



Puzzelmagazine

November 2023

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

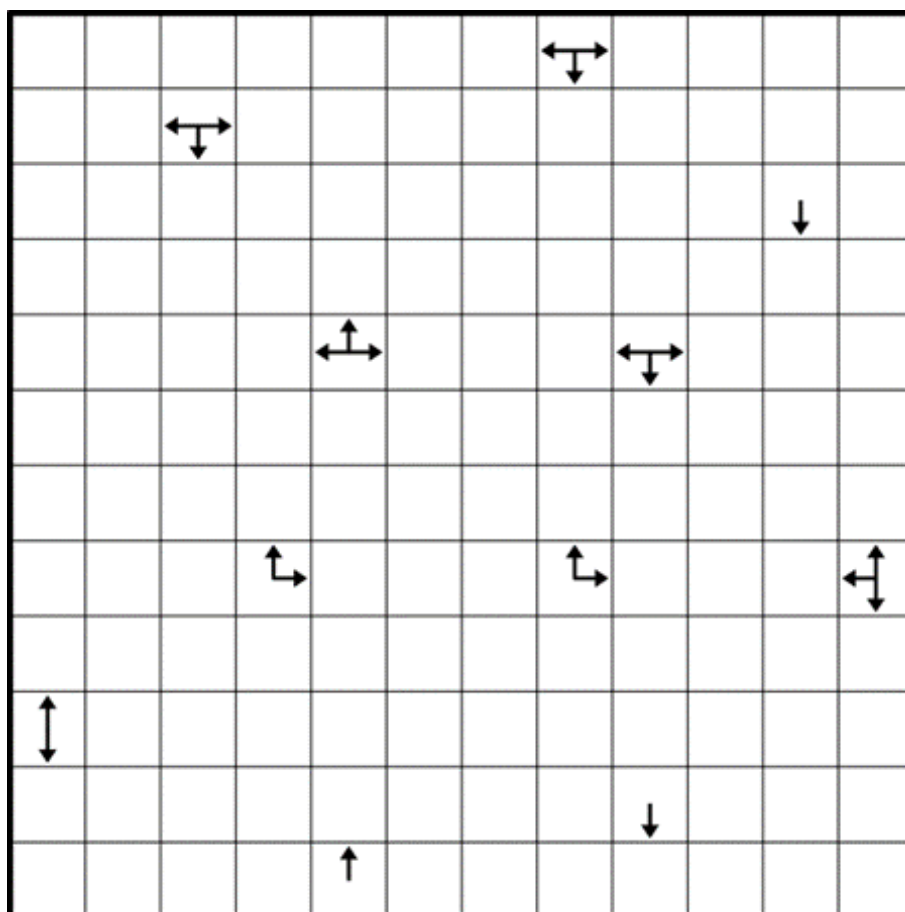
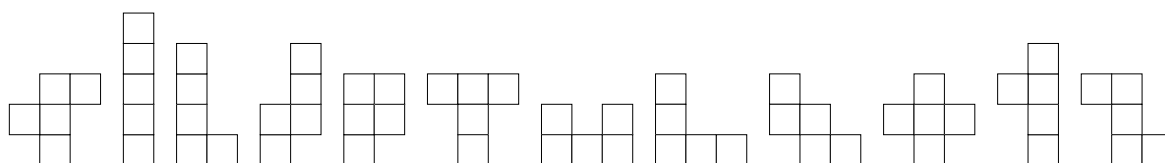
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-11-23	3377	Pentopia	3*	Bram de Laat
2-11-23	3378	Sudoku - Max Oplopende sommen	4*	Richard Stolk
3-11-23	3379	Flats - Even/oneven	5*	Wilbert Zwart
6-11-23	3380	Sudoku - Positiesommen	2*	Richard Stolk
7-11-23	3381	Cave	3*	Arvid Baars
8-11-23	3382	ABC-Box	4*	Bram de Laat
9-11-23	3383	ABC'tje	4*	Otto Edelenbosch
10-11-23	3384	Yajilin - Schaak	4*	Wilbert Zwart
13-11-23	3385	Masyu	2*	Mark Sweep
14-11-23	3386	Koraal	3*	Richard Stolk
15-11-23	3387	Heyawake	2*	Chiel Beenhakker
16-11-23	3388	NOT a word search	3*	Peter Bruin
17-11-23	3389	Kakuro - speciaal	4*	Wilbert Zwart
20-11-23	3390	Sudoku - Non Consecutive	2*	Yuk Yee Lee Au
21-11-23	3391	Dominion	2*	Arvid Baars
22-11-23	3392	Nurimisaki	3*	Mark Sweep
23-11-23	3393	Double Back	4*	Saskia Benedictus
24-11-23	3394	Sudoku - Buursets	4*	Wilbert Zwart
27-11-23	3395	Tentje-Boompje - Alle Eentjes	2*	Anneke Grünefeld
28-11-23	3396	Sudoku - Extra Regios	2*	Richard Stolk
29-11-23	3397	Chaos 34	3*	Peter Bruin
30-11-23	3398	Masyu - No Touch	3*	Chiel Beenhakker

PENTOPIA

Plaats een aantal van de gegeven pentominos een keer in het diagram zodanig 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 once 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: #3377

SUDOKU – MAX OPLOPENDE SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de **grootste som** van een serie opeenvolgende cijfers in aaneengesloten vakjes vanaf die kant in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – MAX ASCENDING SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate **the largest sum** of a series ascending digits in adjacent cells from that side in the corresponding row or column.

