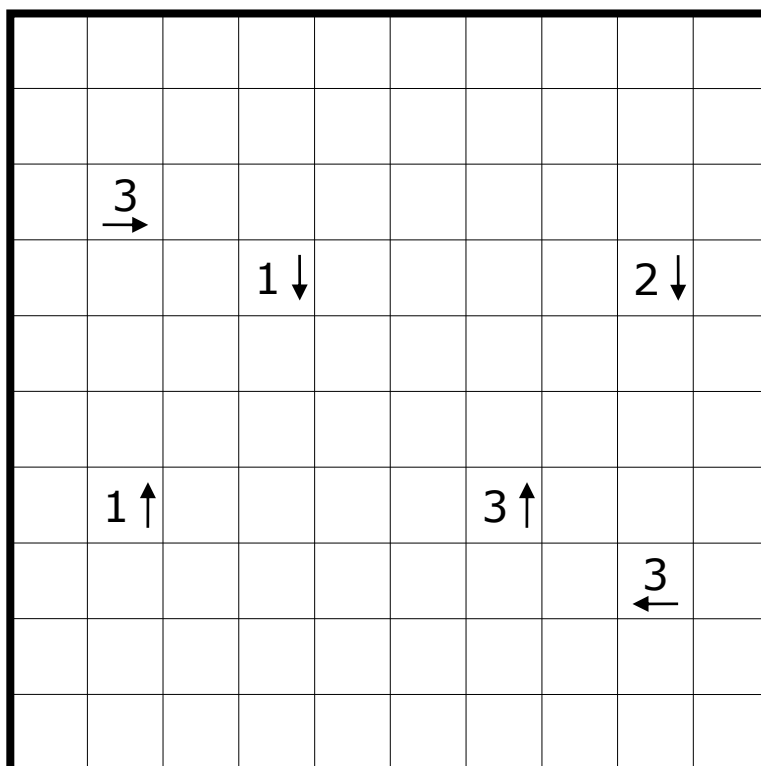


YAJILIN

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elke pijl naar precies het aantal zwarte vakjes wijst als aangegeven door de cijfers. Zwarte vakjes mogen elkaar **alleen diagonaal** raken. Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

YAJILIN

Blacken some cells such that every arrow points to exactly the corresponding number of black cells. Black cells may **only** touch each other **diagonally**. All remaining white cells should be traversed by a single closed loop that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.



ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van 1 tot en met 26. De getallen achter de gegeven namen zijn de som van alle letters van die naam.

ABC

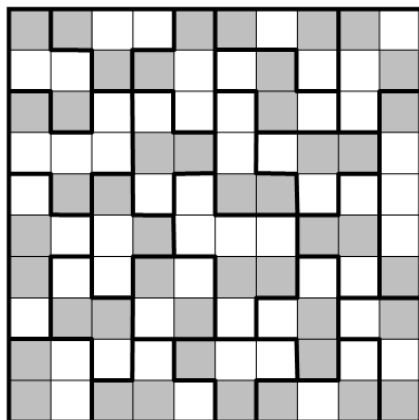
Attach a different value from 1 to 26 to each letter. Numbers behind each name are the sum of the values of all letters of that name.

A		N		KONING ARTHUR	62, 81
B		O		QUEEN GUINEVERE	60, 49
C		P		CAMELOT	83
D		Q		EXCALIBUR	87
E		R		MERLIJN	36
F		S		HEILIGE GRAAL	42, 32
G		T		RONDE TAFEL	45, 56
H		U		SIR BORS	30, 61
I		V		SIR GALAHAD	30, 75
J		W		SIR GAWAIN	30, 57
K		X		SIR LANCELOT	30, 90
L		Y		SIR PALAMEDES	30, 85
M		Z		SIR PARZIVAL	30, 66
				MYTHE	71

