



# Puzzelmagazine

## Augustus 2024

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in augustus 2024 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

| #    | Puzzel met link                             | mhg | Puzzelmaker         |
|------|---------------------------------------------|-----|---------------------|
| 3573 | <a href="#">Sudoku - Clone</a>              | 4*  | Yuk Yee Lee-Au      |
| 3574 | <a href="#">Stadsplattegrond gebieden</a>   | 4*  | Richard Stolk       |
| 3575 | <a href="#">Sudoku - TicTacToe</a>          | 2*  | Wilbert Zwart       |
| 3576 | <a href="#">Minesweeper</a>                 | 3*  | Mark Sweep          |
| 3577 | <a href="#">Pentomineus</a>                 | 3*  | Chiel Beenhakker    |
| 3578 | <a href="#">Sterrenslag - bouwer</a>        | 4*  | Reinier Schmiermann |
| 3579 | <a href="#">ABC - Nuttig Fruit</a>          | 5*  | Otto Edelenbosch    |
| 3580 | <a href="#">Sudoku consecutive</a>          | 2*  | Anneke Grünefeld    |
| 3581 | <a href="#">Buren - Chaos</a>               | 3*  | Otto Edelenbosch    |
| 3582 | <a href="#">Tren</a>                        | 3*  | Chiel Beenhakker    |
| 3583 | <a href="#">Sudoku - Outside</a>            | 3*  | Yuk Yee Lee-Au      |
| 3584 | <a href="#">Wormendoolhof</a>               | 4*  | Otto Edelenbosch    |
| 3585 | <a href="#">Sudoku Anti-Diagonaal</a>       | 2*  | Yuk Yee Lee-Au      |
| 3586 | <a href="#">Aqre</a>                        | 2*  | Anneke Grünefeld    |
| 3587 | <a href="#">Sompento</a>                    | 3*  | Mark Sweep          |
| 3588 | <a href="#">Hidato gaten</a>                | 4*  | Otto Edelenbosch    |
| 3589 | <a href="#">Sudoku Minimax/Kleine buren</a> | 5*  | Robert Bearda       |
| 3590 | <a href="#">Sudoku - Pole Position</a>      | 2*  | Yuk Yee Lee-Au      |
| 3591 | <a href="#">Kamertje Verhuren</a>           | 3*  | Robert Bearda       |
| 3592 | <a href="#">Nurikabe</a>                    | 3*  | Reinier Schmiermann |
| 3593 | <a href="#">Pentomineus - raken</a>         | 4*  | Otto Edelenbosch    |
| 3594 | <a href="#">Scrabble</a>                    | 5*  | Lennart Muijres     |



SUDOKU CLONE

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

SUDOKU CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in the same position in identical shaded shapes (without rotating or mirroring) are the same.

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





STADSPLATTEGROND – GEBIEDEN

Plaats alle gegeven gebouwen in het diagram. De gebouwen mogen worden gedraaid maar niet gespiegeld, en raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Teken door alle overgebleven lege vakjes één gesloten rondweg, die zichzelf niet kruist of overlapt. De aanwijzingen geven het aantal door gebouwdelen bezette vakjes in het betreffende gebied aan.

CITY CONSTRUCTION - REGIONAL

Place all given buildings in the grid. Buildings may be rotated but not reflected and 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. Clues indicate the number of the building segments in the corresponding region.

1 x town hall

1x museum:

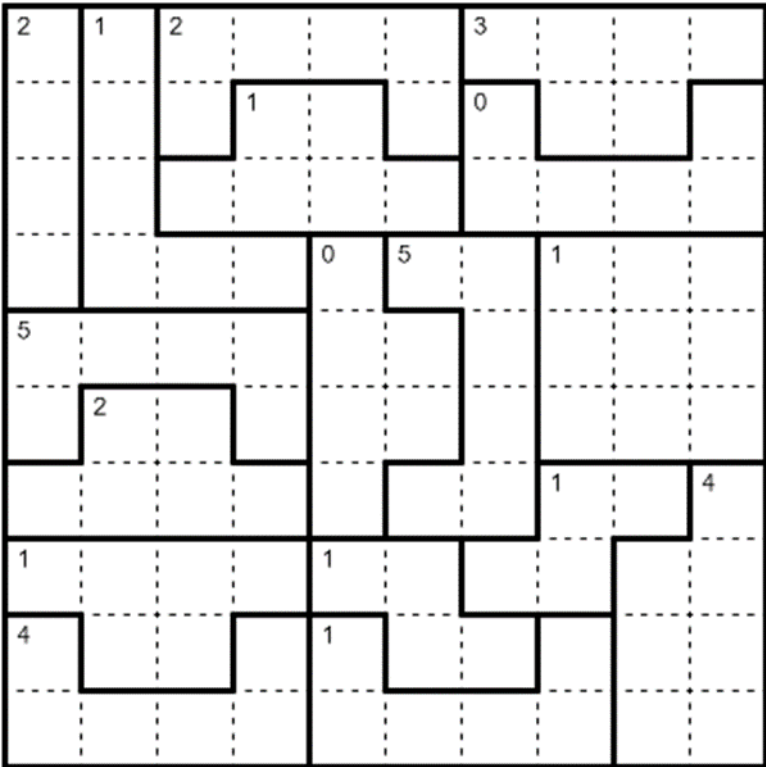
2 x office:

1 x school:

2 x park:

1 x flat:

2 x house:



SUDOKU BOTER KAAS en EIEREN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De 9 cijfers in het middenblok fungeren als gids voor alle 9 3x3-blokken. Als in het middenblok een oneven cijfer staat, is in het corresponderende 3x3-blok tenminste 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 een rijtje van drie oneven cijfers voor.

SUDOKU TIC TAC TOE

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

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



MIJNENVEGER

Plaats een mijn in sommige lege vakjes. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel mijnen er in de acht omringende vakjes geplaatst moeten worden.

