



Puzzelmagazine

Oktober 2018

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in oktober 2018 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

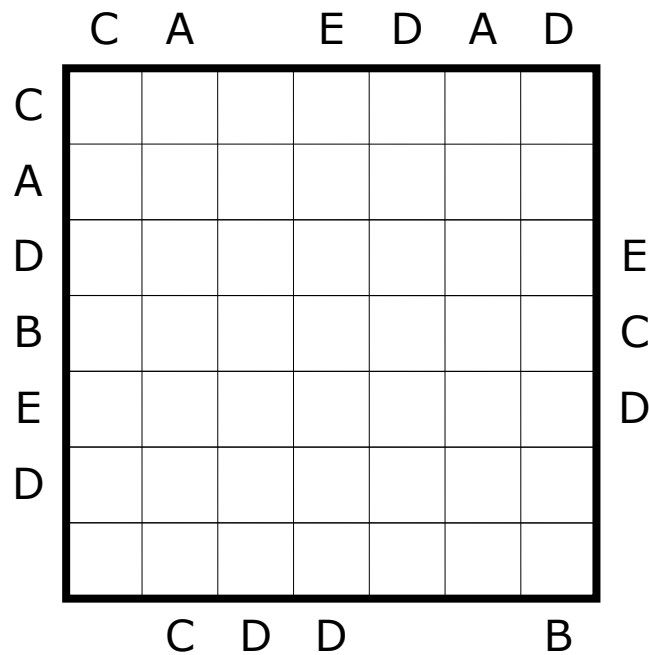
| Datum | Nummer | Puzzel | mhg | Puzzelmaker |
|----------|--------|----------------------------|-----|---------------------|
| 1-10-18 | #2034 | Letterraam | 3* | Richard Stolk |
| 2-10-18 | #2035 | Pentopia | 3* | Bram de Laat |
| 3-10-18 | #2036 | Sudoku - Mathrax | 4* | Arvid Baars |
| 4-10-18 | #2037 | Letterraam Renban WCPN | 4* | Wilbert Zwart |
| 5-10-18 | #2038 | Fillomino | 5* | Bram de Laat |
| 8-10-18 | #2039 | Tentje boompje | 3* | Richard Stolk |
| 9-10-18 | #2040 | Buren - Blokken | 3* | Wilbert Zwart |
| 10-10-18 | #2041 | Sudoku - Killer | 4* | Richard Stolk |
| 11-10-18 | #2042 | Nanro | 4* | Bram de Laat |
| 12-10-18 | #2043 | Magneten | 5* | Hugo van Rooijen |
| 15-10-18 | #2044 | Zeeslag | 3* | Richard Stolk |
| 16-10-18 | #2045 | Kakuro | 3* | Richard Stolk |
| 17-10-18 | #2046 | Sudoku - XV | 4* | Arvid Baars |
| 18-10-18 | #2047 | Yajilin | 4* | Bram de Laat |
| 19-10-18 | #2048 | Partiti | 5* | Tom Groot Kormelink |
| 22-10-18 | #2049 | Domino Plus | 3* | Richard Stolk |
| 23-10-18 | #2050 | Kamertje verhuuren | 3* | Bram de Laat |
| 24-10-18 | #2051 | Kreek | 4* | Richard Stolk |
| 25-10-18 | #2052 | Sudoku - Hex | 4* | Richard Stolk |
| 26-10-18 | #2053 | Tapa | 5* | Bram de Laat |
| 29-10-18 | #2054 | Slang | 3* | Bram de Laat |
| 30-10-18 | #2055 | Sudoku - Extra Gebieden | 3* | Richard Stolk |
| 31-10-18 | #2056 | Stadsplattegrond - Spiraal | 4* | Richard Stolk |

LETTERRAAM

Plaats de letters A-E precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

EASY AS ABC

Place the letters A-E exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction.



By Richard Stolk



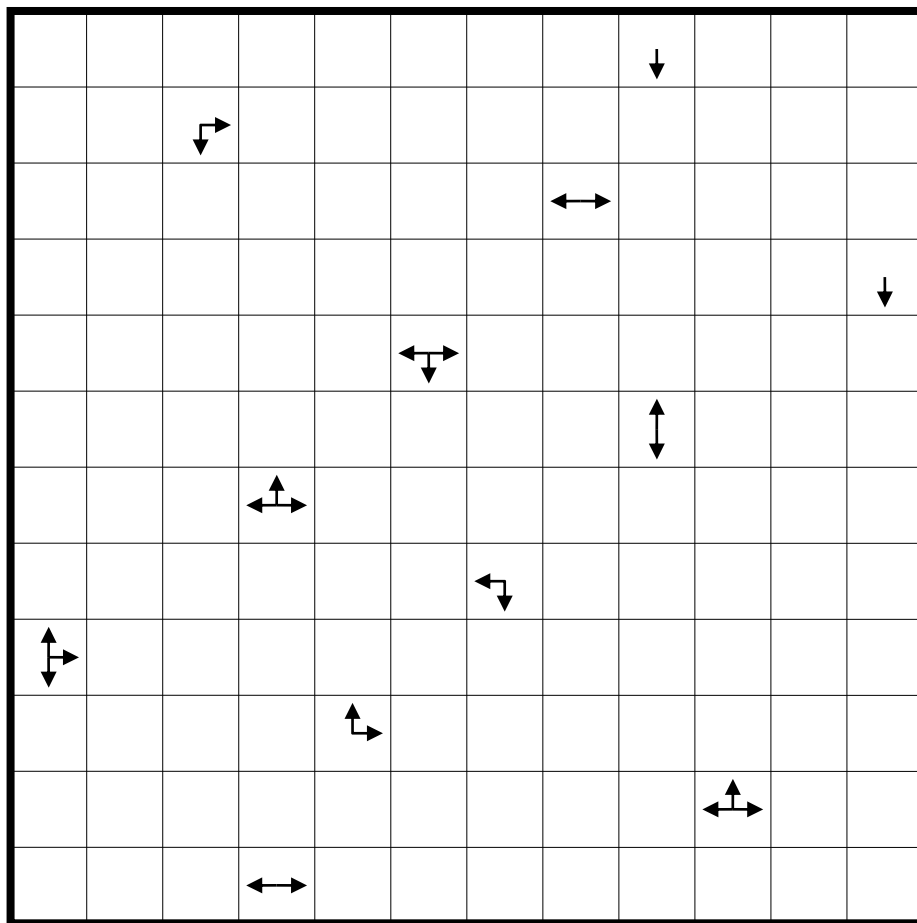
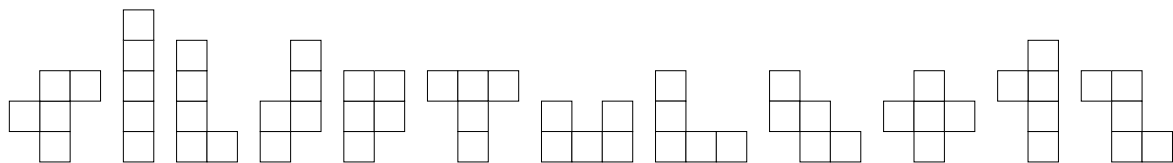
Puzzle ID: #2034