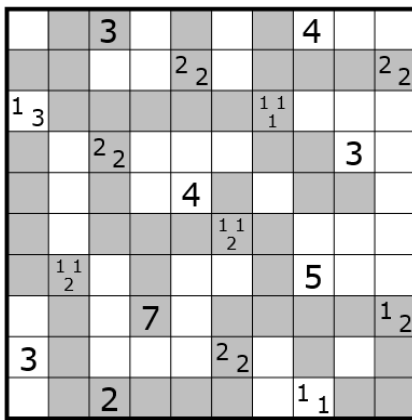


OPLOSSINGEN

#3073
Norinori



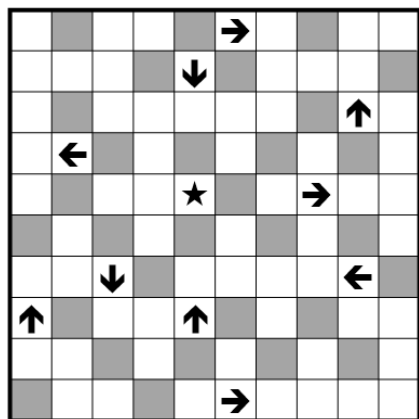
#3074
Twilight Tapa



#3075
Sudoku - Pole Position

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

#3076
Kompas



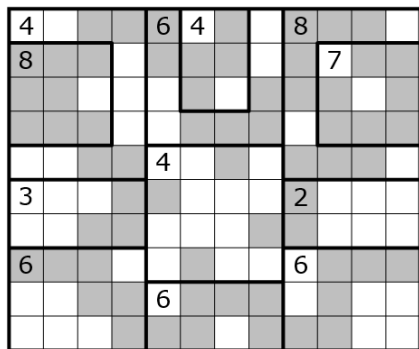
#3077
Sudoku - Entropie

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

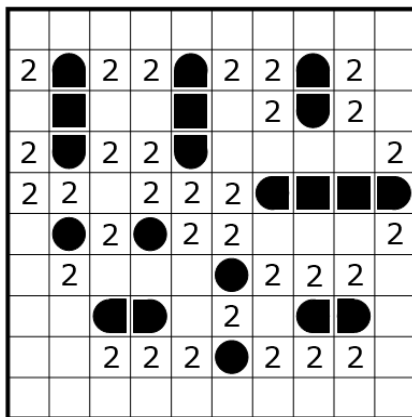
#3078
Double Block

	9	12	10	11	12	11	7	8
19	2	█	1	6	4	3	5	█
15	█	6	5	4	█	2	3	1
3	5	1	2	█	3	█	6	4
12	4	2	█	5	1	6	█	3
21	█	3	6	1	2	5	4	█
13	1	█	4	3	6	█	2	5
2	3	5	█	2	█	4	1	6
6	6	4	3	█	5	1	█	2

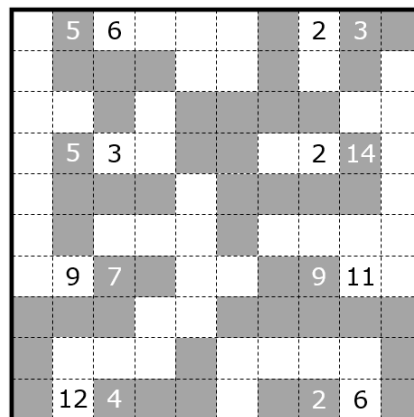
#3079
Aqre



#3080
Zeeslag - Mijneveger



#3081
Light and Shadow



OPLOSSINGEN

#3082
Sudoku - Distant Relations

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

#3083
Masterword

ABCTJE	● ○
CYCLUS	● ● ○ ○
EXACTE	● ○
PUZZEL	● ●
RONDES	● ●
SUDOKU	● ●
SUCCES	● ● ● ● ● ●

#3084
Four Winds

#3085
Sudoku - Boter kaas en eieren

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

#3086
Slowaakse Sommen

		2	3	1	3	4
1	1			3	4	2
	4		3	10	2	1
3	14	4	1	2		
2	3	1	10	4		
1	2	3	4			3
4		5	2		1	3

#3087
Sudoku - Consecutive Sums

	0	5	0	9	45	27			
2	8	6	4	3	5	9	7	1	
45	3	4	9	8	7	1	2	6	5
37	5	1	7	6	2	9	8	3	4
	1	7	4	5	6	8	3	2	9
9	6	3	8	2	9	4	5	1	7
	9	5	2	3	1	7	4	8	6
40	4	2	3	1	5	6	7	9	8
45	7	6	5	9	8	2	1	4	3
35	8	9	1	7	4	3	6	5	2

#3088
Lettervak

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

#3089
Kamertje Verhuren- Leugenaars

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

#3090
LITS-Ominion

	W							
		C						
			P			C		
					N			
P			W					
							N	

OPLOSSINGEN

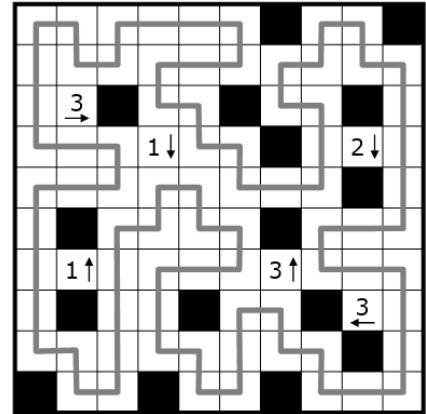
#3091
Loting

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

#3092
Sudoku - N-Sommen - Evens

	19	12	5	8	28	7	9	13	20	
13	8	5	2	3	9	1	7	4	6	10
5	4	1	3	5	7	6	2	8	9	19
30	7	6	9	8	4	2	3	1	5	9
4	1	3	7	4	8	5	9	6	2	22
19	9	4	6	7	2	3	1	5	8	13
15	2	8	5	1	6	9	4	3	7	10
14	5	9	4	6	1	7	8	2	3	13
25	6	2	8	9	3	4	5	7	1	1
10	3	7	1	2	5	8	6	9	4	27
	9	18	13	17	9	12	19	16	8	

#3093
Yajilin



#3094
ABC'tje

A	10	N	9
B	12	O	22
C	16	P	13
D	11	Q	26
E	1	R	2
F	19	S	25
G	4	T	20
H	24	U	23
I	3	V	5
J	7	W	21
K	15	X	14
L	6	Y	18
M	8	Z	17