



# Puzzelmagazine

## April 2024

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

| Datum    | Nummer | Puzzel                      | mhg | Puzzelmaker       |
|----------|--------|-----------------------------|-----|-------------------|
| 01-04-24 | 3485   | Sudoku Full Rank            | 3   | Saskia Benedictus |
| 02-04-24 | 3486   | Recht Naar Huis Toe         | 2   | Saskia Benedictus |
| 03-04-24 | 3487   | Sudoku Hilo Odd/Even        | 4   | Richard Stolk     |
| 04-04-24 | 3488   | Litso inverse               | 4   | Bram de Laat      |
| 05-04-24 | 3489   | Sudoku Offset               | 5   | Richard Stolk     |
| 08-04-24 | 3490   | Sompentominos               | 3   | Richard Stolk     |
| 09-04-24 | 3491   | Sudoku Letter Killer        | 4   | Saskia Benedictus |
| 10-04-24 | 3492   | Cave                        | 3   | Bram de Laat      |
| 11-04-24 | 3493   | Sudoku Odd Even Count       | 4   | Richard Stolk     |
| 12-04-24 | 3494   | Pijlen                      | 3   | Saskia Benedictus |
| 15-04-24 | 3495   | Nurikabe                    | 2   | Chiel Beenhakker  |
| 16-05-24 | 3496   | Japans Vierkant             | 3   | Mark Sweep        |
| 17-04-24 | 3497   | Sudoku Pijlen               | 3   | Richard Stolk     |
| 18-04-24 | 3498   | Penta Twist                 | 3   | Anneke Grünefeld  |
| 19-04-24 | 3499   | Vierkanten en Rechthoeken   | 4   | Bram de Laat      |
| 22-04-24 | 3500   | Canal View                  | 2   | Mark Sweep        |
| 23-04-24 | 3501   | Sudoku Pole Position        | 3   | Yuk Yee Lee Au    |
| 24-04-24 | 3502   | Magneten                    | 3   | Daniël de Bruijn  |
| 25-04-24 | 3503   | Vlinderslag                 | 4   | Wilbert Zwart     |
| 26-04-24 | 3504   | Treinstations               | 5   | Chiel Beenhakker  |
| 29-04-24 | 3505   | Tentje Boompje              | 2   | Anneke Grünefeld  |
| 30-04-24 | 3506   | Sudoku Max Oplopende Sommen | 2   | Richard Stolk     |



SUDOKU – FULL RANK

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er zijn 36 9-cijferige getallen te lezen in de vier mogelijke leesrichtingen. Aan al deze getallen wordt een volgnummer toegewezen in oplopende volgorde van 1 tot en met 36. Een aanwijzing buiten het diagram geeft het volgnummer van het 9-cijferige getal aan in de betreffende leesrichting.

SUDOKU – FULL RANK

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In the four possible reading directions 36 9-digit numbers can be read. When listed in ascending order, a serial number is assigned from 1 to 36 to all these numbers. A clue outside the grid indicates the serial number of the 9-digit number when read from that side.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|    | 28 | 8  | 18 | 29 | 1  | 15 | 10 | 22 | 36 |    |
| 26 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 35 |
| 32 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 25 |
| 9  |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 14 |
| 16 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 21 |
| 33 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 30 |
| 3  |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 12 |
| 19 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 6  |
| 7  |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 2  |
| 24 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 20 |
|    | 23 | 11 | 4  | 5  | 31 | 34 | 27 | 13 | 17 |    |

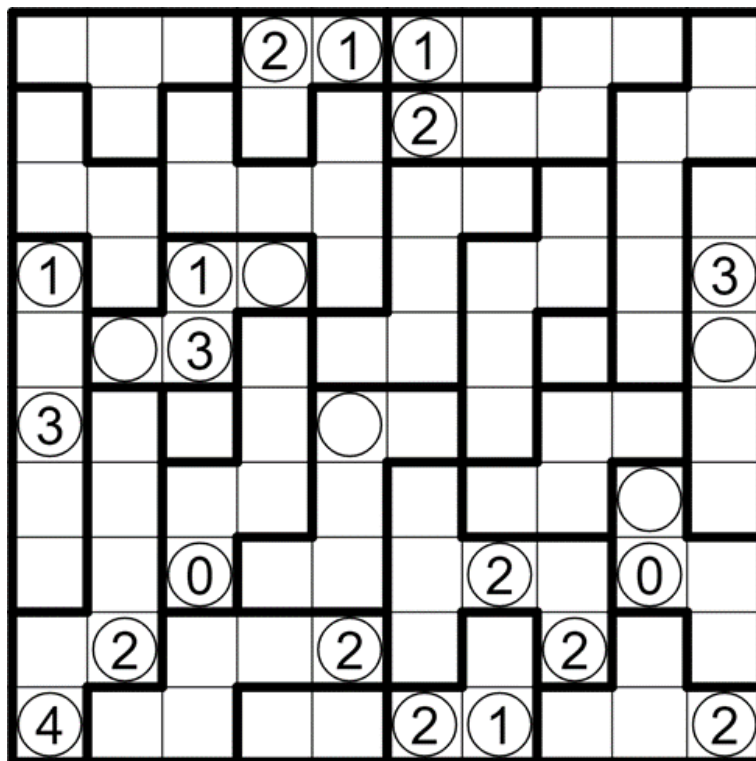


RECHT NAAR HUIS TOE

Verplaats sommige van de cirkels in een rechtlijnige horizontale of verticale beweging, zodanig dat elk vetomrand gebied precies één cirkel bevat. De banen van verschillende cirkels mogen elkaar niet kruisen of overlappen. Een aanwijzing in een cirkel geeft aan hoeveel vakjes de cirkel moet verplaatsen, waarbij cirkels zonder cijfer elk willekeurig aantal vakjes kunnen verplaatsen, ook nul.

STRAIGHT HOME

Move some of the circles in a straight line and horizontal or vertical direction, such that each bold outlined region contains exactly one circle. The tracks of different circles may not cross or overlap each other. A clue in a circle indicates how many cells a circle must move, where circles without clues may move any number of cells, including none.

