



Puzzelmagazine

Juni 2023

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juni 2023 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

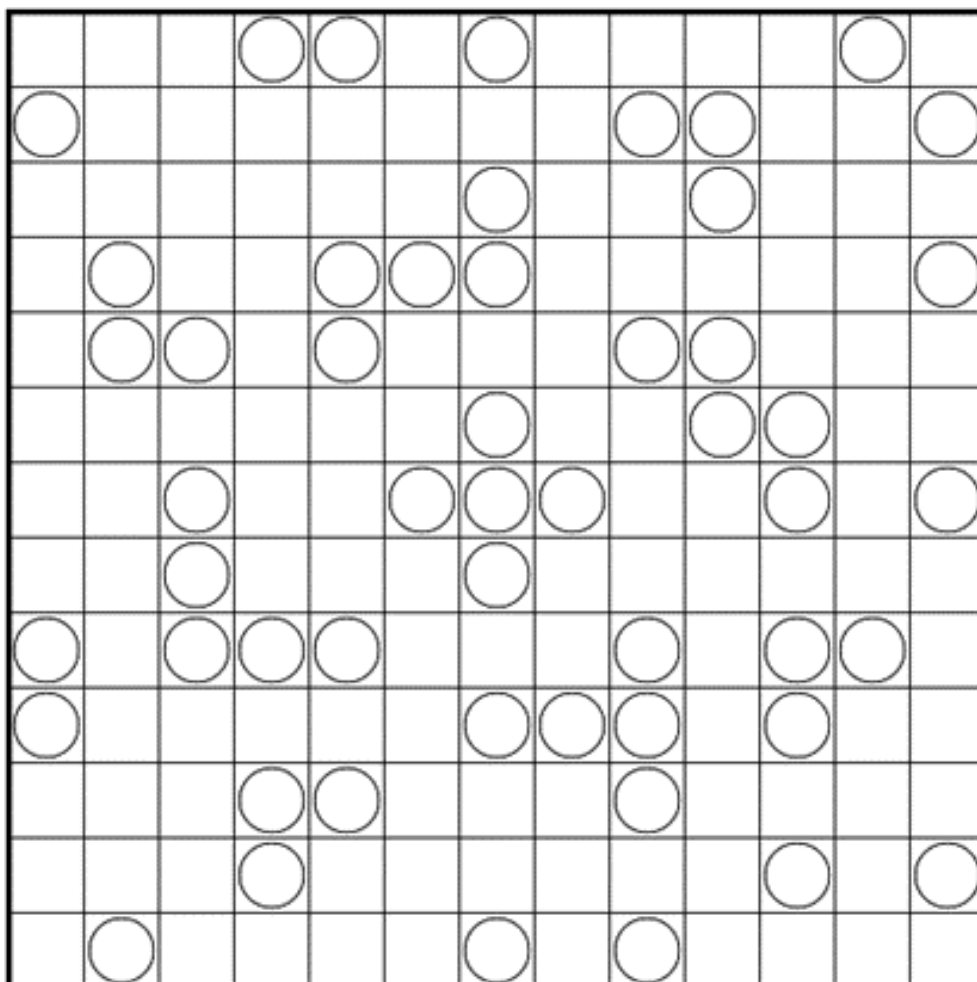
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-06-23	3268	Masyu - Leugenaar	4*	Wouter Fokkema
2-06-23	3269	Aqre	5*	Reinier Schmiermann
5-06-23	3270	sudoku - Non Consecutive	2*	Arvid Baars
6-06-23	3271	Litherslink	3*	Yuk Yee Lee Au
7-06-23	3272	Voxas	3*	Chiel Beenhakker
8-06-23	3273	LI-li-TS	4*	Reinier Schmiermann
9-06-23	3274	Schiereilanden	5*	Lars Slofstra
12-06-23	3275	Akichiwake	2*	Mark Sweep
13-06-23	3276	Sudoku - X-Sommen - Gemiddeld	3*	Richard Stolk
14-06-23	3277	Yajilin - Gebieden	3*	Chiel Beenhakker
15-06-23	3278	Dark Knightlines - Boxes	3*	Wilbert Zwart
16-06-23	3279	Open Sandwich	4*	Bram de Laat
19-06-23	3280	Sudoku - Killer	2*	Saskia Benedictus
20-06-23	3281	Sterrenslag	2*	Wouter Fokkema
21-06-23	3282	Sudoku - Parity Parade	3*	Richard Stolk
22-06-23	3283	Vlinderslag	4*	Wilbert Zwart
23-06-23	3284	Tapa	4*	Bram de Laat
26-06-23	3285	Capsules	2*	Richard Stolk
27-06-23	3286	Fillomino	3*	Chiel Beenhakker
28-06-23	3287	Chaos 34	3*	Peter Bruin
29-06-23	3288	Norikabe	3*	Mark Sweep
30-06-23	3289	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	4*	Yuk Yee Lee Au

MASYU – LEUGENAAR

Maak in elke rij en elke kolom precies één van de gegeven cirkels zwart. Teken daarna door alle cirkels één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de rondweg rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes.