MINESWEEPER

Place a mine in some of the empty cells. Clues in the grid indicate the number of mines in the eight surrounding cells.

|   |   |   |  |   |  |   |   |   |
|---|---|---|--|---|--|---|---|---|
|   |   | 1 |  |   |  | 2 |   |   |
|   | 3 |   |  | 3 |  |   | 2 |   |
| 1 |   | 2 |  | 4 |  | 5 |   | 3 |
|   |   |   |  |   |  |   |   |   |
|   |   | 4 |  | 2 |  | 5 |   |   |
|   | 3 |   |  |   |  |   | 2 |   |
| 1 |   | 5 |  | 4 |  | 4 |   | 2 |
|   |   |   |  |   |  |   |   |   |
| 2 |   | 4 |  | 2 |  | 5 |   | 3 |
|   |   |   |  | 4 |  |   |   |   |
|   | 3 | 2 |  |   |  | 2 | 1 |   |

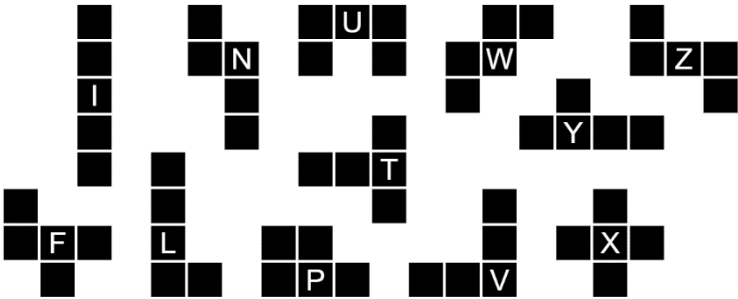
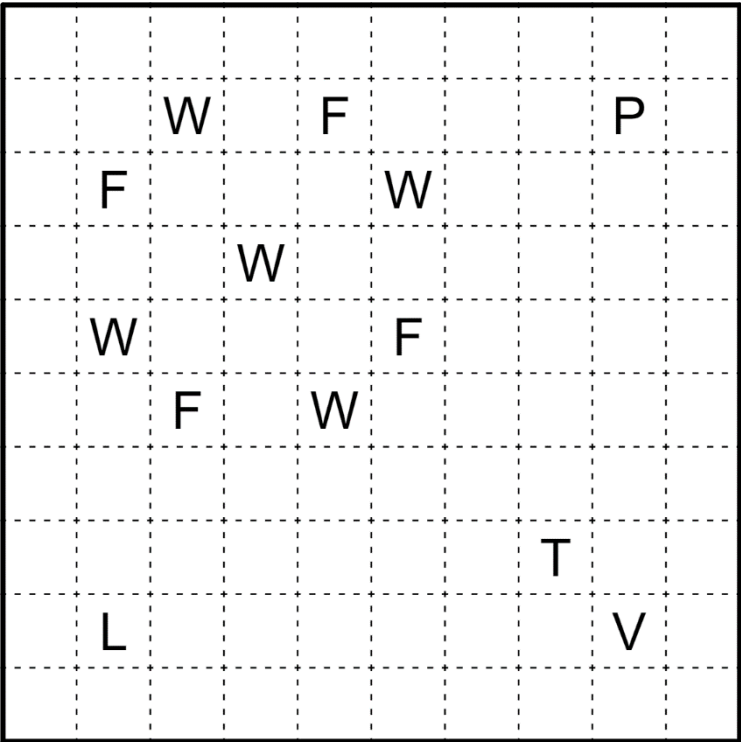


PENTOMINEUS

Verdeel het diagram in pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar alleen diagonaal raken. De letters in het diagram zijn onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter, waarbij pentomino's geen enkele, één of meerdere gegeven letters kunnen bevatten.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that each cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may touch each other only diagonally. The letters given in the grid are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain none, one, or more of the given letters.



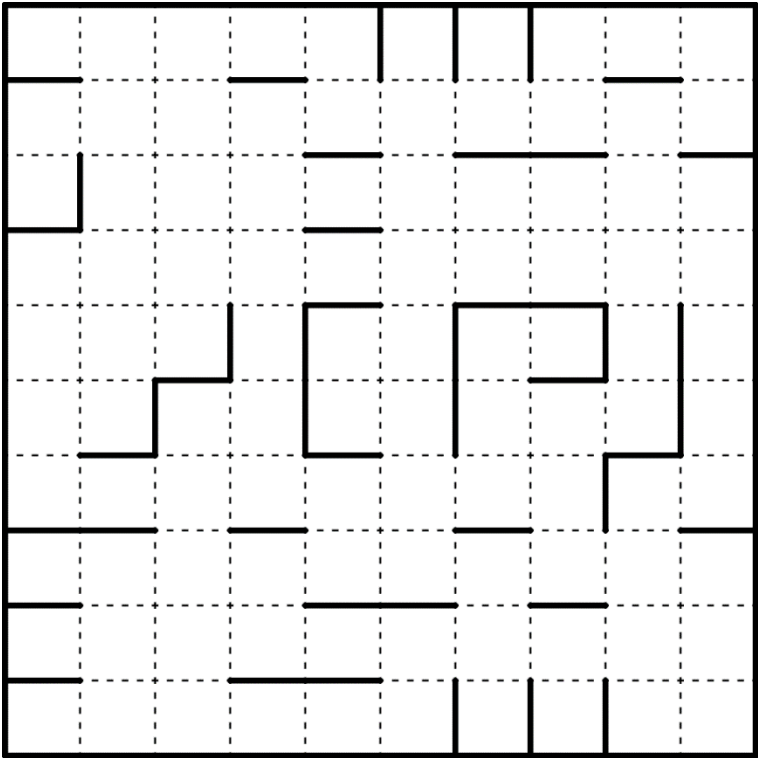


STERRENSLAG-BOUWER

Verdeel het gehele diagram in gebieden, door de randen in te tekenen, zodanig dat er in elke rij, kolom en elk gebied **twee** sterren ter grootte van één vakje geplaatst kunnen worden. Sterren moeten ook worden ingetekend, en mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Enkele randen zijn al gegeven, waarbij de vakjes aan weerszijden van een rand bij verschillende gebieden moeten horen.

STAR BATTLE-BUILDER

Divide the whole grid into regions, by drawing their borders, such that **two** stars with the size of one cell can be placed in each row, column and region. Stars have to be drawn as well, and may not touch each other, not even diagonally. Some borders are already given, where cells separated by a border have to be part of different regions.