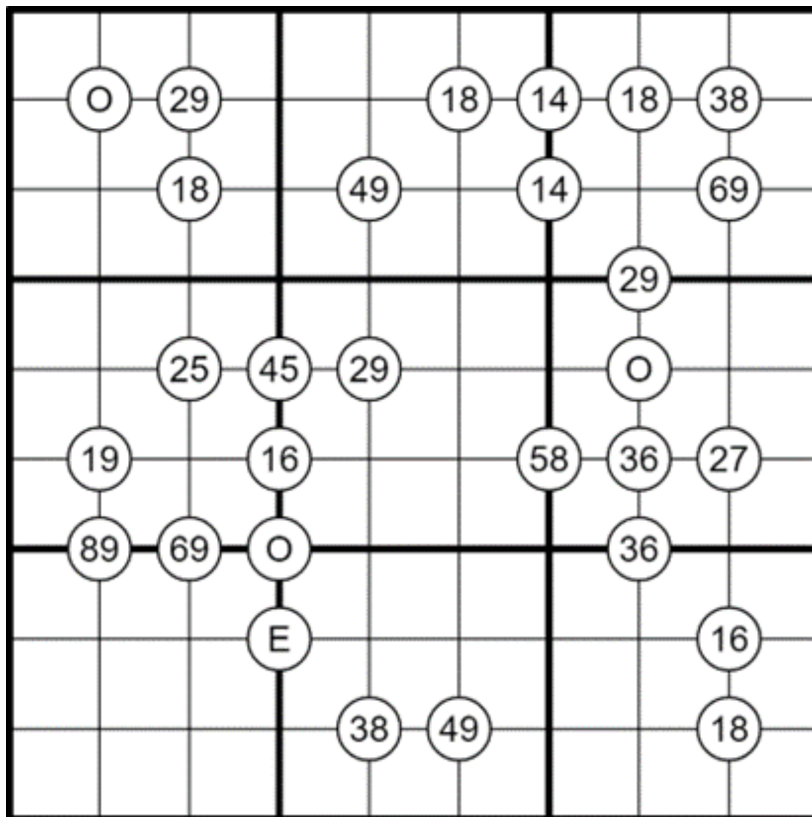


SUDOKU – HILO – ODD/EVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waar binnen een gebied van 2x2 **precies twee oneven en twee even cijfers** staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. De cijfers in de cirkel moeten worden geplaatst in het betreffende gebied en geven het hoogste en het laagste cijfer weer van dat gebied. In zo'n gebied mogen cijfers twee keer voorkomen. Een 'O' geeft aan dat het hoogste en het laagste cijfer beide oneven zijn, bij een 'E' is dat even.

SUDOKU – HILO – ODD/EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all cases** where in an area of 2x2 **exactly two odd and two even digits** appear, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The digits in the circle have to be placed in that area and they represent the highest and the lowest digit of that area. Within a 2x2 area digits may be repeated. An 'O' indicates that the highest and lowest digit are both odd, an 'E' indicates that both are even.

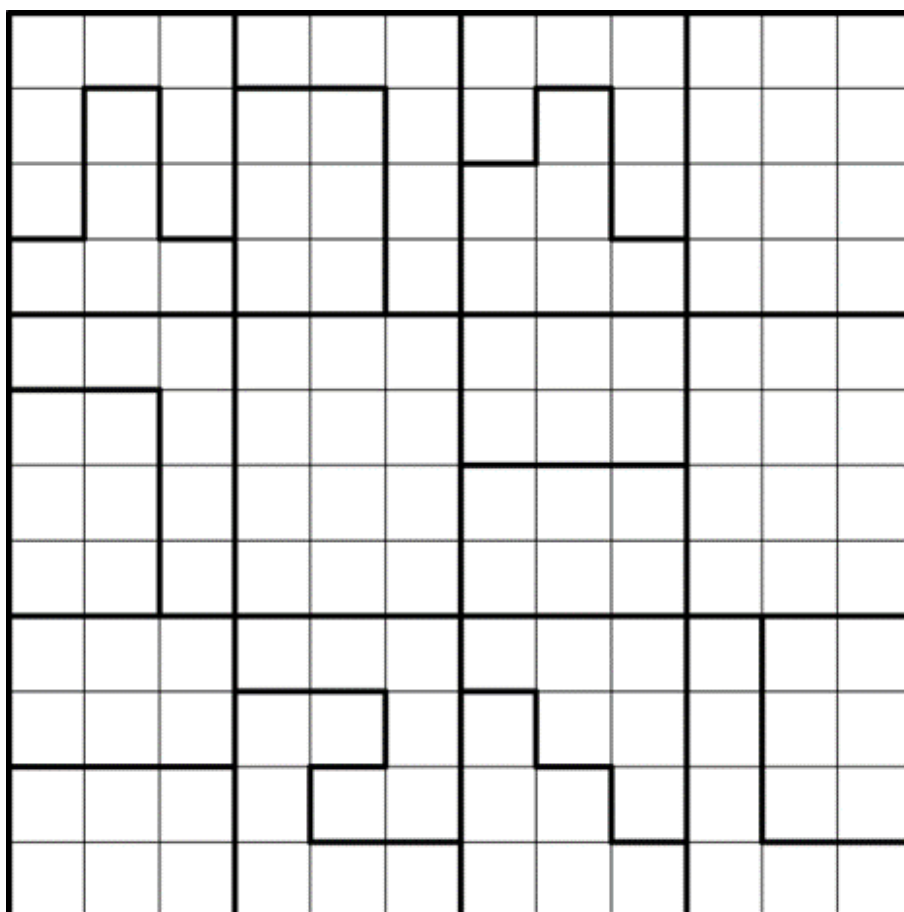
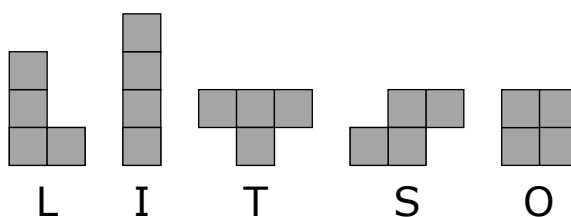


LITSO

Kleur sommige vakjes, zodanig dat in elk vetomrand gebied een ongekleurde tetromino overblijft, waarbij tetromino's van dezelfde vorm elkaar alleen diagonaal mogen raken. Alle gekleurde vakjes moeten horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan, maar nergens mag een oppervlak van 2x2 vakjes volledig gekleurd zijn.

