



Puzzelmagazine

Januari 2024

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in januari 2024 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-01-24	3420	Sudoku - Sandwich 24	3*	Richard Stolk
2-01-24	3421	Yajilin	3*	Saskia Benedictus
3-01-24	3422	Futoshiki	3*	Anneke Grünefeld
4-01-24	3423	NOT a word search	4*	Peter Bruin
5-01-24	3424	Shakashaka	5*	Chiel Beenhakker
8-01-24	3425	Masyu	2*	Mark Sweep
9-01-24	3426	Aqre	3*	Anneke Grünefeld
10-01-24	3427	Sudoku - Coast to Coast	3*	Richard Stolk
11-01-24	3428	Zichtlijnen	4*	Chiel Beenhakker
12-01-24	3429	Sudoku - Numbered Rooms	4*	Saskia Benedictus
15-01-24	3430	Tentje-Boompje	2*	Anneke Grünefeld
16-01-24	3431	Sudoku - Positiesommen	3*	Yuk Yee Lee Au
17-01-24	3432	Flats	3*	Reinier Schmiermann
18-01-24	3433	Sudoku - Small Neighbours	4*	Richard Stolk
19-01-24	3434	Kakuramasu - No Prisoners	4*	Lennart Muijres
22-01-24	3435	Sudoku - Outside	2*	Yuk Yee Lee Au
23-01-24	3436	Yajilin	3*	Chiel Beenhakker
24-01-24	3437	SomPentominos	3*	Richard Stolk
25-01-24	3438	Heyawacky	3*	Saskia Benedictus
26-01-24	3439	Sudoku - Opeenvolgend	4*	Timon van Dijk
29-01-24	3440	Waarden Zeeslag	2*	Anneke Grünefeld
30-01-24	3441	Magic Summer	3*	Richard Stolk
31-01-24	3442	Liar Loop	3*	Chiel Beenhakker



SUDOKU – SANDWICH 24

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van de cijfers die moeten worden ingevuld **tussen** het cijfer 2 en het cijfer 4 in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – SANDWICH 24

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits that have to be placed **between** the digit 2 and the digit 4 in the relevant row or column.

									24	20	33	8
6												
9			2									
18											4	
11												
15												
33												
23			8									
10											6	

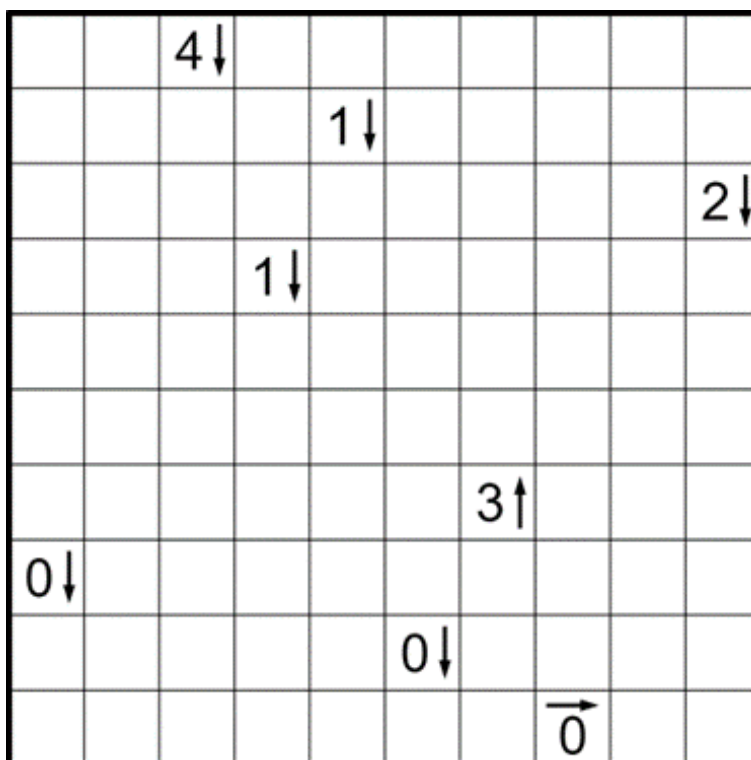


YAJILIN

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

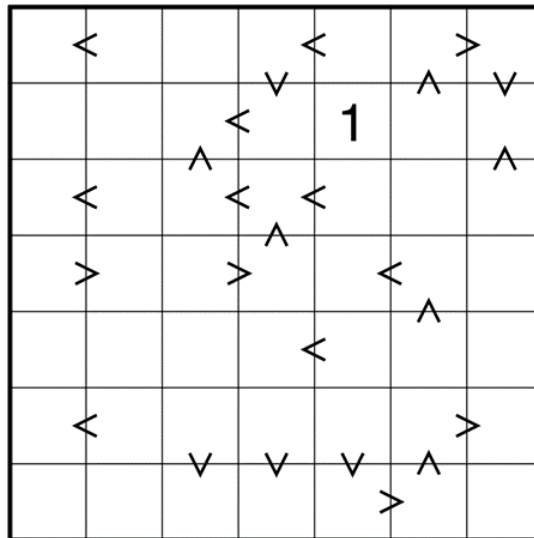


FUTOSHIKI

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom, rekening houdend met de groter-dan-tekens.

FUTOSHIKI

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column, in accordance with the greater than-signs.