ABC NUTTIG FRUIT

Geef elke letter een verschillende waarde (1-26), zodanig dat de getallen achter de gegeven woorden de som zijn van alle letterwaardes in dat woord.

ABC EAT FRUIT

Attach a different value (1-26) to each letter, such that the numbers behind the given words indicate the sum of all letters' values in that word.

|   |   |   |   |   |   |   |   |     |     |   |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|-----|---|----|----|
| A | B | R | I | K | O | O | S | 110 |     |   |    |    |
| A | N | A | N | A | S |   |   | 76  |     |   |    |    |
| A | P | P | E | L |   |   |   | 64  |     |   |    |    |
| A | V | O | C | A | D | O |   | 108 |     |   |    |    |
| B | A | N | A | A | N |   |   | 72  |     |   |    |    |
| B | E | S |   |   |   |   |   | 54  |     |   |    |    |
| C | R | A | N | B | E | R | R | Y   | 80  |   |    |    |
| D | A | D | E | L |   |   |   |     | 56  |   |    |    |
| F | R | A | M | B | O | O | S |     | 142 |   |    |    |
| G | U | A | V | E |   |   |   |     | 83  |   |    |    |
| K | E | R | S |   |   |   |   |     | 42  |   |    |    |
| K | I | W | I |   |   |   |   |     | 27  |   |    |    |
| K | U | M | Q | U | A | T |   |     | 102 |   |    |    |
| L | Y | C | H | E | E |   |   |     | 78  |   |    |    |
| P | E | E | R |   |   |   |   |     | 48  |   |    |    |
| P | E | R | Z | I | K |   |   |     | 45  |   |    |    |
| P | R | U | I | M |   |   |   |     | 65  |   |    |    |
| V | I | J | G |   |   |   |   |     | 51  |   |    |    |
| W | I | T | T | E |   | D | R | U   | I   | F | 36 | 56 |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

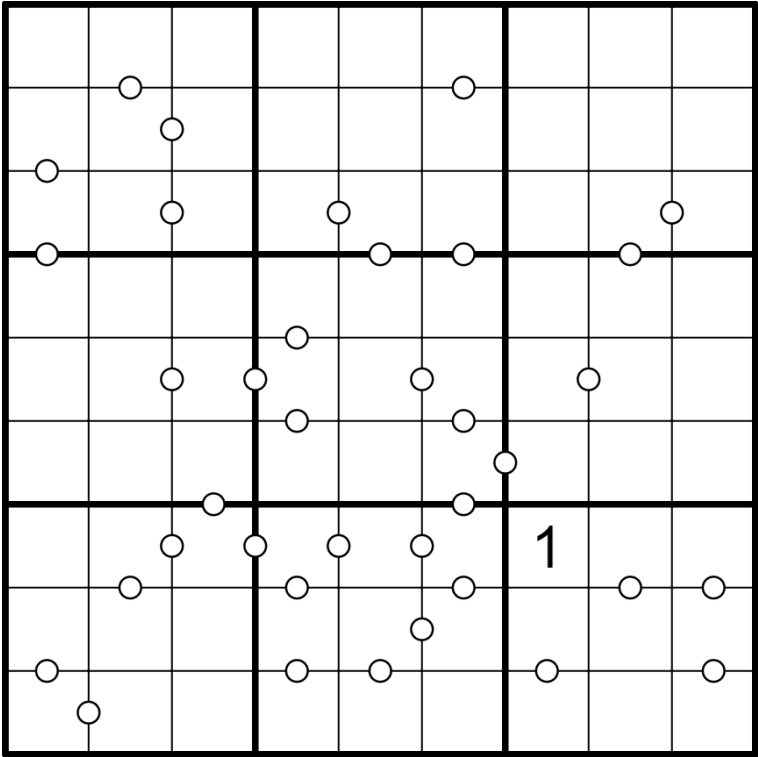


SUDOKU CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen dat de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend zijn, is dat aangegeven met een rondje.

SUDOKU CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** two adjacent cells with consecutive digits are marked with a circle.

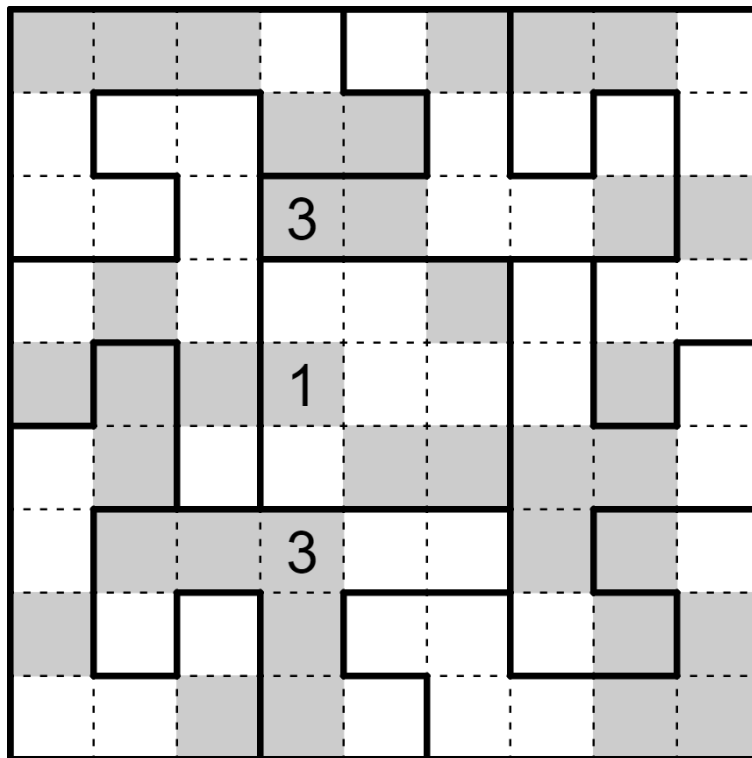


BUREN CHAOS

Plaats de cijfers 1-3 precies drie keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Grijze vakjes hebben geen enkel aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben tenminste één aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. **Alle** grijze vakjes zijn gegeven.

