



Puzzelmagazine

Juni 2019

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juni 2019 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

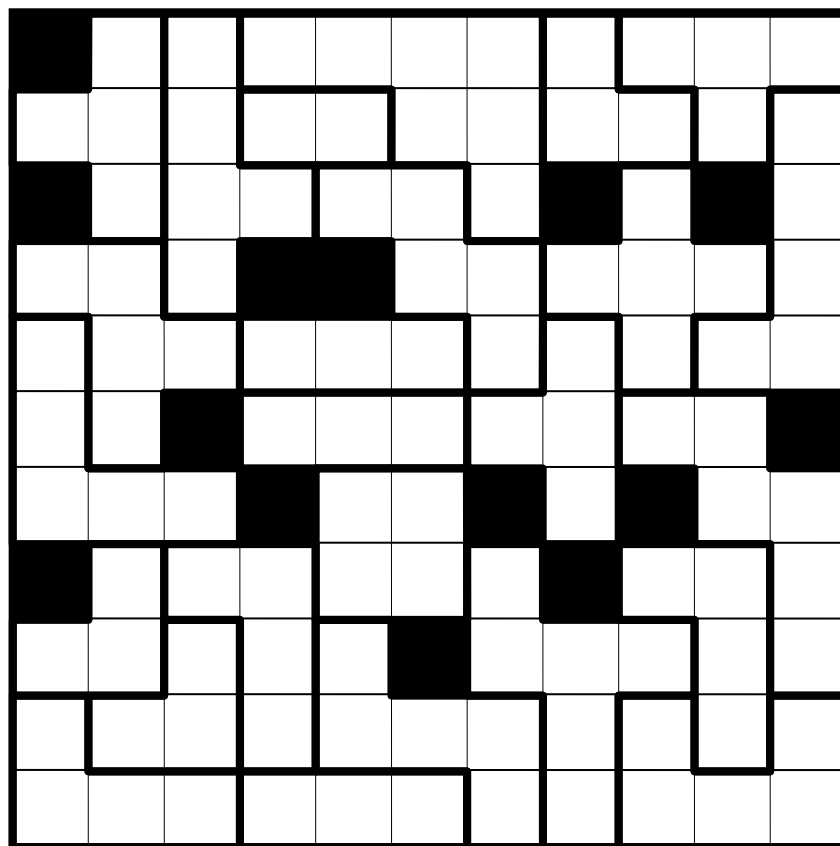
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-06-19	2210	Dosun Fuwari	2*	TGK
4-06-19	2211	Flats Plus	3*	Bram de Laat
5-06-19	2212	Sudoku - Search nine	3*	Richard Stolk
6-06-19	2213	Domino Hex	4*	Wilbert Zwart
7-06-19	2214	Koraal	4*	Saskia Benedictus
10-06-19	2215	Sterrenslag	3*	Bram de Laat
11-06-19	2216	Tapa	3*	Arvid Baars
12-06-19	2217	Sudoku Paardensprong	4*	Richard Stolk
13-06-19	2218	All or one	3*	Richard Stolk
14-06-19	2219	Norinori	3*	Richard Stolk
17-06-19	2220	Tentje-Boompje	3*	Wilbert Zwart
18-06-19	2221	Sudoku - Fortress	4*	Richard Stolk
19-06-19	2222	Capsules	4*	Richard Stolk
20-06-19	2223	Dominion	3*	Arvid Baars
21-06-19	2224	Sudoku - Point to next	3*	Richard Stolk
24-06-19	2225	Different Neighbours	2*	Richard Stolk
25-06-19	2226	Fillomino	3*	Richard Stolk
26-06-19	2227	Rank sudoku	3*	Richard Stolk
27-06-19	2228	Heyawacky	2*	Arvid Baars
28-06-19	2229	Letterraam	2*	Richard Stolk

DOSUN FUWARI

Plaats ballonnen (witte cirkels) en ijzeren ballen (zwarte cirkels) in sommige lege vakjes zodat elke regio één ballon en één ijzeren bal bevat. Ballonnen zijn licht en stijgen op en moeten dus worden geplaatst aan de bovenkant van het diagram, direct onder een zwart vakje, of onder andere ballonnen. IJzeren ballen zijn zwaar en moeten dus worden geplaatst aan de onderkant van het diagram, direct boven een zwart vakje of boven andere ijzeren ballen.