PENTOPIA

Plaats een aantal van de gegeven pentominos in het diagram zo dat ze elkaar niet raken, *ook niet diagonaal*. Pentominos mogen gespiegeld en/of gedraaid worden. Pijlen in het diagram geven aan in welke richting(en) de dichtstbijzijnde pentomino(s) vanuit dat vakje te zien is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place some of the given pentominos in the grid such that they don't touch each other, *not even diagonally*. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Arrows in the grid indicate the direction(s) of the closest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2035

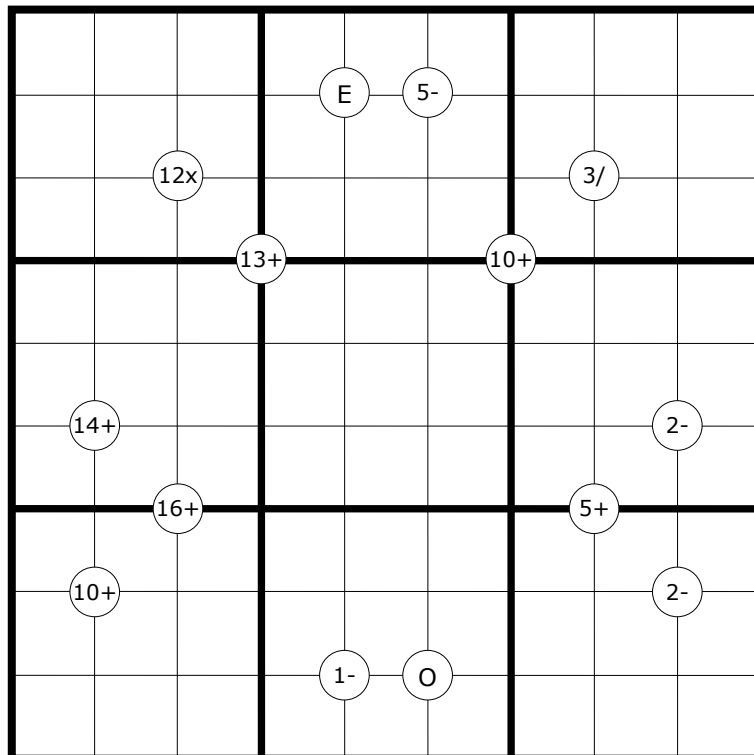
SUDOKU - MATHRAX

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een reketeken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide** paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle vier de aangrenzende cijfers even zijn, bij een "O" is dat oneven.

SUDOKU - MATHRAX

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, x, /) in a circle. The number is the result of the arithmetical operation, applied to **both** pairs of diagonally opposite cells. An "E" in the circle indicates that all four adjacent digits are even; an "O" indicates that all four adjacent digits are odd.

(This puzzle was created for the Polish Sudoku Championship 2018.)



By Arvid Baars



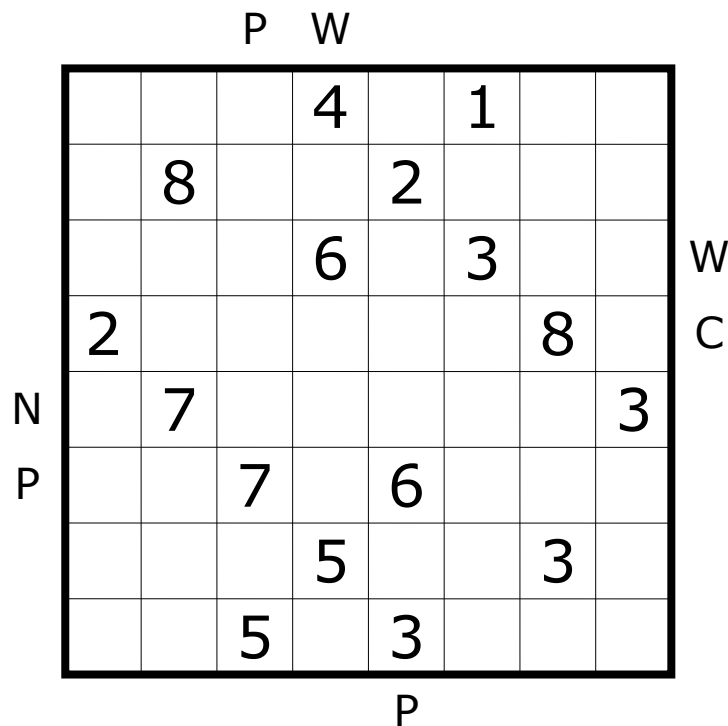
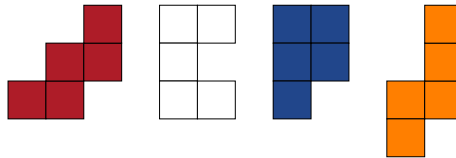
Puzzle ID: #2036

LETTERRAAM RENBAN WCPN

Plaats de cijfers 1-8 in elke rij en kolom. Plaats tevens de vier pentominos van het WCPN-logo in het diagram zodanig dat ze elk vijf cijfers bedekken. Die cijfers vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde). De pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden, maar raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke pentomino je vanaf die kant als eerste tegenkomt.

EASY AS RENBAN WCPN

Place the digits 1-8 in every row and column. Also, place the four pentominos of the WCPN-logo in the grid such that each covers 5 digits. Those digits form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order). Pentominos may be rotated and/or mirrored, but do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the first pentomino in that row or column as seen from that direction.



By Wilbert Zwart



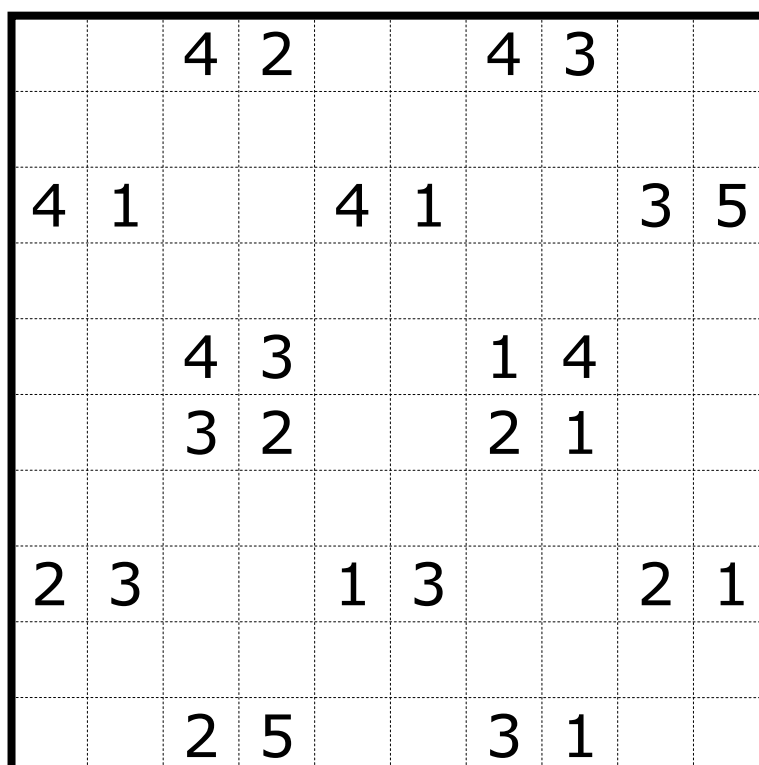
Puzzle ID: #2037

FILLOMINO

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal aangrenzende vakjes. Elk cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.