MASYU – LIAR

Blacken exactly one of the given circles in each row and column. After that, draw a single closed loop that passes through all circles by travelling horizontally and vertically. The loop must make a 90° turn in all black circles and go straight through both neighbouring cells before turning again. The loop must go straight through all white circles and make a 90° turn in at least one of the neighbouring cells.

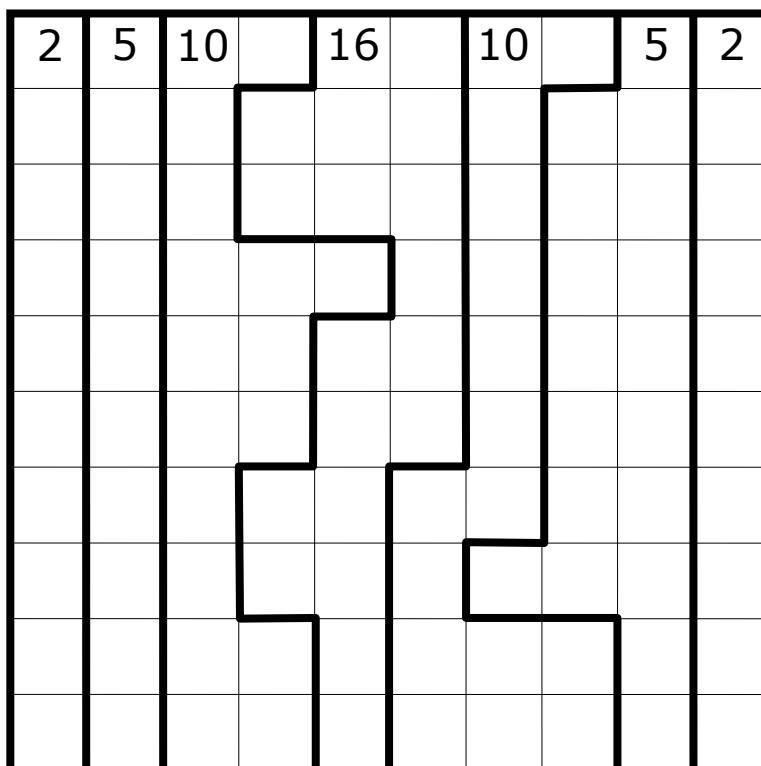


AQRE

Kleur een 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. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in het betreffende gebied gekleurd worden, waarbij vakjes met aanwijzingen ook gekleurd mogen worden.

AQRE

Shade some cells, 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. Clues indicate the number of cells that must be shaded in that bold outlined region. Clue cells may be shaded.



SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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



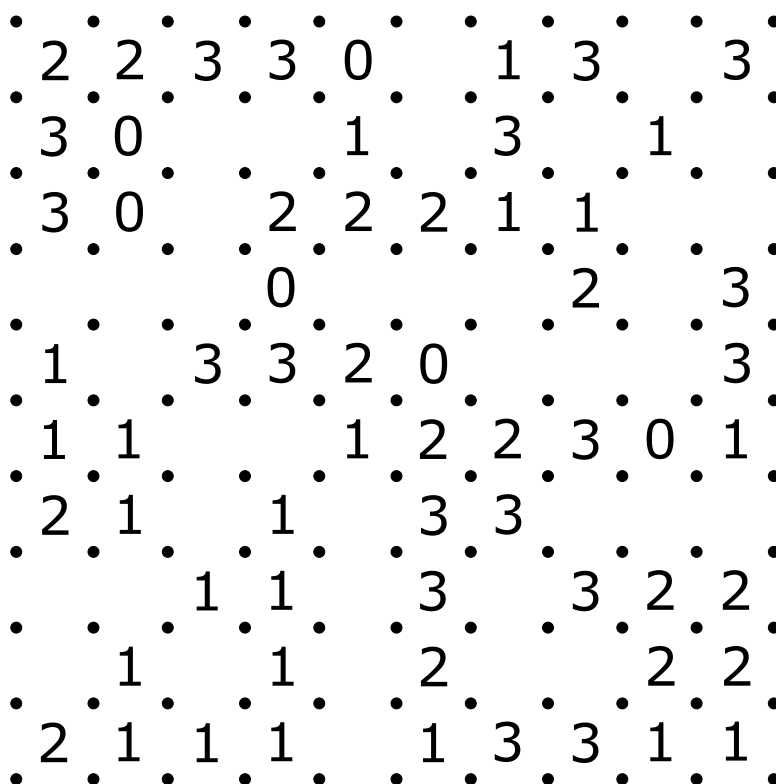


LITHERSLINK

Teken vanuit elk punt óf 1, óf 3, óf 4 (maar nergens 2) lijnstukken naar de horizontale of verticale buren, zodanig dat er meerdere netwerken van lijnen ontstaan, maar er **nergens** een rondweg ontstaat. Elk punt is dus ófwel een eindpunt ófwel een punt waarin een vertakking plaatsvindt. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel lijnstukken zich direct naast, onder of boven die aanwijzing bevinden.