DOSUN FUWARI

Place balloons, i.e. white circles and iron balls, i.e. black circles into some empty cells so that each thickly outlined region contains one balloon and one iron ball. Balloons are light and float, and thus must be placed at the top of the grid, directly under black cells, or under other balloons. Iron balls are heavy and sink, and thus must be placed at the bottom of the grid, directly above a black cell, or above other iron balls.



By Tom Groot Kormelink



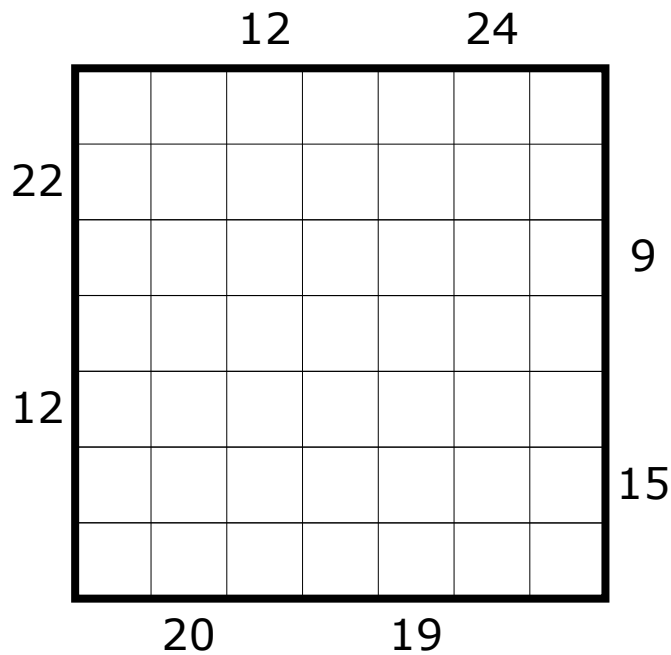
Puzzle ID: #2210

FLATS PLUS

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van die hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de zichtbare gebouwen vanaf die kant, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

SUM SKYSCRAPERS

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column. Each digit represents a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate the sum of the visible buildings from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2211

SUDOKU – SEARCH NINE

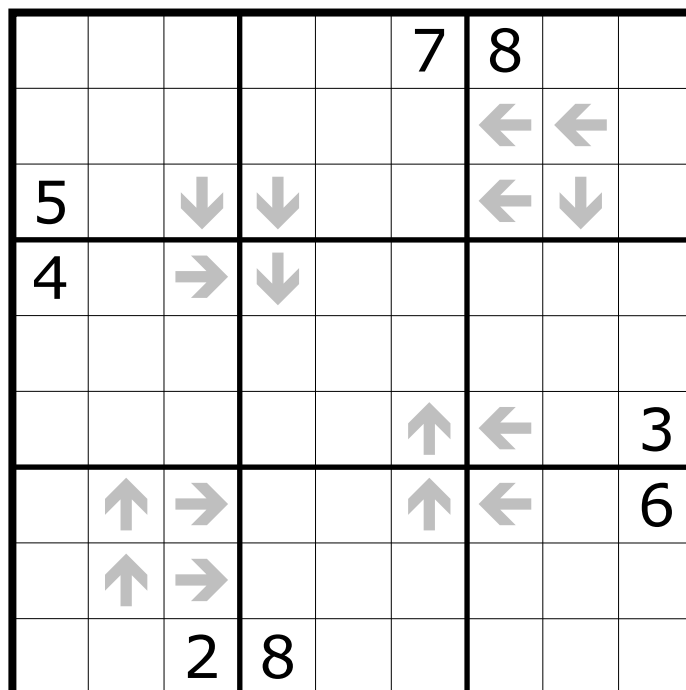
Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elke pijl wijst richting het cijfer 9 in de betreffende rij of kolom, waarbij het cijfer in het vakje met een pijl de afstand (het aantal cellen) tot de 9 aangeeft.