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

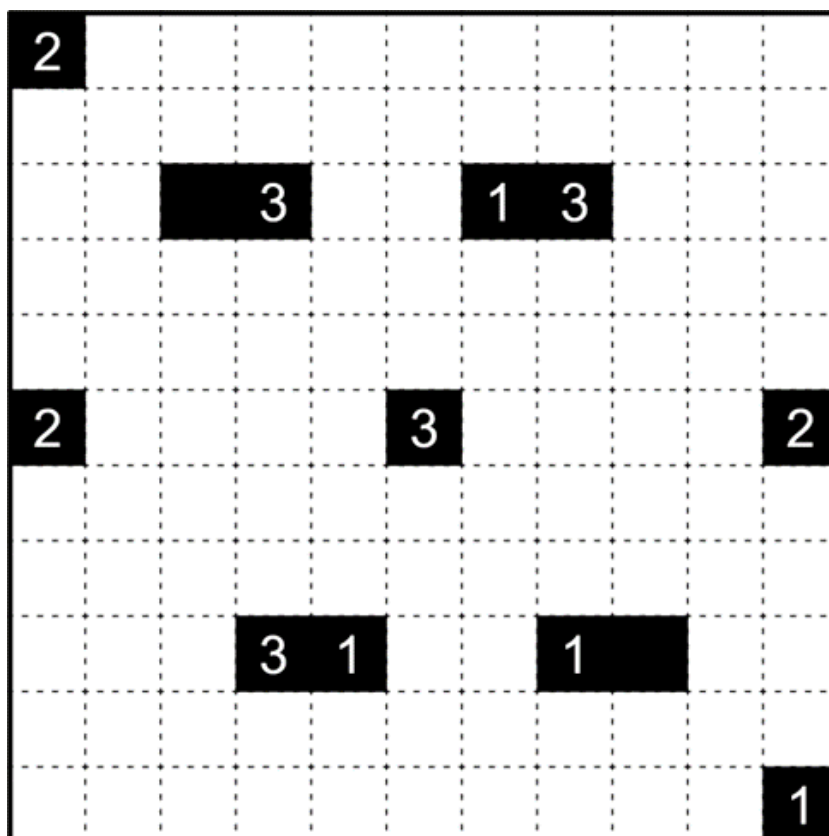


SHAKASHAKA

Kleur een aantal driehoeken ter grootte van een half vakje op een van de aangegeven manieren zodat de overgebleven witte gebieden rechthoeken vormen die horizontaal of diagonaal geplaatst zijn. Aanwijzingen in zwarte vakjes geven aan hoeveel van de horizontaal of verticaal aangrenzende driehoeken worden gekleurd.

SHAKASHAKA

Colour some triangles with the size of half a cell in one of the given ways such that the remaining white regions form rectangles that are placed horizontally or diagonally. Clues in black cells indicate how many horizontally or vertically adjacent triangles must be coloured.

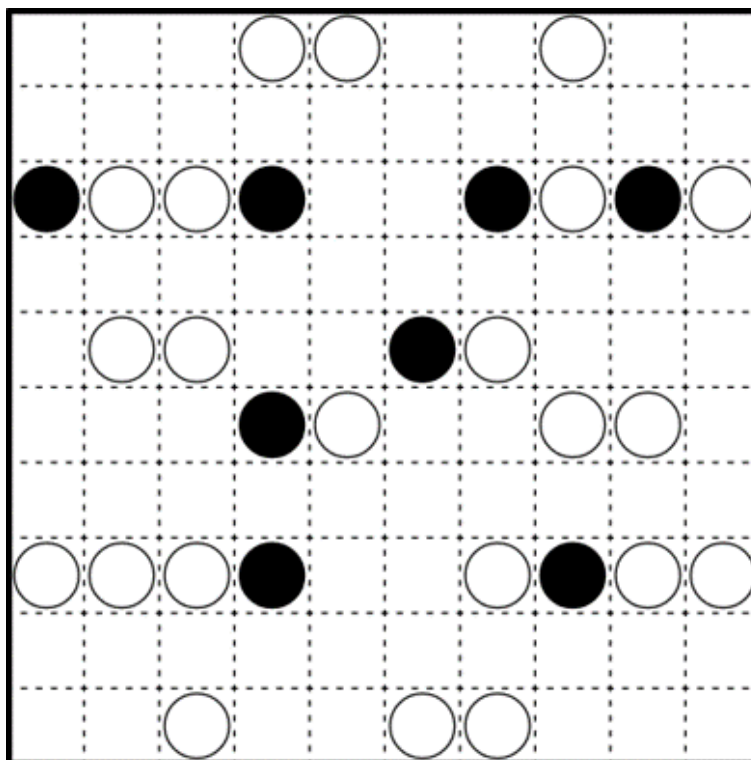


MASYU

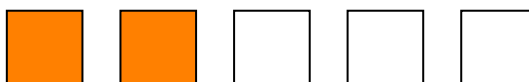
Teken door alle cirkels één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de rondweg rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste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



