



Puzzelmagazine

Juli 2026

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juli 2026 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4084	Maxi Loop	3*	Joeri van Eekelen
#4085	Sudoku - First seen odd/even	4*	Richard Stolk
#4086	Odd even sky scrapers	5*	Wilbert Zwart
#4087	Sudoku - Pole Position	2*	Robert Beärda
#4088	Waterpret	3*	Anneke Grünefeld
#4089	Sudoku - Oneven of Even	3*	Yuk Yee Lee-Au
#4090	Fillomino (german whisper dots)	4*	Arjen Kramer
#4091	Sudoku - N-Sommen - Flats	4*	Richard Stolk
#4092	Makaro	2*	Anneke Grünefeld
#4093	Sudoku - Gouden vakjes	3*	Richard Stolk
#4094	Pentomino regions	4*	Arjen Kramer
#4095	Sudoku - TicTacToe	4*	Yuk Yee Lee-Au
#4096	Yalilin Schaak	5*	Wilbert Zwart
#4097	Sudoku - Paardensprong	2*	Otto Edelenbosch
#4098	Hechtingen	3*	Anneke Grünefeld
#4099	Triple Back	3*	Joeri van Eekelen
#4100	Sudoku - Product-som lijnen	4*	Richard Stolk
#4101	Fillomino (german whisper dots)	5*	Arjen Kramer
#4102	Sudoku - Anti Diagonal	2*	Yuk Yee Lee-Au
#4103	Sterrenslag	3*	Anneke Grünefeld
#4104	Sudoku - Geen 4 op- of aflopend	3*	Wilbert Zwart
#4105	Snake (triangle)	4*	Arjen Kramer
#4106	Sudoku - Wall	4*	Richard Stolk

1 JULI 2026

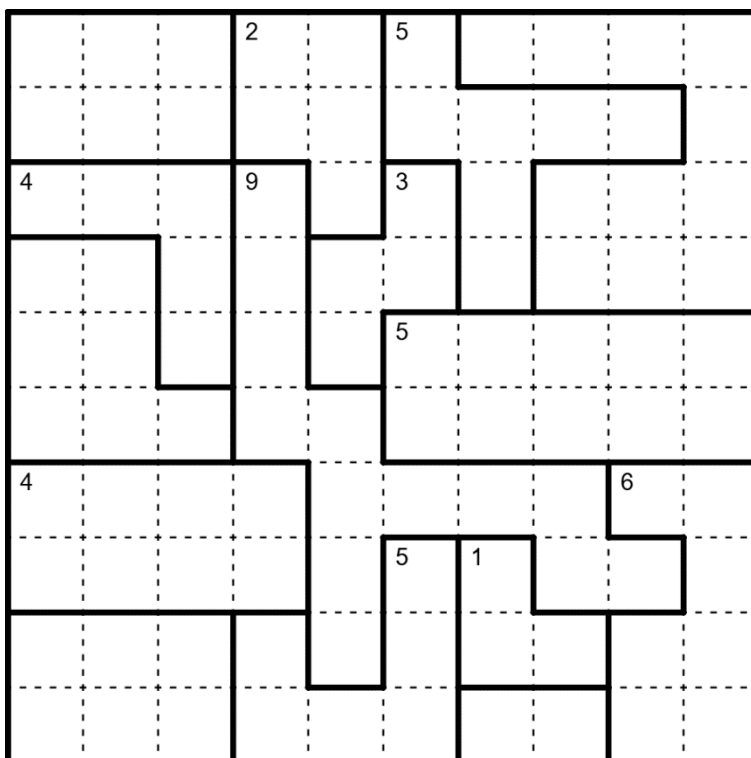


MAXI LOOP

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.



By Joeri van Eekelen



Puzzle ID: #4084



SUDOKU EERSTE EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een oneven aanwijzing buiten het diagram geeft het eerste oneven cijfer weer vanaf die kant; een even aanwijzing geeft het eerste even cijfer aan.

SUDOKU FIRST SEEN ODD/EVEN

Apply classic sudoku rules.

An odd clue outside the grid indicates the first seen odd digit from that side; an even clue outside the grid indicates the first seen even digit from that side.

46846139

2

1

7

3

4

4

6

4

9

8

257855

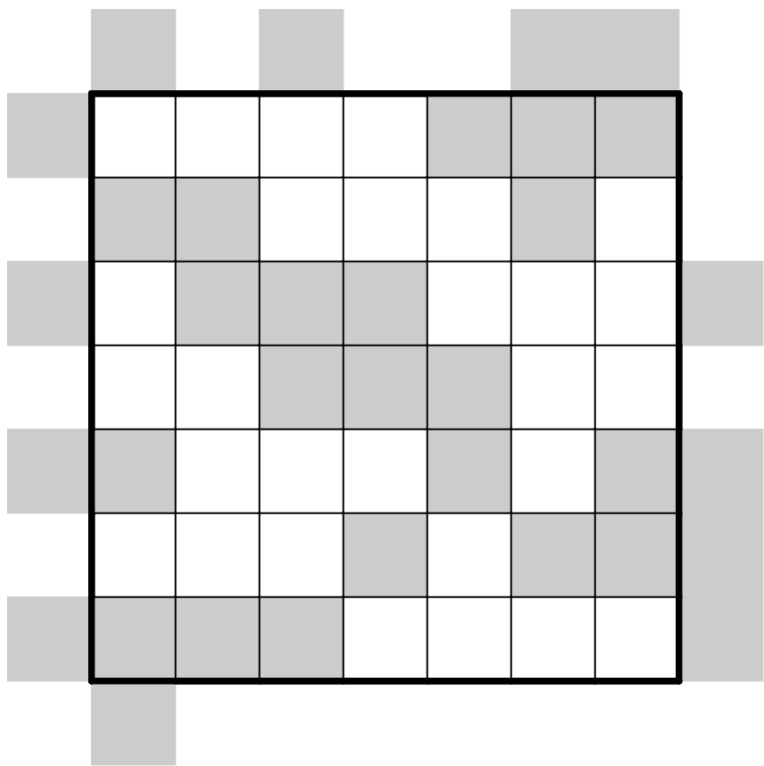


FLATS EVEN/ONEVEN

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 ODD/EVEN

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.