FILLOMINO

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Every digit in the grid indicates the number of cells within that region. Regions containing the same number of cells may not touch each other horizontally or vertically. A region may contain none, one, or more than one of the given digits.



By Bram de Laat



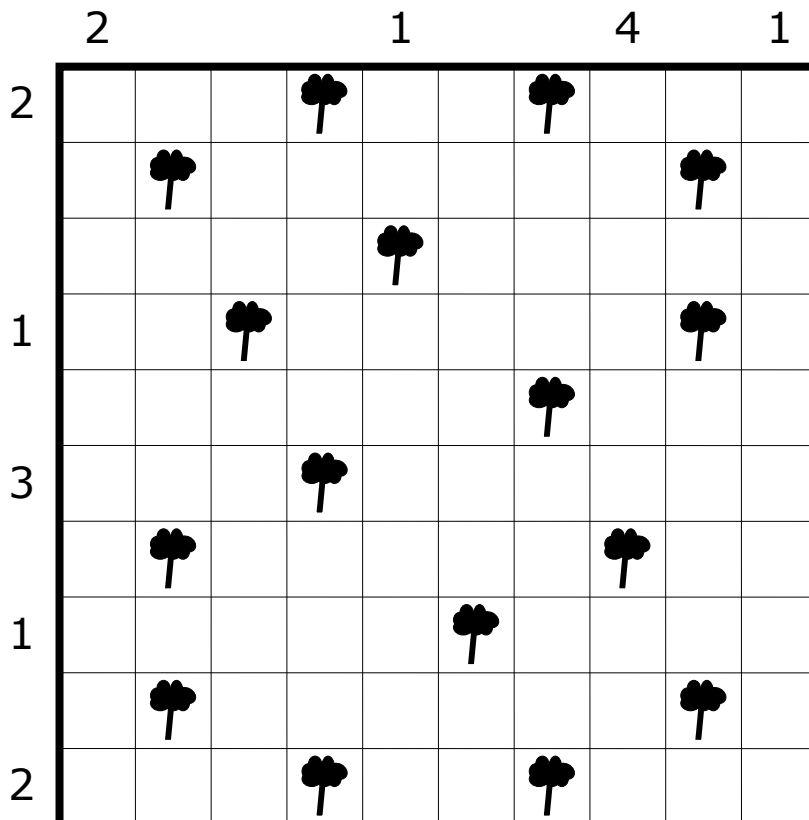
Puzzle ID: #2038

TENTJE-BOOMPJE

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. 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.

TENTS

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. 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.



By Richard Stolk



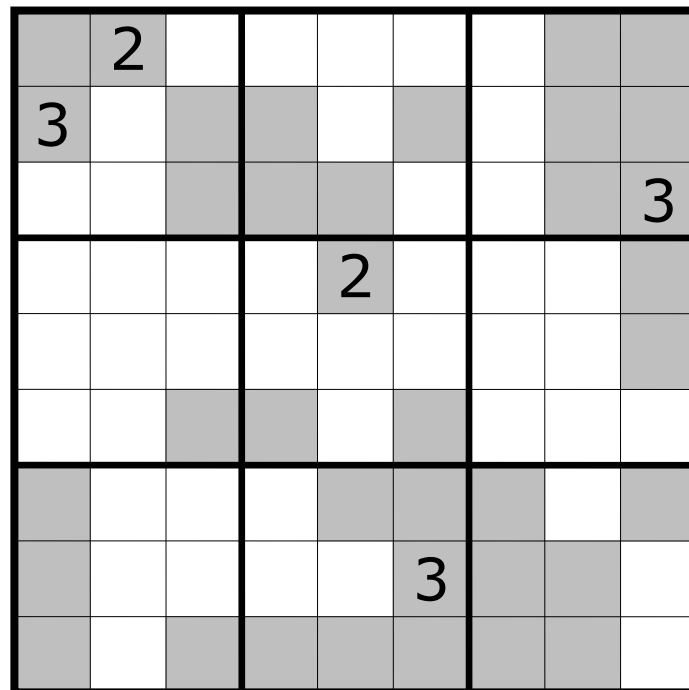
Puzzle ID: #2039

BUREN - BLOKKEN

Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Grijs vakjes hebben geen enkel buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één buurvakje met hetzelfde cijfer. Alle grijze vakjes zijn gegeven.

NEIGHBOURS - BOXES

Place digits 1-3 three times each in each row, column, and bold outlined 3x3 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.



By Wilbert Zwart



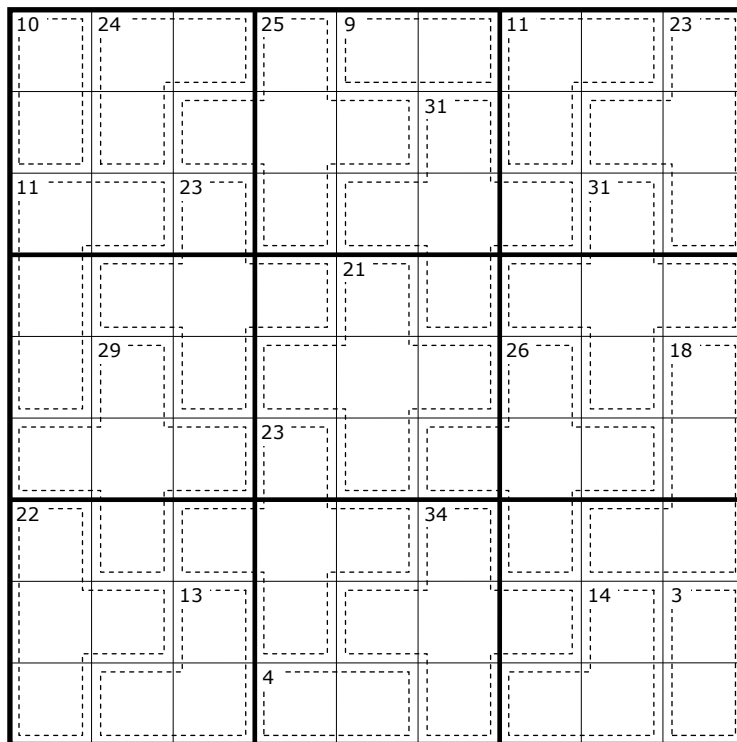
Puzzle ID: #2040

SUDOKU - KILLER

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen een gebied moeten verschillend zijn.

SUDOKU - KILLER

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of the dotted outlined areas indicate the sum of the digits in that area. Within a dotted outlined area all digits must be different.