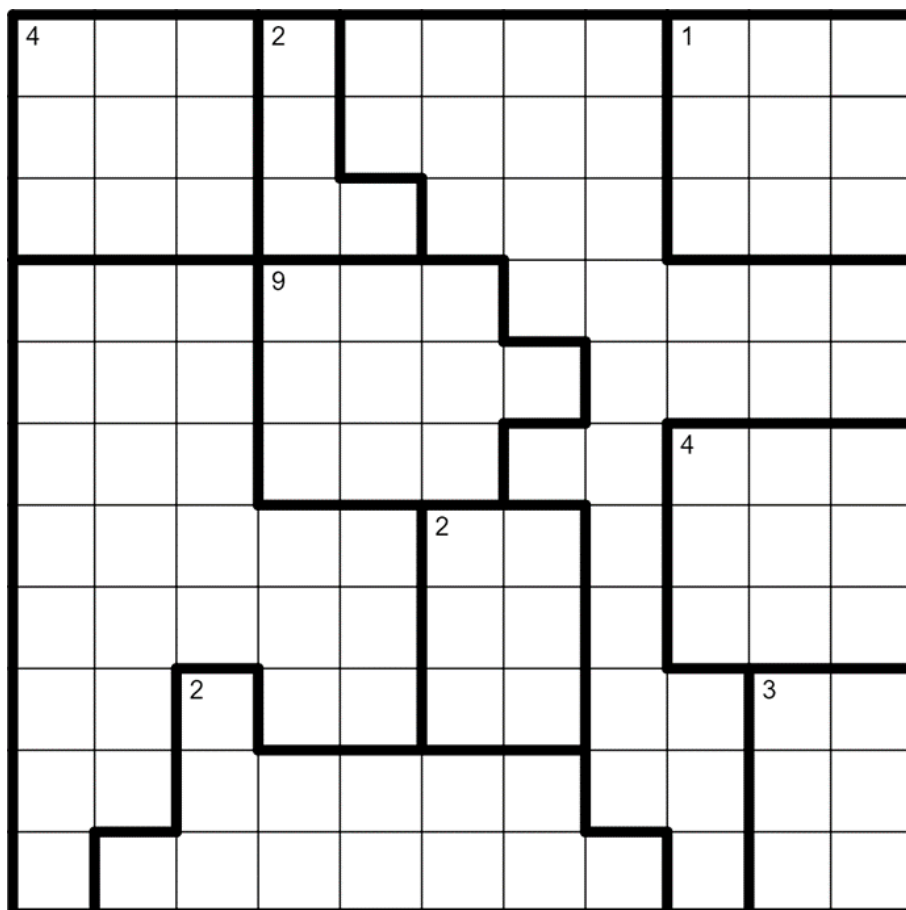
Puzzle ID: #3425

AQRE

Kleur het aantal aangegeven vakjes per regio, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat en er nergens meer dan drie horizontaal of verticaal aaneengesloten vakjes gekleurd of ongekleurd zijn. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

AQRE

Shade the indicated number of cells in each region, to form one single group of connected shaded cells, without having a group of more than three shaded or unshaded cells in a straight line anywhere in the grid. Cells with clues may be shaded.





SUDOKU – COAST TO COAST

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten geplaatst worden in gespiegelde positie in de eerste drie vakjes vanaf links en rechts. (Als het ene cijfer in het tweede vakje van rechts staat, moet het andere cijfer in het tweede vakje van links.) Cijfers buiten het diagram staan in oplopende volgorde.

SUDOKU – COAST TO COAST

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits outside the grid have to be placed in mirrored position in the first three cells from the left and from the right (if one digit is in the second cell from the left, the other digit has to be in the second cell from the right). Digits outside the grid are written in ascending order.

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

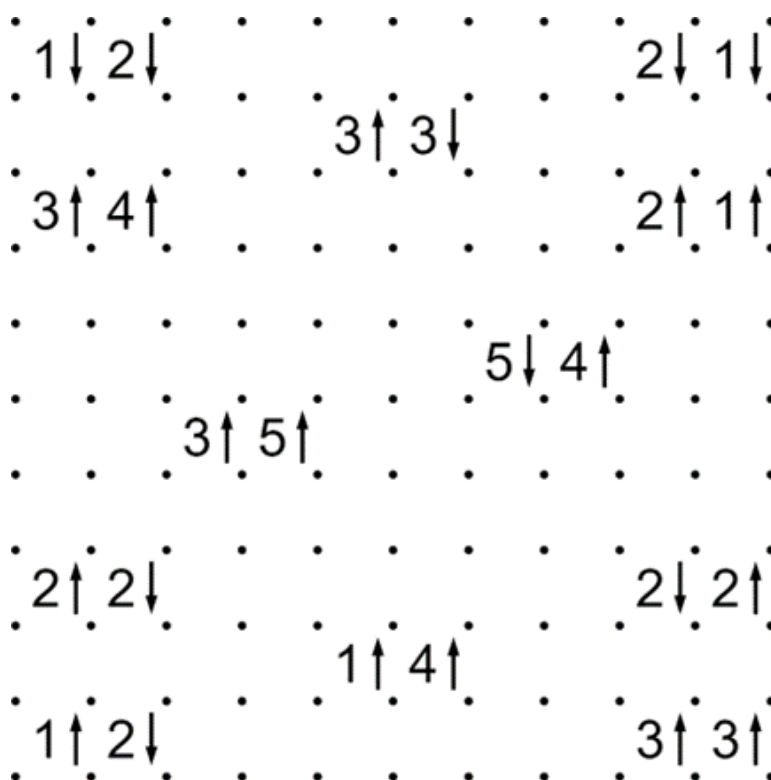


ZICHTLIJNEN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, **ook niet diagonaal**. Een aanwijzing geeft de lengte aan van het eerste lijnstuk dat je tegenkomt in de richting van de pijl (wat dus loodrecht op die richting staat).

LINE OF SIGHT

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, not even diagonally. A clue indicates the length of the first line segment that you come across in the direction of the arrow (so which is perpendicular to that direction).





SUDOKU – NUMBERED ROOMS

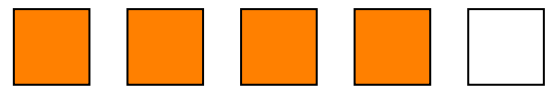
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het cijfer aan dat je moet invullen in het N-de vakje vanaf die kant. N is het eerste cijfer vanaf die kant.

SUDOKU – NUMBERED ROOMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the digit which has to be placed in the Nth cell in the corresponding direction, where N is the digit placed in the first cell in that direction.