6 JULI 2026



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

By Robert Beärda



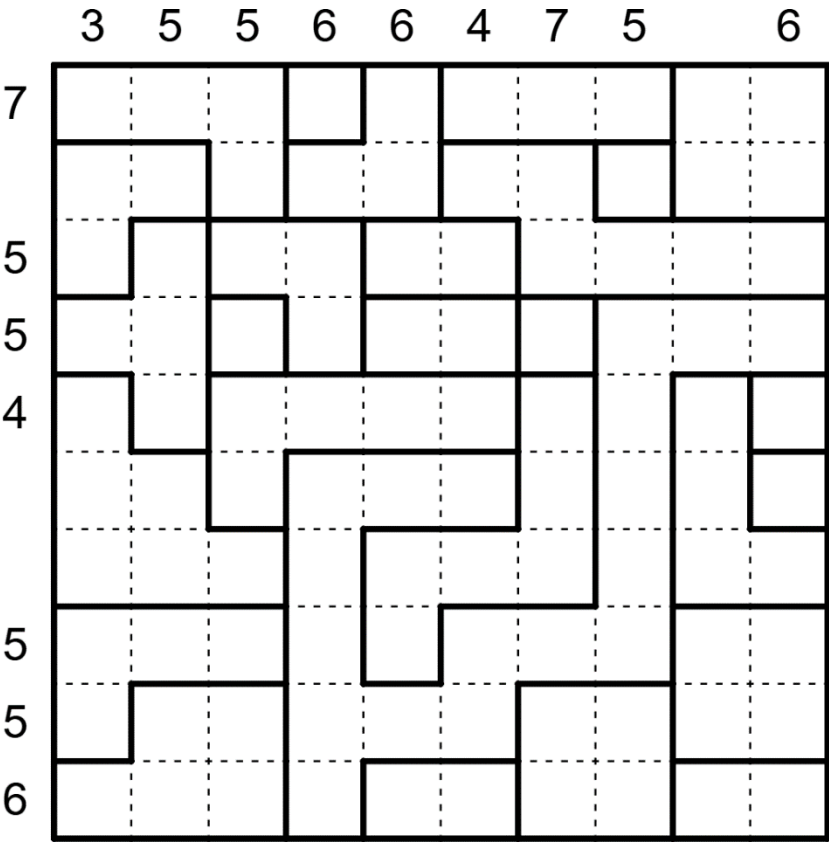
Puzzle ID: #4087

WATERPRET

Vul sommige vetomrande gebieden deels of geheel met water. Getallen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in de betreffende rij of kolom met water gevuld zijn. Elk gebied moet een gelijk waterniveau hebben, zoals in communicerende vaten.

WATERFUN

Fill water in parts of some bold outlined areas of the grid. Numbers outside the grid show how many cells of each row and column must be filled with water. Connected areas of filled cells must have the same level of water everywhere, like in a series of tubes.



8 JULI 2026



SUDOKU ONEVEN OF EVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De grijze vakjes in een 3x3 blok zijn allemaal of oneven of even getallen.

SUDOKU ODD OR EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The shaded cells in each 3x3 block contain either odd or even digits.

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

By Yuk Yee Lee Au



Puzzle ID: #4089

FILLOMINO GERMANS WHISPER DOTS

Dit zijn vier aparte puzzels. Verdeel elk diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.

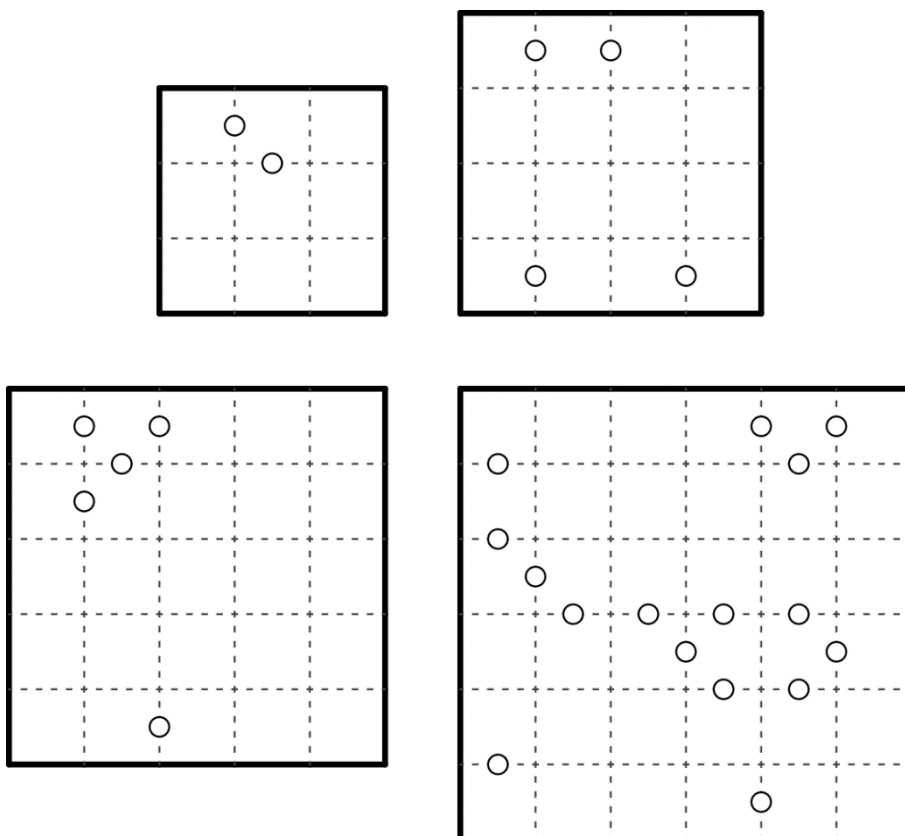
Alle grenzen tussen gebieden die 5 of meer vakjes verschillen van grootte zijn gemarkeerd met een rondje.

FILLOMINO GERMANS WHISPER DOTS

These are four different puzzles. Divide every grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Regions containing the same number of cells can touch each other only at the corners.

A digit indicates the number of cells within that region. A region may contain none, one, or multiple clues.

All borders between regions that differ 5 or more cells in size are marked with a circle.



SUDOKU N-SOMMEN FLATS

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste N cijfers vanaf die kant in de betreffende rij of kolom. Elk cijfer in het diagram geeft een flatgebouw weer waarvan de hoogte gelijk is aan het cijfer. N is het aantal zichtbare flatgebouwen vanaf die kant. Een hoger gebouw blokkeert het zicht op een lager gebouw.

Voorbeeld: vanaf de linkerkant zijn vier gebouwen zichtbaar (4,5,7,9) en de aanwijzing (18) heeft dus betrekking op de eerste vier cijfers (4+5+2+7).