LITHERSLINK

Draw either 1, ór 3, ór 4 (but never 2) line segments from each dot to orthogonally adjacent dots, such that multiple networks of lines are created, but **no loops** will occur. Each dot hence is either an endpoint, or a branching point. The clues in the grid indicate how many line segments can be found directly beside, under or above the clue.

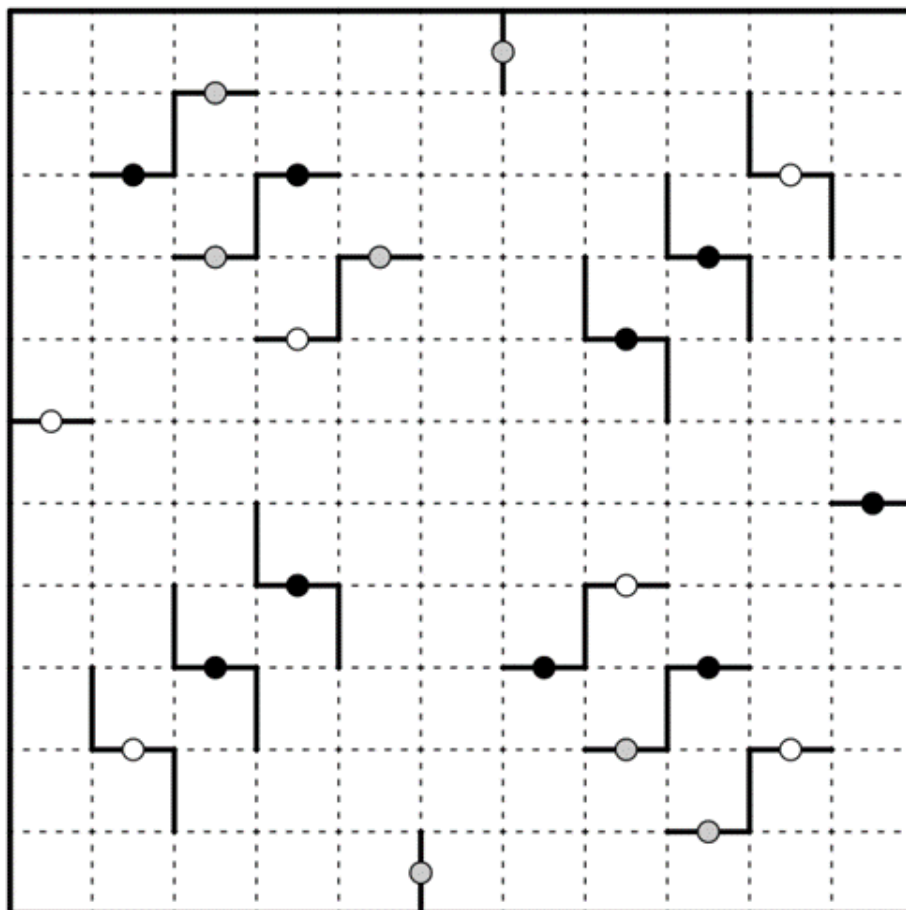


VOXAS

Verdeel het diagram in rechthoeken van 1x2 en 1x3 vakjes. Er zijn al enkele grenslijnen getekend. Een grenslijn met een witte stip ligt tussen twee gebieden met dezelfde grootte én dezelfde oriëntatie. Een grenslijn met een zwarte stip ligt tussen twee gebieden met verschillende grootte én verschillende oriëntatie. Een grenslijn met een grijze stip ligt tussen twee gebieden met óf dezelfde grootte óf dezelfde oriëntatie, maar niet beide.

VOXAS

Divide the grid into rectangles of 1x2 or 1x3 cells. Some borders are already drawn. A border with a white dot separates two regions of both equal size and equal orientation. A border with a black dot separates two regions of both different size and different orientation. A border with a grey dot separates two regions of either equal size or equal orientation, but not both.

