



Puzzelmagazine

Mei 2023

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-05-23	3245	Loting	2*	Robert Beärda
2-05-23	3246	Sudoku - Futoshiki Koppeling	3*	Wilbert Zwart
3-05-23	3247	Dubbel en Dwars	3*	Peter Bruin
4-05-23	3248	Five Cells	4*	Chiel Beenhakker
5-05-23	3249	Sudoku - Paardensprong	4*	Yuk Yee Lee Au
8-05-23	3250	Hebi-Ichigo	2*	Mark Sweep
9-05-23	3251	Sudoku - Mathrax	3*	Arvid Baars
10-05-23	3252	Open Sandwich	3*	Bram de Laat
11-05-23	3253	Sudoku - Difference Pointers	4*	Richard Stolk
12-05-23	3254	Eiland	5*	Saskia Benedictus
15-05-23	3255	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee Au
16-05-23	3256	Double Choco	3*	Chiel Beenhakker
17-05-23	3257	Pentomineus	3*	Wilbert Zwart
18-05-23	3258	Sudoku - N-Sommen	4*	Bram de Laat
19-05-23	3259	Japane Som-Koraal	4*	Lars Slofstra
22-05-23	3260	Tentje-Boompje - Alle Eentjes	2*	Anneke Grünefeld
23-05-23	3261	Treinstations	3*	Mark Sweep
24-05-23	3262	Sudoku - Anti Ofilant	3*	Saskia Benedictus
25-05-23	3263	Buren - Flats	3*	Richard Stolk
26-05-23	3264	Ace Sudoku	4*	Bram de Laat
29-05-23	3265	Kurodoko	2*	Chiel Beenhakker
30-05-23	3266	WCPN Box	3*	Wilbert Zwart
31-05-23	3267	Sudoku - Parity Parade	3*	Richard Stolk

LOTING

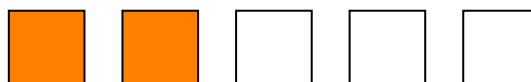
Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given words can be formed. Which letters are in the same box?

1	2	3	4	5

- BAJOR
- BALOK
- DUKAT
- FORGE
- ICHEB
- NERYS
- OMEGA
- PHLOX
- QUARK
- SPOCK
- TUVIX
- ZIYAL



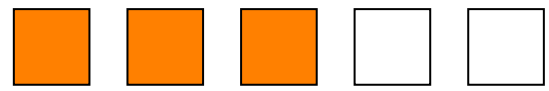
SUDOKU – FUTOSHIKI KOPPELING

Plaats de cijfers 1-6 in elk diagram precies één keer in elke rij, kolom en 2x3-blok. Cijfers in een wit vakje zijn verschillend van de andere cijfers op exact dezelfde positie in de andere diagrammen. Alleen cijfers in grijze vakjes in verschillende diagrammen zijn gelijk aan elkaar. Symbolen tussen de diagrammen geven aan welk van de aangrenzende cijfers het kleinste (<) of grootste is, danwel dat de cijfers gelijk zijn aan elkaar (=).

SUDOKU – FUTOSHIKI CONNECTION

Place the digits 1-6 exactly once in each row, column and 2x3 block of each of the four grids. Only digits in grey cells can appear in the same position in different grids; digits in white cells must be different in each grid. Signs indicate which of the two adjacent digits is smaller (<) or larger, or equal (=) to each other.

<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td>6</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> </table>	1								5													6				4											> > < > > > < <	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> </table>						3				2											3								2							
1																																																																										
		5																																																																								
			6																																																																							
	4																																																																									
					3																																																																					
			2																																																																							
		3																																																																								
				2																																																																						
^ v ^ v v ^		v v = ^ ^ =																																																																								
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td></tr> </table>		3					5								1											6					2						> > < > > <	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td></td><td>3</td></tr> </table>					6							2				3													5							3
	3																																																																									
5																																																																										
		1																																																																								
	6																																																																									
2																																																																										
				6																																																																						
					2																																																																					
			3																																																																							
				5																																																																						
					3																																																																					
	=																																																																									

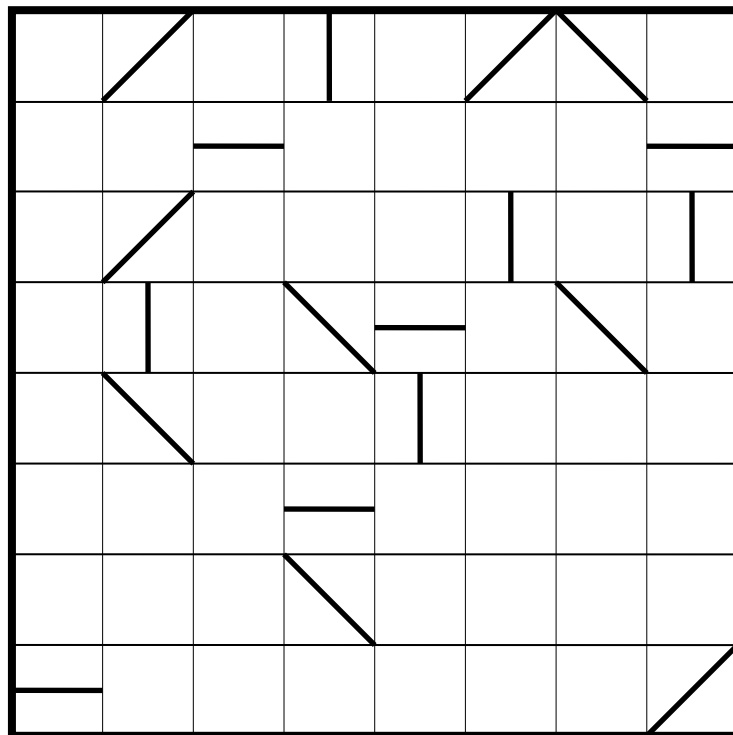
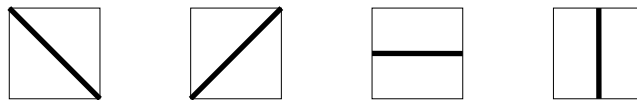


DUBBEL EN DWARS

Plaats in elk vakje een van de afgebeelde lijnen, zodat in elke rij en kolom alle vier de lijnen twee keer voorkomen. Lijnen mogen niet 'doorlopen' in een (diagonaal) buurvakje.

DOUBLE WITHOUT EXTENSION

Place one of the given lines in each cell, in such a way that each row and column contains each line twice. Lines may not 'extend' in the (diagonal) neighbouring cell.



FIVE CELLS

Verdeel het diagram in pentomino's (gebieden van vijf aaneengesloten vakjes), door de randen in te tekenen. De aanwijzingen geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan.