By Richard Stolk



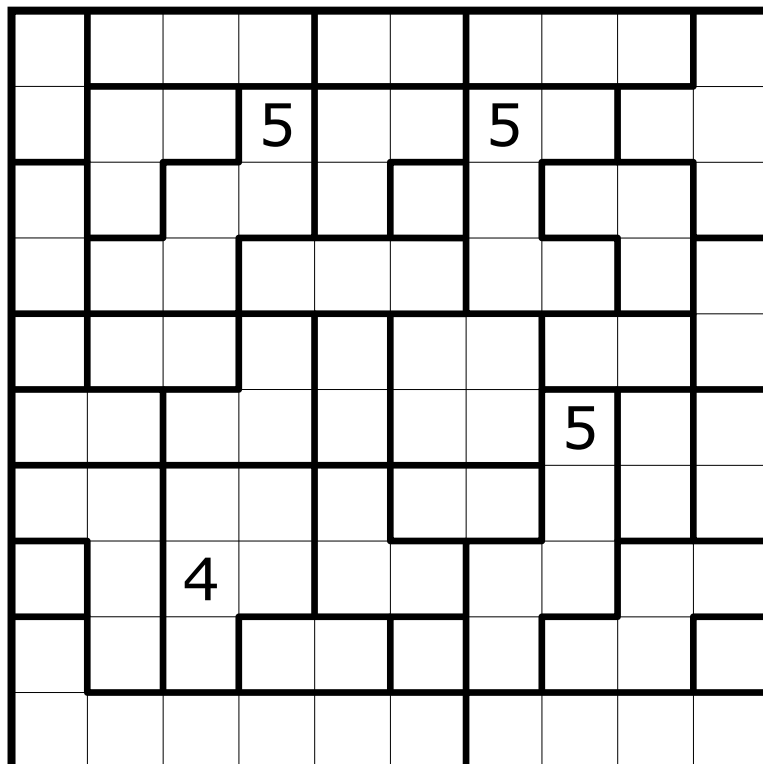
Puzzle ID: #2041

NANRO

Vul een aantal vakjes met een getal zodat er één aaneengesloten gebied van gevulde vakjes ontstaat. Dit gebied mag nergens een oppervlak van 2x2 vakjes beslaan. Elk vetomrand gebied bevat tenminste één vakje met een getal. Een getal geeft aan hoeveel vakjes er binnen dat gebied gevuld zijn. Binnen één gebied zijn zodoende alle getallen gelijk. Als getallen uit verschillende gebieden elkaars burens zijn, moeten ze verschillend zijn.

NANRO

Label some cells with a number to form a single connected group of labelled cells. No 2x2 area may be fully labelled. Each bold outlined shape must contain at least one labelled cell. Each number must equal the total count of labelled cells in that shape. When two numbers are orthogonally adjacent across a shape boundary, the numbers must be different.



By Bram de Laat



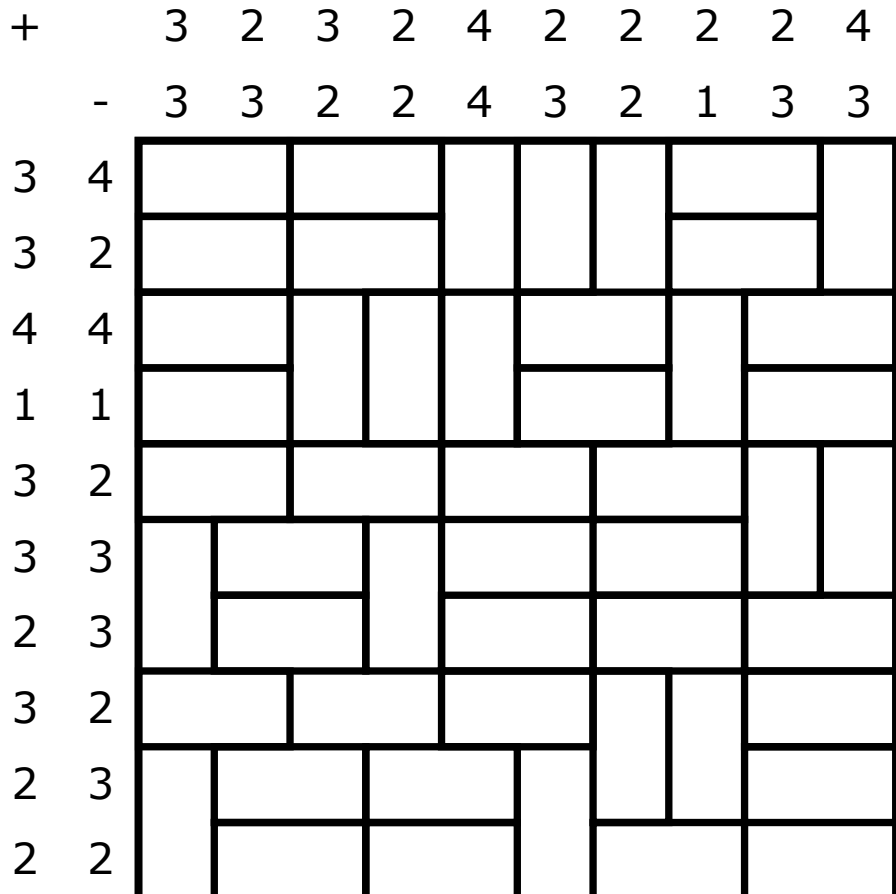
Puzzle ID: #2042

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.



By Hugo van Rooijen





Puzzle ID: #2043

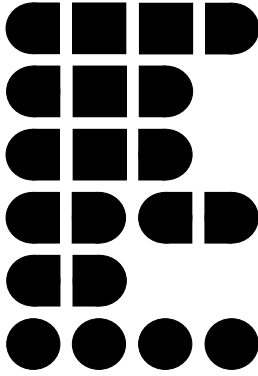
ZEESLAG

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**. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

BATTLESHIPS

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 outside the grid indicate how many cells are occupied by ship segments.

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



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2044

KAKURO

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld. Elke reeks bestaat uitsluitend uit **verschillende** cijfers.

KAKURO

Fill all white cells using digits 1-9, such that the sum of each block of digits equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal applies to the block of digits below it. Within a block all digits are **different**.

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 14 | 15 | | | 10 | 17 | 27 | |
| | 15 | | | 13 | 31 | | | | |
| 43 | | | | | | | | | 17 |
| 16 | | | 3 | | | | 11 | | |
| | | 34 | 8 | | | 20 | | | |
| | 40 | | | | | | | | |
| 24 | | | | 12 | | | | 23 | 11 |
| 16 | | | 9 | 16 | | | 14 | | |
| | 40 | | | | | | | | |
| | 24 | | | | | 10 | | | |

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2045

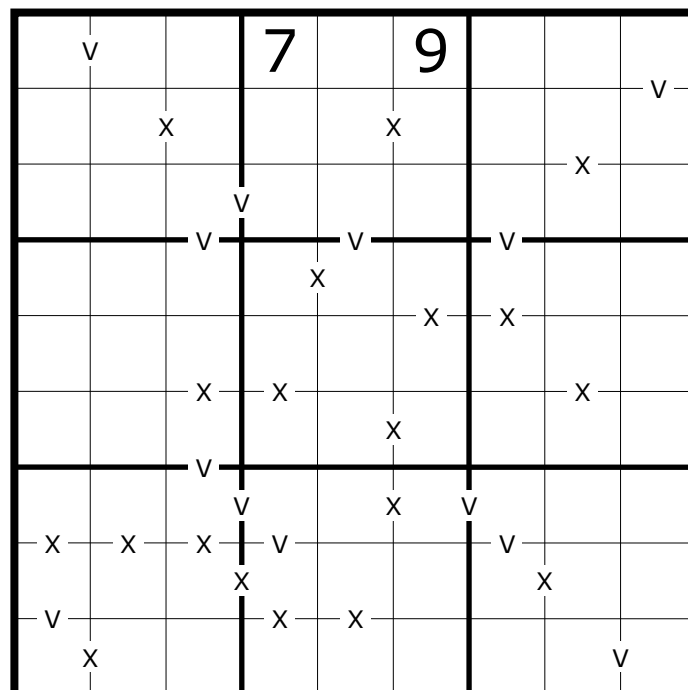
SUDOKU - XV

Plaats de cijfers 1-9 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 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**.