	6			8	8	8		4																																																																																																					
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><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></tr> <tr><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></tr> <tr><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></tr> <tr><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></tr> <tr><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></tr> </table>																																																																																																												
6									8																																																																																																				
2									5																																																																																																				
2									3																																																																																																				
8									8																																																																																																				
1									4																																																																																																				
3									7																																																																																																				
	5	4		7	9	1		6	4																																																																																																				

By Saskia Benedictus



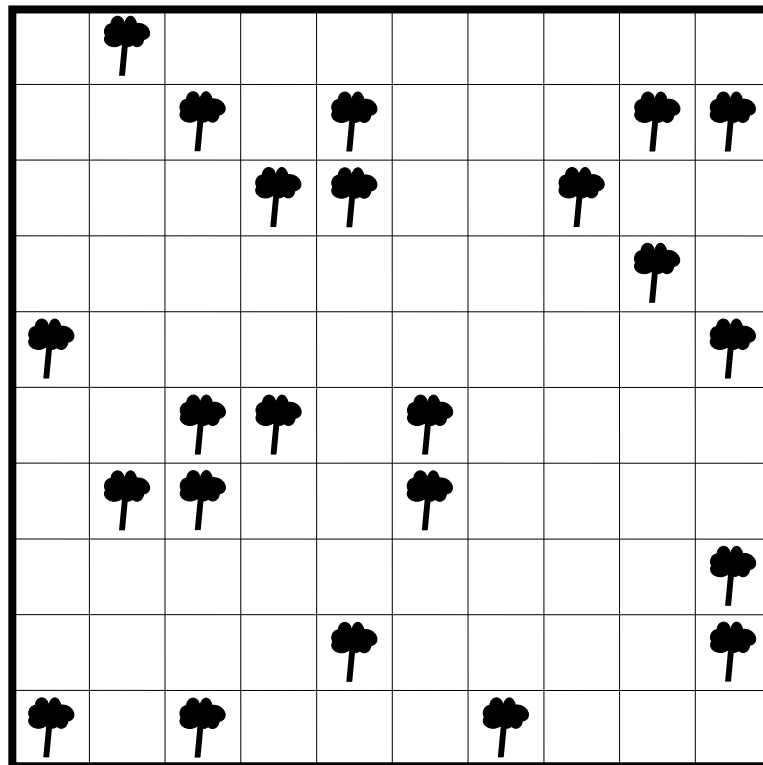
Puzzle ID: #3429

TENTJE-BOOMPJE

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.

TENTS

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.





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.

Ath+Bth	3	13	10	10	10	9	9	14
A+B	7	9	14	10	10	9	9	13
7	6							
7								
8	16							
10	10							
8	5							
11	9							
15	14							



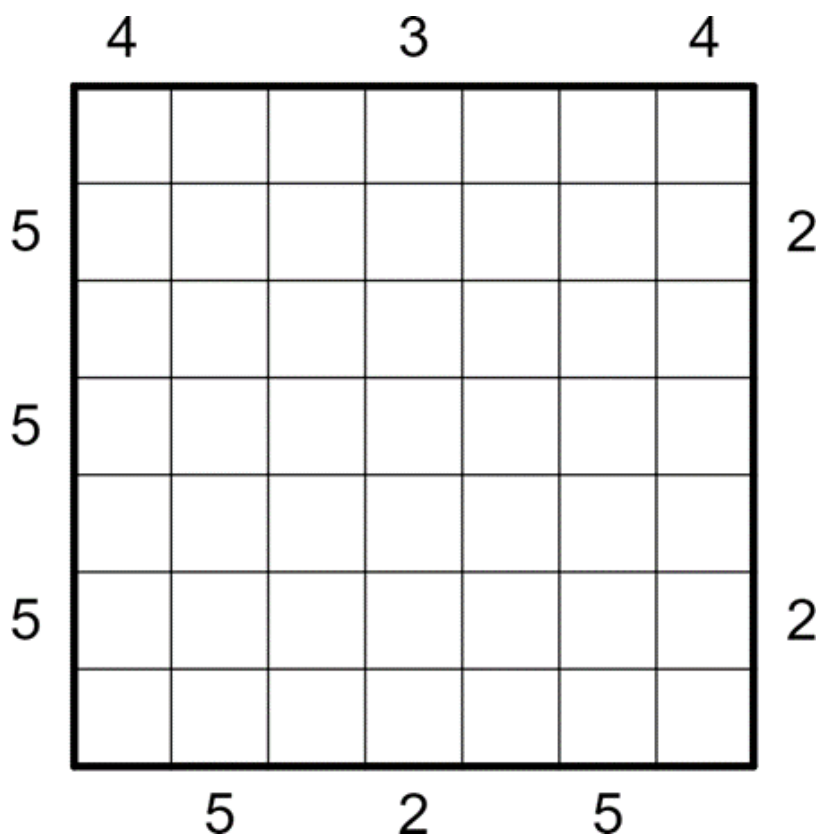


FLATS

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom. 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.

SKYSCRAPERS

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column. 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.



By Reinier Schmiermann



Puzzle ID: #3432

SUDOKU – SMALL NEIGHBOURS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk cijfer in een grijs vakje is groter dan alle cijfers in de horizontaal en verticaal aangrenzende vakjes. Alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

SUDOKU – SMALL NEIGHBOURS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each digit in a grey cell is larger than all digits in horizontal and vertical neighbouring cells. All possible grey cells are given.