SUDOKU N-SUMS SKYSCRAPERS

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 from that side in the corresponding row or column. Each digit in the grid represents a skyscraper of that height. N is the number of visible skyscrapers from that point. Higher buildings block the view of lower buildings.

18	4	5	2	7	9	1	8	3	6	17
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

15									4
7									10
									16
									22



13 JULI 2026

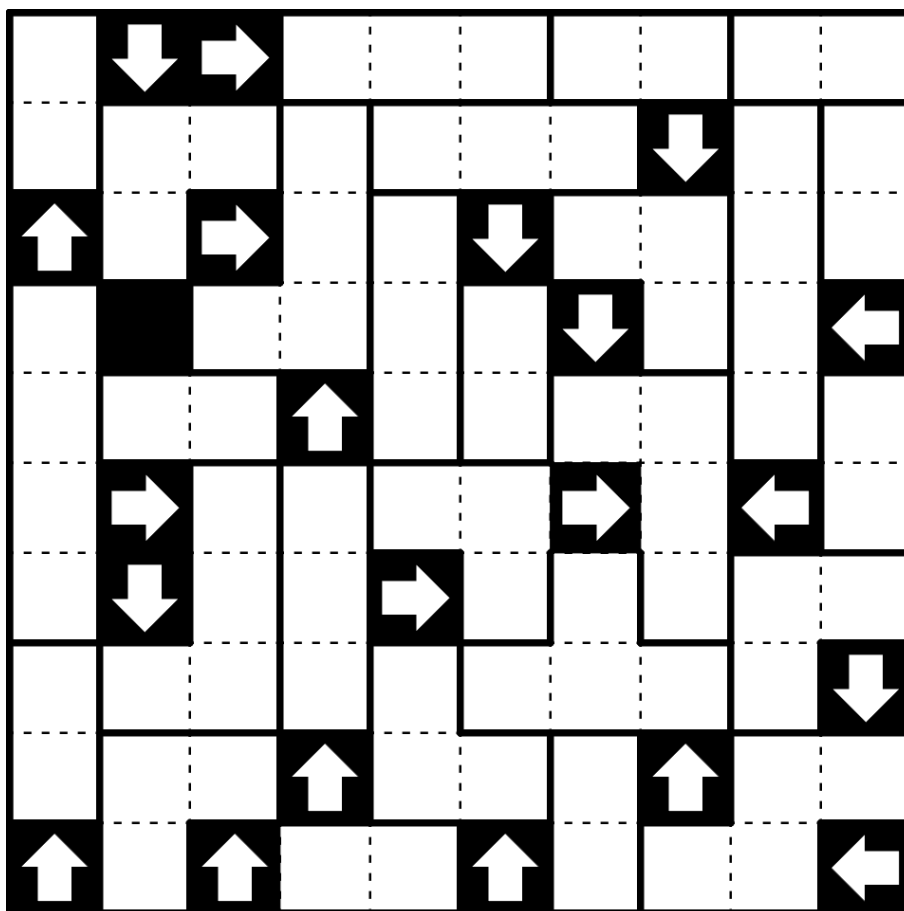


MAKARO

Plaats de cijfers 1-n precies één keer in elk vetomrand gebied, waarbij n de grootte van het gebied weergeeft. Vakjes met gelijke nummers mogen elkaar alleen diagonaal raken. Een pijl wijst naar het hoogste nummer van de vier aangrenzende vakjes.

MAKARO

Place the digits 1-n exactly once in every bold outlined region, where n equals the size of the region. Cells with equal digits can touch each other only diagonally. An arrow points to the highest number of the four adjacent cells.



By Anneke Grünefeld



Puzzle ID: #4092

SUDOKU GOUDEN VAKJES

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

Een cijfer in een gouden vakje geeft de positie weer van het cijfer in de rij, kolom of het blok waar het cijfer in staat. Een cijfer in een blanco vakje geeft juist niet die positie aan. De positie wordt gelezen van links naar rechts, en van boven naar beneden.

Bijvoorbeeld: R1C9 is goud, en bevat dus een 1 (rij), 9 (kolom) of 3 (positie in het blok).

R1C8 is niet goud, en bevat dus géén 1 (rij), 8 (kolom) of 2 (blok).

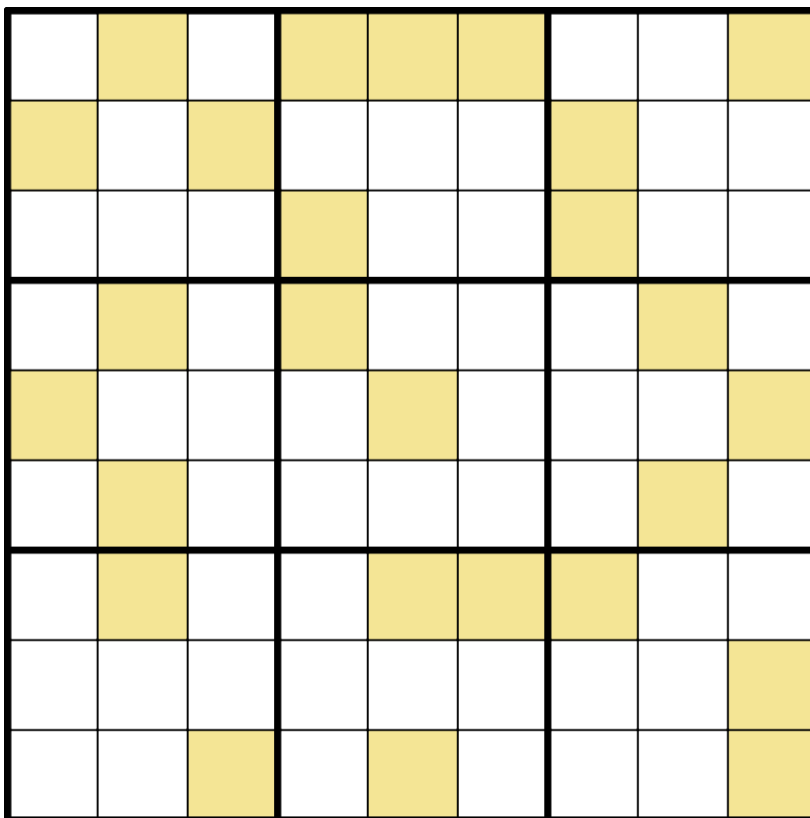
SUDOKU GOLDEN CELLS

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

A digit in a golden cell indicates its position within the row, and/or column and/or box in which it is placed. A digit in a white cell does not indicate its position within the row, column or box in which it is placed. The position is read from left to right, top to bottom.