(This puzzle was created for the Polish Sudoku Championship 2018.)



By Arvid Baars



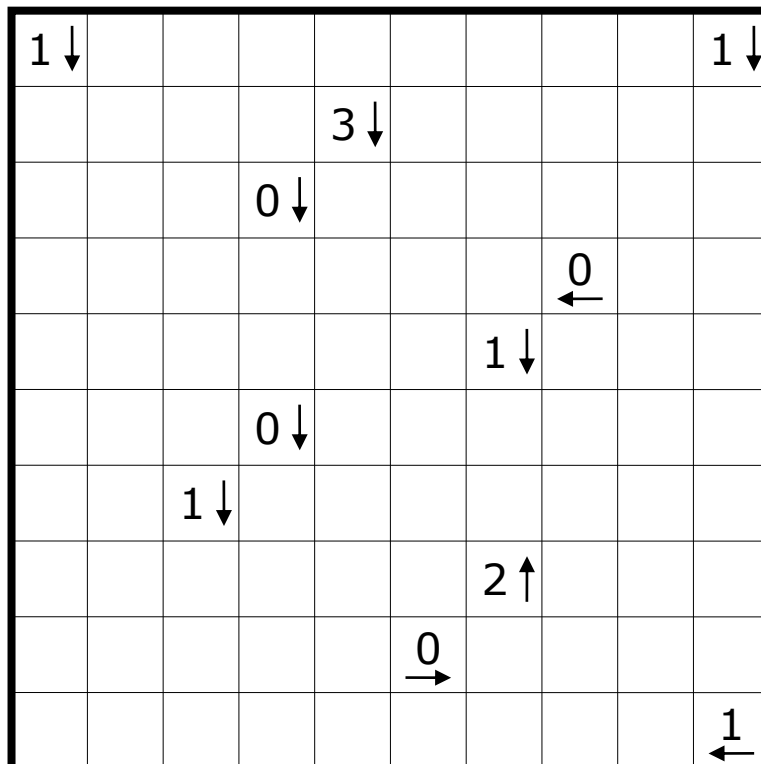
Puzzle ID: #2046

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 centres of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2047

PARTITI

Plaats een of meer van de cijfers 1-9 in willekeurige volgorde in **elk** vakje, zodat het getal, dat linksboven in sommige vakjes staat, de som weergeeft van de/het in dat vakje ingevulde cijfer(s). Gelijke cijfers mogen niet in vakjes geplaatst worden die elkaar raken, **ook niet diagonaal**.

PARTITI

Place one or more of the digits 1-9 in random order in **each** cell, such that the number in the top left corner of some of the cells is the sum of the digit(s) entered in that cell. Same digits cannot be placed in cells that touch each other, **not even diagonally**.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 15 | | 14 | 5 | 1 | 16 | 14 | 14 |
| 21 | | 10 | 5 | 8 | 8 | | 14 |
| 8 | 8 | 10 | | 3 | 15 | 4 | 4 |
| 9 | 9 | | 23 | 15 | | 15 | 17 |
| 2 | 11 | | | | 15 | | 10 |
| 17 | 3 | 11 | | 5 | | 13 | 10 |
| 13 | 4 | 22 | | 16 | | 7 | 10 |
| 13 | 13 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 10 |

By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2048

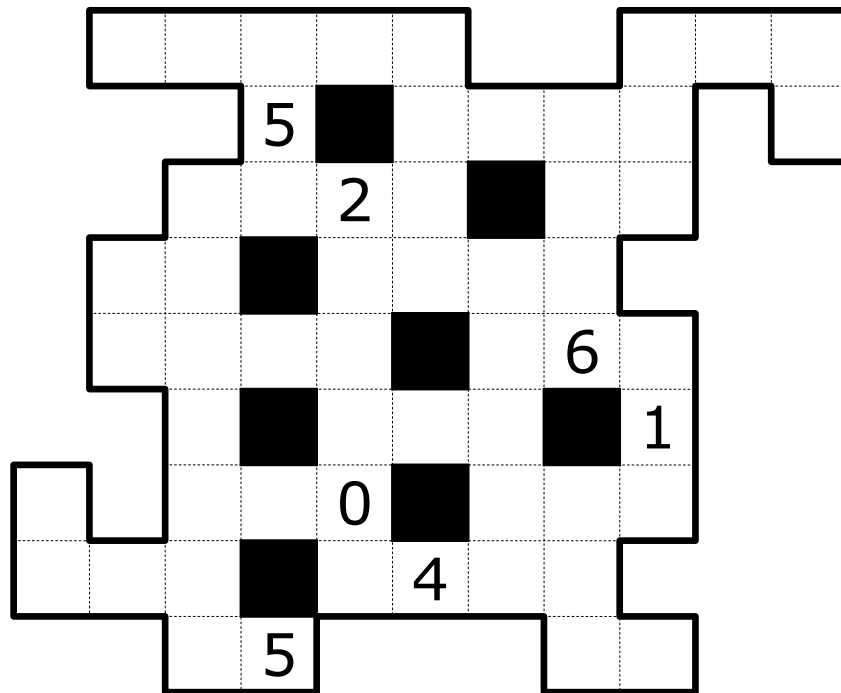
DOMINO PLUS

Plaats de gegeven dominostenen in het diagram. Aangrenzende uiteinden van verschillende stenen hebben dezelfde waarde.

DOMINO PLUS

Place the given set of dominos in the grid. Orthogonal neighbouring cells from different dominos must be equal.

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0 0 | | | | | | |
| 0 1 | 1 1 | | | | | |
| 0 2 | 1 2 | 2 2 | | | | |
| 0 3 | 1 3 | 2 3 | 3 3 | | | |
| 0 4 | 1 4 | 2 4 | 3 4 | 4 4 | | |
| 0 5 | 1 5 | 2 5 | 3 5 | 4 5 | 5 5 | |
| 0 6 | 1 6 | 2 6 | 3 6 | 4 6 | 5 6 | 6 6 |