Deze puzzel is gemaakt voor het Poolse Sudoku kampioenschap 2019.

SUDOKU – SEARCH NINE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Each arrow is pointing in the direction of the number 9 in the respective row or column, where the number in the cell with the arrow indicates the distance (with respect to the number of cells) from the arrow to the 9.

This puzzle was written for the Polish Sudoku Championship 2019.



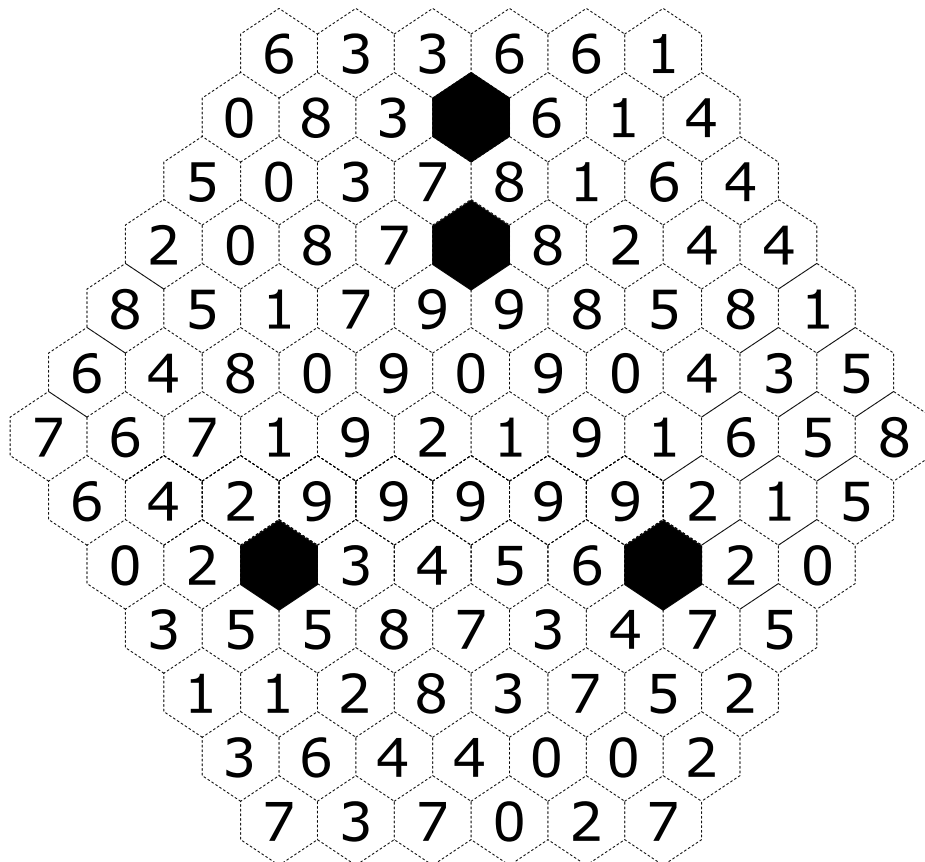
DOMINO HEX

Plaats alle gegeven dominostenen **precies één keer** in het honingraat-diagram, door de randen in te tekenen.

DOMINO HEX

Place the given set of dominoes **exactly once** in the hexagonal grid, by drawing their boundaries.

0 0									
0 1	1 1								
0 2	1 2	2 2							
0 3	1 3	2 3	3 3						
0 4	1 4	2 4	3 4	4 4					
0 5	1 5	2 5	3 5	4 5	5 5				
0 6	1 6	2 6	3 6	4 6	5 6	6 6			
0 7	1 7	2 7	3 7	4 7	5 7	6 7	7 7		
0 8	1 8	2 8	3 8	4 8	5 8	6 8	7 8	8 8	
0 9	1 9	2 9	3 9	4 9	5 9	6 9	7 9	8 9	9 9



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2213

KORAAL

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

CORAL

Blacken some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. **No 2x2** area may be fully blackened. Clues outside the grid indicate the lengths of connected shaded cells in the corresponding row or column. A question mark can represent any digit. 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 black cells.