FIVE CELLS

Divide the grid into pentominos (regions of five connected cells), by drawing their borders. The clues indicate how many border lines are directly beside, under or above the clue.

	3	2					2	3	
				1	3				
1	3							2	3
				2	3				
		1					1		
		2					2		
				1	3				
2	3							2	1
				3	1				
	3	2					3	2	

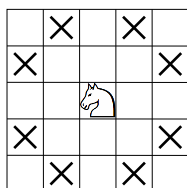


SUDOKU – PAARDENSPRONG

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 may not contain the same digit.



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

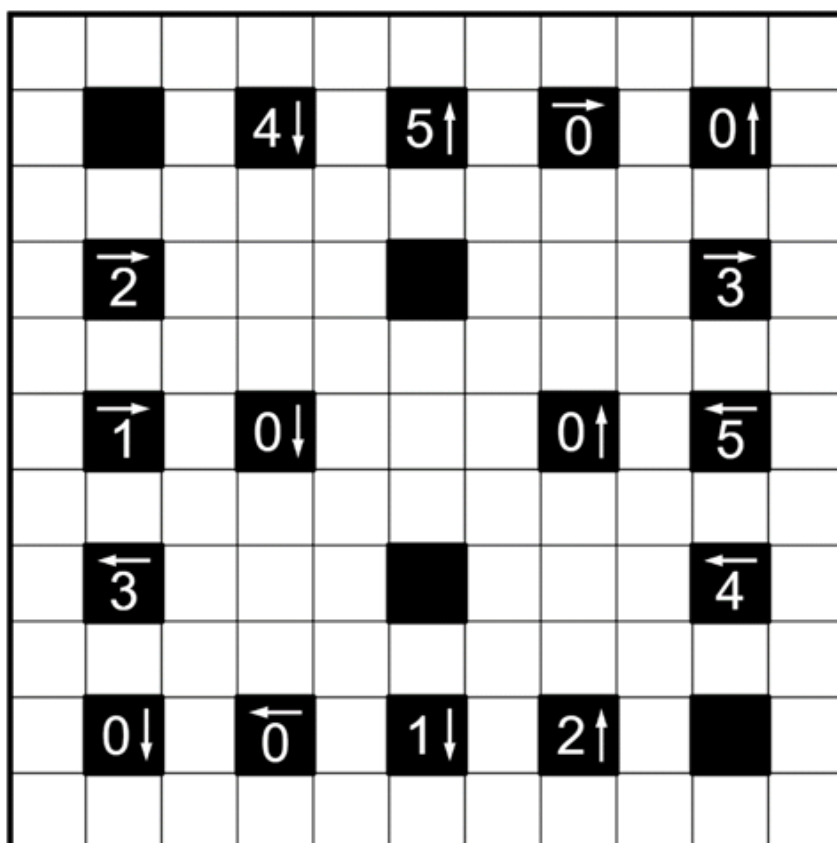


HEBI-ICHIGO

Plaats cijfers in sommige lege vakjes, waarbij groepjes van 1-5 worden gevormd en opeenvolgende cijfers direct naast elkaar liggen. Verschillende groepen mogen elkaar alleen diagonaal raken. Als je in een groep van de 2 naar de 1 gaat, mag er in die richting geen andere groep te zien zijn, tenzij deze groep achter een volgende aanwijzing ligt. Aanwijzingen laten het eerste cijfer in die richting zien, tot aan de rand van het diagram of de volgende aanwijzing. Een nul geeft aan dat er in die richting geen cijfer staat.

HEBI-ICHIGO

Place digits in some empty cells such that groups 1-5 are formed and each consecutive digit in the sequence must be orthogonally adjacent to the next. Groups may only touch each other diagonally. The 1 in a sequence must not be able to see any numbers in a straight line in the direction it's pointing (away from its adjacent 2) unless a clued cell blocks its view. A clue represents the first digit seen in the indicated direction, up to the border of the grid or the next clue. A zero indicates that no digit is seen in that direction.

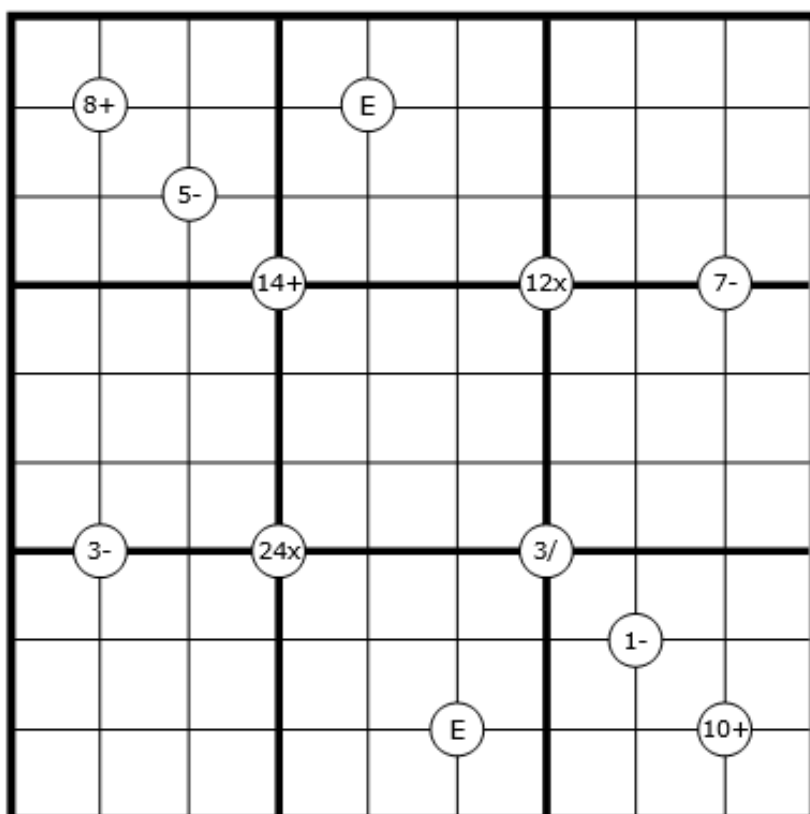


SUDOKU – MATHRAX

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 de **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.