23 | 6 | 8 | 9 | 7 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 17

										17
										21
					8					
14		5								13
20							2			25
				3						
14										
13										

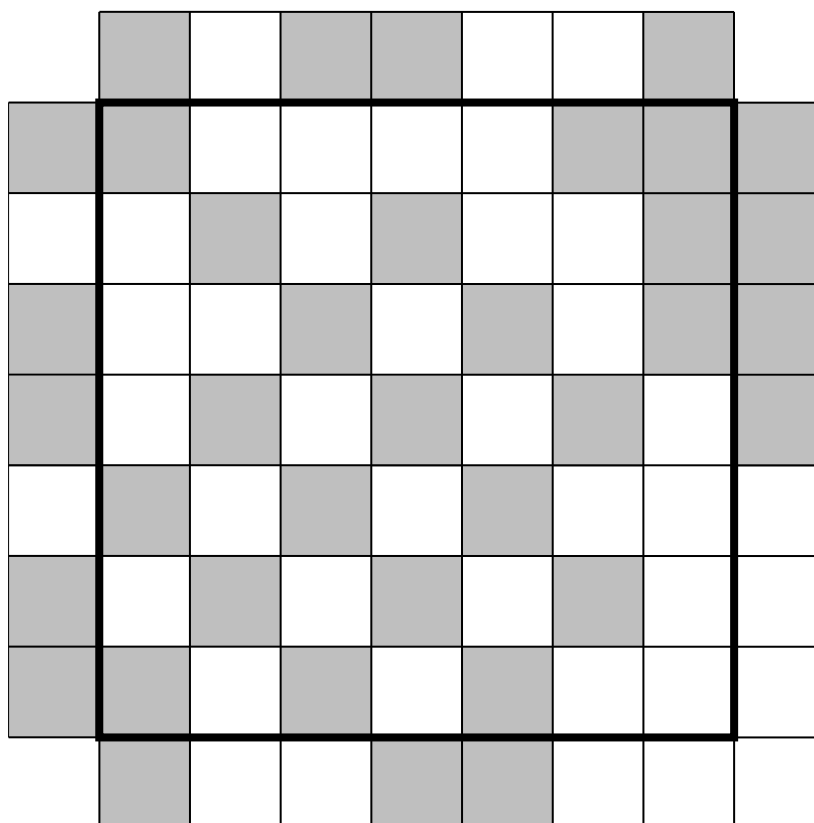


FLATS – EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom binnen het vetomrande gebied. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. In **grijze** vakjes komen **uitsluitend even** cijfers te staan, **witte** vakjes bevatten **oneven** cijfers.

SKYSCRAPERS – ODD/EVEN

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column of the bold outlined area. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. **Grey** cells contain **only even** digits, **white** cells contain **odd** digits.





SUDOKU – POSITIESOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op A en B. Dit zijn de cijfers in de eerste twee vakjes vanaf boven of links. De aanwijzing met witte achtergrond geeft de som van A en B; die met grijze achtergrond geeft de som van de cijfers op de A^{de} en B^{de} positie vanaf die kant.

SUDOKU – POSITION SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The clues outside the grid refer to A and B. These are the digits in the first two cells from above or the left. The clue in the white background indicates the sum of A and B; the clue in the grey background indicates the sum of the digits on the Ath and Bth position from that side.

$A^{th} + B^{th}$		8	6	3	12	3	17	8	14
	A+B	4	13	6	7	8	10	14	13
15	8								
15	11								
17	11								
17	11								
8	11								
12	13								
11	11								
3	3								



CAVE

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen (de grot), waarbinnen geen andere gekleurde vakjes zijn ingesloten. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van de grot er vanaf dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf. Vakjes met aanwijzingen maken altijd deel uit van de grot.

CAVE

Colour some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells (the cave) without enclosing any coloured cells. Clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself. All numbered cells must be a part of the cave.

4			4		4		4	
	4					4		4
4							4	
	4		4			4		4
							4	
			4		4			4
4								
		4			4		4	
4								
	4		4				4	4