LITSO

Shade some cells, such that in each bold outlined region an unshaded tetromino remains, where tetrominos with the same shape can touch each other only diagonally. All shaded cells must be horizontally or vertically connected, but no 2x2 area can be fully shaded.



SUDOKU – OFFSET

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer rechts van een grijs vakje geeft de positie (vanaf de linkerkant) van het cijfer in het grijze vakje aan in de volgende rij.

SUDOKU – OFFSET

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit on the right side of a grey cell indicates the position of the digit in the grey cell in the next row.

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

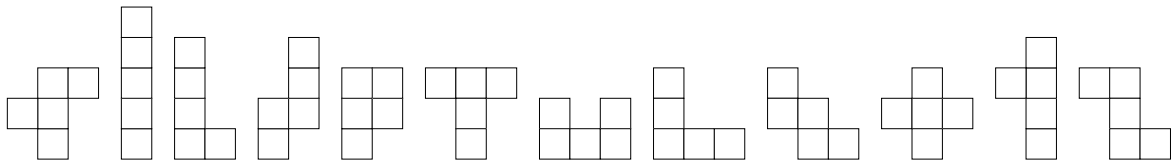


SOMPENTOMINOS

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 21 of 22.

SOMPENTOMINOS

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 21 or 22.



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



SUDOKU – LETTER 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. De getallen zijn gecodeerd; de letters A-C moeten worden vervangen door drie verschillende getallen.

SUDOKU – LETTER 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. The numbers are coded; replace the letters A-C by three different numbers.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   | B | B | B | B |   |   |
|   |   | B |   |   |   |   | B |   |
|   |   |   | A | B |   | B |   | A |
|   | A |   |   |   |   |   | B |   |
| C |   |   | C |   |   | C |   |   |
|   | B |   | B | B | C |   |   |   |
| C |   | B |   |   |   |   |   | B |
|   | C |   |   | B |   | A |   |   |
|   |   | A |   |   |   | A |   |   |





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.

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   | 6 |   |   |   | 3 |   |
|   |   |   | 4 |   |   | 4 |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   | 4 |
|   | 6 |   |   | 4 |   |   | 5 |
|   |   |   | 5 |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   | 5 |   |
|   | 5 |   |   |   | 6 |   | 4 |
| 6 |   |   |   |   |   |   | 3 |
|   |   |   | 5 |   |   | 2 |   |
|   |   | 7 |   |   |   |   | 3 |

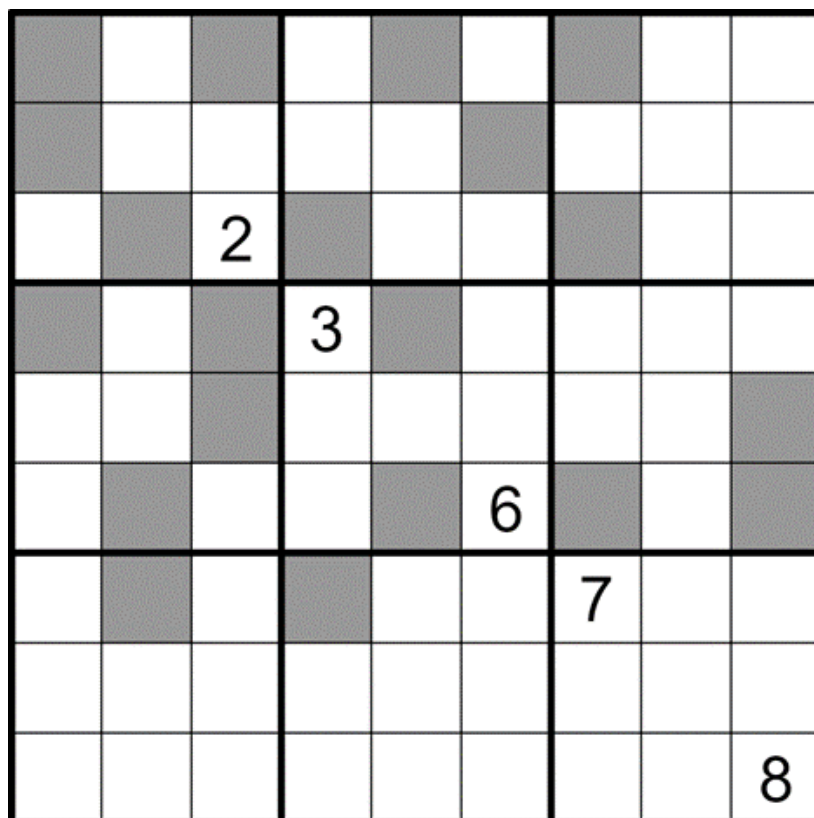


SUDOKU – ODD-EVEN COUNT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een grijs vakje geeft het aantal cijfers in de (maximaal acht) omringende vakjes met dezelfde pariteit (even/oneven) als dat cijfer zelf.

SUDOKU – ODD-EVEN COUNT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a grey cell indicates the number of cells around it (horizontally, vertically and diagonally) that contain digits of the same parity (odd/even) as the digit itself.

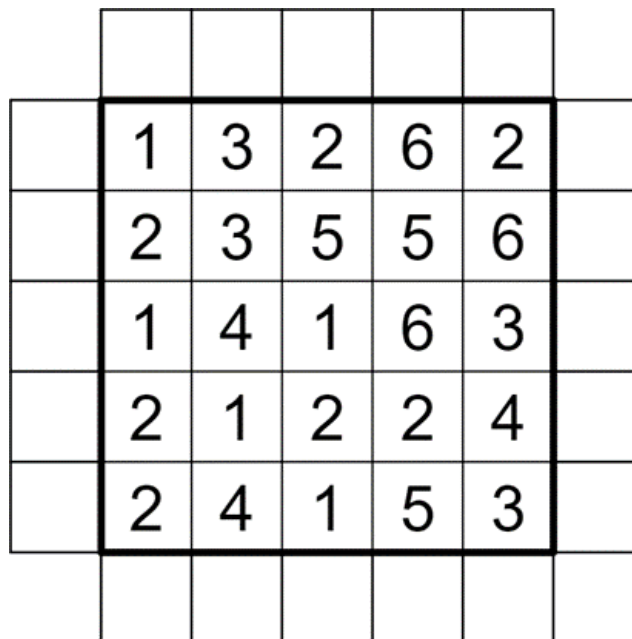


PIJLEN

Plaats in elk van de vakjes rondom het diagram een pijl die horizontaal, verticaal of diagonaal in de richting van het diagram wijst. De cijfers geven aan hoeveel pijlen er in totaal op dat cijfer gericht zijn.