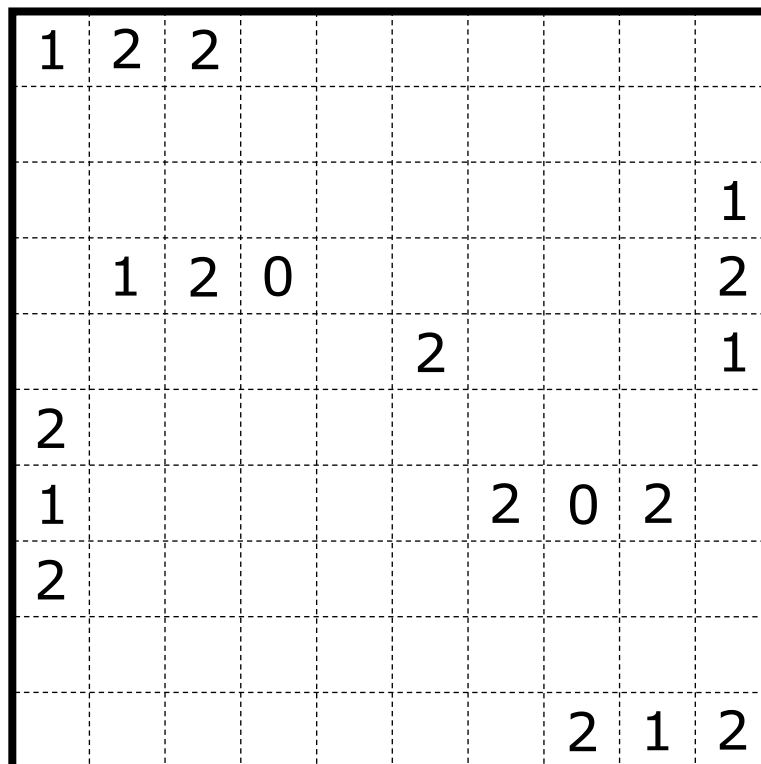


OPEN SANDWICH

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.

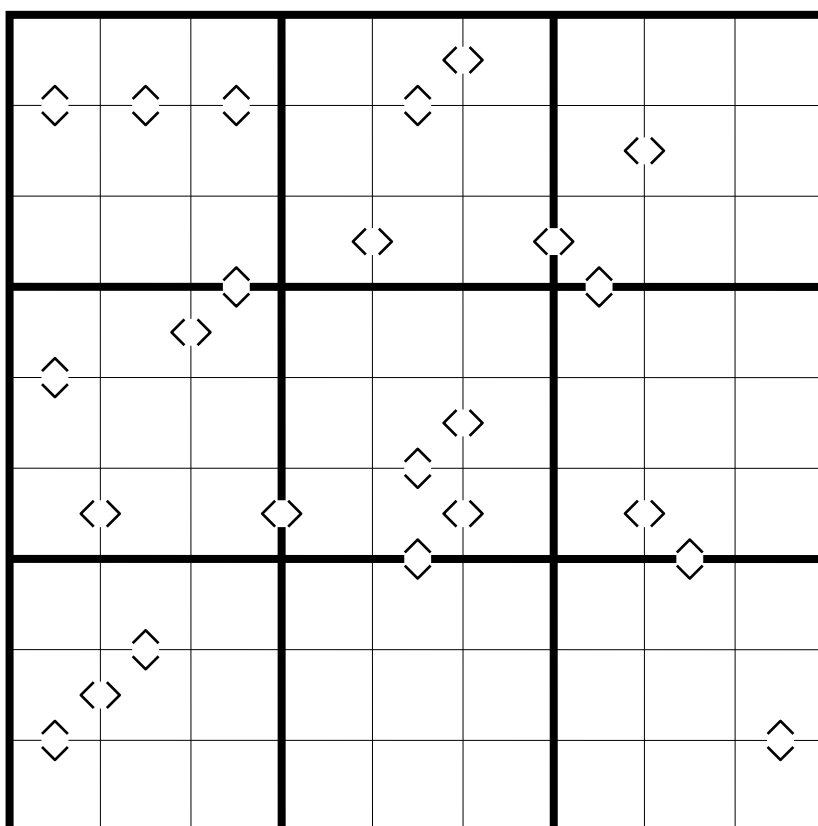


SUDOKU – DIFFERENCE POINTERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen waarbij het verschil tussen twee horizontaal aangrenzende getallen gelijk is aan het eerste getal in de betreffende rij, is dat aangegeven met een **horizontaal** geplaatst ongelijkheidssymbool. In alle gevallen waarbij het verschil tussen twee verticaal aangrenzende getallen gelijk is aan het eerste getal in de betreffende kolom, is dat aangegeven met een **verticaal** geplaatst symbool.

SUDOKU – DIFFERENCE POINTERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In all cases where the difference between two horizontally adjacent digits is equal to the first digit in the corresponding row, an inequality sign is placed **horizontally**. In all cases where the difference between two vertically adjacent digits is equal to the first digit in the corresponding column, an inequality sign is placed **vertically**.





EILAND

Kleur enkele vakjes, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied (het eiland) vormen. Elke aanwijzing is deel van het eiland, en geeft aan hoeveel witte vakjes kunnen worden bereikt vanaf dat vakje, waarbij vakjes met getallen de doorgang blokkeren.

ISLAND

Shade some cells, such that all remaining white cells forms a single connected area (the island). Each clue is part of the island, and indicates the number of white cells that can be reached from that cell, where numbered cells block the passage.

			2					6	
3		4		4					
						8		1	
		3		6					3
						2		4	
	4		5						
5					4		5		
	2		5						
					2		3		3
	5					4			





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 corresponding row or column.