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





KAKURAMASU – NO PRISONERS

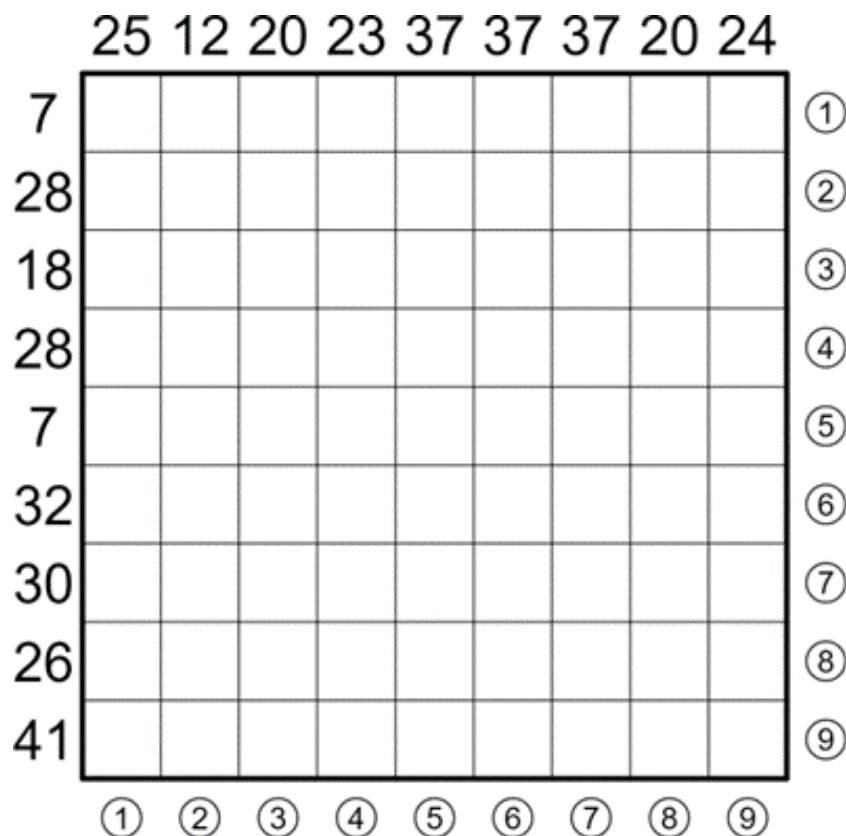
Kleur een aantal zonder dat er witte vakjes worden ingesloten, waarbij de getallen links en boven het diagram geven aan wat de som is van respectievelijk de kolom- en rij-nummers (de getallen in de cirkels onder en rechts van het diagram) van alle zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

Als bijvoorbeeld het 1e, 3e en 4e vakje in een rij gekleurd zijn, zal de aanwijzing links van die rij dus een 8 moeten zijn, want $1+3+4=8$.

KAKURAMASU – NO PRISONERS

Shade some cells without enclosing any white cells and where numbers left to and above the grid indicate the sum of the column- and row-numbers respectively (the digits in the circles under and to the right of the grid) of all shaded cells in the corresponding row or column.

If for example the 1st, 3rd and 4th cells in a row are shaded, the clue to the left of that row must be 8, because $1+3+4=8$.



By Lennart Muijres



Puzzle ID: #3434

SUDOKU - OUTSIDE

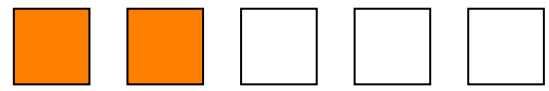
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten geplaatst worden in een van de eerste drie vakjes vanaf die kant.

SUDOKU - OUTSIDE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits outside the grid have to be placed in one of the first three cells from that side.

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

By Yuk Yee Lee Au



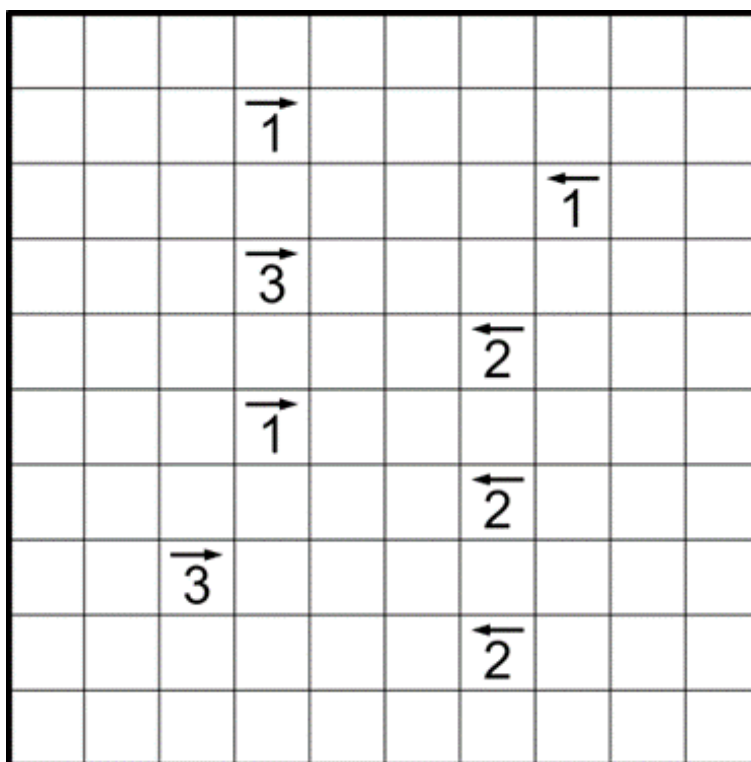
Puzzle ID: #3435

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

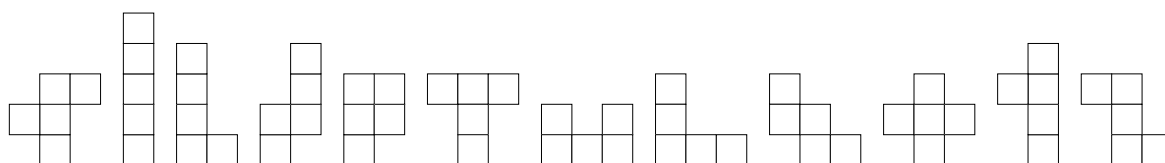


SOMPENTOMINOS

Verdeel het diagram in regio's van elk vijf vakjes door de randen in te tekenen. Alle afgebeelde pentominos moeten precies één keer voorkomen. Pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. De som van de cijfers die elke pentomino bezet is steeds 19 of 21.