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

2	3										
?	2	2									
1	1	?									
?	?	3									
?	?	?									
?	?	?									
3	?	?									
1	1	2									
3	?	?									
2	3	3									

By Saskia Benedictus



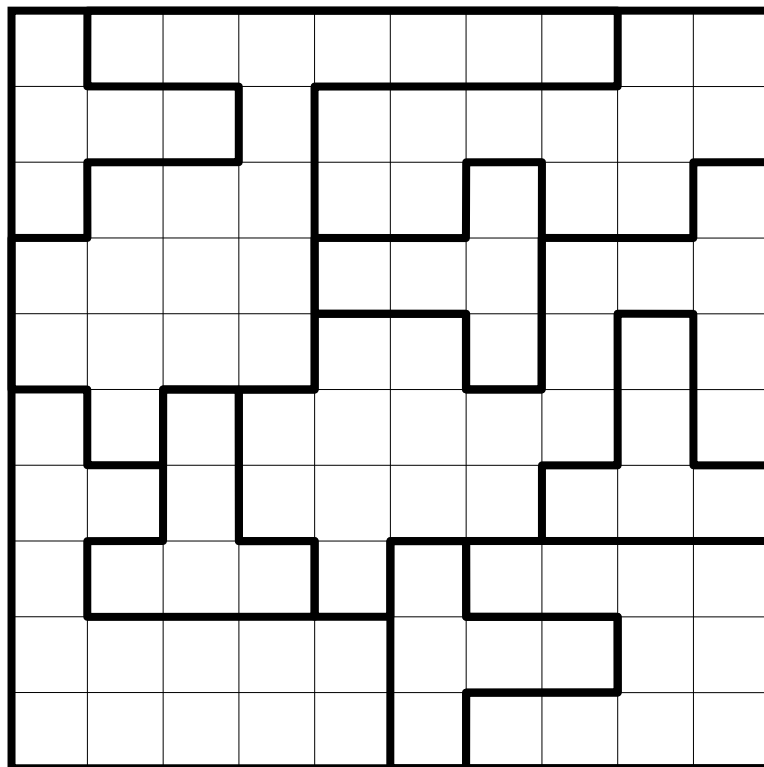
Puzzle ID: #2214

STERRENSLAG

Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij, elke kolom en elk vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

STAR BATTLE

Place two stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, **not even diagonally**.



TAPA

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes als een muur met elkaar in verbinding staan, **zonder** dat er ergens een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Als er meer cijfers in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de delen van de muur staan.

TAPA

Blacken some cells such that all the black cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2** area fully blackened. Clue cells remain empty and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. When there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell.

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

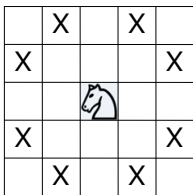


SUDOKU PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprongafstand 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**.