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

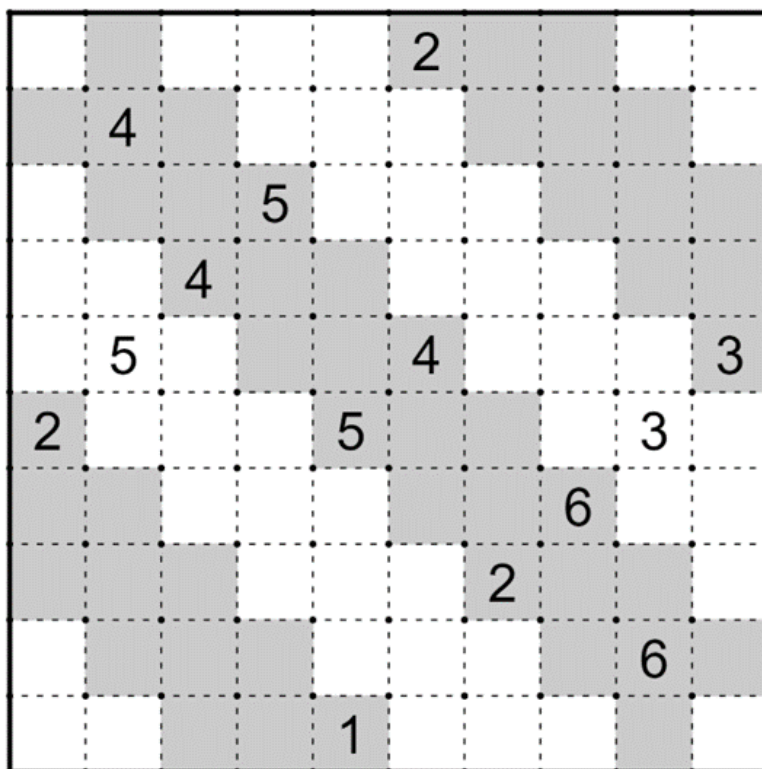


DOUBLE CHOCO

Verdeel het diagram in regio's van horizontaal en verticaal verbonden vakjes. Elke regio bevat een groep witte vakjes en een groep grijze vakjes, zodanig dat de vorm van beide groepen gelijk is, waarbij rotaties en spiegelingen zijn toegestaan. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel witte én hoeveel grijze vakjes zich in die regio bevinden. Een regio kan één, geen, of meerdere aanwijzingen bevatten.

DOUBLE CHOCO

Divide the grid into regions of orthogonally connected cells. Each region contains one group of white cells and one group of grey cells, such that the shape of both groups is identical, allowing rotations and reflections. Clue cells must belong to a region with the indicated number of grey cells as well as white cells. Regions can contain one, none or multiple clue cells.

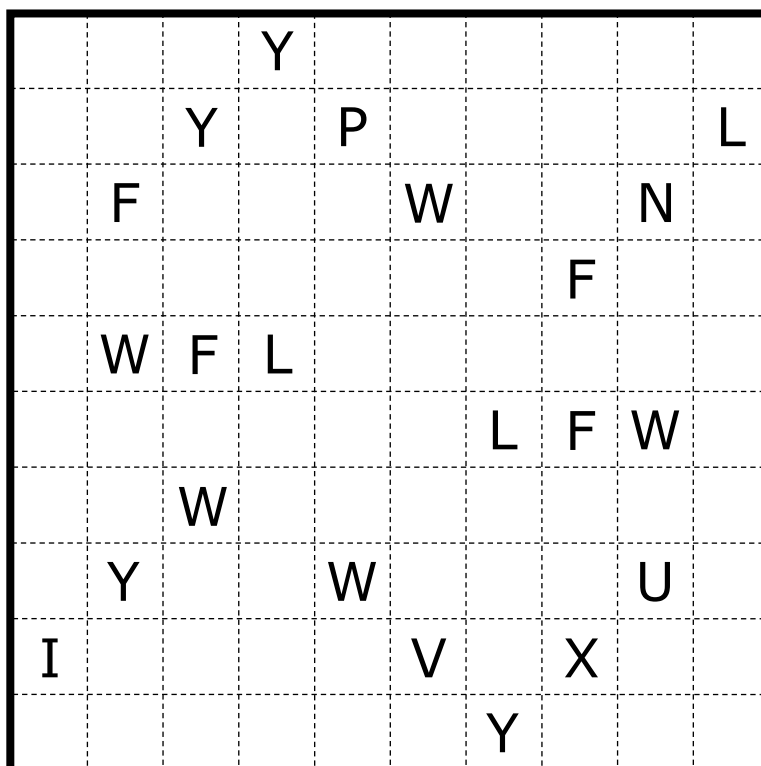
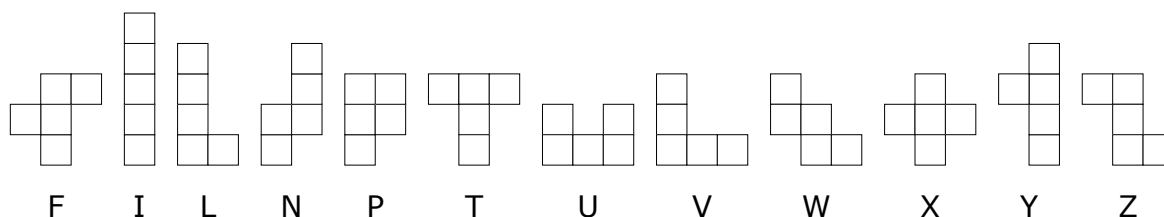


PENTOMINEUS

Verdeel het diagram in pentominos zodat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentominos met dezelfde vorm kunnen **meer dan eens** gebruikt worden, maar mogen elkaar dan alleen **diagonaal raken**. De gegeven letters, zijn elk onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter. Pentominos mogen meerdere gegeven letters bevatten.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that every cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may be used **more than once**, but may touch each other **only diagonally**. The given letters are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain more than one letter.