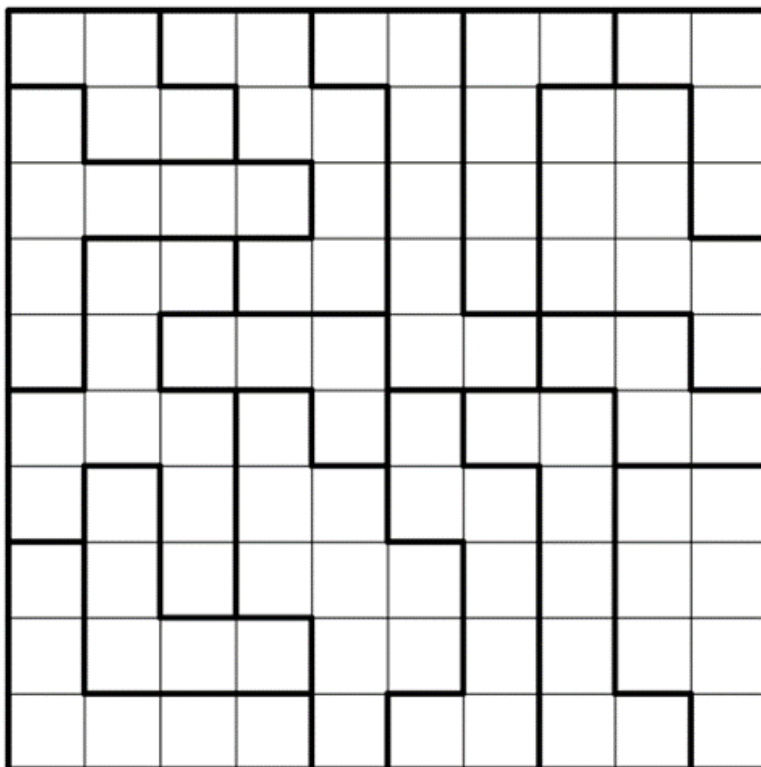


LI-li-TS

Kleur in elk vetomrand gebied een aaneengesloten vorm van 3 óf 4 vakjes (tetro- of trio-mino), zodanig dat alle gekleurde vakjes in het diagram horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan, maar nergens een oppervlak van 2x2 volledig is bedekt. Verder mogen vormen met dezelfde grootte elkaar alleen diagonaal raken.

LI-li-TS

Shade a shape of 3 ór 4 connected cells (tetro- or trio-mino) in each bold outlined region, such that all shaded cells in the grid are connected horizontally or vertically, but no 2x2 area is fully covered. Furthermore, shapes of the same size may touch each other only diagonally.



SCHIEREILANDEN

Teken in het diagram een rivier en enkele schiereilanden. Elk vakje in het diagram hoort bij de rivier óf een schiereiland. De gegeven aanwijzingen zijn geldig voor óf de rivier, of een schiereiland.

RIVIER: Alle vakjes die samen de rivier vormen zijn horizontaal en/of verticaal met elkaar verbonden en beslaan nergens een oppervlakte van 2x2 vakjes. De rivier kan zichzelf vertakken. De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes (horizontaal en verticaal) binnen de rivier kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

SCHIEREILANDEN: Kleur per schiereiland een aantal vakjes zodat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. Elk schiereiland bevat **ten hoogste** één getal, dat de oppervlakte er van aangeeft. Elk schiereiland is verbonden met de rand van het diagram.

PENINSULAS

Draw a river and some peninsulas in the grid. Each cell is either part of the river or a peninsula. The given clues are either valid as clue for the river or for a peninsula.

RIVER: All cells that form the river are connected horizontally and/or vertically but they don't cover an area of 2x2 cells. The river may have branches. The clues indicate how many cells inside the river can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself.

PENINSULAS: Colour some cells such that all coloured cells that form a peninsula are connected horizontally and/or vertically. Each peninsula contains **at most** one number, that indicates the size of the peninsula in number of cells. Each peninsula is connected to the border of the grid.

							5		
3		4		4		4			
	4				7				
		11				11			
			18				4		
10		6						3	
	3				5		4		
		3				6			
			8		9				





AKICHIWAKE

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Elke **rechte reeks** van verbonden witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Aanwijzingen geven de oppervlakte aan van de grootste groep ongekleurde vakjes in dat gebied. Vakjes met aanwijzingen mogen worden gekleurd.

AKICHIWAKE

Shade some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each **straight line** of connected white cells may not cross more than one region border. Clues indicate the size of the largest group of unshaded cells in that region. Cells with clues may be shaded.

3			8			2		
7			1			9		
3			4					
						2		



SUDOKU – X-SOMMEN - GEMIDDELD

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het **exacte gemiddelde** aan van de eerste X cijfers vanaf die kant; waarbij X het eerste cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU – X-SUMS – AVERAGE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the **exact average** of the first X digits as seen from that side, where X is the first digit from that side.