For example: R1C9 is a golden cell and must contain either a 1 (row), 9 (column) or 3 (position in the box).

R1C8 is not gold and may not contain a 1 (row), 8 (column) or 2 (box).

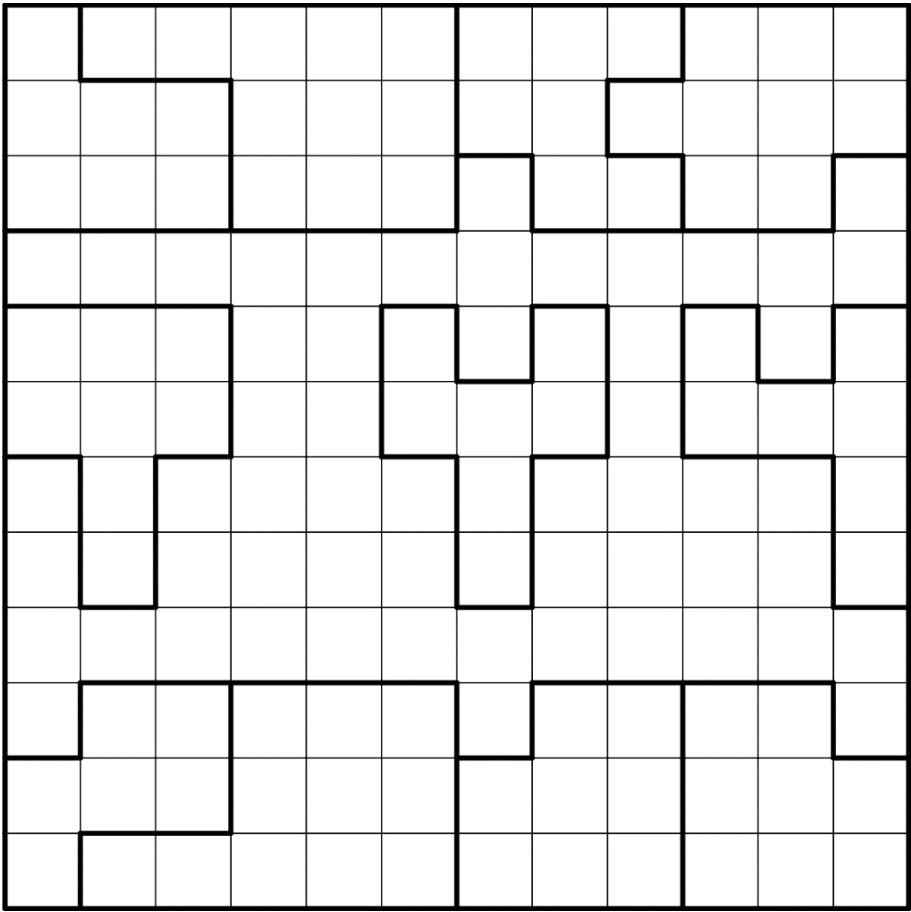


PENTOMINO GEBIEDEN

Plaats alle pentominos in het diagram, zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Elk vetomrand gebied bevat precies één pentomino.

PENTOMINO REGIONS

Place all pentominos in the grid, such that they don't touch each other, not even diagonally. The pentominos may be rotated and/or mirrored. Each bold outlined region contains exactly one pentomino.



SUDOKU BOTER KAAS EN EIEREN

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.

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

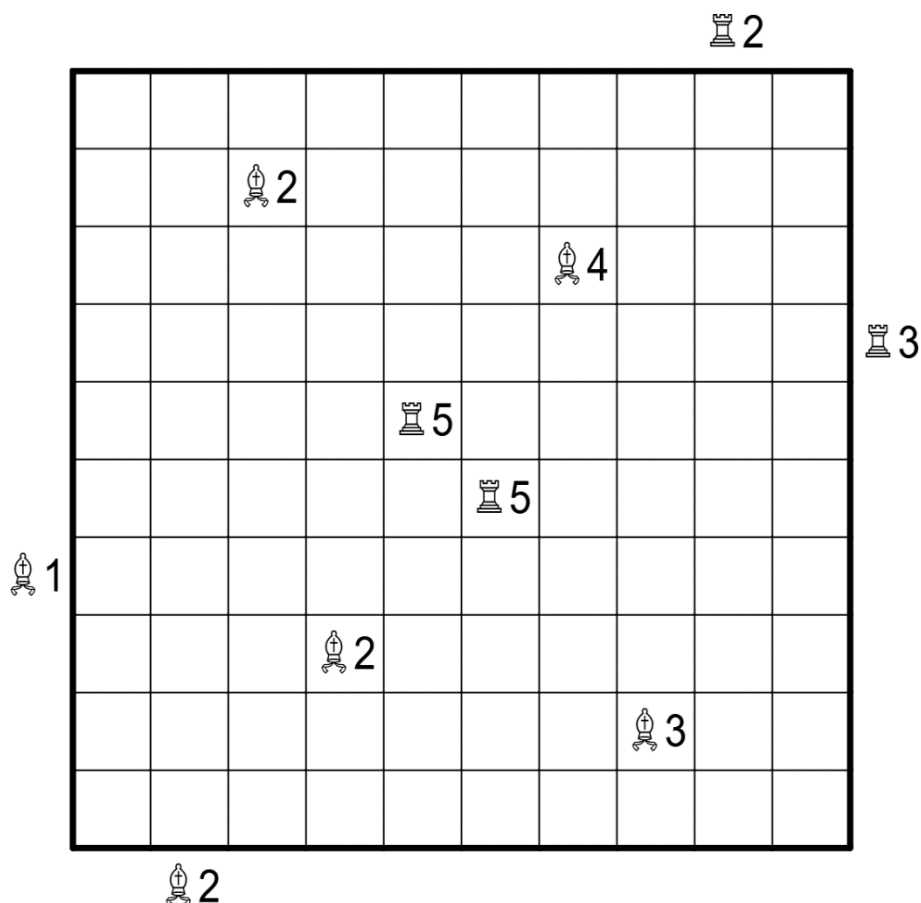


YAJILIN SCHAAK

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg kan worden getekend door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven aan hoeveel gekleurde vakjes kunnen worden bereikt met het bijbehorende schaakstuk. Hierbij wordt een schaakstuk niet geblokkeerd door andere schaakstukken en/of gekleurde vakjes.