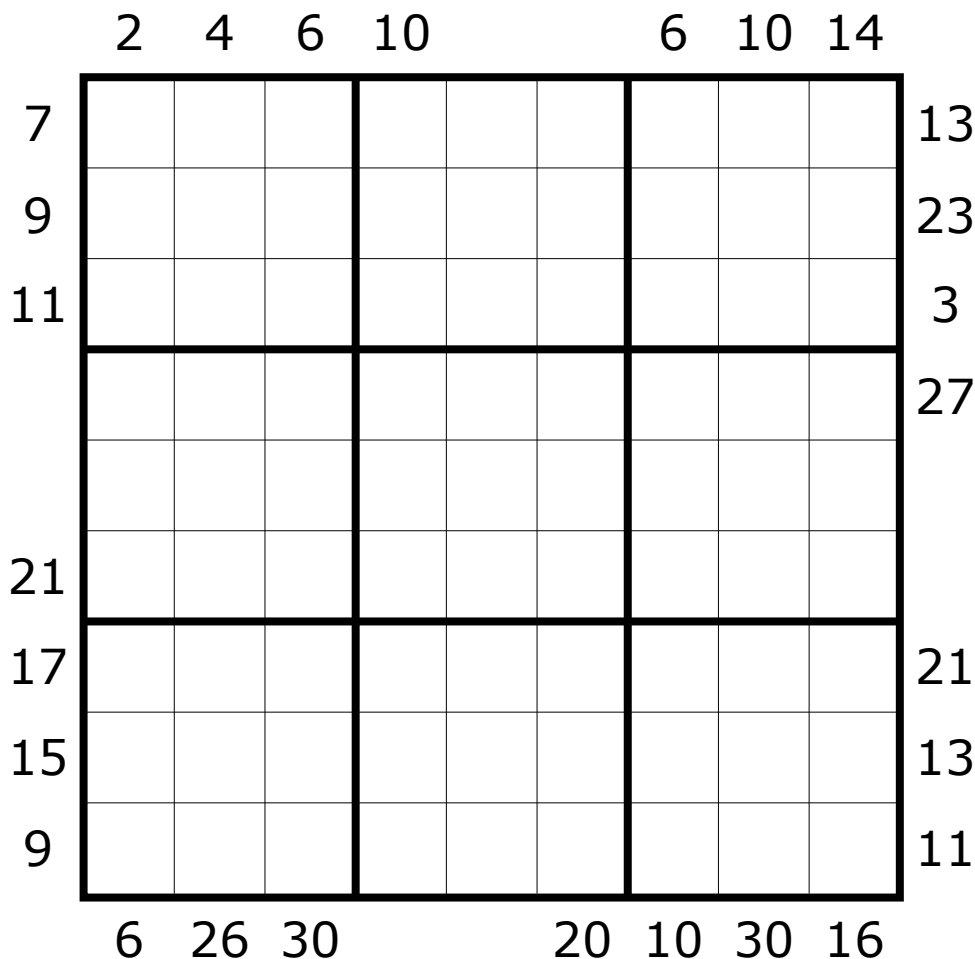


SUDOKU – N-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de eerste N cijfers in de betreffende rij of kolom vanaf die kant aan, waarbij N elk willekeurig aantal kan zijn.

SUDOKU – N-SUMS

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 placed from that side in the corresponding row or column, where N can be any number.





JAPANESE SOM-KORAAL

Plaats cijfers (1-8) in een aantal vakjes om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er lege cellen worden ingesloten. **Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** vakjes gevuld met cijfers. Cijfers mogen in elke rij of kolom maximaal één keer voorkomen. De aanwijzingen buiten het diagram geven in de juiste volgorde de som aan van aaneengesloten blokken vakjes met cijfers in de betreffende rij of kolom. Tussen twee blokken vakjes met cijfers staat ten minste één leeg vakje. Een vraagteken kan elk getal (1-36) weergeven.

JAPANESE SUM-CORAL

Write digits (1-8) in some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any empty cells. **No 2x2** area may be fully filled with digits. Digits may not repeat within any row or column. Clues outside the grid indicate the sums of connected filled cells in the corresponding row or column in the correct order. There must be at least one empty cell between two blocks of filled cells. A question mark can be replaced by any number (1-36).

		8		?		8		
	6	7	5	8	?	7	3	9
	11	4	14	15	11	16	8	?

14	7							
8	16							
	?							
8	16	5						
	14	9						
	7	8						
	12	14						
4	8	8						

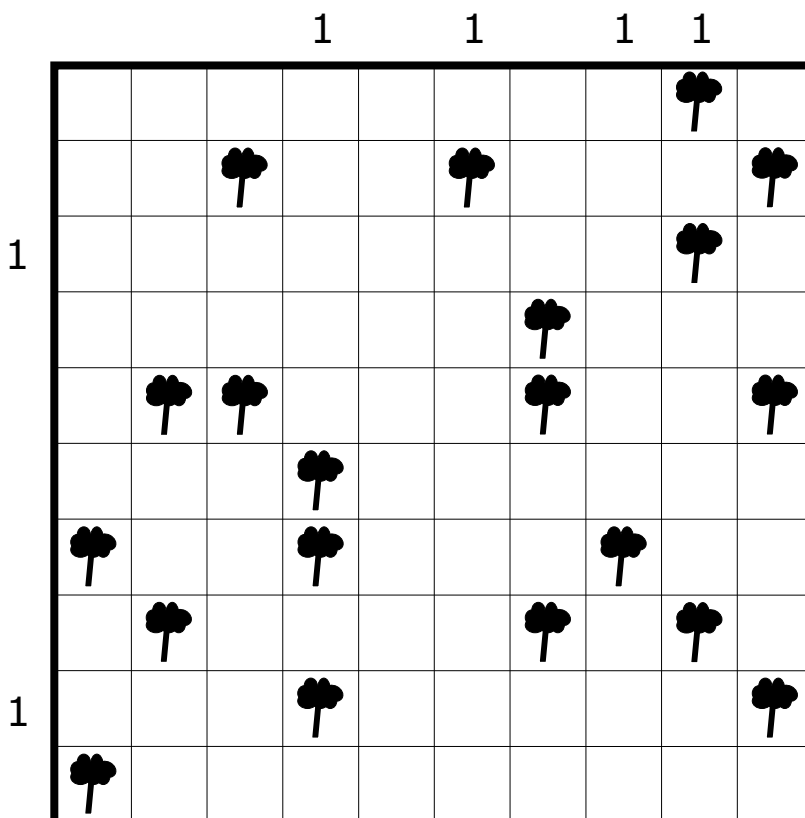


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Elk tentje hoort bij één boom. 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. **Alle mogelijke aanwijzingen '1' buiten het diagram zijn gegeven!**

TENTS -ALL ONES

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Each tent belongs to it's own tree. 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. **All possible clues '1' outside the grid are given!**

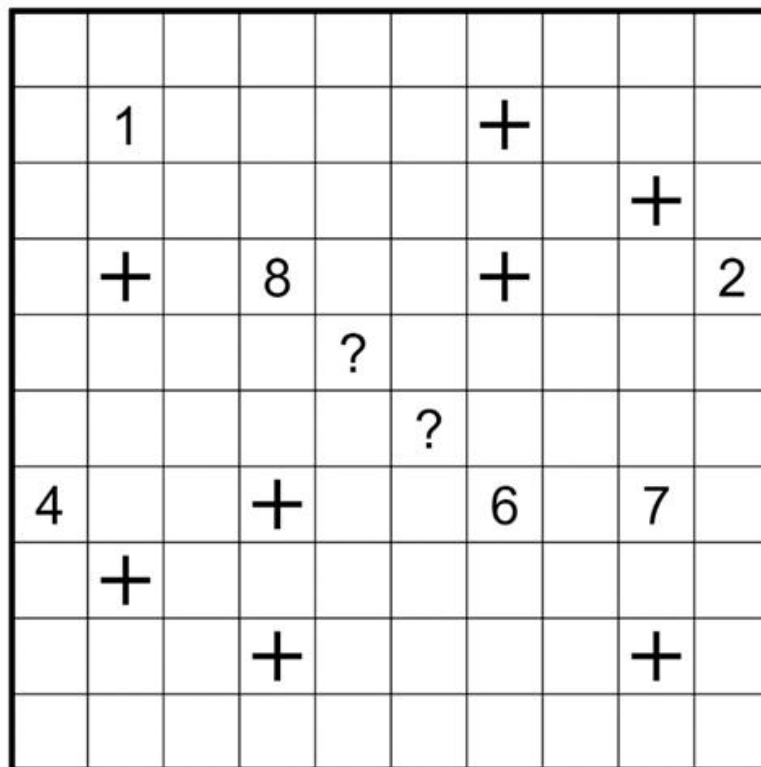


TREINSTATIONS

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist zichzelf alleen op alle aangegeven kruispunten. De gegeven getallen en vraagtekens stellen stations voor, welke in oplopende volgorde moeten worden doorlopen. De route gaat in alle stations rechtdoor.