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

		4		7	7		5																																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																																						
								6																																																																
5								5																																																																
								1																																																																
								3																																																																
4																																																																								
								4																																																																
5																																																																								
4																																																																								
	2			6	3			1																																																																



YAJILIN – GEBIEDEN

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat een aanwijzing in een vetomrand gebied precies het aantal gekleurde vakjes in dat gebied aangeeft. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd. Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle witte vakjes door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

REGIONAL YAJILIN

Shade some cells such that a clue in a bold outlined region indicates exactly the corresponding number of shaded cells in that region. Shaded cells may touch each other only diagonally, and cells with clues may be shaded too. Furthermore, draw a single closed loop through all white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself.

0									
1		2			2			2	
		2			1				
2		0			2			0	
			2			1			
1									



DARK KNIGHTLINES – BOXES

Plaats een cijfer (1-4) in elk vakje, zodanig dat vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan niet dezelfde cijfers bevatten en er nergens drie dezelfde cijfers op een rij staan (in geen van de vier richtingen). In elke rij, kolom en 3x3-blok komt elk cijfer tenminste één keer voor.

DARK KNIGHTLINES – BOXES

Place a digit (1-4) in each cell, such that no two cells that can be reached by a (chess) knight-step contain the same digit, and no three consecutive cells in any of the four standard directions contain all the same digits. In each row, column and 3x3 box each digit appears at least once.

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



OPEN SANDWICH

Kleur een aantal lege vakjes. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken. Verdeel de overgebleven witte vakjes in triominos, waarbij het cijfer in een triomino aangeeft hoeveel gekleurde vakjes er horizontaal of verticaal aan deze triomino grenzen. Een triomino bevat hooguit één cijfer.

OPEN SANDWICH

Shade some cells. Shaded cells may only touch diagonally. Divide the remaining white cells in triominos, where the digit in a triomino indicates the number of shaded cells that touch the triomino horizontally or vertically. A triomino contains at most one digit.

2		1		3			0
4			3				5
		1					
						3	
0					2		0
3				3		1	2



SUDOKU - KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer 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 zo'n gebied moeten **verschillend** zijn.

SUDOKU - KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the sum of the digits in that cage. Within each cage all digits must be **different**.

10		16			14		19	
		35		15		19		
15								17
	8				21			
3		30		14		15		4
22							30	
		5			5			

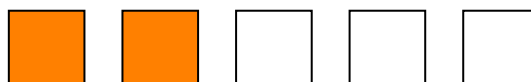
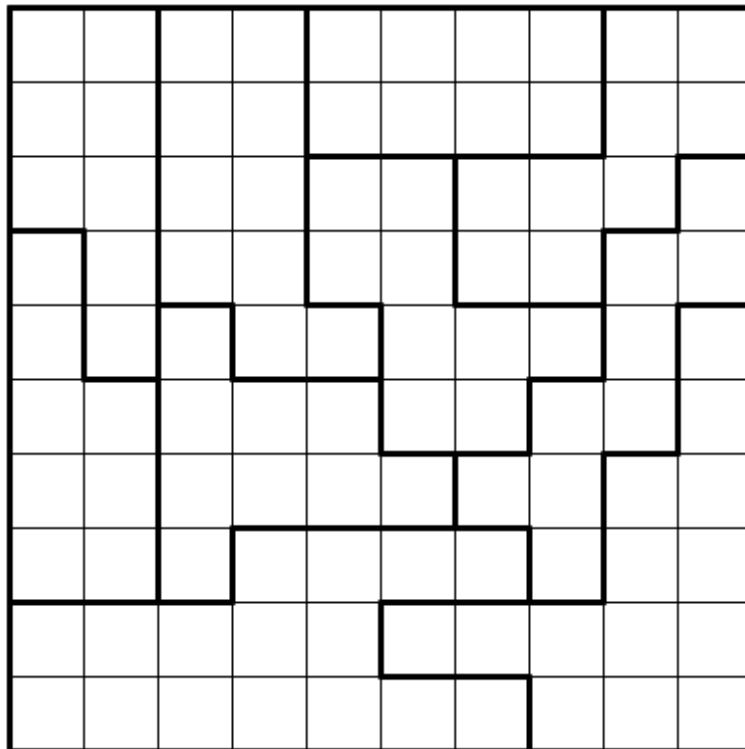


STERRENSLAG

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.





SUDOKU – PARITY PARADE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste N cijfers vanaf die kant. Als het verste cijfer vanaf de kant dat meedoet in de som even is dan zijn alle cijfers ervoor oneven; als het verste cijfer vanaf de kant oneven is dan zijn alle cijfers ervoor even. De waarde van N kan per som verschillen, maar een som bestaat nooit uit één cijfer.

SUDOKU – PARITY PARADE

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. If the furthest digit from the border that is part of the sum is even, all digits before it are odd; if the furthest digit is odd, all digits before it are even. The value of N can differ from sum to sum, but a sum cannot consist of only one digit.