YAJILIN CHESS

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that a single closed loop can be drawn through all remaining white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the number of shaded cells that can be reached by the corresponding chess piece, while it cannot be blocked by other chess pieces and/or shaded cells.





SUDOKU PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprong-afstand 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 can not contain the same digit.

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

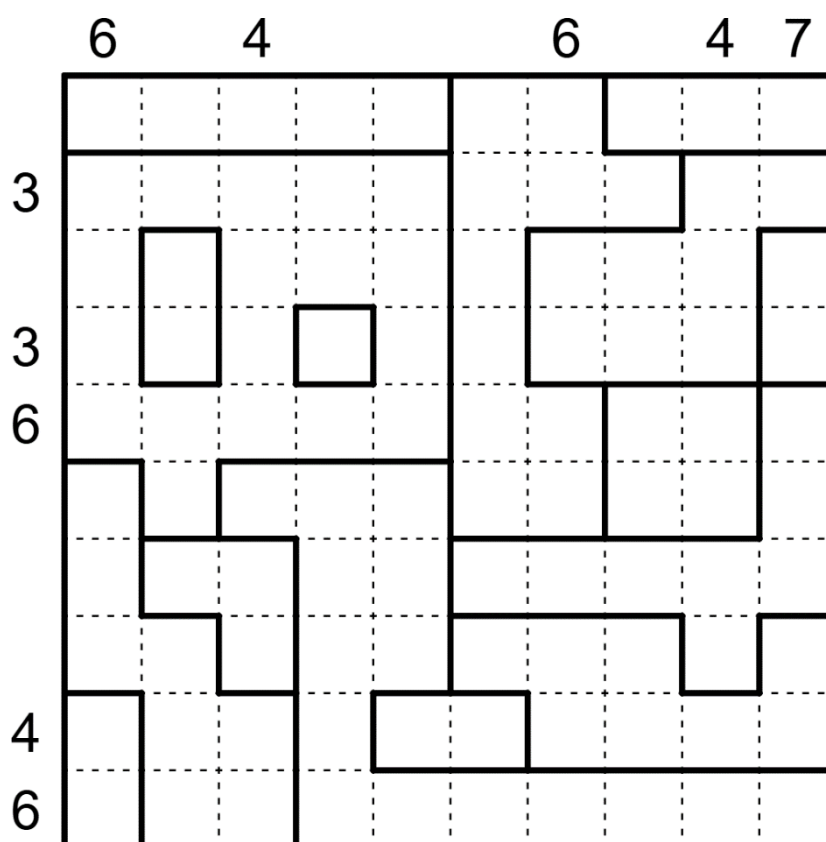


HECHTINGEN

Verbind elk gebied aan al zijn buurgebieden met precies één hechting. Hechtingen bestaan uit twee eindpunten in twee naast elkaar gelegen vakjes, met een lijnstuk van één vakje lang om de eindpunten met elkaar te verbinden. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal eindpunten aan in de betreffende rij of kolom, waarbij elk vakje slechts één eindpunt mag bevatten.

STITCHES

Connect each region to all its neighbouring regions with exactly one stitch. Stitches consist of two end points in two orthogonally adjacent cells with a one cell long line segment connecting them. Clues outside the grid indicate the number of end points in the corresponding row or column, where each cell can only contain a single end point.

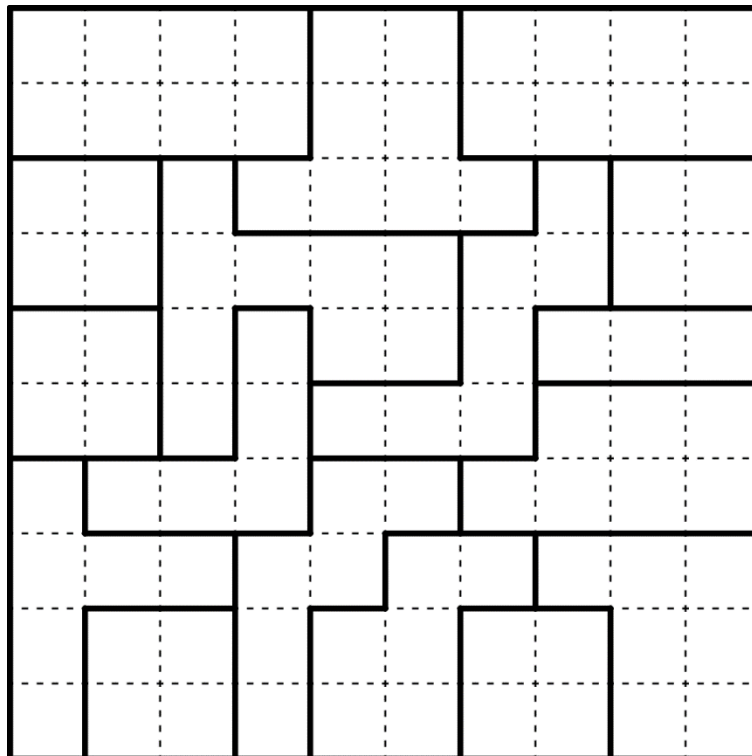


TRIPLE BACK

Teken één enkele gesloten rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet, en loopt precies drie keer door elk vetomrand gebied.

TRIPLE BACK

Draw a single closed loop through all cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself and travels through each bold outlined region exactly three times.



SUDOKU PRODUCT-SOM LIJNEN

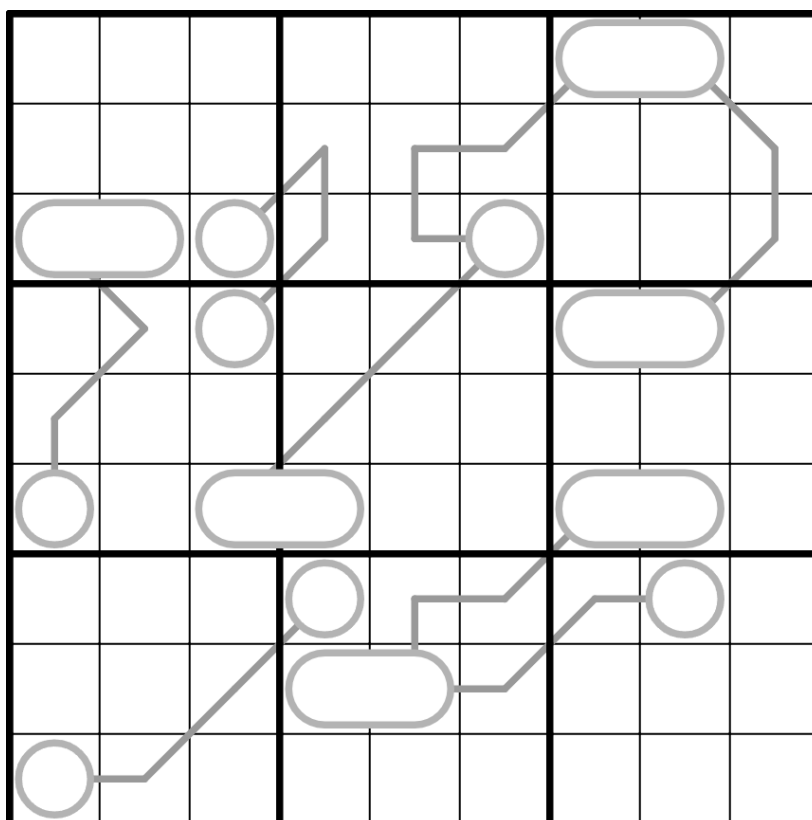
Plaats de cijfers 1-9 precies één maal in elke rij, kolom en 3x3-blok.