By Richard Stolk



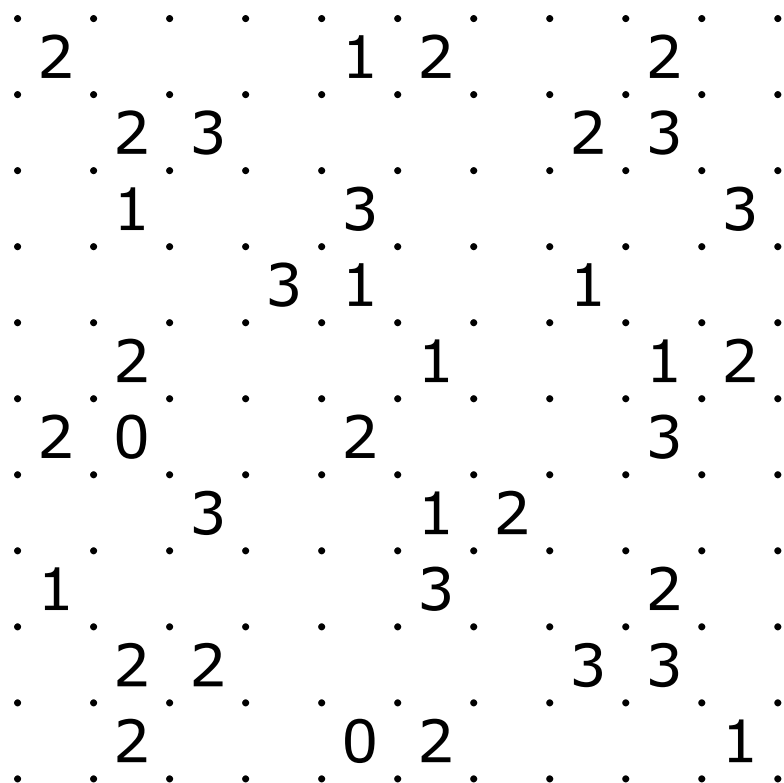
Puzzle ID: #2049

KAMERTJE VERHUREN

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

SLITHERLINK

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The digits indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above that digit.



By Bram de Laat



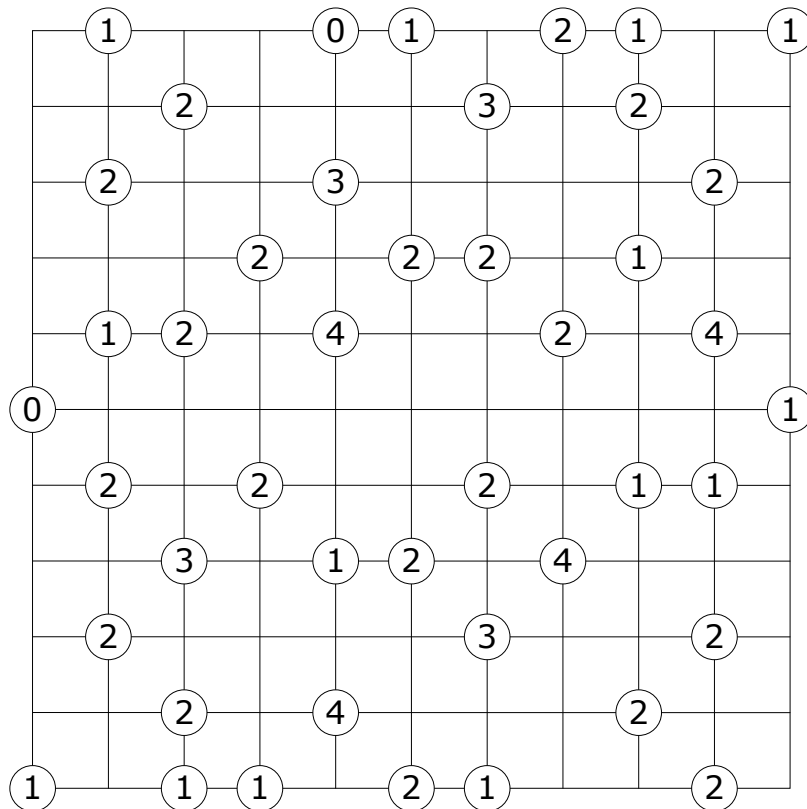
Puzzle ID: #2050

KREEK

De cijfers in de rondjes geven aan hoeveel van de aangrenzende vakjes ingekleurd moeten worden. Alle overgebleven witte vakjes (de kreek) staan horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding.

CREEK

The digits in the circles indicate how many of the adjacent cells must be blackened. All remaining white cells (the creek) are orthogonally connected to each other.



By Richard Stolk



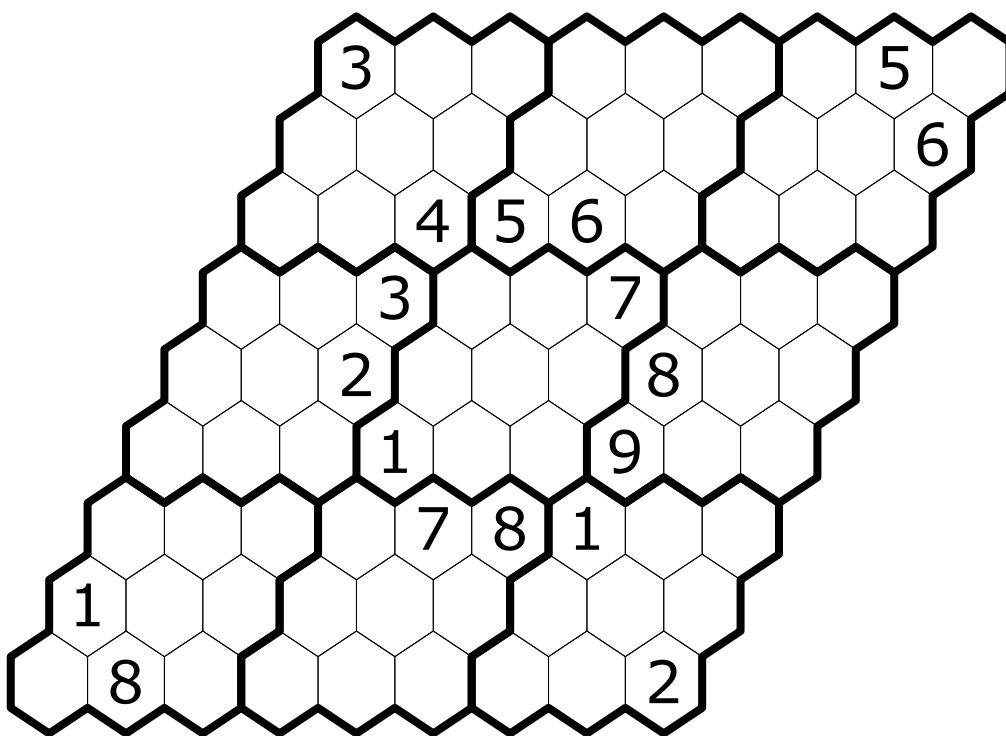
Puzzle ID: #2051

SUDOKU HEX

Plaats één van de cijfers 1-9 in elk vakje, zodanig dat geen enkel cijfer wordt herhaald in een rij (naar alle drie richtingen) of binnen een vetomrand blok.

SUDOKU HEX

Fill each cell using the digits 1-9, such that no digit is repeated on each line of connected cells (in all three directions) or in the bold outlined regions.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2052

TAPA

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes als een muur met elkaar in verbinding staan, **zonder** dat er ergens 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. Als er meer cijfers in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de delen van de muur staan.

TAPA

Blacken some cells such that all the black cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2** area fully blackened. Clue cells remain empty and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. When there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell.