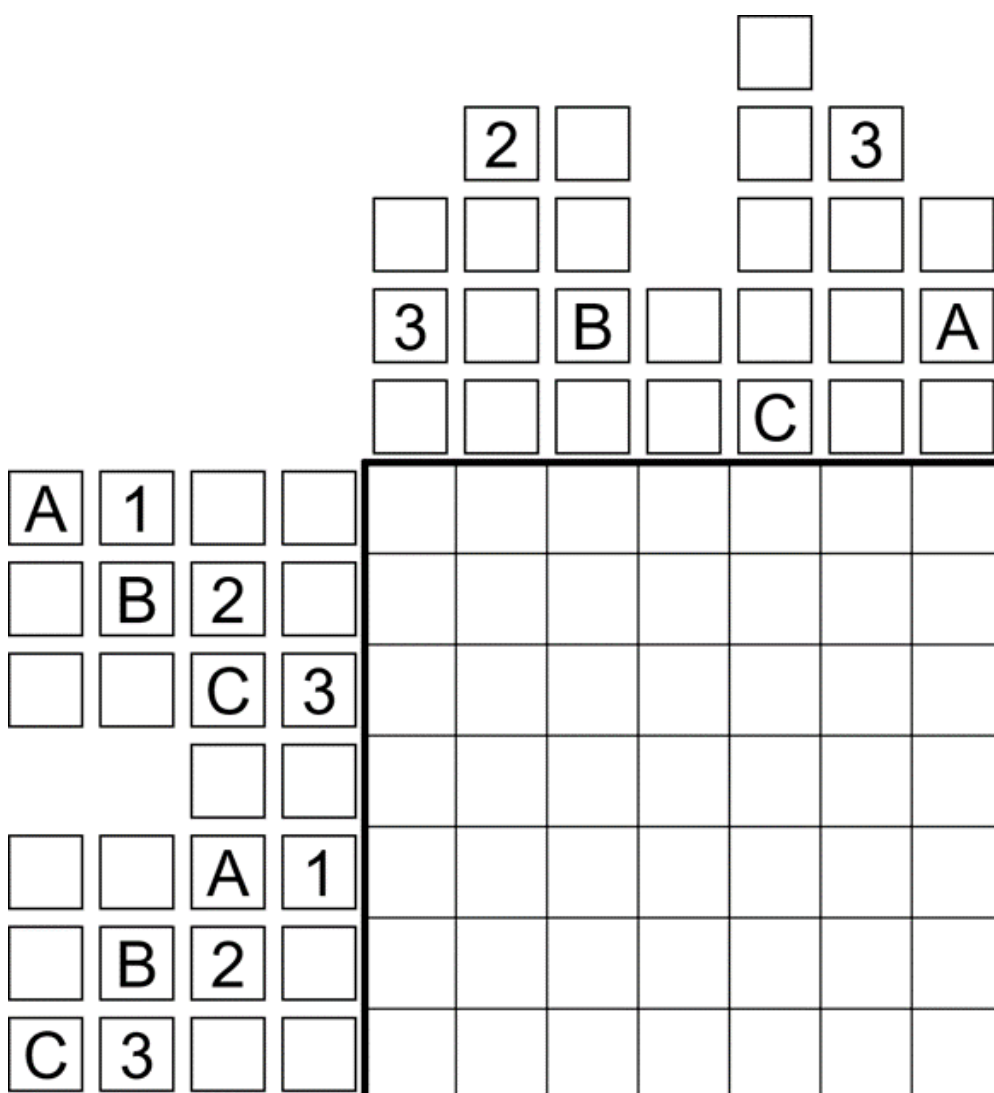


ABC-BOX

Plaats één letter (A-C) in elk vakje in het diagram. Het aantal vierkanten buiten het diagram geeft het aantal blokken van gelijke letters aan in de betreffende rij of kolom. Een letter in een vierkant geeft aan om welke letter het gaat bij het desbetreffende blok van gelijke letters; een cijfer in een vierkant geeft aan om hoeveel gelijke letters het gaat in het desbetreffende blok van gelijke letters.

ABC-BOX

Place one letter (A-C) in each cell in the grid. The number of squares outside the grid indicate the number of blocks of identical letters in the corresponding row or column. A letter in a square refers to the letter in the corresponding block of identical letters; a digit in a square refers to the number of identical letters in the corresponding block of identical letters.



ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van 1 tot en met 26. De getallen achter de gegeven namen geven de som aan van alle letters van die naam. (É = E.)

ABC

Attach a different value from 1 to 26 to each letter. Numbers behind each name indicate the sum of the values of all letters of that name. (É = E.)

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

BRAM	32
DANNY	85
ERNEST	83
FERRANT	74
FRANK	48
GITTA	72
HAN	40
JOHAN	52
JOS	35
JOSÉE	49
LUCAS	93
MONIQUE	75
OTTO	50
PATRICIA	81
RENÉ	36
RENSKE	67
SUZAN	91
TOM	39
WESSEL	103
YVONNE	69