Elke lijn verbindt twee cirkels/pillen. De som van de cijfers op een lijn staat in één van de bijbehorende cirkel/pil en het product van de cijfers op de dezelfde lijn staat in de andere cirkel/pil. Getallen in een pil worden van links naar rechts gelezen. Cijfers mogen herhaald worden op lijnen en in cirkels/pillen.

SUDOKU PRODUCT-SUM LINES

Apply classic sudoku rules.

Each line connects two circles/pills. The sum of all digits on a line is represented by one of those circles/pills, and the product of all digits on the same line is represented by the other circle/pill. Numbers in pills are read from left to right. Digits may be repeated on lines and in circles/pills.



FILLOMINO GERMAN WHISPER DOTS

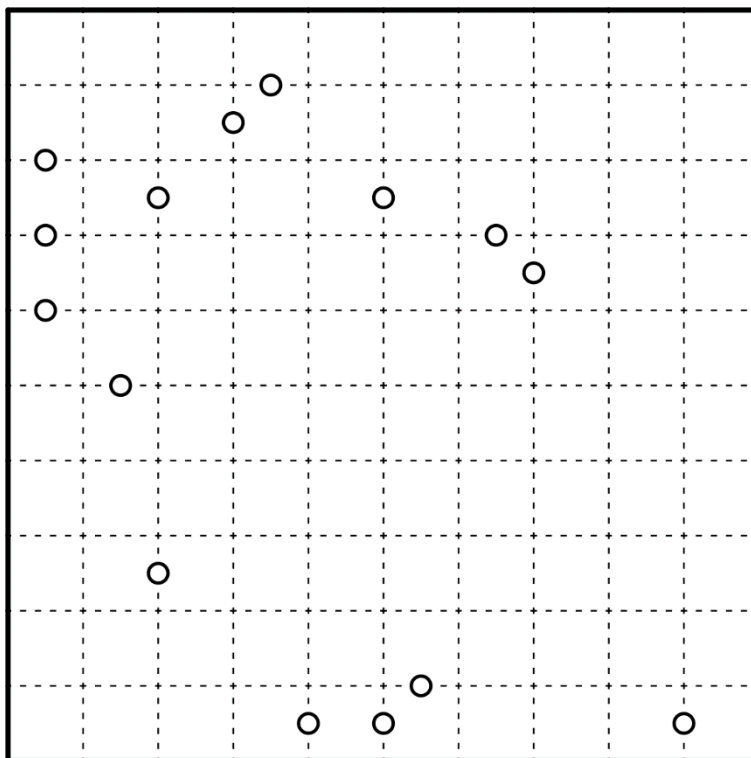
Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten. Alle grenzen tussen gebieden die 5 of meer vakjes verschillen van grootte zijn gemarkeerd met een rondje.

FILLOMINO GERMAN WHISPER DOTS

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Regions containing the same number of cells can touch each other only at the corners.

A digit indicates the number of cells within that region. A region may contain none, one, or multiple clues.

All borders between regions that differ 5 or more cells in size are marked with a circle.



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.

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

28 JULI 2026

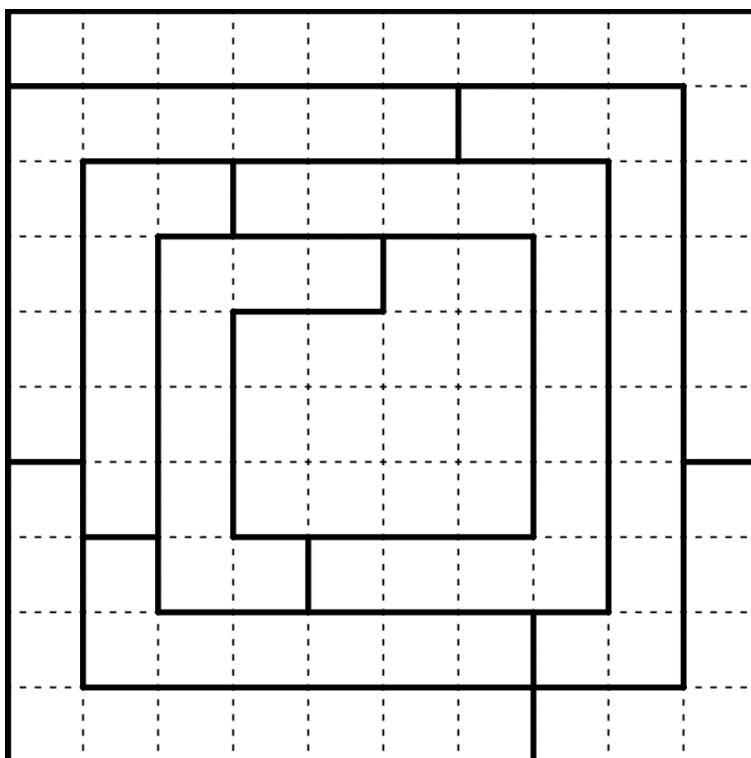


STERRENSLAG

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.



By Anneke Grünefeld



Puzzle ID: #4103

29 JULI 2026



SUDOKU GEEN 4 OP- OF AFLOPEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op iedere rij en kolom komt geen serie van vier oplopende of aflopende getallen te staan.

SUDOKU NO 4 ASCENDING OR DESCENDING

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In every row and column no series of four ascending or descending digits may occur.