RAILWAY STATIONS

Draw a single closed loop through all cells of the grid that connects the centers of adjacent cells that crosses itself only at all given intersections. The given numbers and question marks indicate railway stations that have to be passed in the correct order. The loop goes straight through all railway stations.

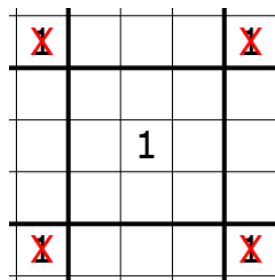


SUDOKU – ANTI OLIFANT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Hetzelfde cijfer kan niet op een 2-2-afstand voorkomen.

SUDOKU – ANTI ELEPHANT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits may not be repeated at a 2-2-distance.



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



BUREN – FLATS

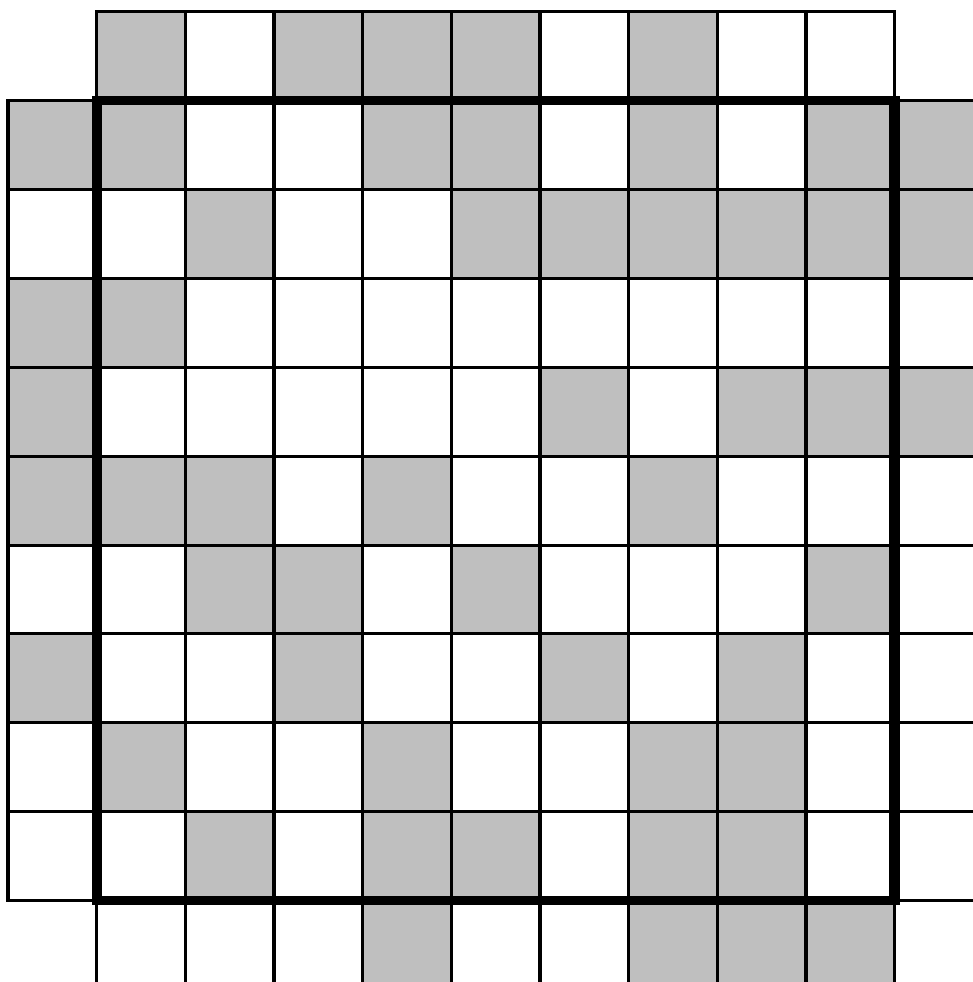
Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij en kolom van het vet omlijnde 9x9-gebied. Grijs vakjes hebben geen horizontaal of verticaal buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één horizontaal of verticaal buurvakje met hetzelfde cijfer. Alle grijze vakjes zijn gegeven.

De cijfers binnen het 9x9-gebied stellen flatgebouwen voor van die hoogte. De cijfers buiten dit gebied geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

NEIGHBOURS – SKYSCRAPERS

Place the digits 1-3 three times each in each row and column within the bold outlined 9x9 region. Grey cells have no horizontal or vertical adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one horizontal or vertical adjacent cell containing the same digit. All grey cells are given.

Each digit within the 9x9 region represents a skyscraper of that height. Digits outside this region indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.





ACE SUDOKU

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

In elk 3x3-blok geldt ten minste één van beide restricties:

Horizontaal en verticaal aangrenzende cijfers zijn **niet opeenvolgend** of horizontaal en verticaal aangrenzende cijfers hebben **geen som van 11**. Er zijn geen restricties tussen cijfers in verschillende 3x3-blokken.

ACE SUDOKU

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

In each 3x3 box at least one of the following restrictions is valid:

Orthogonal adjacent digits are **non consecutive** or orthogonal adjacent digits **don't have a sum of 11**.

There are no restrictions between digits in different 3x3 blocks.