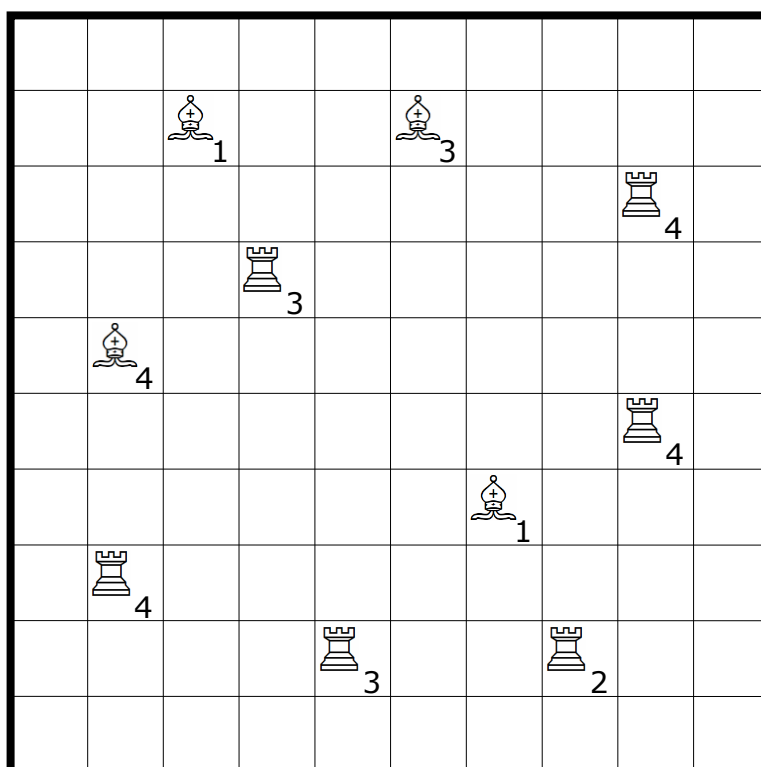
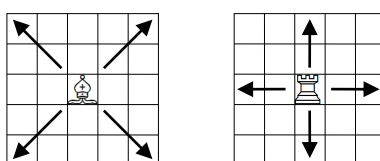


YAJILIN – SCHAAK

Kleur een aantal vakjes zodanig dat elk schaakstuk precies het aantal gekleurde vakjes kan bereiken als aangegeven door de cijfers. Per schaakstuk is aangegeven om welke vakjes dat kan gaan. Een schaakstuk wordt hierbij niet geblokkeerd door andere schaakstukken of gekleurde vakjes. Gekleurde 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 – CHESS

Colour some cells such that each chess piece can reach exactly the corresponding number of coloured cells. It is specified which cells might be reached by each chess piece. A chess piece cannot be blocked by another chess piece or a black cell. 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 Wilbert Zwart



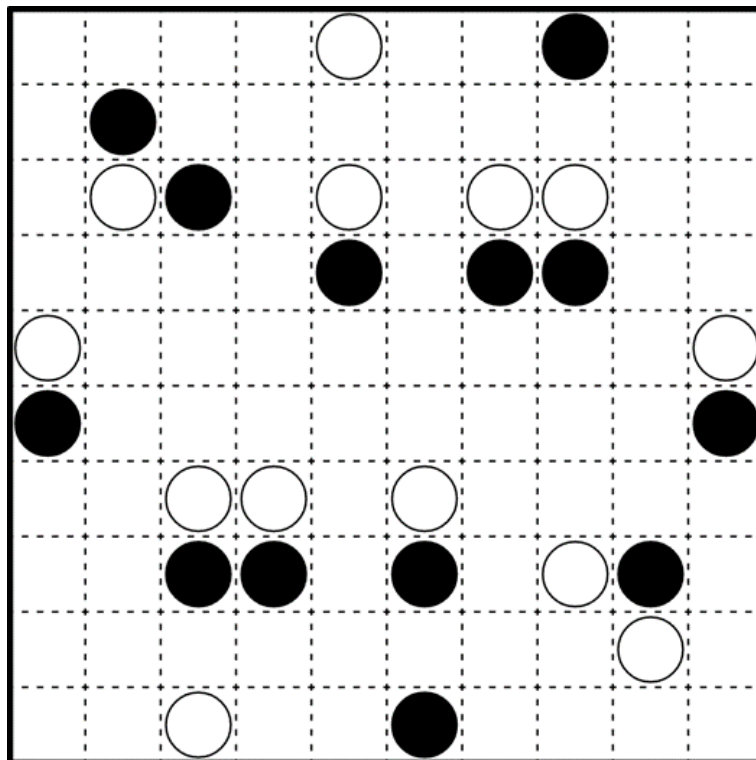
Puzzle ID: #3384

MASYU

Teken 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

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.



By Mark Sweep



Puzzle ID: #3385



KORAAL

Kleur een aantal vakjes om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte vakjes worden ingesloten. Nergens ontstaat een oppervlak van 2x2 gekleurde vakjes. De aanwijzingen buiten het diagram geven de lengten aan van aaneengesloten blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom. Die cijfers staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram. Tussen twee blokken gekleurde vakjes staat ten minste één wit vakje.

CORAL

Shade some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. No 2x2 area may be fully shaded. Clues outside the grid indicate the lengths of connected shaded cells in the corresponding row or column. Clues are given in increasing order and not necessarily in the order the blocks appear. There must be at least one white cell between two blocks of shaded cells.

			1							1																																																																																																																										
		1	1	1		1		1	1	1	2																																																																																																																									
		3	2	1	1	1	1	3	1	1	2																																																																																																																									
		3	3	3	2	3	4	3	3	3	2																																																																																																																									
	4	4	<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><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><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><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><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><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><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><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><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><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><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><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																																																																																																																																	
1	1	1	2																																																																																																																																	
	2	4																																																																																																																																		
1	1	1	2																																																																																																																																	
	1	4																																																																																																																																		
	1	4																																																																																																																																		
	1	5																																																																																																																																		
1	2	2																																																																																																																																		
2	2	2																																																																																																																																		
1	2	2																																																																																																																																		



HEYAWAKE

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 aan hoeveel vakjes er in dat gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

HEYAWAKE

Colour some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each series of white cells may not cross more than one region border. Clues indicate the number of coloured cells in that region. Cells with clues may be coloured.