	14		5		3		25		33	
										13
13										
17										5
11										15
8										27
										18
5										
			19		5	26	27		27	

By Richard Stolk



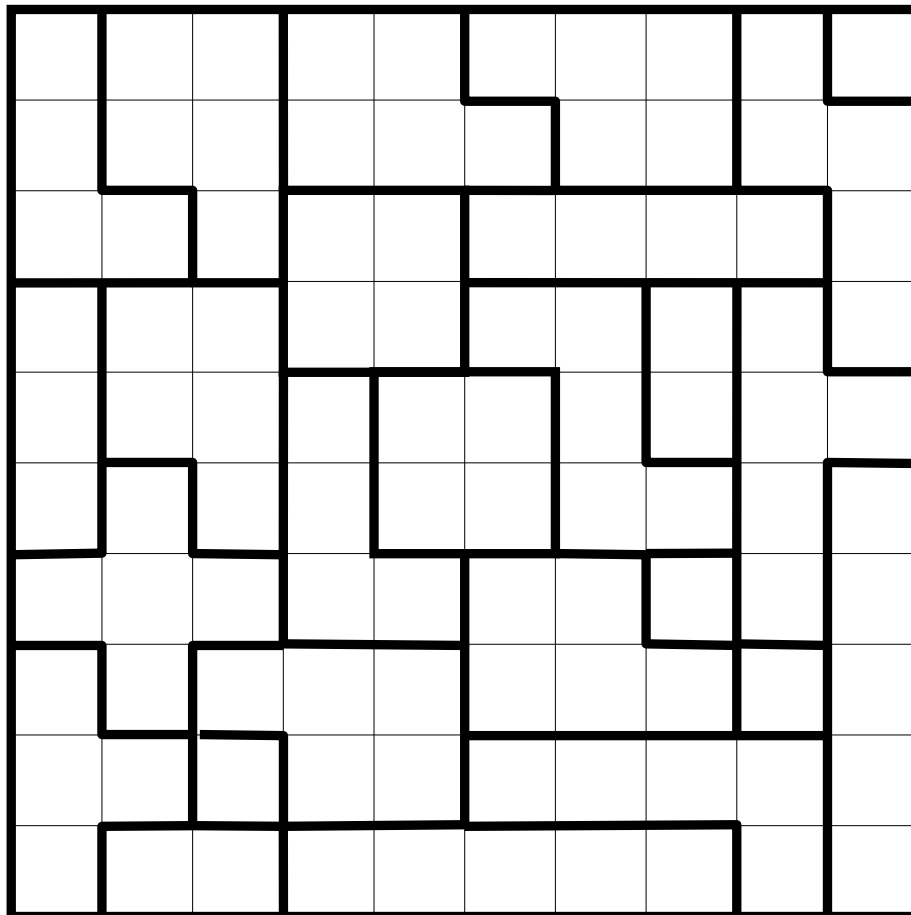
Puzzle ID: #3282

VLINDERSLAG

Plaats de cijfers 1- n in elk vetomrand gebied, waarbij n overeenkomt met het aantal vakjes binnen dat gebied. Twee gelijke cijfers in dezelfde rij of kolom zijn gescheiden door tenminste zoveel vakjes als dat cijfer aangeeft (tussen twee 4-en staan dus minstens vier vakjes met een ander cijfer).

RIPPLE EFFECT

Place the digits 1- n in each bold outlined region, where n corresponds to the number of cells within that region. Two equal digits appearing in the same row or column are separated by at least the number of cells indicated by that digit (e.g. two 4s are separated by at least four cells with other digits).



TAPA

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke delen van de muur staan.

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 remain white and indicate the length of the wall in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, the different wall sections must be separated by at least one white cell.

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



CAPSULES

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

CAPSULES

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

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



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 enkel, 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.

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

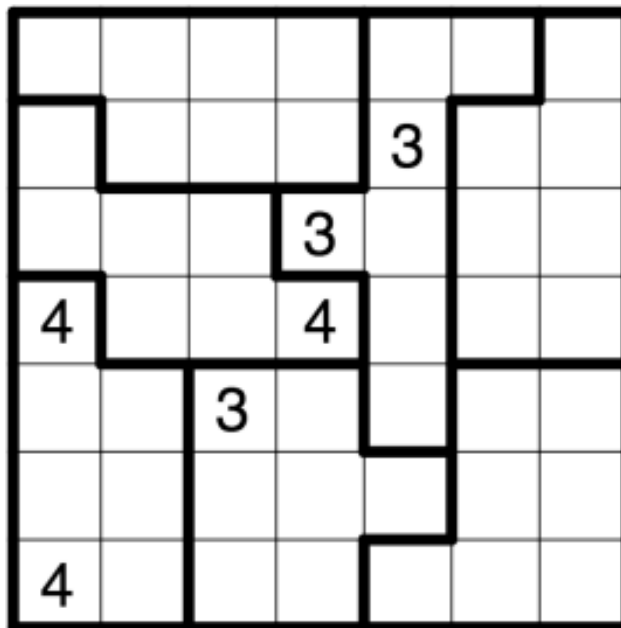


CHAOS 34

Plaats in elke rij, kolom en vetomrand gebied 3 drieën en 4 vieren. Nergens komt een rijtje van 3 drieën of 4 vieren voor (horizontaal, verticaal of diagonaal).