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

By Richard Stolk



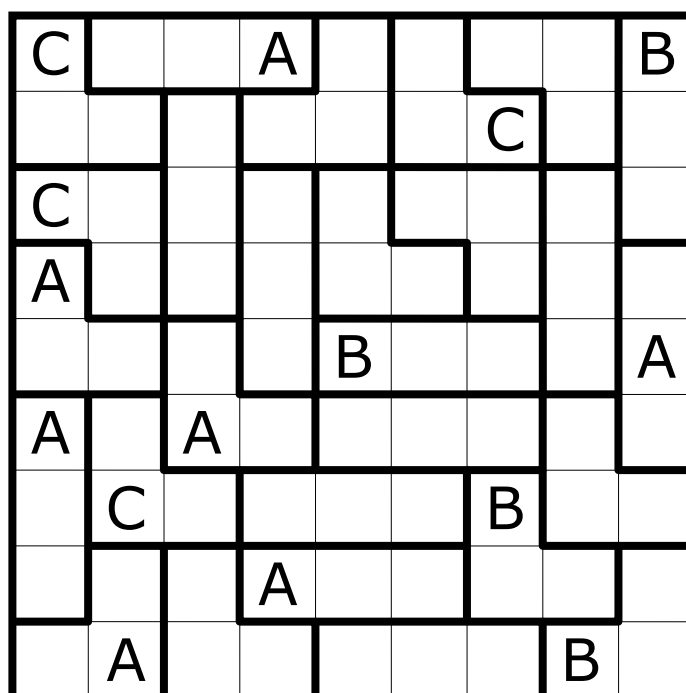
Puzzle ID: #2217

ALL OR ONE

Plaats in elk vakje één van de letters A, B, C. In elk vetomrand gebied zijn óf alle letters verschillend óf alle letters gelijk aan elkaar. Vakjes in verschillende vetomrande gebieden die horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen mogen niet dezelfde letter bevatten.

ALL OR ONE

Place a letter A, B, C in every cell such that every bold outlined region contains either all equal letters or all different letters. Letters in neighbouring cells from different regions must be different.



By Richard Stolk



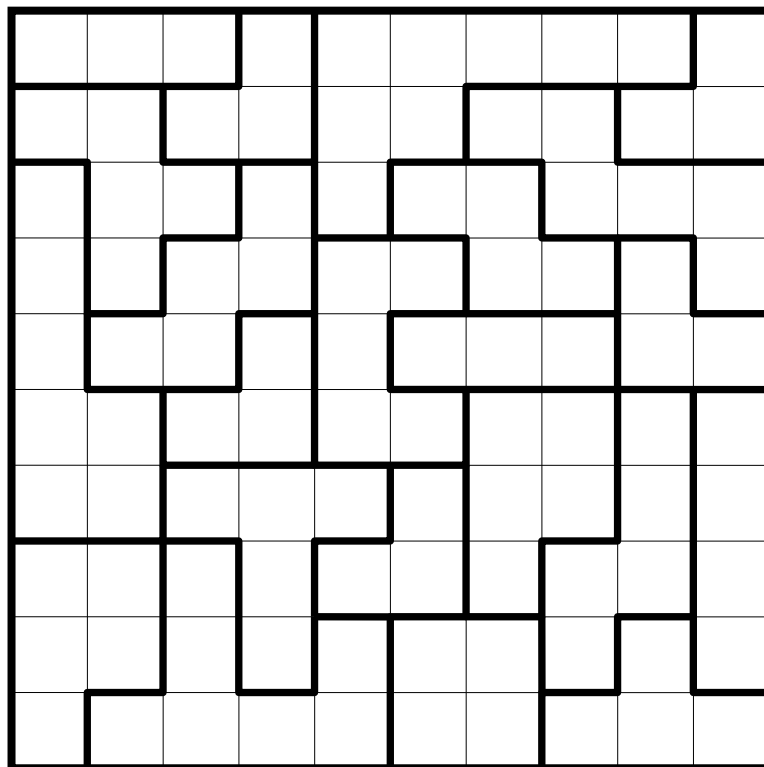
Puzzle ID: #2218

Norinori

Kleur twee vakjes in elk vetomrand gebied, zodat er domino's ontstaan. Deze domino's kunnen binnen één gebied liggen of over twee gebieden verspreid zijn, maar mogen elkaar **alleen diagonaal** raken.

Norinori

Colour two cells in each region, such that dominos are formed. Dominos may be either completely in one region or span over two regions, but can touch each other **only diagonally**.