NEIGHBOURS IRREGULAR

Place digits 1-3 exactly three times each in each row, column and bold outlined region. Grey cells have no adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one adjacent cell containing the same digit. **All** grey cells are given.

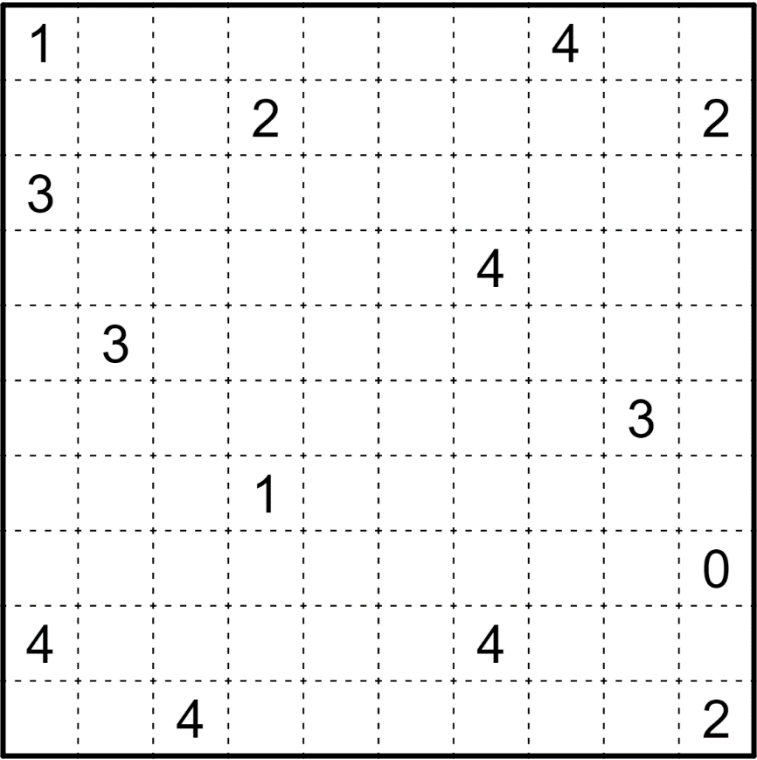
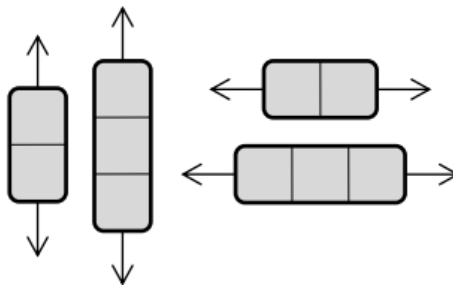


TREN

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, die elk zijn aangegeven met één van de aanwijzingen, zodanig dat alle overgebleven lege vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Blokken hebben een grootte van **1x2 of 1x3** vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Een aanwijzing geeft het aantal verschuivingen aan dat een geheel blok kan maken **in zijn lengterichting**, totdat hij een ander blok of de rand van het diagram bereikt.

TREN

Locate some blocks in the grid, each of which is indicated by one of the given clues, such that all remaining empty cells create a single group of connected cells. Blocks can have a size of either **1x2 or 1x3** cells, and they cannot overlap each other. A clue indicates the number of movements of the entire block **in its longitudinal direction**, until it reaches another block or the grid border.

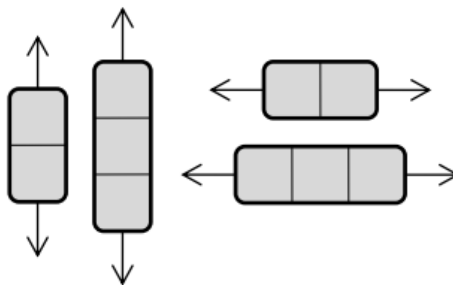


TREN

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, die elk zijn aangegeven met één van de aanwijzingen. Blokken hebben een grootte van **1x2 of 1x3** vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Een aanwijzing geeft het aantal verschuivingen aan dat een geheel blok kan maken **in zijn lengterichting**, totdat hij een ander blok of de rand van het diagram bereikt.

TREN

Locate some blocks in the grid, each of which is indicated by one of the given clues. Blocks can have a size of either **1x2 or 1x3** cells, and they cannot overlap each other. A clue indicates the number of movements of the entire block **in its longitudinal direction**, until it reaches another block or the grid border.



|   |   |   |   |  |   |   |   |
|---|---|---|---|--|---|---|---|
| 1 |   |   |   |  |   | 4 |   |
|   |   |   | 2 |  |   |   | 2 |
| 3 |   |   |   |  |   |   |   |
|   |   |   |   |  | 4 |   |   |
|   | 3 |   |   |  |   |   |   |
|   |   |   |   |  |   |   | 3 |
|   |   |   | 1 |  |   |   |   |
|   |   |   |   |  |   |   | 0 |
| 4 |   |   |   |  | 4 |   |   |
|   |   | 4 |   |  |   |   | 2 |





SUDOKU OUTSIDE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram moeten voorkomen in de eerste drie vakjes vanaf die kant.

SUDOKU OUTSIDE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Also, some numbers are given outside the grid. These numbers must appear in the first three cells in the corresponding direction.

5

8

1

9

3

6

4

2

5

7

1

6

8

9

6

7

2

8

5

7

6

9

4

7

3

8

4

3

7

1

6

6

3

8

1

7

1

8

8

1

3

8

5

1

6

9

4

4





WORMENDOOLHOF

Plaats Plaats elk van de cijfers 1-8 maximaal éénmaal in elke rij en kolom, waarbij er hooguit één vakje per rij of kolom leeg mag blijven. Teken verder één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden, waarbij een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner moet zijn dan **beide** burens op de rondweg. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

WORM LABYRINTH

Place each of the digits 1-8 maximally once in each row and column, leaving at most one cell empty in each row or column. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells, such that each digit is either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

4 7 5 2 11 7

13 7 9 6

16 9 9

7 13 3 9

12 7 7 7

12 4 8 9 3

?

?

?

?

?

?

?

?

?