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

By Wilbert Zwart



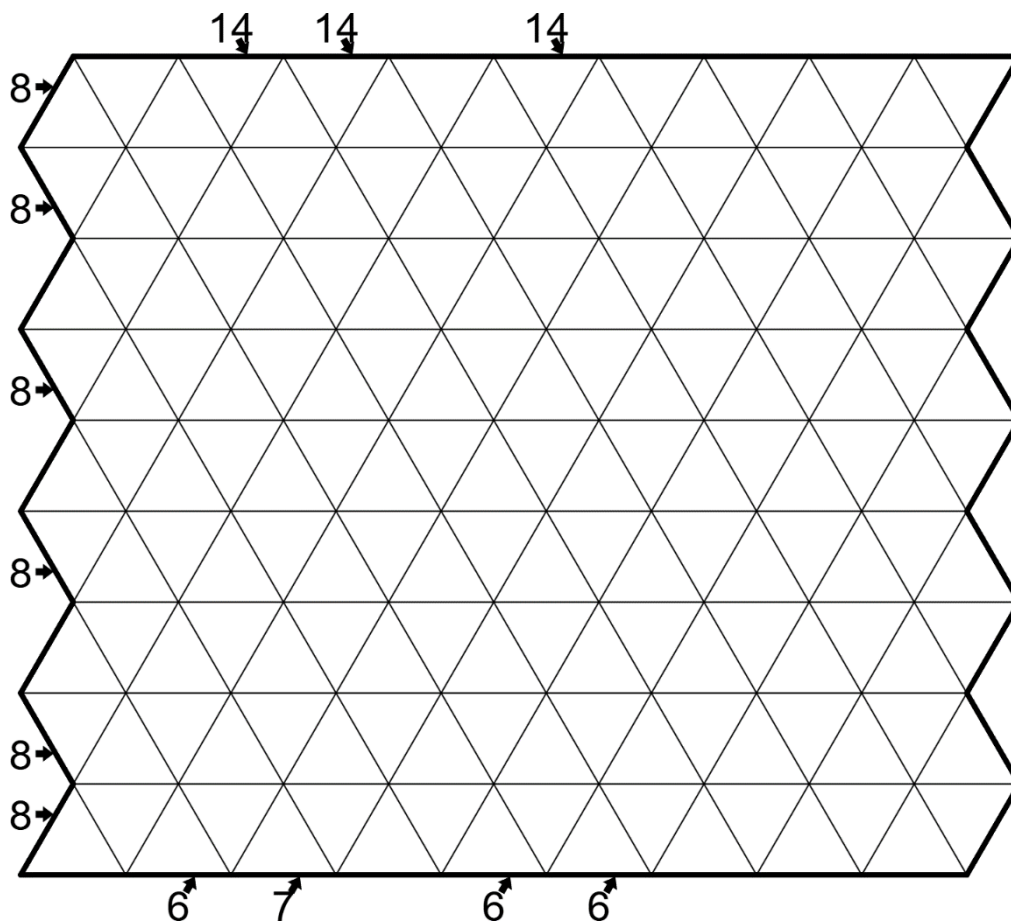
Puzzle ID: #4104

SLANG DRIEHOEK

Teken een slang (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram. De slang kronkelt door aangrenzende vakjes, maar raakt zichzelf nergens, ook niet in een hoekpunt. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes bezet zijn door de slang in de betreffende rij of kolom in de richting van de pijl.

SNAKE TRIANGLE

Draw a snake (a one cell wide coloured path) in the grid. The snake wriggles through adjacent cells, but never touches itself, not even at a point. The clues outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in the corresponding row or column in the direction of the arrow.



SUDOKU WALL

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

Tussen opeenvolgende cijfers in horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes wordt een muur geplaatst. In sommige vakjes staat een aanwijzing in een klein rood lettertype. Elke aanwijzing bestaat uit twee cijfers. Een van die cijfers geeft aan hoeveel cijfers je in horizontale richting kunt zien (inclusief het cijfer zelf) totdat je op een muur of de rand van het diagram stuit. Het andere cijfer geeft hetzelfde aan voor de verticale richting. Vakjes met een aanwijzing bevatten één van de cijfers van de aanwijzing.

SUDOKU WALL

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

Between each pair of consecutive digits in horizontally or vertically adjacent cells a wall has to be placed. Some cells contain a clue in a small red font. Each clue consists of two digits. One of the digits indicates the total count of cells that can be seen horizontally (to the left and right in total) before hitting a wall or the border of the grid, including the cell itself. The other digit indicates the same count for the cells that can be seen vertically. The cell in which the clue is placed contains one of the two clue digits.

¹⁴ 1	5	7	9	8	
²⁵ 2	8	6	1	5	4
9	²³ 3	4			
8	2				

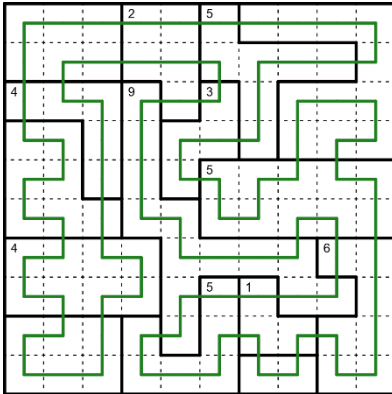
		³⁴						⁵⁵
¹⁹		³⁵					³⁶	
								²⁵
		²⁸						
		¹⁷				⁷⁹		
			³⁷	³⁷				
			²⁴					
								³³



OPLOSSINGEN

#4084

Maxi Loop



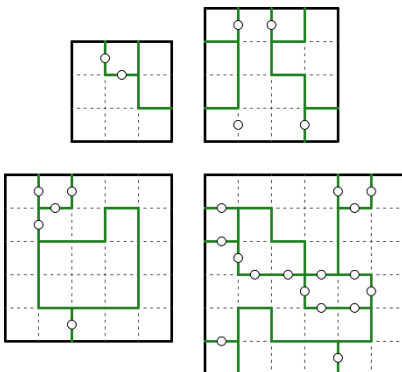
#4087

Sudoku - Pole Position

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

#4090

Fillomino (german whisper dots)