SUM PENTOMINOS

Divide the grid in regions of five cells each by drawing the borders. Each of the indicated pentominos has to appear exactly once. Pentominos may be rotated and/or mirrored. The sum of the digits covered by each pentomino has to be exactly 19 or 21.



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

By Richard Stolk



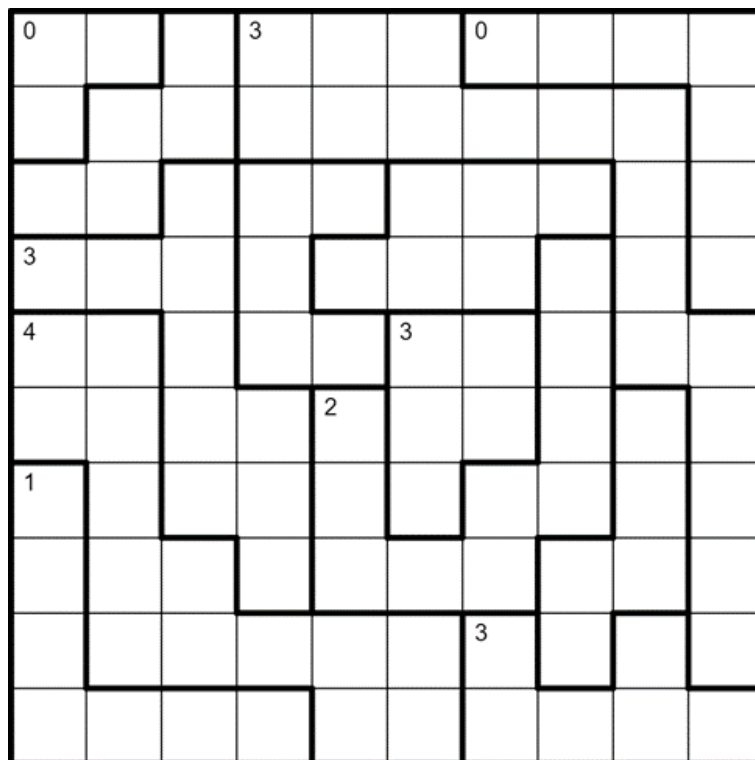
Puzzle ID: #3437

HEYAWACKY

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.

HEYAWACKY

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.

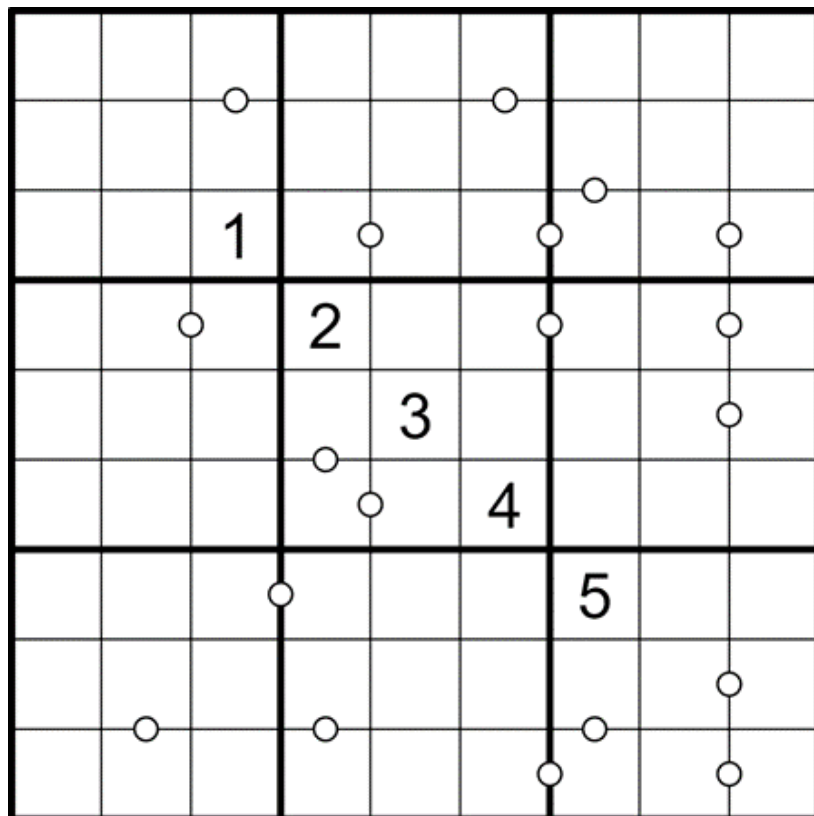


SUDOKU – OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij het verschil tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers 1 bedraagt, is dat aangegeven met een rondje

SUDOKU – CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with a difference of 1 are marked with a circle.



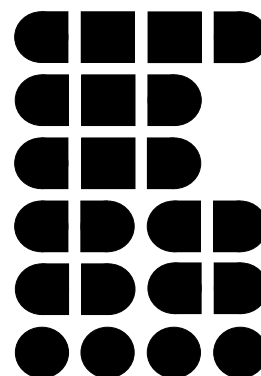
WAARDEN ZEESLAG

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 de som aan van de door scheepsdelen bezette vakjes in de betreffende rij of kolom.

VALUED BATTLE SHIPS

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 the sum of the cells occupied by ship segments in the corresponding row or column.