5				3					
				4				1	
1									
			2				2		
0		4							
						4			
	3								



NOT A WORDSEARCH

Plaats de letters N, O, T precies drie keer in elke rij en kolom. Het woord NOT is nergens in één van de acht richtingen te lezen.

NOT A WORDSEARCH

Place the letters N, O, T exactly three times each in each row and column. The word NOT cannot be read in any of the eight directions.

				N		T		
	N	O						T
			N					
							O	
	O	T				O		T
			O			O	O	
		O	N		T		N	
				N	T			O
	O			T		T		O





KAKURO – SPECIAAL

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat elk cijfer in elke rij en kolom **maximaal één keer** voorkomt. 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.

KAKURO – SPECIAL

Fill all white cells using digits 1-9, such that each digit appears **at most once** in every row and column. The sum of each block equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal line applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal line applies to the block of digits below it.

	11			3	14		19	5			11
		36								17	
10			10			11			9		
		21				17			38		
15				13				17			
	10							8			
	18				12		17				16
		37									
11								16			
				11		9		11			
		32								15	
	10										
	16				19		23				18
16				15				14			
				15				16			
8			13			11			12		
		40									



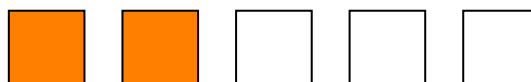
SUDOKU – NON CONSECUTIVE

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

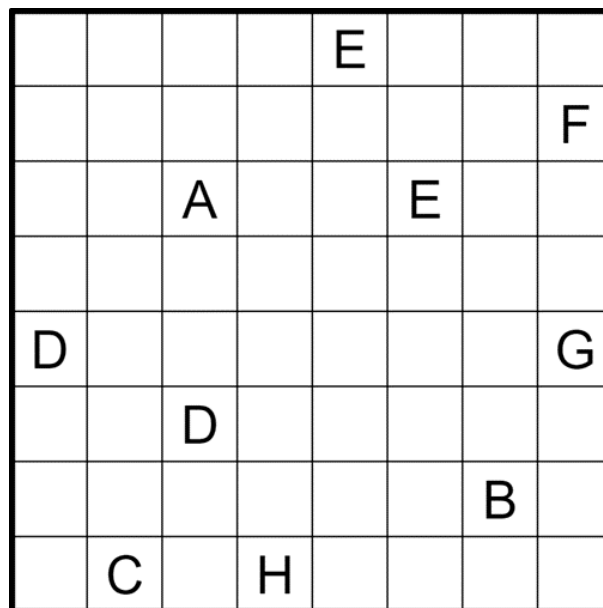


DOMINION

Plaats domino's (blokken van 1x2 gekleurde vakjes) in het diagram, die elkaar **alleen diagonaal** mogen raken, zodanig dat het diagram in afzonderlijke gebieden wordt verdeeld. Gelijke letters behoren allemaal tot hetzelfde gebied, verschillende letters tot verschillende gebieden. Elk gebied bevat tenminste één letter.

DOMINION

Place dominos (blocks of 1x2 colored cells) in the grid, that may touch each other **only diagonally**, in order to divide the grid into separate regions. All identical letters belong to the same region, different letters to different regions. Each region contains at least one letter.

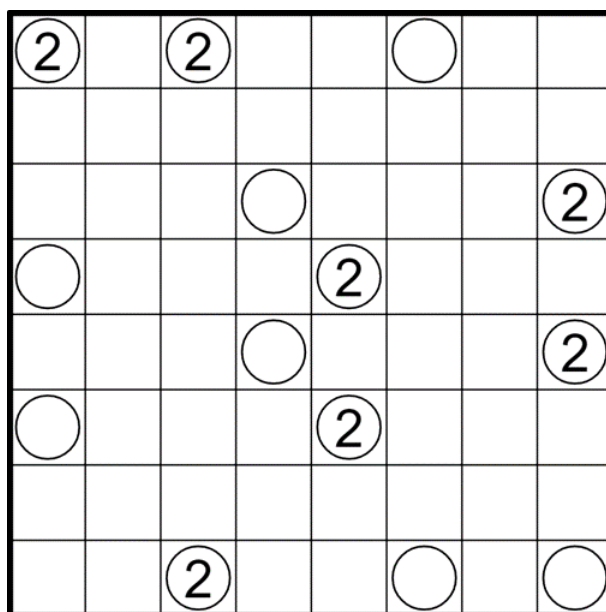


NURIMISAKI

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen. **Nergens** is een 2x2-gebied volledig gekleurd of wit. **Alle** vakjes die wit blijven en horizontaal of verticaal aan exact één wit vakje grenzen zijn gemarkeerd met een cirkel. Getallen geven aan hoeveel vakjes er horizontaal of verticaal vanuit dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf.

NURIMISAKI

Shade some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells. **No** 2x2-area may be fully shaded or unshaded. Circles indicate **every instance** of an unshaded cell that is orthogonally connected to exactly one other unshaded cell. Numbers indicate how many cells can be seen horizontally or vertically from that cell, **including** the cell itself.