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

By Bram de Laat



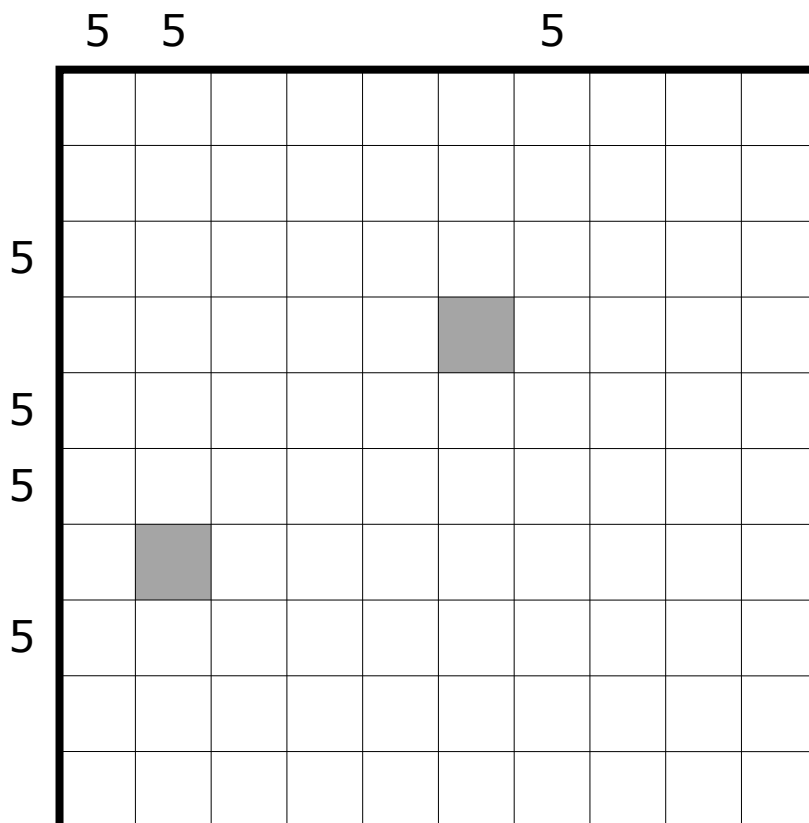
Puzzle ID: #2053

SLANG

Teken de slang die in het diagram verborgen zit, beginnend en eindigend bij de grijze vakjes. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, **ook niet diagonaal**. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel delen van de slang zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

SNAKE

Find a snake in the grid whose head and tail are indicated by grey cells. The snake wriggles horizontally and vertically and never touches itself, **not even diagonally**. Clues outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in that row or column.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2054

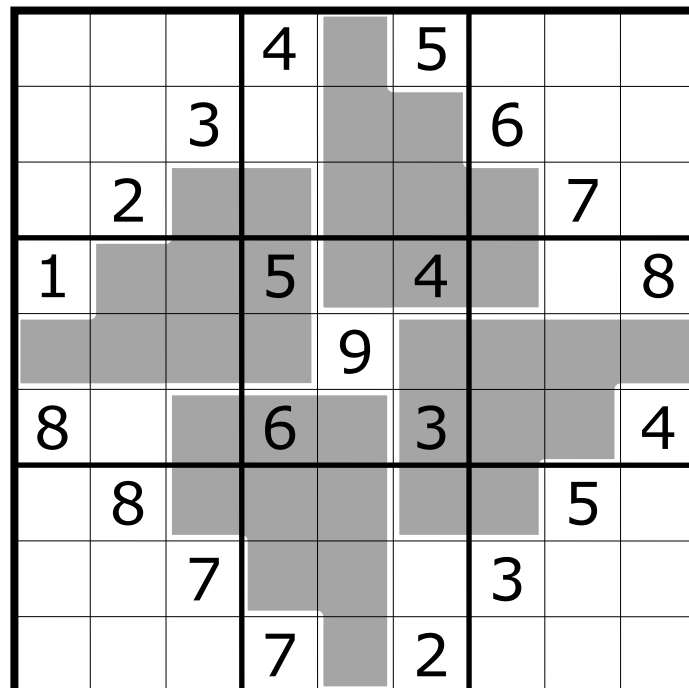
SUDOKU EXTRA GEBIEDEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, vetomrand 3x3-blok én de vier grijze gebieden.

SUDOKU EXTRA REGIONS

Place the digits 1-9 in each row, column, bold outlined 3x3 blocks as well as the four grey regions.

This puzzle was created for the Polish Sudoku Championship 2018.



By Richard Stolk



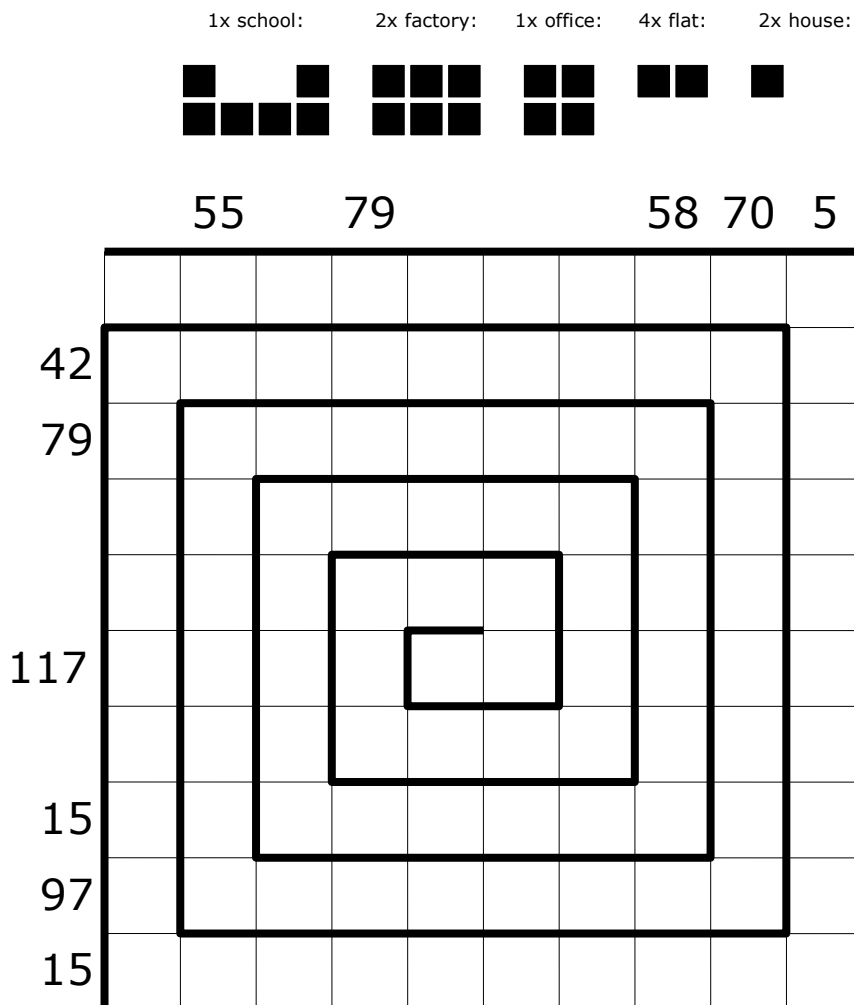
Puzzle ID: #2055

STADSPLATTEGROND – SPIRAAL

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

SPIRAL CITY CONSTRUCTION

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



By Richard Stolk



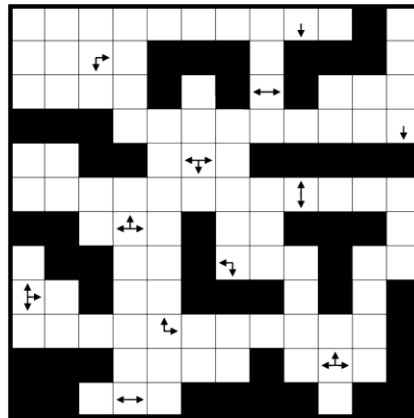
Puzzle ID: #2056

OPLOSSINGEN

#2034 Letterraam

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | C | A | E | D | A | D | |
| C | C | A | B | E | | | D |
| A | A | E | | B | D | | C |
| D | D | | C | | B | A | E |
| B | B | D | E | A | | C | |
| E | E | B | A | | C | D | |
| D | | | D | C | E | B | A |
| | | C | | D | A | E | B |
| | | C | D | D | | | B |