ARROWS

Place an arrow in each of the cells around the grid that points horizontally, vertically or diagonally to the digits in the grid. The digits indicate how many arrows are pointing towards that digit.



NURIKABE

Maak een aantal vakjes zwart zodat alle zwarte vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar nergens een oppervlak van 2x2 zwarte vakjes ontstaat. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten gebieden, die elkaar alleen diagonaal mogen raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

NURIKABE

Blacken some cells such that all black cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully blackened. The remaining white cells form regions, that may touch each other only diagonally. Each region must contain exactly one clue, that indicates the size of this region.

|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|--|---|--|---|--|--|--|---|--|---|--|
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|  |   |  |   |  |  |  | 6 |  | 4 |  |
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|  | 6 |  | 2 |  |  |  | 4 |  |   |  |
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|  |   |  | 6 |  |  |  | 3 |  | 6 |  |
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|  | 2 |  | 3 |  |  |  |   |  |   |  |
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |
|  |   |  |   |  |  |  |   |  |   |  |



JAPANS VIERKANT

Plaats cijfers 1-6 in een aantal vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van aaneengesloten blokken cijfers in de betreffende rij of kolom, waarbij elk vraagteken een willekeurig getal (0-9) voorstelt. Een vraagteken hint mag niet beginnen met een 0. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje.

JAPANESE SUMS

Place digits 1–6 into some cells such that no digit is repeated within a row or column. Clues outside the grid indicate the sums of contiguous blocks of digits in the respective row or column, where each question mark represents any number (0-9). A question mark clue won't start with a 0. Blocks have to be separated by at least one empty cell.

|    |   |   |    |   |    |   |   |
|----|---|---|----|---|----|---|---|
|    |   | 2 |    | 2 | ?? | 2 | 2 |
|    |   | 4 | ?? | 4 | 4  | 4 | 4 |
| 2  | ? |   |    |   |    |   |   |
| 4  | ? |   |    |   |    |   |   |
| ?? | 2 |   |    |   |    |   |   |
| ?? | 4 |   |    |   |    |   |   |
| 2  | ? |   |    |   |    |   |   |
| 4  | ? |   |    |   |    |   |   |

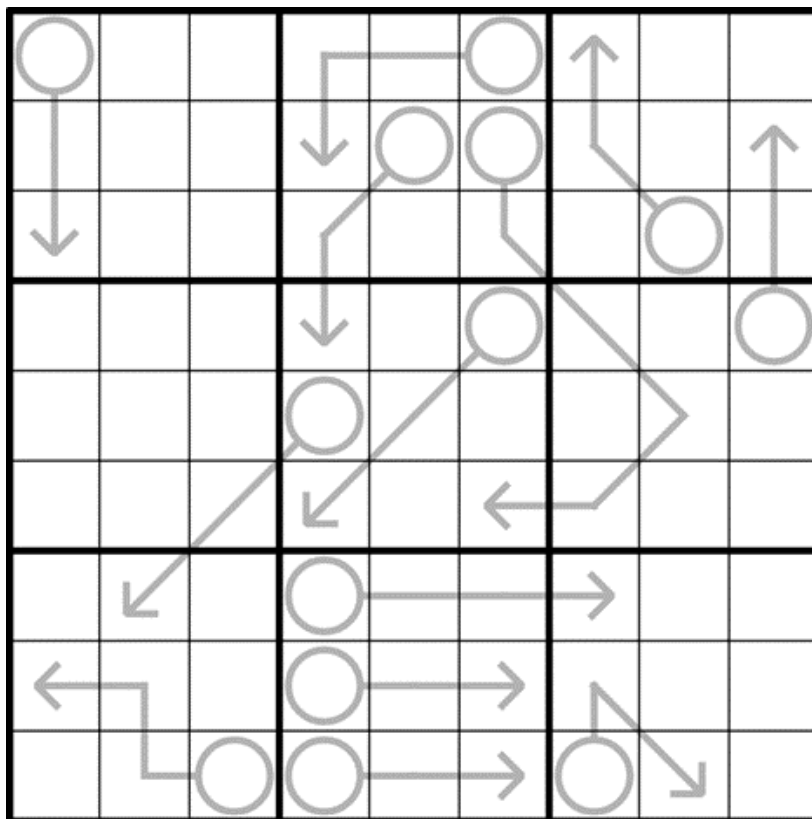


SUDOKU – PIJLEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke cirkel staat de som van alle cijfers op de bijbehorende pijl.

SUDOKU – ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Every circle contains the sum of all digits on the adjoining arrow.