CHAOS 34

Place in each row, column and bold outlined area 3 threes and 4 fours. Nowhere in the grid a line of 3 connected threes or 4 connected fours is formed (horizontally, vertically or diagonally).



NORIKABE

Kleur een aantal domino's zodat het diagram in gebieden verdeeld wordt. Gekleurde domino's mogen elkaar alleen diagonaal raken. Elk ongekleurd gebied bevat precies één aanwijzing, die de grootte van het gebied aangeeft. Vakjes met aanwijzingen mogen niet gekleurd worden.

NORIKABE

Shade some dominoes of cells, dividing the grid into regions. Shaded dominoes may not touch orthogonally. Each orthogonally connected area of unshaded cells contains exactly one clue, that indicates the size of the area. Clue cells cannot be shaded.

	5		5					
								6
								?
11								
?								
						?	2	





SUDOKU – BOTER KAAS EN EIENEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het middenblok fungeert als gids voor alle 9 (corresponderende) blokken. Als in het middenblok een oneven cijfer staat, is in het corresponderende 3x3-blok ten minste één rijtje van drie oneven cijfers te vinden (horizontaal, verticaal of diagonaal). Als in het middenblok een even cijfer staat bevat het corresponderende 3x3-blok een rijtje van drie even cijfers. **In geen enkel 3x3-blok** komt zowel een rijtje van drie even als oneven cijfers voor.

SUDOKU – TIC TAC TOE

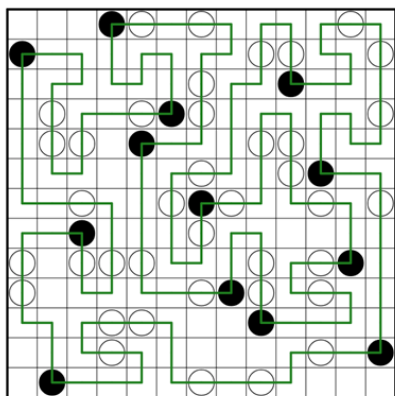
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The central 3x3 block serves as a map to the 9 blocks. Wherever the central block contains an odd digit, the corresponding block must have three odd digits in at least one line (horizontal, vertical or diagonal). Wherever the central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