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

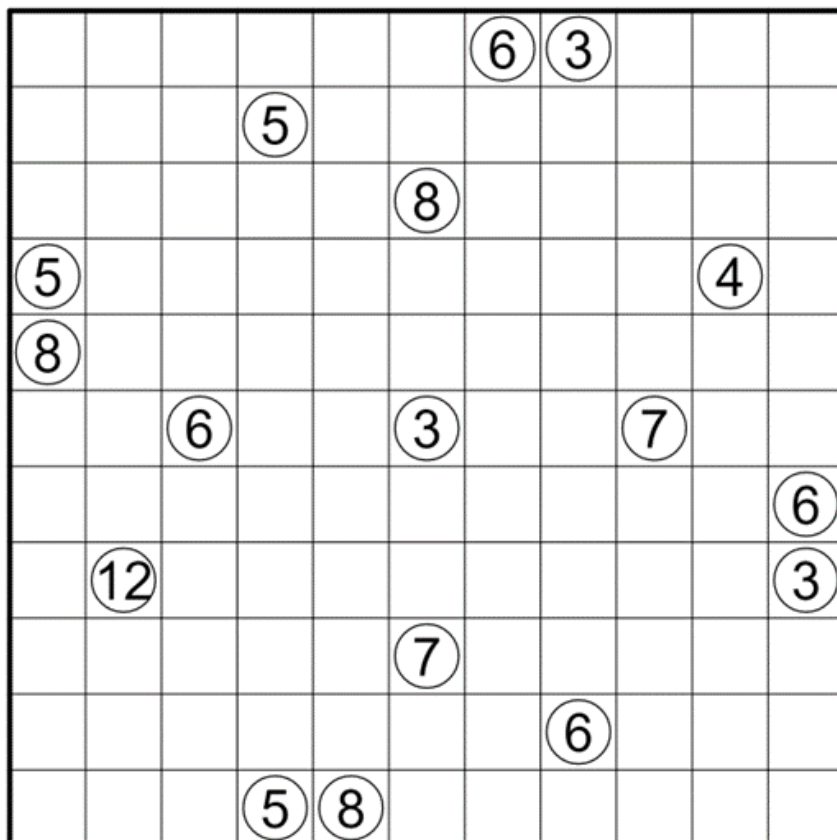


KURODOKO

Kleur een aantal vakjes die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen mogen niet gekleurd worden en geven aan hoeveel vakjes er vanuit dat vakje horizontaal en verticaal in een rechte lijn te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf.

KURODOKO

Shade some cells that may only touch diagonally such that all remaining white cells form a single connected group of cells. Clue cells may not be shaded and indicate how many cells can be seen horizontally and vertically in a straight line from that cell, **including** the cell itself.



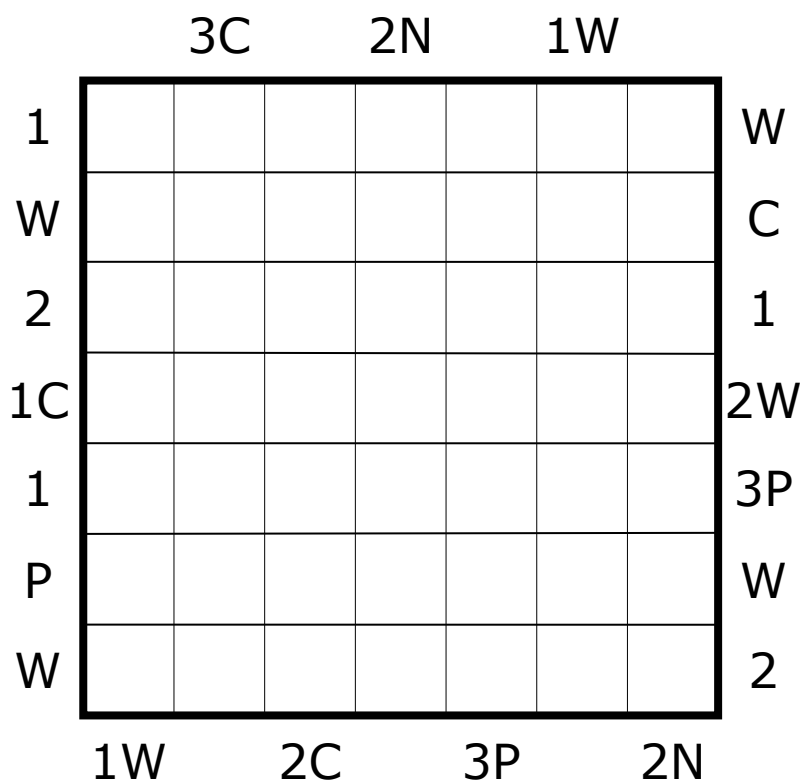


WCPN BOX

Plaats de cijfers 1-3 en de letters WCPN precies één keer in elke rij en kolom. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter en/of het eerste cijfer aan dat je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

WCPN BOX

Place the digits 1-3 and the letters WCPN exactly once in every row and column. Clues outside the grid indicate the first letter and/or digit in that row or column as seen from that direction.

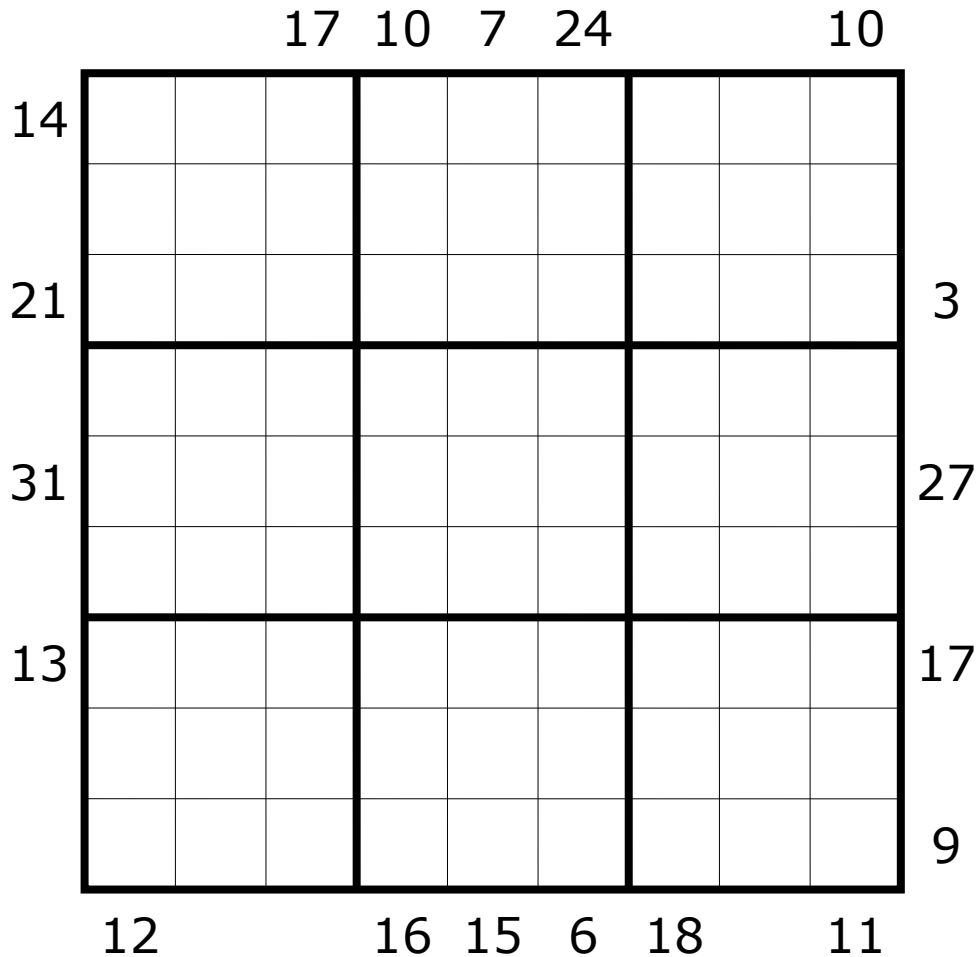


SUDOKU – PARITY PARADE

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.