SUDOKU ANTI DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op elk van de gemarkeerde diagonalen komen precies drie verschillende cijfers te staan.

SUDOKU – ANTI DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. On both of the marked diagonals exactly three different digits must be placed.

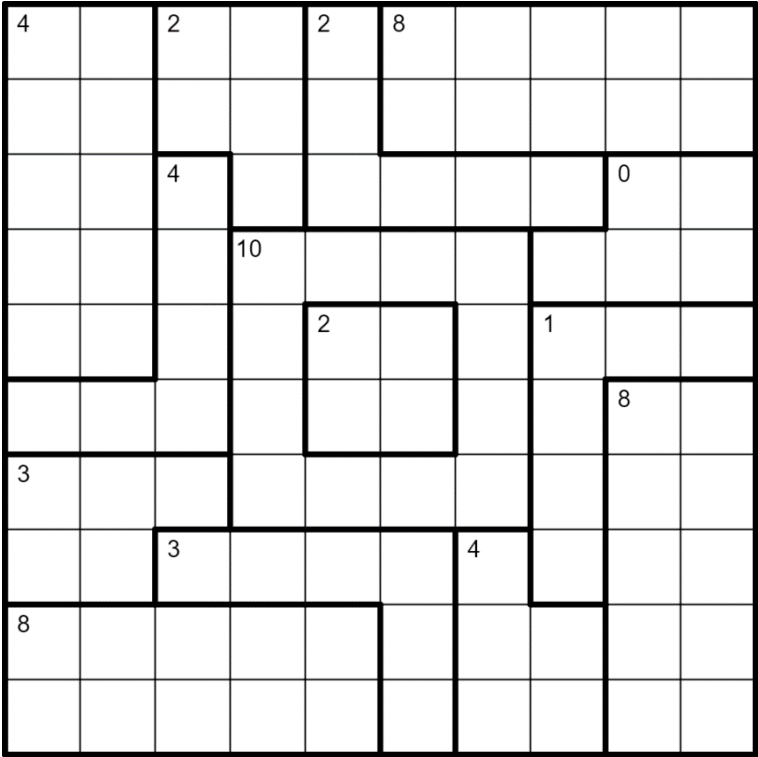
|   |   |   |  |   |  |   |   |   |
|---|---|---|--|---|--|---|---|---|
|   | 7 |   |  | 4 |  | 5 |   |   |
| 2 |   | 9 |  |   |  |   |   | 1 |
|   | 4 |   |  | 1 |  |   |   |   |
| 4 |   |   |  |   |  |   | 6 | 9 |
|   |   |   |  |   |  |   |   |   |
| 9 | 6 |   |  |   |  |   |   | 2 |
|   |   |   |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

AQRE

Kleur per vetomlijnd gebied het aangegeven aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn. Hierbij mogen vakjes met aanwijzingen worden gekleurd.

AQRE

Shade the indicated number of cells in each bold outlined region, such that a single group of connected shaded cells is formed, but nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded. Clue cells may be shaded.



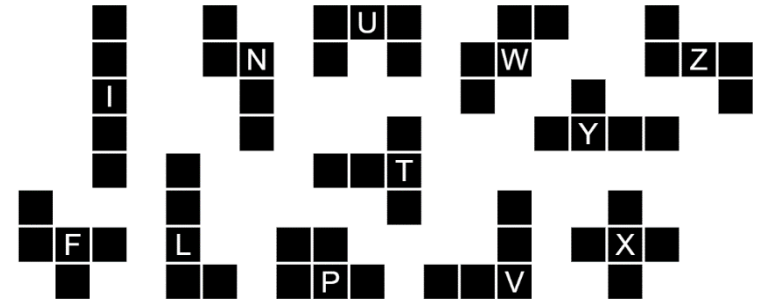
SOMPENTO

Verdeel het diagram in gebieden van elk vijf vakjes door de randen in te tekenen, zodanig dat iedere gegeven pentomino precies één keer voorkomt. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. De som van de cijfers in de vakjes die bezet worden door iedere pentomino is steeds precies óf 20 óf 24.

PENTOSUM

Divide the grid into regions of five cells each by drawing their borders, such that each of the given pentominos appears exactly once. Pentominos may be rotated and/or mirrored. The sum of the digits in the cells that are covered by each pentomino is either exactly 20 or 24.

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 4 | 6 | 6 | 3 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 6 | 5 |   |   | 6 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 3 |   |   | 4 | 6 | 5 |
| 4 | 4 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 6 | 4 | 4 | 6 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 |



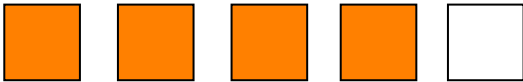
HIDATO GATEN

Plaats alle getallen **1-84** precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opeenvolgende getal door één vakje op te schuiven in **horizontale, verticale of diagonale** richting. In zwarte vakjes komen geen getallen.

---

Place all numbers **1-84** exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach each consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction. Numbers can't be placed in black cells.

|    |   |  |    |    |   |    |  |    |    |
|----|---|--|----|----|---|----|--|----|----|
| 73 |   |  | 76 |    |   |    |  |    | 45 |
|    |   |  |    |    | 1 |    |  |    |    |
|    |   |  |    |    |   |    |  |    |    |
|    |   |  |    |    |   |    |  |    | 18 |
|    | 9 |  |    |    |   |    |  |    |    |
|    |   |  |    |    |   |    |  | 39 |    |
| 84 |   |  |    |    |   |    |  |    |    |
|    |   |  |    |    |   |    |  |    |    |
|    |   |  |    | 62 |   |    |  |    |    |
| 31 |   |  |    |    |   | 24 |  |    | 56 |