By Richard Stolk



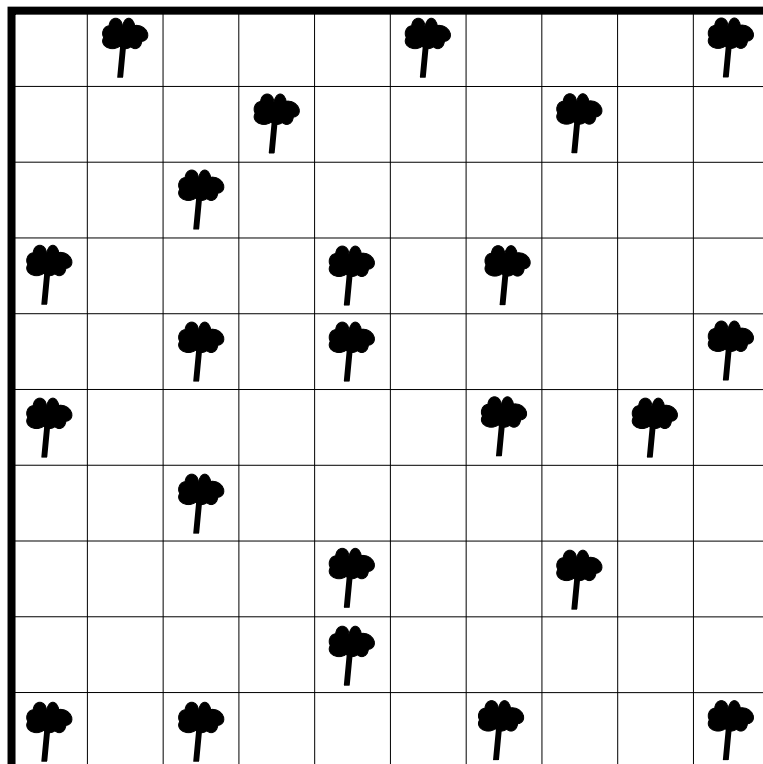
Puzzle ID: #2219

TENTJE-BOOMPJE

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, **ook niet diagonaal**.

TENTS

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Cells with tents do not touch each other, **not even diagonally**.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2220

SUDOKU - FORTRESS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een **gekleurd** vakje is groter dan elk cijfer in een horizontaal of verticaal aangrenzend **wit** vakje

SUDOKU - FORTRESS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The digit in a **coloured** cell is larger than each digit in a horizontally or vertically adjacent **white** cell

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



CAPSULES

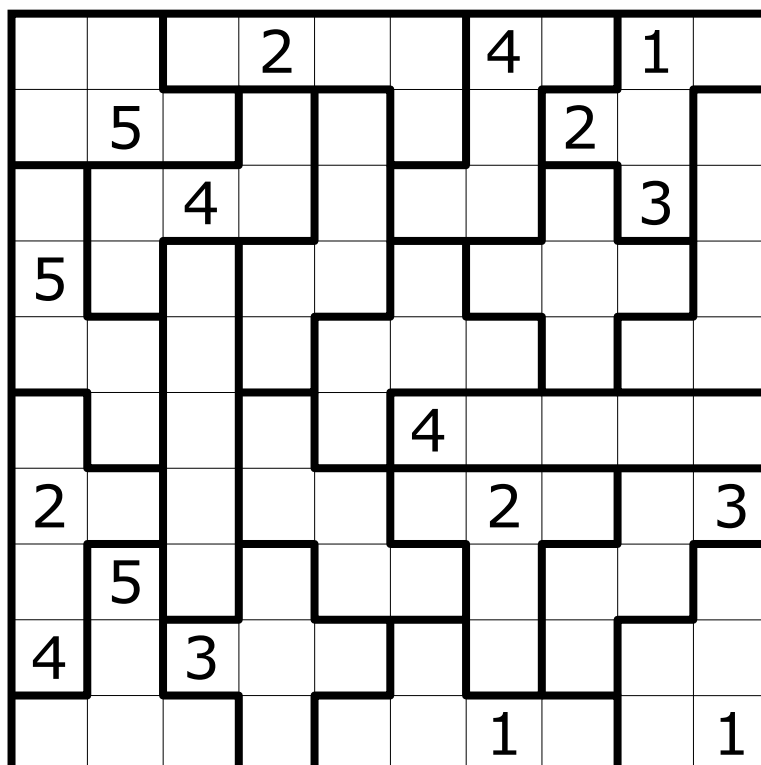
Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Gelijke cijfers kunnen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

Deze puzzel is gemaakt voor het Servische puzzelkampioenschap GROM 2019.