OPLOSSINGEN

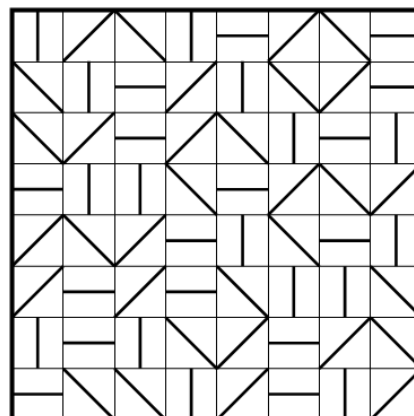
#3245
Loting

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

#3246
Sudoku – Futoshiki Koppeling

1	2	3	4	5	6	>	2	5	1	6	4	3															
4	6	5	3	2	1	<	3	4	6	2	1	5															
5	3	6	1	4	2	>	1	6	5	4	3	2															
2	1	4	6	3	5	>	4	2	3	5	6	1															
6	4	2	5	1	3	<	5	1	4	3	2	6															
3	5	1	2	6	4	<	6	3	2	1	5	4															
						^							v							=							=
4	3	6	1	2	5	>	3	1	2	5	6	4															
5	1	2	4	6	3	<	6	5	4	1	3	2															
6	2	1	5	3	4	>	2	4	6	3	1	5															
3	5	4	2	1	6	>	5	3	1	4	2	6															
1	6	5	3	4	2	<	4	2	3	6	5	1															
2	4	3	6	5	1	=	1	6	5	2	4	3															

#3247
Dubbel en Dwars



#3248
Five Cells

	3	2					2	3	
			1	3					
1	3						2	3	
			2	3					
		1					1		
		2					2		
			1	3					
2	3						2	1	
			3	1					
	3	2					3	2	

#3249
Sudoku - Paardensprong

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

#3250
Hebi-Ichigo

	1	2	3	4	5				
			4↓	5↑		0→		0↑	1
		5	4	3					2
5	2			2				3	3
4	3	2		1				5	4
	1	1	0↓			0↑	5	5	
4	5				5		4	3	2
3	3				4			4	1
2					3	2	1		
1	0↓		0→	1↓	2↑				
					1	2	3	4	5

#3251
Sudoku - Mathrax

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

#3252
Open Sandwich

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

#3253
Sudoku – Difference Pointers

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

OPLOSSINGEN

#3254
Eiland

		2				6
3	4	4				
				8		1
	3	6				3
				2		4
	4	5				
5			4	5		
	2	5				
			2	3		3
5			4			

#3255
Sudoku – Pole Position

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

#3256
Double Choco

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

#3257
Pentomineus

		Y						
	Y	P						L
F			W					N
						F		
W	F	L						
					L	F	W	
	W							
	Y		W					U
I				V	X			
				Y				

#3258
Sudoku – N-Sommen

	2	4	6	10		6	10	14		
7	2	4	1	3	7	9	6	5	8	13
9	9	6	5	2	8	1	7	4	3	23
11	8	3	7	5	6	4	9	1	2	3
	4	5	2	7	9	6	8	3	1	27
	7	1	6	8	4	3	5	2	9	
21	3	9	8	1	5	2	4	7	6	
17	6	2	9	4	3	5	1	8	7	21
15	5	7	3	6	1	8	2	9	4	13
9	1	8	4	9	2	7	3	6	5	11
	6	26	30			20	10	30	16	

#3259
Japanse Som-Koraal

		8		?		8				
		6	7	5	8	?	7	3	9	
		11	4	14	15	11	16	8	?	
14	7		3	5	6			7		
8	16		3	5		2	6	7	1	
	?		1							
8	16	5	2	6		8	7	1	5	
14	9		1	6	7		2	3	4	
7	8			7			8			
12	14		7	4	1		3	5	6	
4	8	8	4				8		2	6

#3260
Tentje-Boompje – Alle Eentjes

		1		1		1		1	
		△	●		△	●		△	●
1									
		△	●		△	●		△	●
	△	●	△	●		△	●		△
	△	●	△	●		△	●		△
	△	●	△	●		△	●		△
1									
	△	●	△	●		△	●		△
	△	●	△	●		△	●		△

#3261
Treinstations

	1								
		8						2	
			?						
				?					
4					6			7	

#3262
Sudoku – Anti Olifant

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

OPLOSSINGEN

#3263
Buren - Flats

	1	2	1	2	1	2	3	2	2	
1	3	2	3	1	3	2	1	2	1	3
2	2	1	3	3	2	1	2	1	3	1
3	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2
1	3	3	1	2	2	1	3	2	1	3
3	1	2	1	3	2	3	1	3	2	2
2	2	1	3	2	1	3	2	3	1	2
1	3	3	1	2	3	1	2	1	2	2
2	1	3	2	1	3	2	1	2	3	1
2	2	1	2	3	1	2	3	1	3	1
	2	2	2	1	2	2	1	3	1	

#3264
Ace Sudoku

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

#3265
Kurodoko

#3266
WCPN Box

		3C	2N	1W				
1	P	C	1	N	2	W	3	W
W	2	3	W	P	N	1	C	C
2	N	2	3	C	W	P	1	1
1C	C	N	P	W	1	3	2	2W
1	W	1	N	2	3	C	P	3P
P	3	P	2	1	C	N	W	W
W	1	W	C	3	P	2	N	2
	1W	2C	3P	2N				

#3267
Sudoku - Parity Parade

			17	10	7	24		10		
14	9	1	4	3	2	7	8	6	5	
	2	6	8	1	5	9	4	7	3	
21	7	3	5	6	4	8	9	1	2	3
	4	2	7	8	1	5	6	3	9	
31	3	5	1	9	7	6	2	4	8	27
	8	9	6	2	3	4	1	5	7	
13	6	7	3	4	8	2	5	9	1	17
	1	4	2	5	9	3	7	8	6	
	5	8	9	7	6	1	3	2	4	9
	12			16	15	6	18		11	