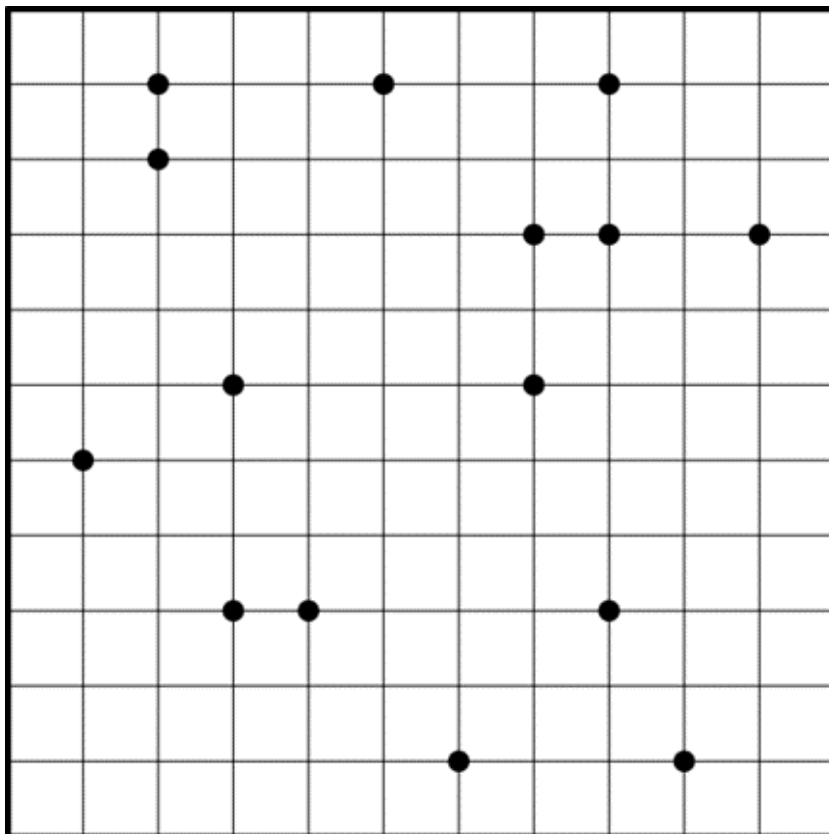
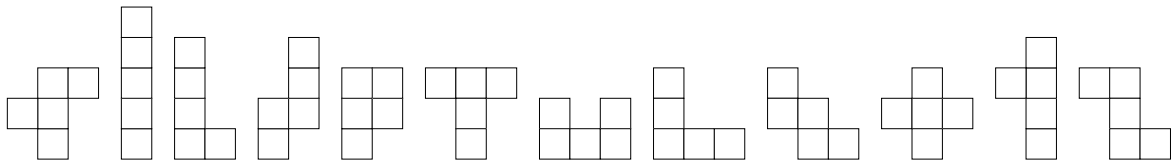


PENTA TWIST

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld en mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. **Overall** waar er zo'n raakpunt is, is dat aangegeven met een zwarte stip.

PENTA TWIST

Place all given pentominos in the grid. The pentominos may be rotated and/or mirrored, and may only touch each other diagonally. **All** points where two pentominos touch are indicated by a black dot.

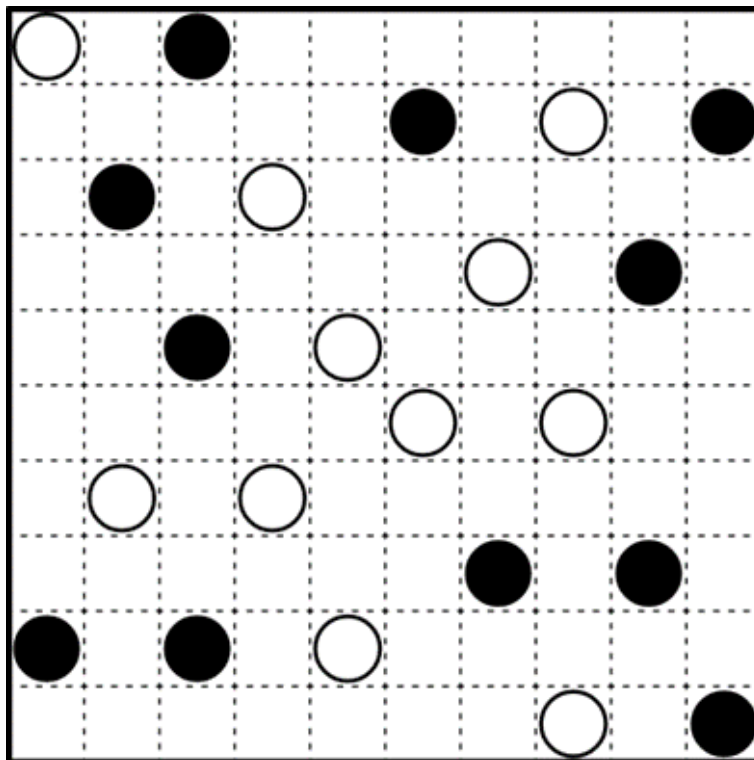


VIERKANTEN EN RECHTHOEKEN

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Ieder gebied bevat één cirkel. Een gebied met een zwarte cirkel moet een vierkant zijn. Een gebied met een witte cirkel moet een rechthoek zijn, maar mag geen vierkant zijn.

SQUARES AND RECTANGLES

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Regions containing the same number of cells can touch each other only at the corners. Each region must contain one circle. A region with a black circle must be a square. A region with a white circle must be a rectangle, but may not be a square.





CANAL VIEW

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een gebied van 2x2 vakjes geheel gekleurd is. Aanwijzingen geven aan hoeveel gekleurde vakjes er in totaal horizontaal en verticaal aan dat vakje grenzen tot aan het eerste witte vakje of de rand van het diagram. Vakjes met aanwijzingen mogen niet gekleurd worden.

CANAL VIEW

Shade some cells, such that a single group of connected shaded cells is formed, but no area of 2x2 is fully shaded. Clues indicate the total number of shaded cells that is horizontally or vertically connected to that cell, until the first unshaded cell or the border of the grid. Clue cells may not be shaded.

|   |  |   |   |  |  |   |   |  |   |
|---|--|---|---|--|--|---|---|--|---|
| 2 |  | 1 |   |  |  |   | 2 |  | 0 |
|   |  |   |   |  |  |   |   |  |   |
| 4 |  | 8 |   |  |  |   | 4 |  | 1 |
|   |  |   | 4 |  |  | 2 |   |  |   |
|   |  |   |   |  |  |   |   |  |   |
|   |  |   | 3 |  |  | 3 |   |  |   |
| 3 |  | 4 |   |  |  |   | 4 |  | 1 |
|   |  |   |   |  |  |   |   |  |   |
| 2 |  | 5 |   |  |  |   | 6 |  | 2 |



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 respective row or column.