	1	2	1	20	1	5	24	7	11	13	11
12	2	1	1	1	2	3	5	1	1	2	7
2	1	1	3	1	4	1	2	1	2	1	2
9	3	1	1	2	1	1	9	2	3	1	4
8	2	1	5	1	3	2	8	1	2	6	1
16	2	1	1	2	2	1	3	4	6	7	3
8	1	1	1	8	1	1	2	1	7	2	1
6	2	2	1	6	1	6	1	2	1	1	1
22	3	4	2	4	1	5	6	7	2	1	1
6	5	4	1	1	2	1	2	1	2	6	7
2	1	1	1	2	4	1	3	4	4	3	1
5	2	1	2	2	3	3	1	2	5	4	4





MAGIC SUMMER

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Horizontaal of verticaal met elkaar verbonden cijfers vormen getallen, waarbij twee getallen steeds gescheiden zijn door tenminste één leeg vakje. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som van alle getallen in de betreffende rij of kolom.

MAGIC SUMMER

Place the digits 1-5 exactly once in each row and column. Some cells remain empty. Horizontally and vertically connected digits form numbers, where two numbers are separated by at least one empty cell. Clues outside the grid indicate the sum of all numbers in the respective row or column.

	96	366	249	357	564	
240						
141						
483						
249						
78						

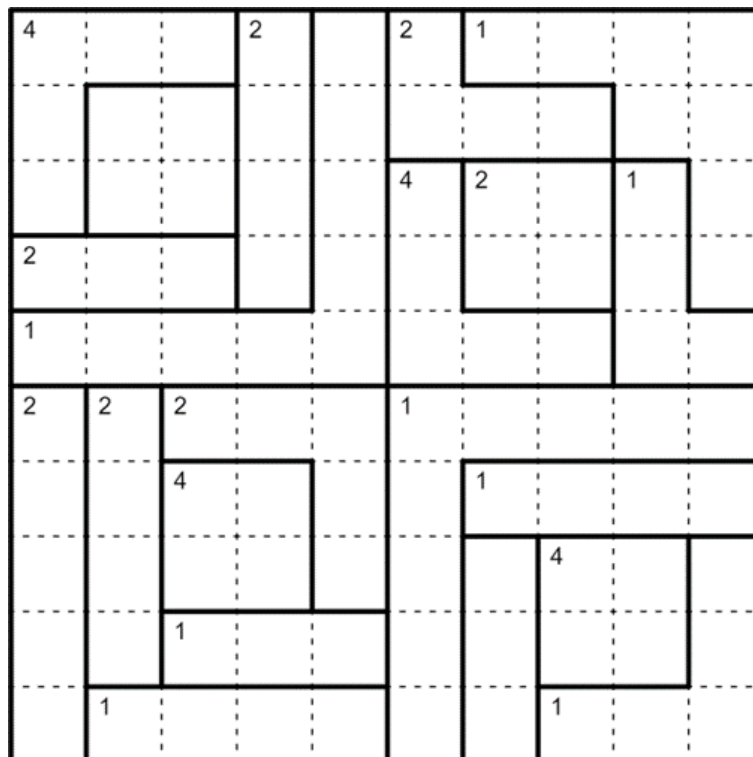


LIAR LOOP

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. Een aanwijzing in een gebied geeft aan dat de rondweg **nooit** precies door dat aantal aaneengesloten vakjes in dat gebied loopt, maar steeds door meer of minder vakjes.

LIAR LOOP

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. A clue in a region indicates that the loop never travels through the exact number of connect cells in that region in before leaving the region again, but always through more or less cells.

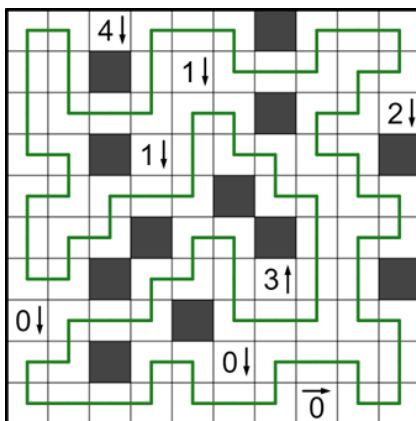


OPLOSSINGEN

#3420
Sudoku – Sandwich 24

		24	20	33	8			
6	3	1	8	7	4	6	2	5
9	4	9	2	8	5	3	7	1
18	7	6	5	2	9	1	8	4
11	8	3	7	9	1	4	5	6
15	5	4	9	6	2	7	1	3
33	6	2	1	5	3	8	9	7
23	2	8	3	1	6	5	4	9
10	9	5	4	3	7	2	6	8
	1	7	6	4	8	9	3	2

#3421
Yajilin



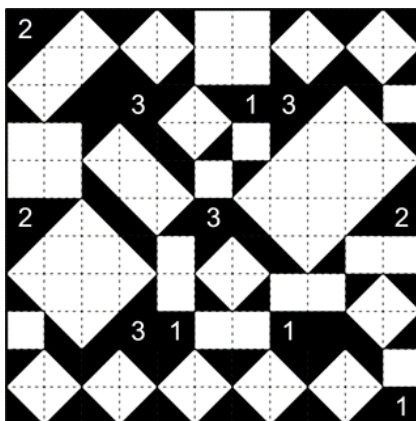
#3422
Futoshiki

1	<	2	3	4	<	7	6	>	5
6	5	2	<	3	1	7	4		
2	<	3	4	<	5	<	6	1	7
5	>	1	7	>	6	2	<	4	3
4	7	1	2	<	3	5	6		
3	<	4	6	7	5	2	>	1	
7	6	5	1	4	>	3	2		