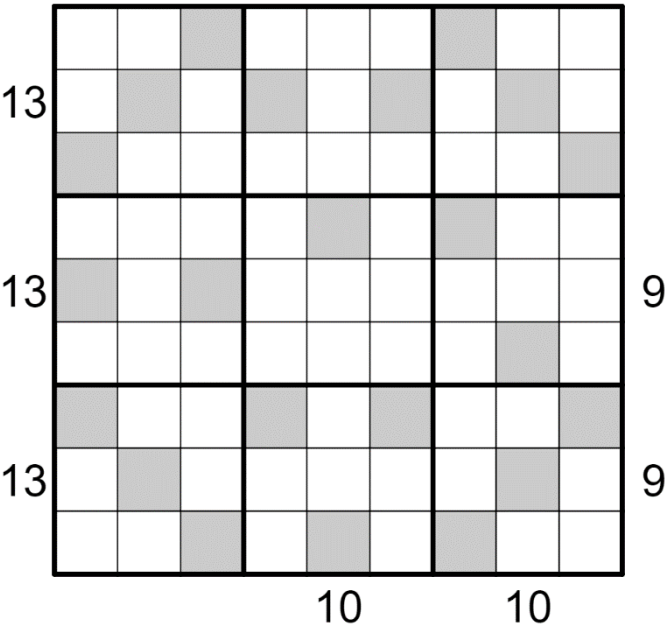


SUDOKU MINIMAX/SMALL NEIGHBOURS

Plaats getallen 1-9 in elke rij, kolom en 3x3 blok. Daarnaast gelden de volgende regels: Minimax: Getallen buiten het grid geven de som van het grootste en het kleinste getal van de eerste 3 cijfers vanuit die richting. Small Neighbours: Een getal in een grijze cel is groter dan alle horizontaal en verticaal (orthogonaal) grenzende cellen. Alle grijze cellen zijn gegeven.

SUDOKU MINIMAX/SMALL NEIGHBOURS

Classic Sudoku Rules apply. Minimax: Clues outside the grid indicate the sum of the smallest and the largest digit in the first three cells from that side. Small Neighbours: A digit in a shaded cell is larger than all its horizontal and vertical neighbouring digits. All possible shaded cells are given.





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.

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

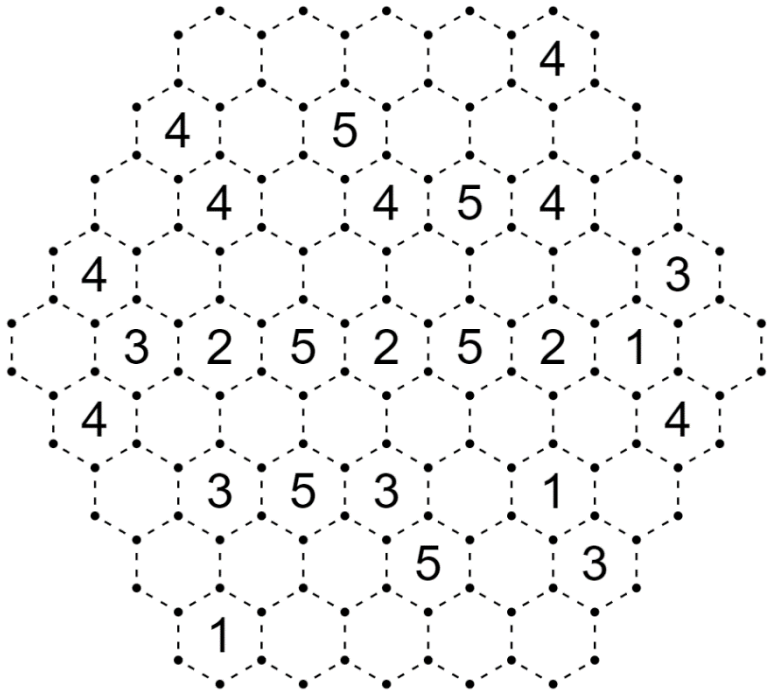


KAMERTJE VERHUREN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De aanwijzingen geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan.

SLITHERLINK

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the clue.





NURIKABE

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar **nergens** een oppervlak van **2x2** gekleurde 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

Shade some cells such that all shaded cells are horizontally or vertically connected, but **no 2x2** area is fully shaded. The remaining white cells form regions, that may touch each other **only diagonally**. Each region contains exactly one clue, that indicates the size of that region.

|   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|--|---|
|   |  | 3 |   |   | 1 |   |   | 2 |  |   |
|   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |
| 2 |  |   |   | 4 |   |   |   |   |  | 1 |
|   |  |   |   |   |   | 4 |   |   |  |   |
|   |  |   | 2 |   |   |   |   | 3 |  |   |
| 1 |  |   |   |   | 3 |   |   |   |  | 2 |
|   |  | 1 |   |   |   |   | 2 |   |  |   |
|   |  |   |   | 4 |   |   |   |   |  |   |
| 3 |  |   |   |   |   | 3 |   |   |  | 3 |
|   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |   |
|   |  | 3 |   |   | 2 |   |   | 1 |  |   |