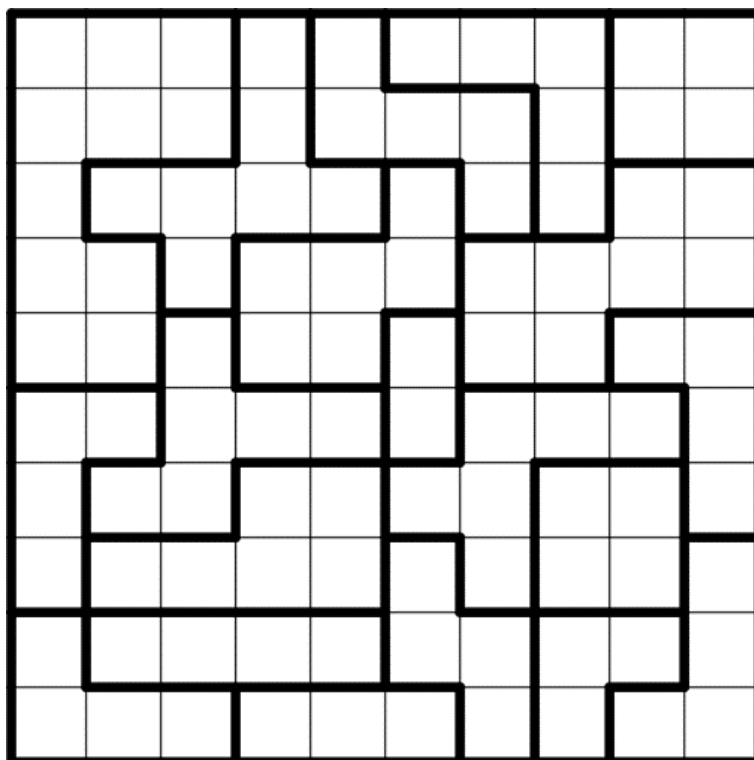


DOUBLE BACK

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. De rondweg loopt precies twee keer door elk vetomrand gebied.

DOUBLE BACK

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



By Saskia Benedictus



Puzzle ID: #3393

SUDOKU - BUURSETS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er zijn drie sets cijfers: {123}, {456} en {789}. Grijze vakjes hebben geen horizontaal of verticaal buurvakje met een cijfer uit dezelfde set als het cijfer in dat vakje. Witte vakjes hebben ten minste één horizontaal of verticaal buurvakje met een cijfer uit dezelfde set als het cijfer in dat vakje.

SUDOKU – NEIGHBOUR SETS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. There are three sets of digits: {123}, {456} and {789}. Grey cells have no horizontal or vertical adjacent cells containing a digit from the same set as the digit in that cell. White cells have at least one horizontal or vertical adjacent cell containing a digit from the same set as the digit in that cell.