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

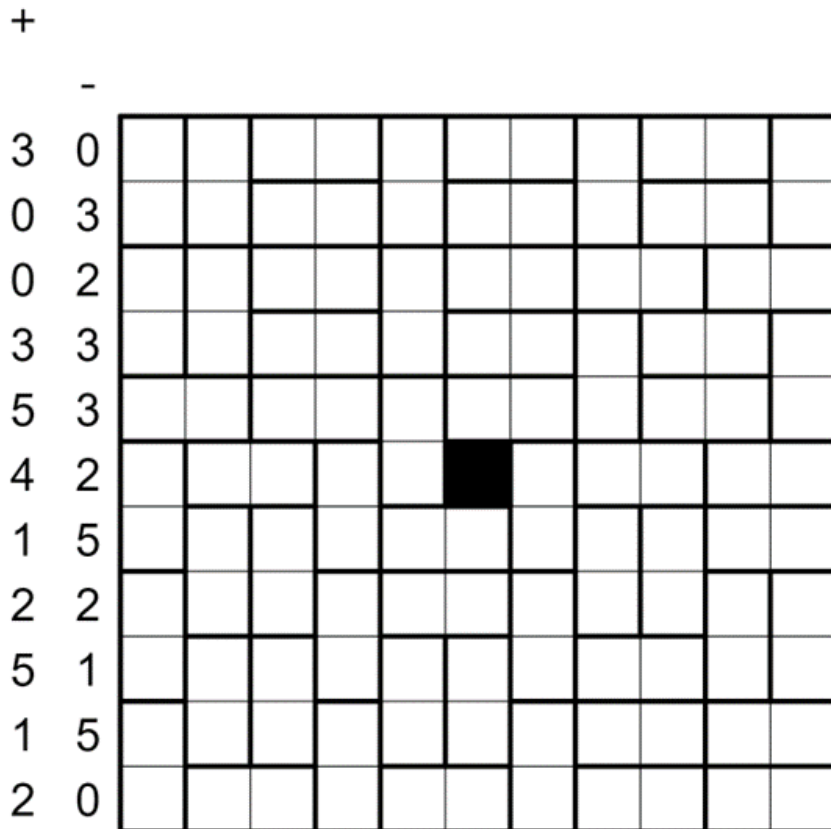


MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke symbolen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Cells containing magnet halves of the same polarity cannot be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the respective row or column.

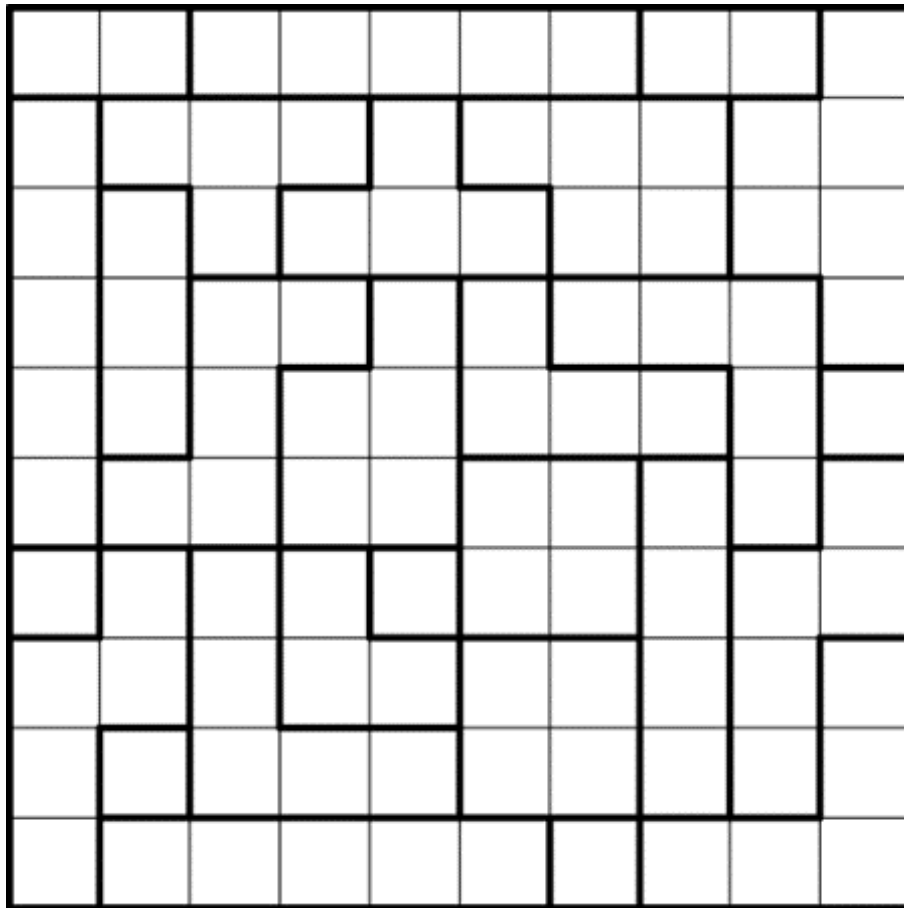


**VLINDERSLAG**

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).

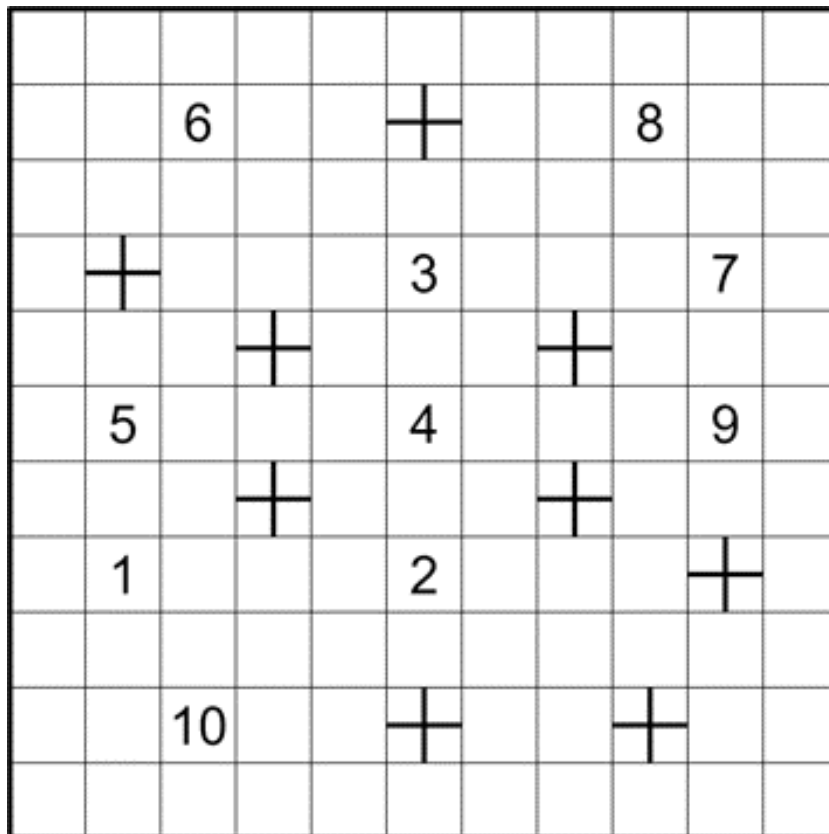


TREINSTATIONS

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 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 indicate railway stations that have to be passed in the correct order. The loop goes **straight through all railway stations**.