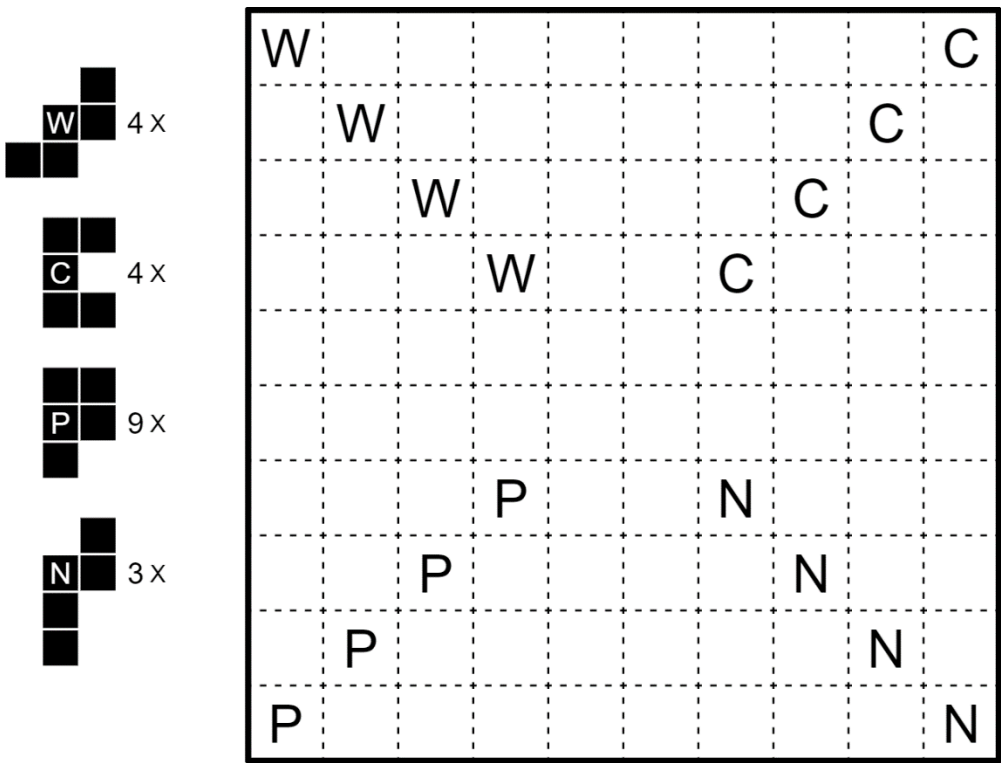


PENTOMINEUS RAKEN

Verdeel het diagram in de gegeven pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar in dit geval wél raken. De letters in het diagram zijn onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter, waarbij pentomino's geen enkele, één of meerdere gegeven letters kunnen bevatten.

PENTOMINOUS TOUCH

Divide the grid into the given pentominos such that each cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. In this case pentominos of the same shape may touch each other. The letters given in the grid are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain none, one, or more of the given letters.



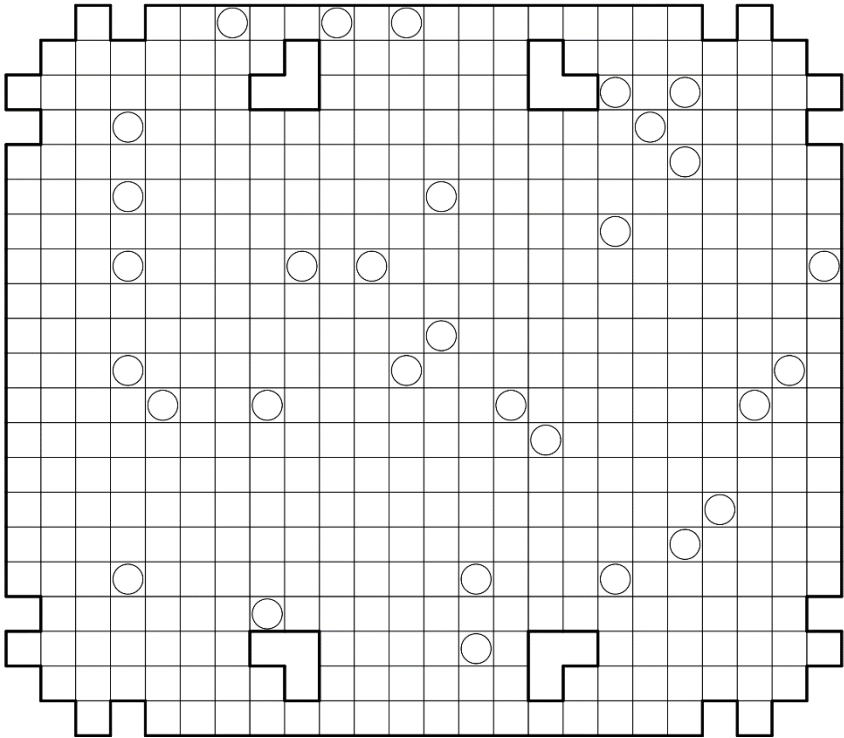
SCRABBLE

Plaats letters in sommige vakjes in het diagram hieronder opdat alle gegeven woorden er horizontaal van links naar rechts of verticaal van boven naar onder in te lezen zijn. Ieder woord is er exact één keer in te lezen, en verder staan er geen andere lettercombinaties in het diagram. Woorden zijn gescheiden door minstens één leeg vakje, en alle woorden moeten met elkaar in verbinding staan. De vakjes met een cirkel erin kunnen enkel de letters W, C, P en N bevatten. Alle mogelijke cirkels zijn gegeven.

SCRABBLE

Place letters in some cells such that all given words can be read horizontally from left to right or vertically from top to bottom. Each word can be read exactly once, and no other combination of letters may occur. Words are separated by at least one empty cell, and all words must be connected. Cells with a circle can only contain one of the letters W, C, P, N. All possible circles are given.

|                   |                       |                       |
|-------------------|-----------------------|-----------------------|
| A K A R I         | K A K U R A S U       | P A T A               |
| A Q R E           | K A K U R O           | P E N T O P I A       |
| A Q U A R I U M   | K R O P K I           | R E N K A T S U       |
| A R A F           | K U R O T T O         | R O S S I N I         |
| B U R E N         | L I T S               | S C R A B B L E       |
| C A P S U L E S   | L O T I N G           | S L A N G             |
| C A V E           | M A G N E T E N       | S T E R R E N S L A G |
| C O J U N         | M A S Y U             | S U D O K U           |
| D O M I N I O N   | M A T H R A X         | T A P A               |
| E I L A N D       | M I J N E N V E G E R | T R E N               |
| F I L L O M I N O | M Y O P I A           | V L I N D E R S L A G |
| F L A T S         | N A N R O             | V O X A S             |
| F O R T R E S S   | N E M O               | W I N D O K U         |
| H E Y A W A K E   | N U R I K A B E       | Y A J I L I N         |