CAPSULES

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

This puzzle was written for the Serbian puzzle championship GROM 2019.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2222

DOMINION

Plaats domino's (blokken van 1x2 zwartgekleurde 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 gegeven letter.

DOMINION

Place dominos (blocks of 1x2 blackened 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 given letter.

		F				I		A	
	F								
		I							
									H
B									
						E			
					E				
	G					J			
									J
	D					C			



SUDOKU – POINT TO NEXT

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een pijl wijst in de richting van een vakje waarvan het cijfer één hoger is dan het vakje waarin de pijl staat.

SUDOKU – POINT TO NEXT

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. An arrow points in the direction of a cell that contains a digit that is exactly 1 higher than that of the cell in which the arrow is drawn.

	9					4	7	
5	4			8				6
		↑	↑		→	→		
	5	↑	↑	4	→	→		
			2		5			
		←	←	9	↓	↓	4	
		←	←		↓	↓		
3				6			8	5
	1	9					3	

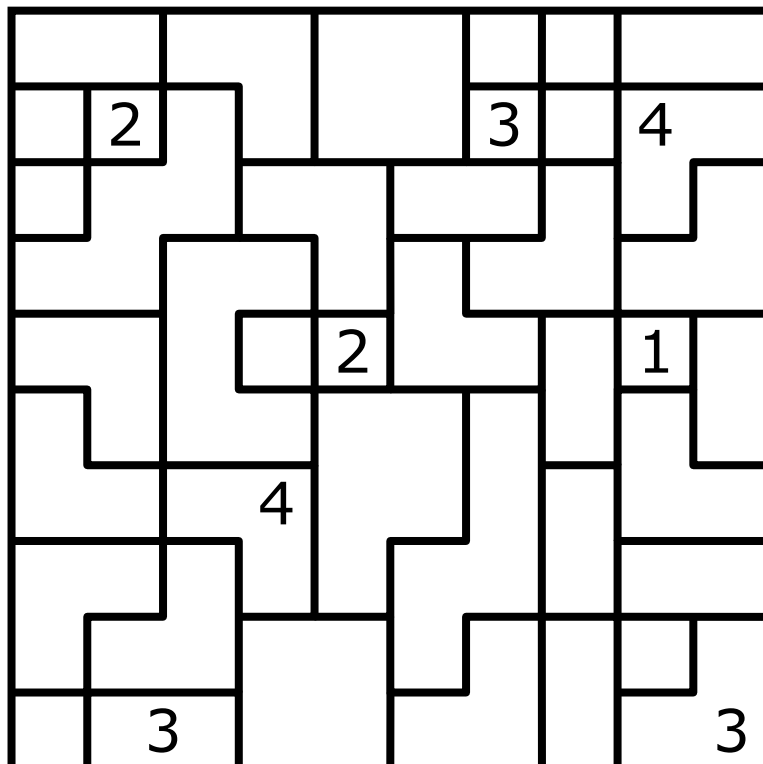


DIFFERENT NEIGHBOURS

Plaats één van de cijfers 1-4 in elk vetomrand gebied. Gebieden met hetzelfde cijfer mogen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

DIFFERENT NEIGHBOURS

Place a digit 1-4 in each bold outlined region. Regions containing the same digit cannot touch each other, **not even diagonally**.