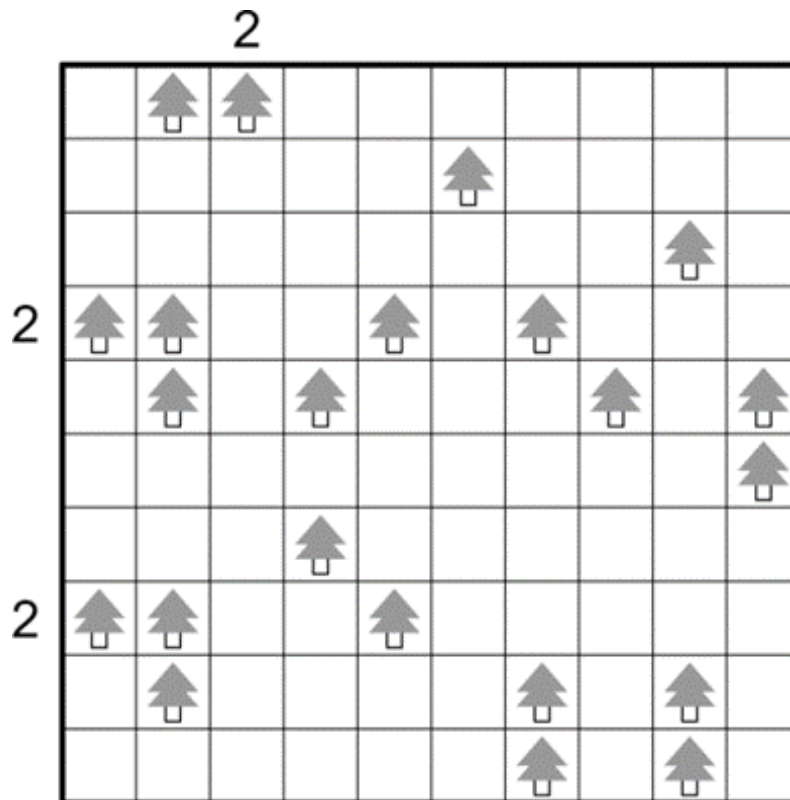


TENTJE-BOOMPJE

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. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

TENTS

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



SUDOKU – MAX OPLOPENDE SOMMEN

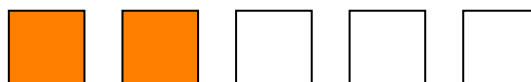
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de **grootste som** van een serie opeenvolgende cijfers in aaneengesloten vakjes vanaf die kant in de betreffende rij of kolom.

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

|    |    |    |  |    |  |    |    |    |
|----|----|----|--|----|--|----|----|----|
|    | 12 | 27 |  | 14 |  | 27 | 15 |    |
| 12 |    |    |  |    |  |    |    | 19 |
|    |    | 1  |  |    |  | 9  |    |    |
| 15 |    |    |  |    |  |    |    | 29 |
| 13 |    |    |  |    |  |    |    | 25 |
|    | 7  |    |  |    |  |    | 6  |    |
| 13 |    |    |  |    |  |    |    | 27 |
|    |    | 2  |  |    |  |    | 1  |    |
| 30 |    |    |  |    |  |    |    | 9  |
|    |    |    |  | 44 |  | 35 |    |    |



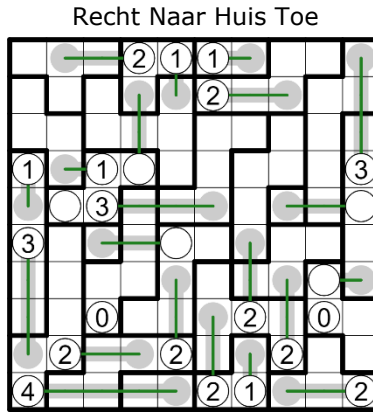
OPLOSSINGEN

#3485

Sudoku Full Rank

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|    | 28 | 8  | 18 | 29 | 1  | 15 | 10 | 22 | 36 |    |
| 26 | 7  | 2  | 5  | 8  | 1  | 4  | 3  | 6  | 9  | 35 |
| 32 | 8  | 9  | 4  | 5  | 3  | 6  | 1  | 2  | 7  | 25 |
| 9  | 3  | 1  | 6  | 9  | 2  | 7  | 8  | 5  | 4  | 14 |
| 16 | 4  | 7  | 8  | 3  | 9  | 2  | 5  | 1  | 6  | 21 |
| 33 | 9  | 5  | 3  | 6  | 4  | 1  | 2  | 7  | 8  | 30 |
| 3  | 1  | 6  | 2  | 7  | 5  | 8  | 4  | 9  | 3  | 12 |
| 19 | 5  | 4  | 7  | 1  | 6  | 3  | 9  | 8  | 2  | 6  |
| 7  | 2  | 8  | 9  | 4  | 7  | 5  | 6  | 3  | 1  | 2  |
| 24 | 6  | 3  | 1  | 2  | 8  | 9  | 7  | 4  | 5  | 20 |
|    | 23 | 11 | 4  | 5  | 31 | 34 | 27 | 13 | 17 |    |