OPLOSSINGEN

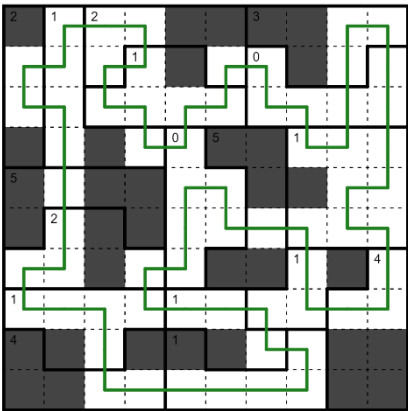
#3573

Sudoku clone

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

#3574

City construction



#3575

Sudoku tictactoe

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

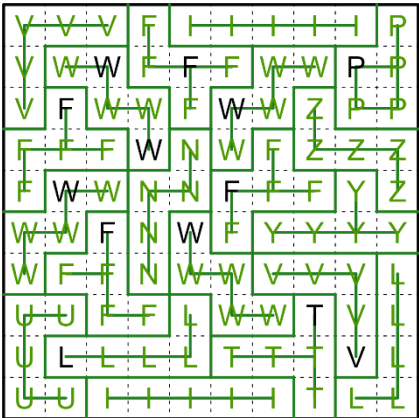
#3576

Mijnnevager

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

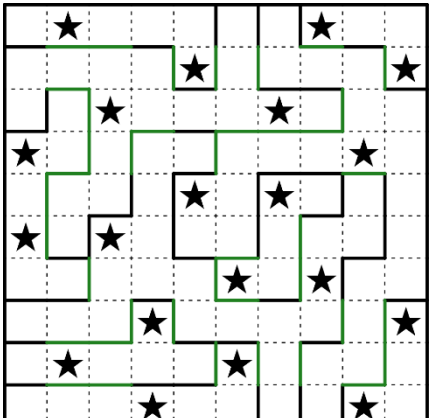
#3577

Pentomineus



#3578

Sterrenslagbouwer



#3579

abc

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

#3580

Sudoku opeenvolgend

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

#3581

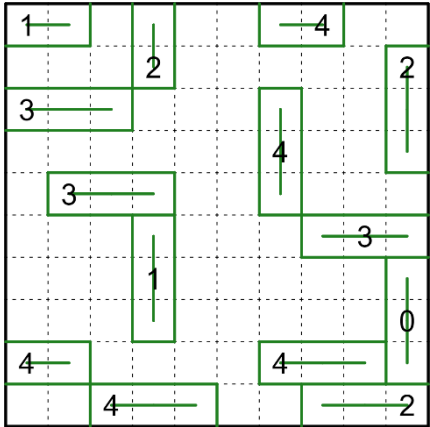
Buren chaos

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 |

OPLOSSINGEN

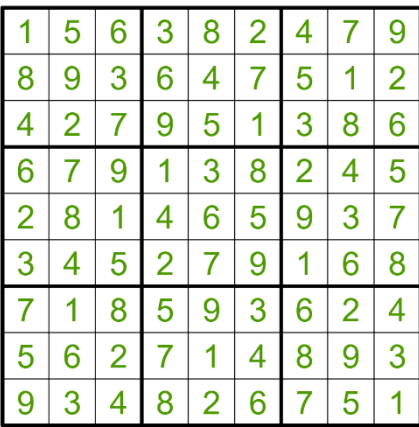
#3582

Tren



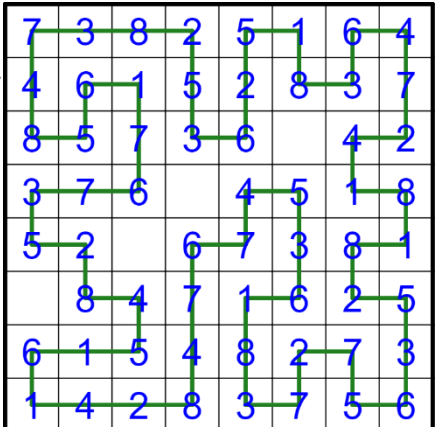
#3583

Sudoku outside



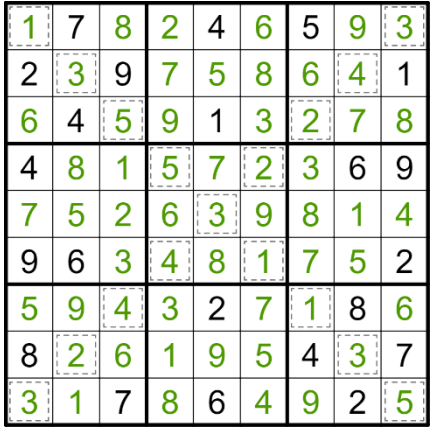
#3584

Wormendoolhof



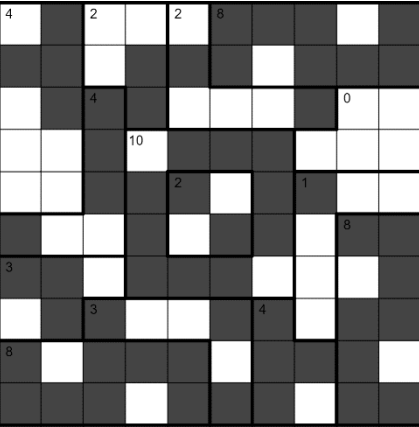
#3585

Sudoku antidiagonaal



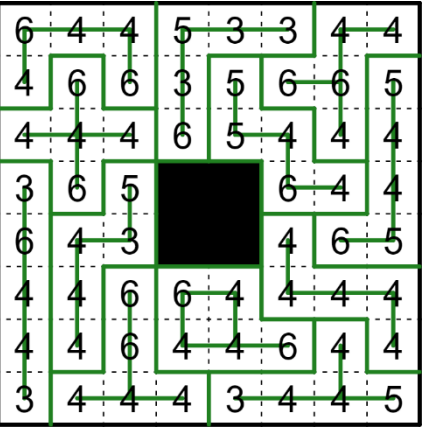
#3586

Aqre



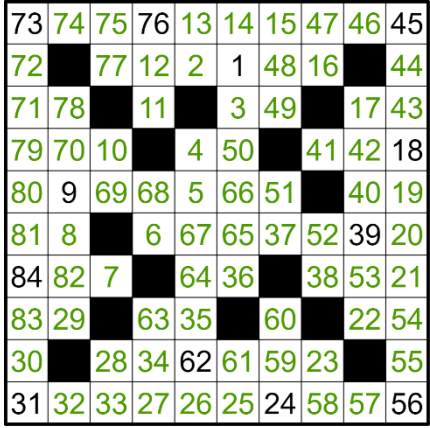
#3587

Sompento



#3588

Hidato gaten



#3589

Sudoku minimax-small-nbbrs



#3590

Sudoku pole position