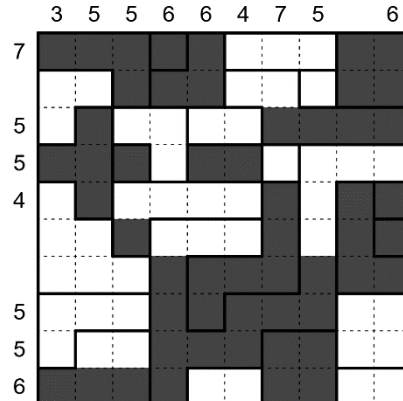
#4085

Sudoku - First seen odd/even

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

#4088

Waterpret



#4091

Sudoku - N-Sommen - Flats

	15	7		42	14				
2	1	5	6	9	3	8	7	4	
8	9	3	1	7	4	6	2	5	
6	4	7	2	8	5	9	1	3	4
15	5	8	2	9	4	6	1	3	7
7	4	3	9	5	1	7	2	8	6
	7	6	1	3	2	8	5	4	9
	3	2	4	8	6	9	7	5	1
	9	5	8	7	3	1	4	6	2
	1	7	6	4	5	2	3	9	8
	18	22		3	19				

#4086

Odd even sky scrapers

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

#4089

Sudoku - Oneven of Even

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

#4092

Makaro

1	↓	→	3	1	2	1	2	1	2
2	3	2	1	3	1	2	↓	2	1
↑	1	→	3	1	↓	1	3	1	2
1	↓	2	4	3	2	↓	2	4	←
4	2	1	↑	2	1	3	1	3	2
2	→	3	2	1	2	→	4	←	1
3	↓	2	1	→	3	1	2	3	2
1	4	1	3	2	4	2	3	1	↓
2	3	2	↑	1	3	1	↑	2	3
↑	1	↑	1	2	↑	2	1	4	←

OPLOSSINGEN

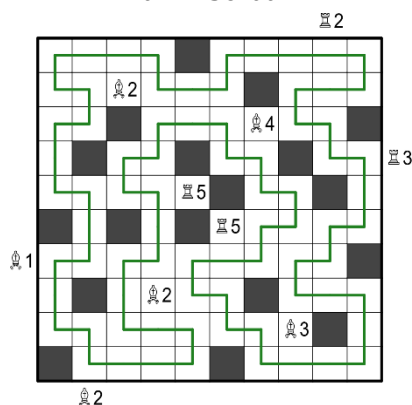
#4093

Sudoku - Gouden vakjes

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

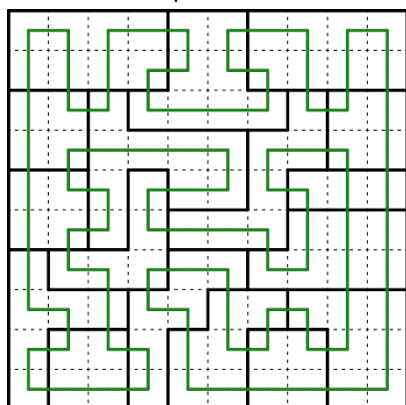
#4096

Yalilin Schaak



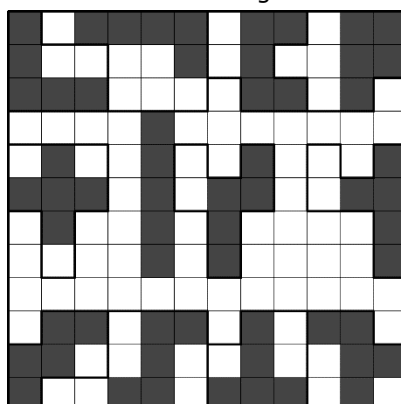
#4099

Triple Back



#4094

Pentomino regions



#4097

Sudoku - Paardensprong

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

#4100

Sudoku - Product-som lijnen

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

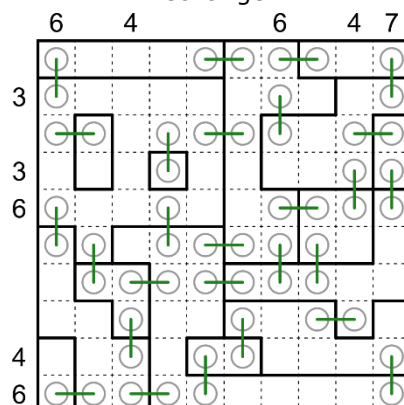
#4095

Sudoku - TicTacToe

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

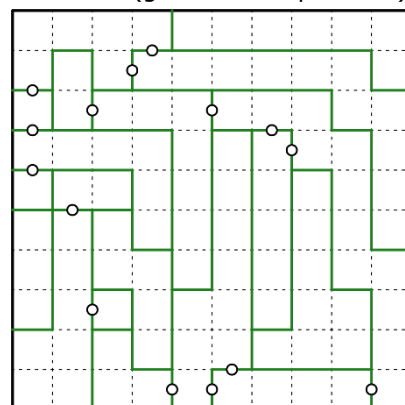
#4098

Hechtingen



#4101

Fillomino (german whisper dots)



OPLOSSINGEN

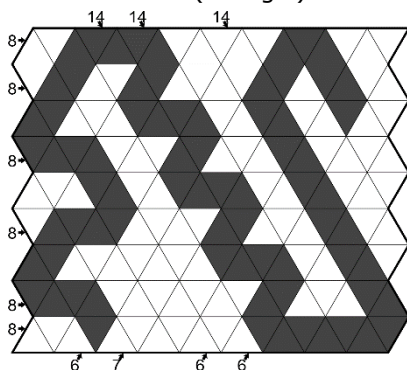
#4102

Sudoku - Anti Diagonal

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

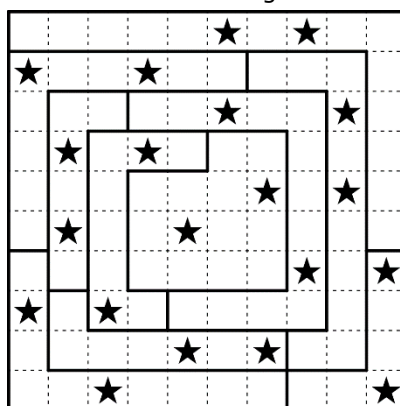
#4105

Snake (triangle)



#4103

Sterrenslag



#4106

Sudoku - Wall

4	1	3 ³⁴	8	9	6	2	7	5 ⁵⁵
19 ¹⁹	8	5 ³⁵	2	4	7	6	3 ³⁶	1
6	7	2	5	1	3	8	9	4
3	9	1	7	8	4	5	6	2 ²⁵
5	4	8 ²⁸	6	2	9	3	1	7
2	6	1 ¹⁷	1	3	5	9 ⁷⁶	4	8
8	2	6	3 ³⁷	3 ³⁷	1	4	5	9
1	3	9	4 ²⁴	5	8	7	2	6
7	5	4	9	6	2	1	8	3 ³³

#4104

Sudoku - Geen 4 op- of aflopend

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