#2035 Pentopia



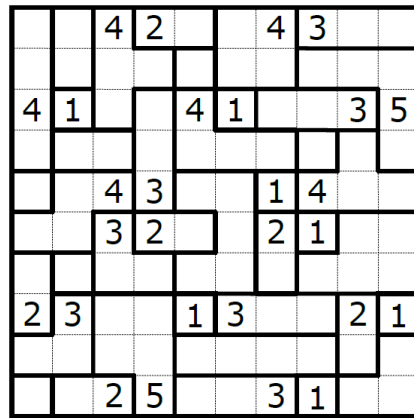
#2036 Sudoku Mathrax

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

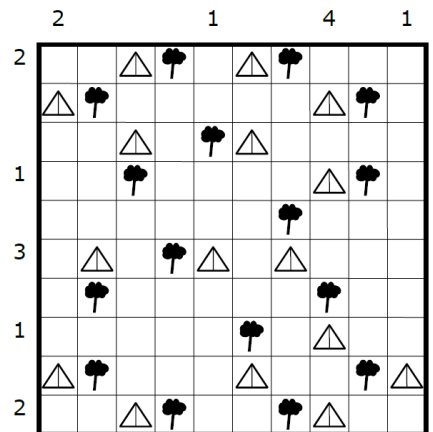
#2037 Letterraam Renban WCPN

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | P | W | | | | | | |
| | 7 | 3 | 6 | 4 | 8 | 1 | 5 | 2 | |
| | 6 | 8 | 3 | 7 | 2 | 5 | 1 | 4 | |
| | 8 | 5 | 2 | 6 | 4 | 3 | 7 | 1 | W |
| N | 2 | 4 | 1 | 3 | 5 | 6 | 8 | 7 | C |
| P | 5 | 7 | 8 | 2 | 1 | 4 | 6 | 3 | |
| | 3 | 1 | 7 | 8 | 6 | 2 | 4 | 5 | |
| | 1 | 2 | 4 | 5 | 7 | 8 | 3 | 6 | |
| | 4 | 6 | 5 | 1 | 3 | 7 | 2 | 8 | P |

#2038 Fillomino



#2039 Tentje Boompje



#2040 Buren - Blokken

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

#2041 Sudoku - Killer

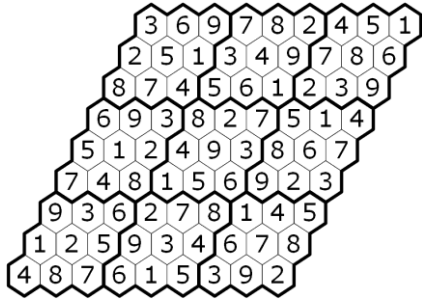
| | | | | | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 6 ¹⁰ | 7 ²⁴ | 9 ²⁵ | 4 ⁹ | 8 ¹¹ | 1 ¹¹ | 3 ²³ | 2 ²³ | 5 ²³ |
| 4 | 8 | 5 | 7 | 3 | 2 | 6 | 1 | 9 |
| 2 ¹¹ | 1 ²³ | 3 ²³ | 6 | 9 | 5 | 7 | 4 | 8 |
| 3 | 2 | 1 | 9 | 4 | 8 | 5 | 6 | 7 |
| 5 | 6 | 8 | 2 | 7 | 3 | 1 | 9 | 4 |
| 7 | 9 | 4 | 1 | 5 | 6 | 2 | 8 | 3 |
| 1 ²² | 3 | 7 | 8 | 2 | 4 | 9 | 5 | 6 |
| 9 | 4 | 2 | 5 | 6 | 7 | 8 | 3 | 1 |
| 8 | 5 | 6 | 3 | 1 | 9 | 4 | 7 | 2 |

#2042 Nanro

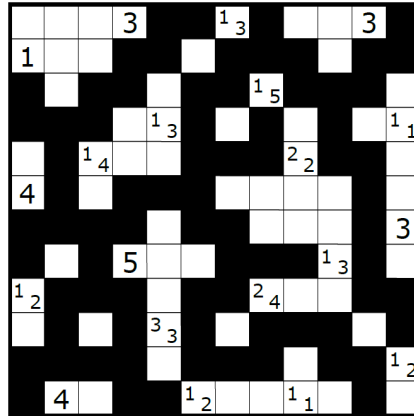
| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 3 | 3 | | 1 | 2 | | 2 | 3 |
| | 1 | | 5 | 1 | | 5 | 5 | 3 | |
| 2 | | 5 | 5 | | 1 | 5 | | 1 | 3 |
| 2 | 5 | 5 | | 1 | | 5 | 5 | | 2 |
| 1 | | 1 | | 2 | | 3 | | 1 | 2 |
| 2 | 2 | | 1 | 2 | 3 | 3 | 5 | | 1 |
| | 1 | 4 | 4 | | 1 |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

OPLOSSINGEN

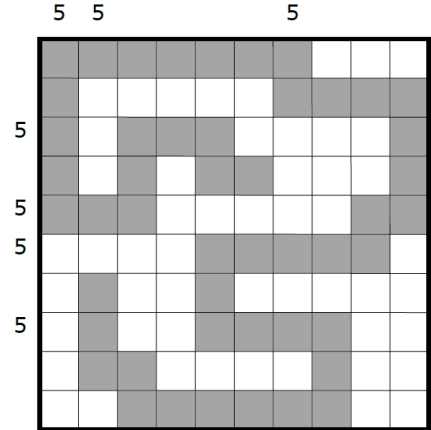
#2052 Sudoku Hex



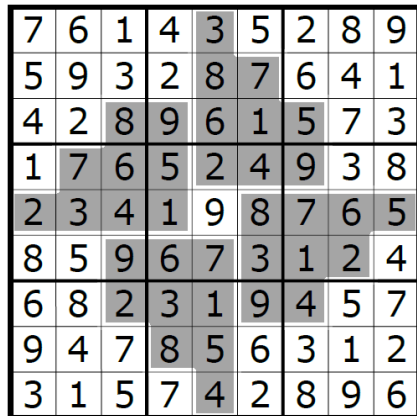
#2053 Tapa



#2054 Slang



#2055 Sudoku Extra Gebieden



#2056 Stadsplattegrond - spiraal