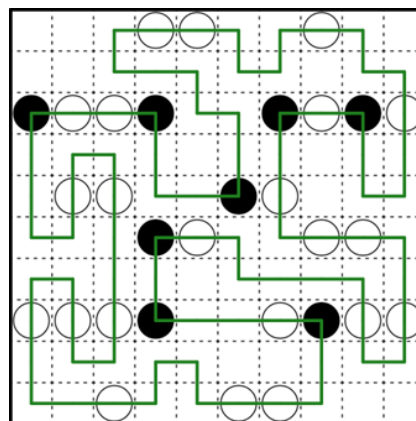
#3423
NOT a Word Search

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

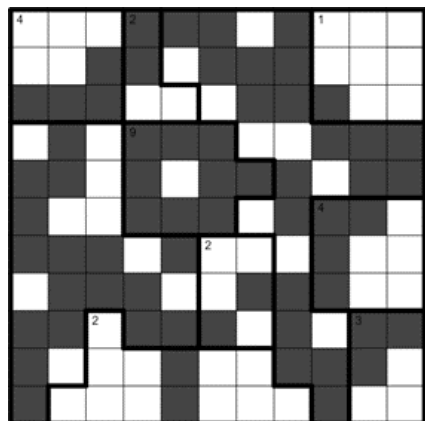
#3424
Shakashaka



#3425
Masyu



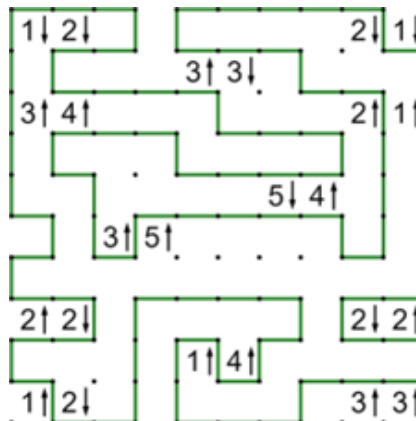
#3426
Aqre



#3427
Sudoku – Coast to Coast

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

#3428
Zichtlijnen



OPLOSSINGEN

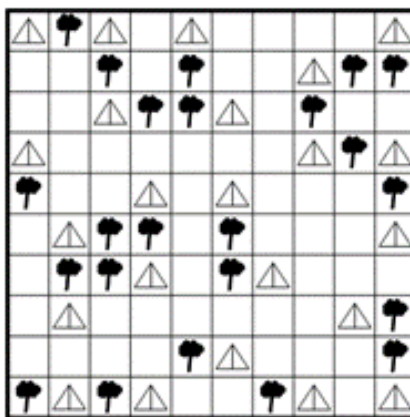
#3429

Sudoku - Numbered Rooms

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

#3430

Tentje-Boompje



#3431

Sudoku - Positiesommen

A+B		3	13	10	10			14	
	A+B	7	9	14	10	10	9	13	
7	6	1	5	2	9	6	7	8	3
	6	6	8	7	5	4	3	1	2
	7	3	4	9	1	2	8	7	6
8	16	9	7	8	3	1	4	2	5
10	10	4	6	1	8	5	2	3	9
8	5	2	3	5	7	9	6	4	8
11	9	7	2	6	4	8	5	9	1
	15	8	1	4	6	3	9	5	7
	14	5	9	3	2	7	1	6	4

#3432

Flats

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

#3433

Sudoku - Small Neighbours

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

#3434

Kakuramasu - No Prisoners

	25	12	20	23	37	37	37	20	24	
7										①
28										②
18										③
28										④
7										⑤
32										⑥
30										⑦
26										⑧
41										⑨
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	

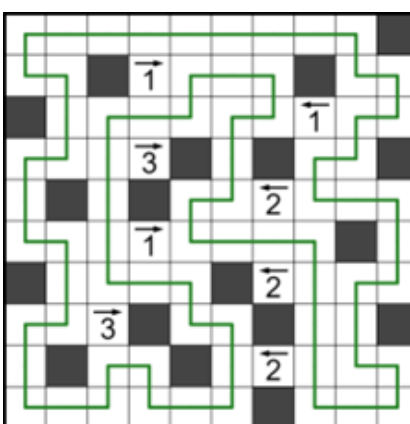
#3435

Sudoku - Outside

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

#3436

Yajilin



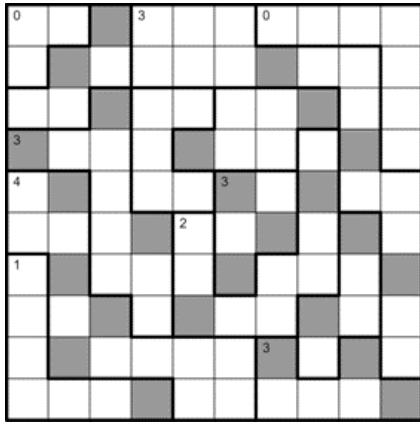
#3437

SomPentominos

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

OPLOSSINGEN

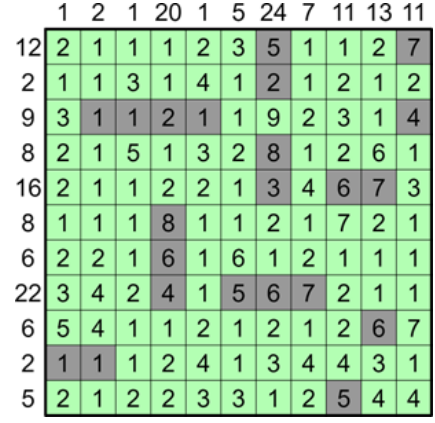
#3438
Heyawacky



#3439
Sudoku – Opeenvolgend



#3440
Waarden Zeeslag



#3441
Magic Summer



#3442
Liar Loop