				8				
			5		2			
7								4
				9				
6								1

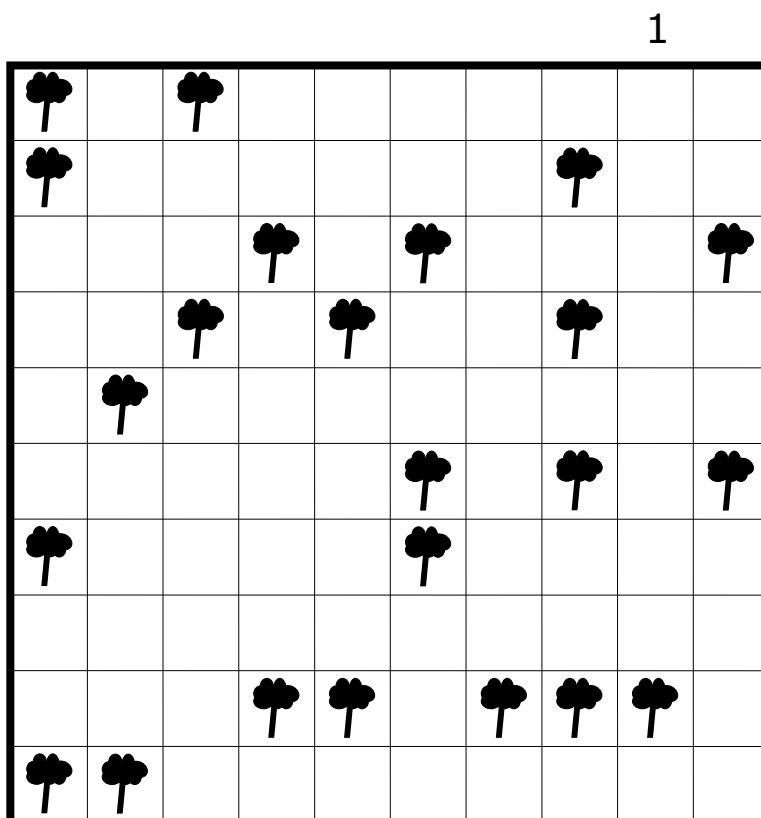


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

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!**



SUDOKU – EXTRA REGIOS

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

SUDOKU – EXTRA REGIONS

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

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

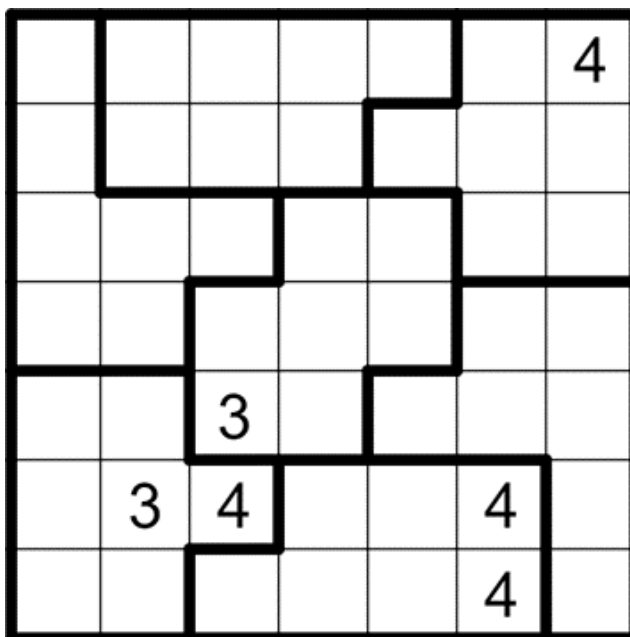


CHAOS 34

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).

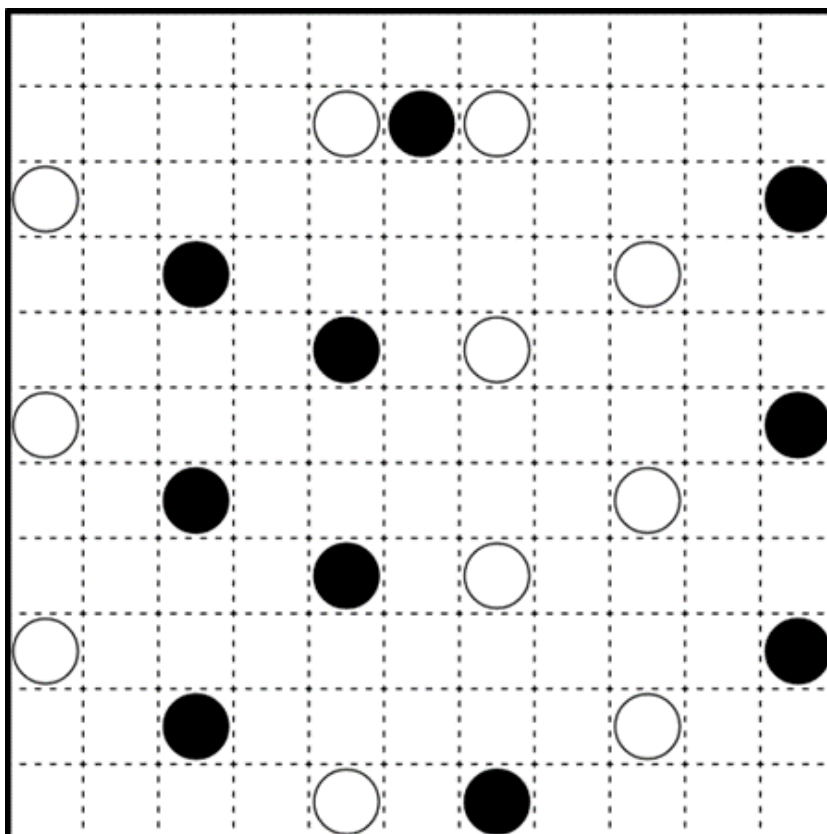


MASYU – NO TOUCH

Teken 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. Onbezochte vakjes mogen niet direct naast elkaar liggen.

MASYU – NO TOUCH

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. Unvisited cells cannot be orthogonally adjacent.



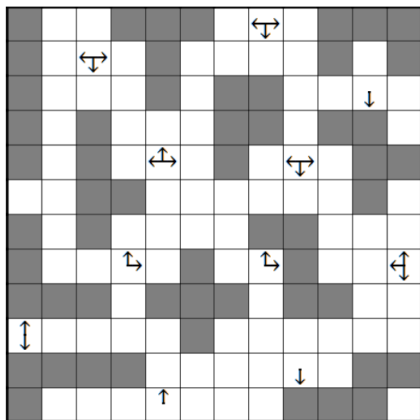
By Chiel Beenhakker



Puzzle ID: #3398

OPLOSSINGEN

#3377
Pentopia



#3378
Sudoku - MaxOplopende Sommen

			25	15		29	24		
	7	6	4	9	3	5	1	2	8
	8	9	1	4	2	7	6	5	3
	3	5	2	1	6	8	7	4	9
14	2	1	5	8	4	9	3	7	6
	6	3	8	2	7	1	4	9	5
20	4	7	9	6	5	3	2	8	1
	9	4	7	3	9	6	5	1	2
14	1	2	6	5	9	4	8	3	7
13	5	8	3	7	1	2	9	6	4
			25	14		12	10		