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

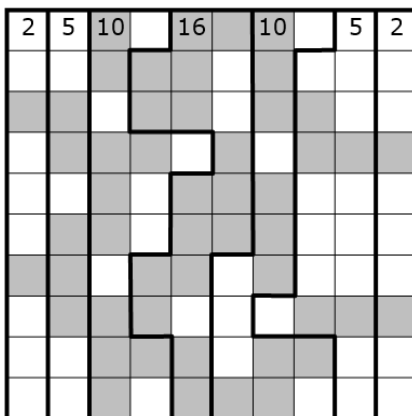


OPLOSSINGEN

#3268
Masyu - Leugenaar



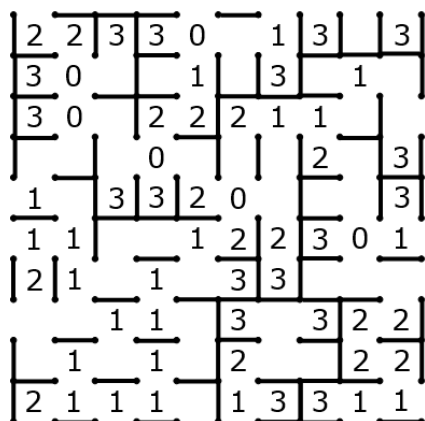
#3269
Aqre



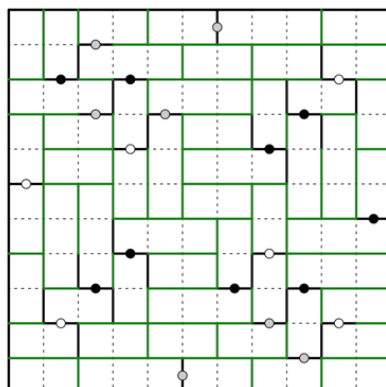
#3270
Sudoku - Non Consecutive

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

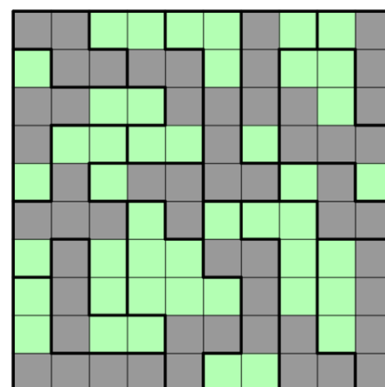
#3271
Litherslink



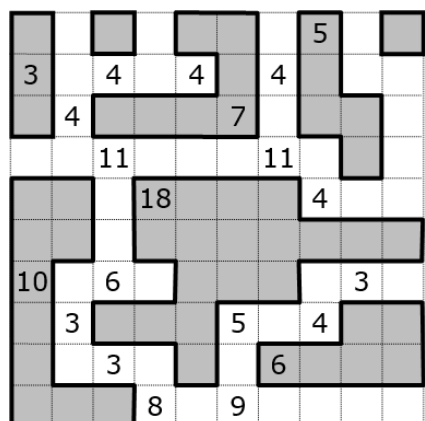
#3272
Voxas



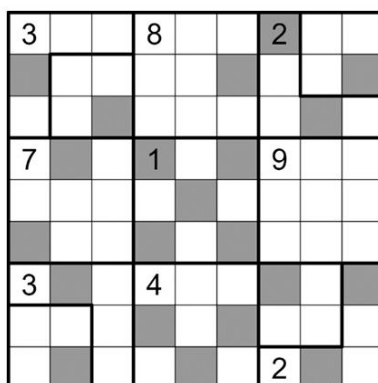
#3273
LI-li-TS



#3274
Schiereilanden



#3275
Akichiwake

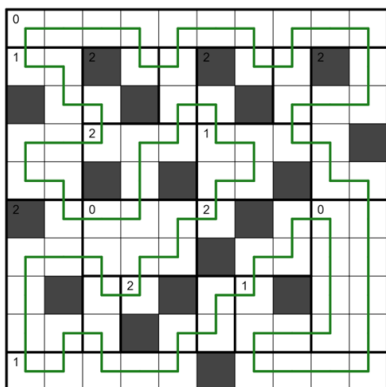


#3276
Sudoku - X-sommen - Gemiddeld

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

OPLOSSINGEN

#3277
Yajilin - Gebieden



#3278
Dark Knightlines - Boxes

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

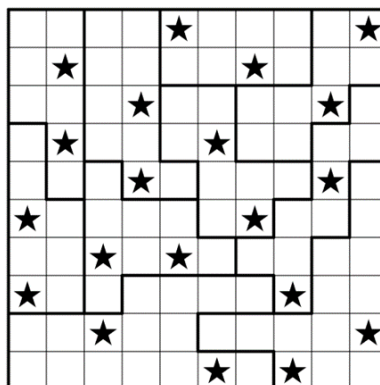
#3279
Open Sandwich

2	1		3			0
4		3				5
	1					
				3		
0				2		0
3			3		1	2

#3280
Sudoku - Killer

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

#3281
Sterrenslag



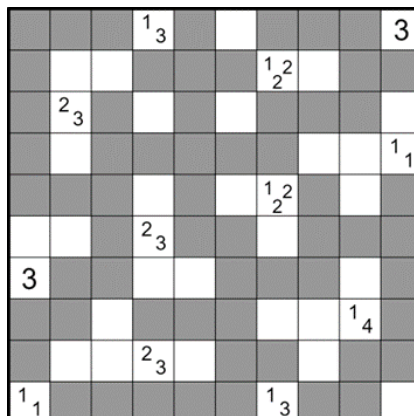
#3282
Sudoku - Parity Parade

	14		5	3	25		33			
	7	9	4	1	3	8	5	6	2	13
	5	6	1	2	9	4	3	7	8	
13	2	8	3	7	5	6	1	9	4	
17	6	4	7	5	8	1	9	2	3	5
11	8	3	9	4	6	2	7	5	1	15
8	1	5	2	3	7	9	8	4	6	27
	4	1	5	8	2	7	6	3	9	18
	9	7	8	6	4	3	2	1	5	
5	3	2	6	9	1	5	4	8	7	
	19		5	26	27		27			

#3283
Vlinderslag

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

#3284
Tapa



#3285
Capsules

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

OPLOSSINGEN

#3286
Fillomino

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

#3287
Chaos 34

3	4	3	3	4	4	4
3	4	4	4	3	3	4
4	4	3	3	4	4	3
4	3	4	4	3	3	4
4	3	3	4	4	4	3
3	4	4	4	3	3	4
4	3	4	3	4	4	3

#3288
Norikabe

	5		5						
									6
									?
11									
?									
						?		2	

#3289
Sudoku – Boter Kaas en Eieren

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