#3486

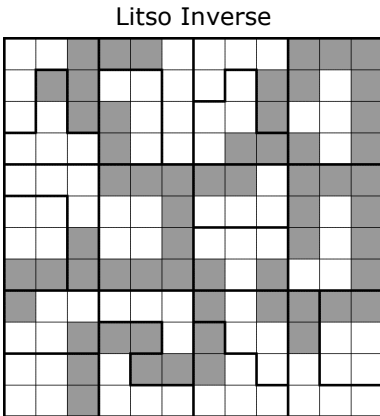


#3487

Sudoku Hilo Odd/Even

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

#3488



#3489

Sudoku Offset

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

#3490

Sompentominos

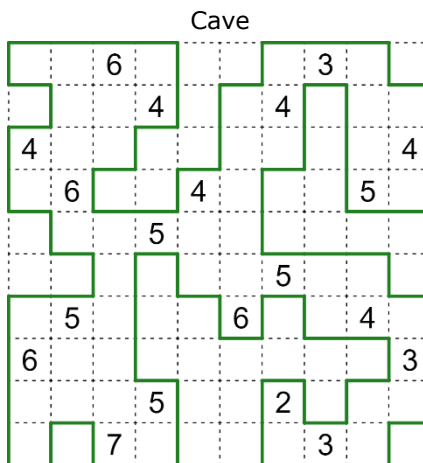
|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   | 8 | 5 | 7 | 4 | 2 |
| 2 | 5 | 7 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 7 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 8 | 4 | 5 | 4 | 7 | 4 | 7 |
| 1 | 5 | 5 |   | 6 | 2 | 6 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 |
| 6 | 4 | 4 | 4 | 6 | 1 | 6 |
| 4 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 7 |
|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

#3491

Sudoku Letter Killer

|                |                |                |                |                |                |                |                |                |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <sup>A</sup> 5 | 7              | 4              | <sup>B</sup> 9 | <sup>B</sup> 1 | <sup>B</sup> 2 | <sup>B</sup> 3 | 6              | 8              |
| 1              | 6              | <sup>B</sup> 2 | 7              | 8              | 3              | 9              | <sup>B</sup> 5 | 4              |
| 3              | 8              | 9              | <sup>A</sup> 6 | <sup>B</sup> 5 | 4              | <sup>B</sup> 2 | 7              | <sup>A</sup> 1 |
| 8              | <sup>A</sup> 1 | 3              | 2              | 4              | 6              | 7              | <sup>B</sup> 9 | 5              |
| <sup>C</sup> 6 | 2              | 7              | <sup>C</sup> 5 | 9              | 1              | <sup>C</sup> 8 | 4              | 3              |
| 9              | <sup>B</sup> 4 | 5              | <sup>B</sup> 8 | <sup>B</sup> 3 | <sup>C</sup> 7 | 1              | 2              | 6              |
| <sup>C</sup> 2 | 9              | <sup>B</sup> 8 | 1              | 6              | 5              | 4              | 3              | <sup>B</sup> 7 |
| 4              | <sup>C</sup> 5 | 1              | 3              | 7              | 9              | <sup>A</sup> 6 | 8              | 2              |
| 7              | 3              | <sup>A</sup> 6 | 4              | 2              | 8              | <sup>A</sup> 5 | 1              | 9              |

#3492



#3493

Sudoku Odd Even Count

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



OPLOSSINGEN

#3494

Pijlen

#3495

Nurikabe

#3496

Japans Vierkant

2 2 ?? 2 2  
4 ?? 4 4 4 4

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

#3497

Sudoku Pijlen

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

#3498

Penta Twist

#3499

Vierkanten en Rechthoeken

#3500

Canal View

|   |   |   |  |  |   |   |  |   |
|---|---|---|--|--|---|---|--|---|
| 2 |   | 1 |  |  |   | 2 |  | 0 |
| 4 | 8 |   |  |  |   | 4 |  | 1 |
|   |   | 4 |  |  | 2 |   |  |   |
|   |   |   |  |  |   |   |  |   |
|   |   | 3 |  |  | 3 |   |  |   |
| 3 | 4 |   |  |  |   | 4 |  | 1 |
| 2 | 5 |   |  |  |   | 6 |  | 2 |

#3501

Sudoku Pole Position

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

#3502

Magneten

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

OPLOSSINGEN

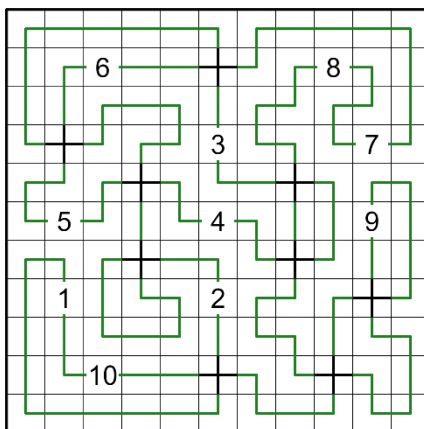
#3503

Vlinderslag

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

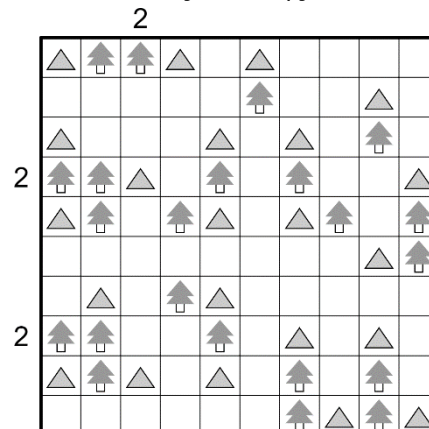
#3504

Treinstations



#3505

Tentje Boompje



#3506

Sudoku Max Oplopende Sommen

|    |    |    |   |    |   |    |    |   |   |    |
|----|----|----|---|----|---|----|----|---|---|----|
|    |    |    |   |    |   |    |    |   |   |    |
|    | 12 | 27 |   | 14 |   | 27 | 15 |   |   |    |
|    | 4  | 5  | 9 | 1  | 7 | 2  | 3  | 6 | 8 |    |
| 12 | 8  | 6  | 3 | 9  | 5 | 4  | 1  | 2 | 7 | 19 |
|    | 2  | 7  | 1 | 8  | 6 | 3  | 9  | 4 | 5 |    |
| 15 | 6  | 9  | 8 | 7  | 4 | 1  | 2  | 5 | 3 | 29 |
| 13 | 5  | 3  | 4 | 6  | 2 | 9  | 8  | 7 | 1 | 25 |
|    | 7  | 1  | 2 | 5  | 3 | 8  | 4  | 9 | 6 |    |
| 13 | 1  | 8  | 5 | 4  | 9 | 7  | 6  | 3 | 2 | 27 |
|    | 9  | 2  | 7 | 3  | 8 | 6  | 5  | 1 | 4 |    |
| 30 | 3  | 4  | 6 | 2  | 1 | 5  | 7  | 8 | 9 | 9  |
|    |    |    |   | 44 |   | 35 |    |   |   |    |