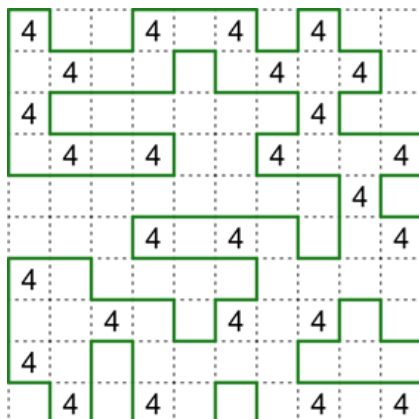
#3379
Flats Even/oneven

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

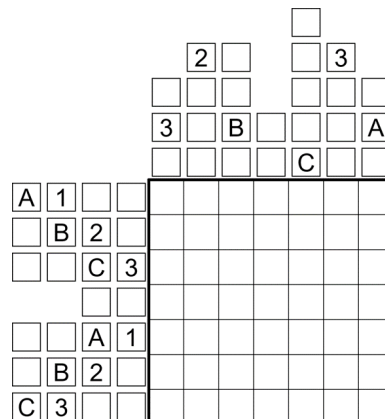
#3380
Sudoku - Positiesommen

			8	6	3	12	3	17	8	14
	A+B		4	13	6	7	8	10	14	13
15	8		8	3	9	1	4	6	2	5
15	11		7	1	4	5	3	2	8	9
17	11		6	5	2	9	7	8	4	3
17	11		2	9	1	4	5	7	3	6
8	11		5	6	3	2	8	9	7	1
12	13		4	7	8	3	6	1	5	2
11	11		9	4	6	7	2	3	1	8
3	3		3	8	7	6	1	5	9	4
			1	2	5	8	9	4	6	7

#3381
Cave



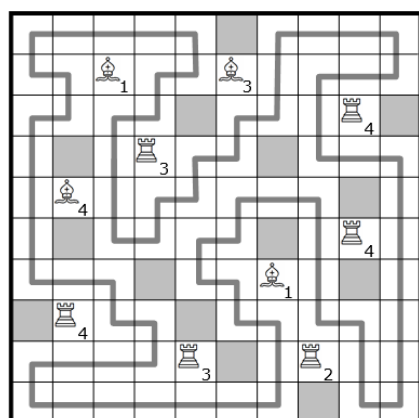
#3382
ABC-box



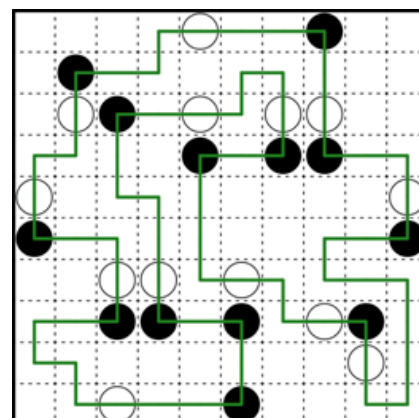
#3383
ABC'tje

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

#3384
Yajilin - Schaak



#3385
Masyu



OPLOSSINGEN

#3386
Koraal

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

#3387
Heyawake

5				3						
				4					1	
1										
			2					2		
0	4									
							4			
	3									

#3388
NOT a Word Search

O	N	O	O	N	N	T	T	T
N	N	O	O	O	T	N	T	T
T	T	N	N	O	O	O	T	N
T	T	N	T	O	O	N	O	N
T	O	T	N	N	N	O	O	T
N	T	T	O	T	N	O	O	N
O	N	O	N	T	T	T	N	O
O	O	T	T	N	T	N	N	O
N	O	N	T	T	O	T	N	O

#3389
Kakuro - Speciaal

	11			3	14		19	5		11		
	6	36	7	2	4	9	8	1	5	17	3	
10	2	8	10	1	9	11	7	4	38	9	3	6
15	3	7	5	13	1	8	4	17	9	6	2	
	10	6	1	3	12	4	14	17	2	7	8	16
	1	37	9	4	2	5	3	6	8		7	
11	8	1	2	11	3	9	6	11	4	7	5	
	9	10	8	6	7	2	5	3	1	15	4	
	16	2	3	5	19	1	12	23	8	6	9	18
16	7	5	4	15	8	6	1	16	14	3	2	9
8	5	3	13	7	6	11	2	9	12	4	8	
	4	40	6	8	5	3	9	7	2		1	

#3390
Sudoku - Non Consecutive

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

#3391
Dominion

				E				
								F
		A			E			
D								G
		D						
								B
		C		H				

#3392
Nurimisaki

2		2						
								2
				2				
								2
				2				
		2						

#3393
Double Back

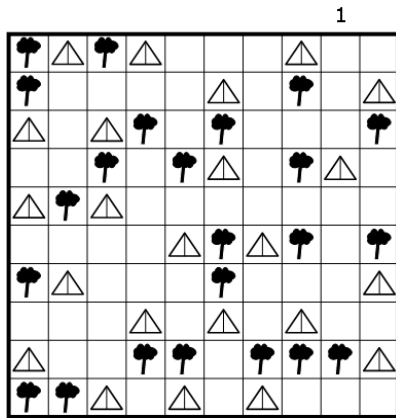
#3394
Sudoku - Neighbour Sets

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

OPLOSSINGEN

#3395

Tentje-Boompje - Alle Eentjes



#3396

Sudoku - Extra Regio's

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

#3397

Chaos 34

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

#3398

Masyu - No Touch