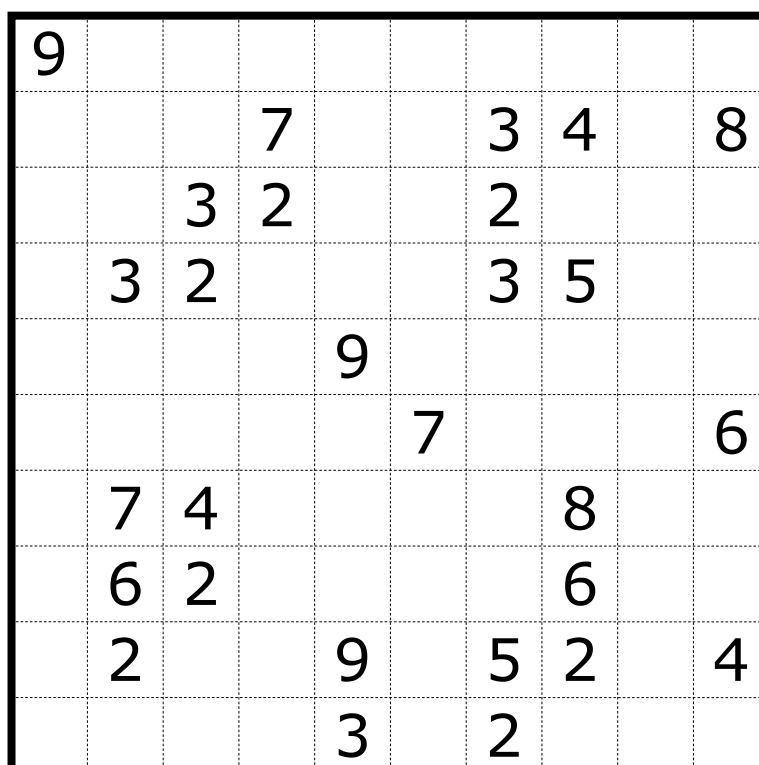


FILLOMINO

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal aangrenzende vakjes. Elk cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Een gebied kan geen enkel, één of meerdere van de gegeven cijfers bevatten.

FILLOMINO

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Every digit in the grid indicates the number of cells within that region. Regions containing the same number of cells may not touch each other horizontally or vertically. A region may contain none, one, or more than one of the given digits.



By Richard Stolk



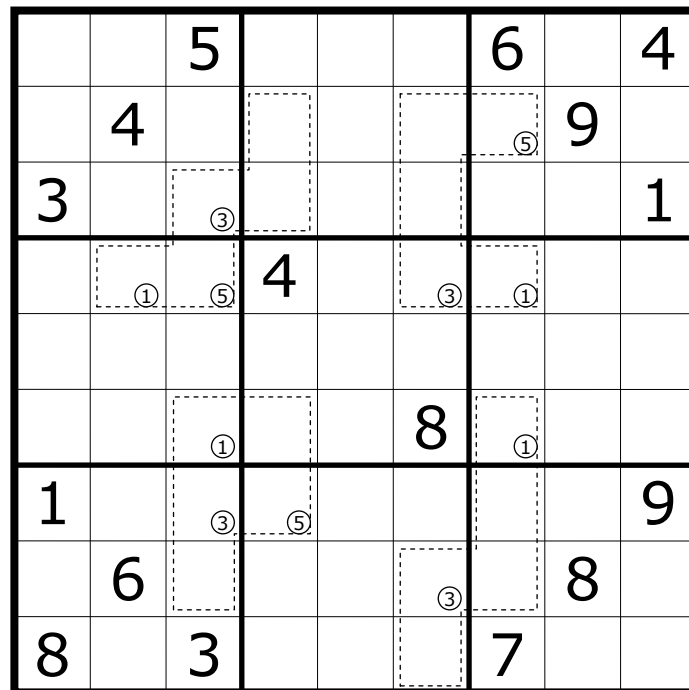
Puzzle ID: #2226

RANK SUDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elk omstippeld gebied zijn de cijfers verschillend en in oplopende volgorde genummerd vanaf 1. Niet alle volgnummers zijn gegeven.

RANK SUDOKU

Place the digits from 1 to 9 in every row, column and outlined 3x3-block. In each dotted outlined region the digits are different, and numbered in ascending order. However, not all serial numbers are given.



By Richard Stolk



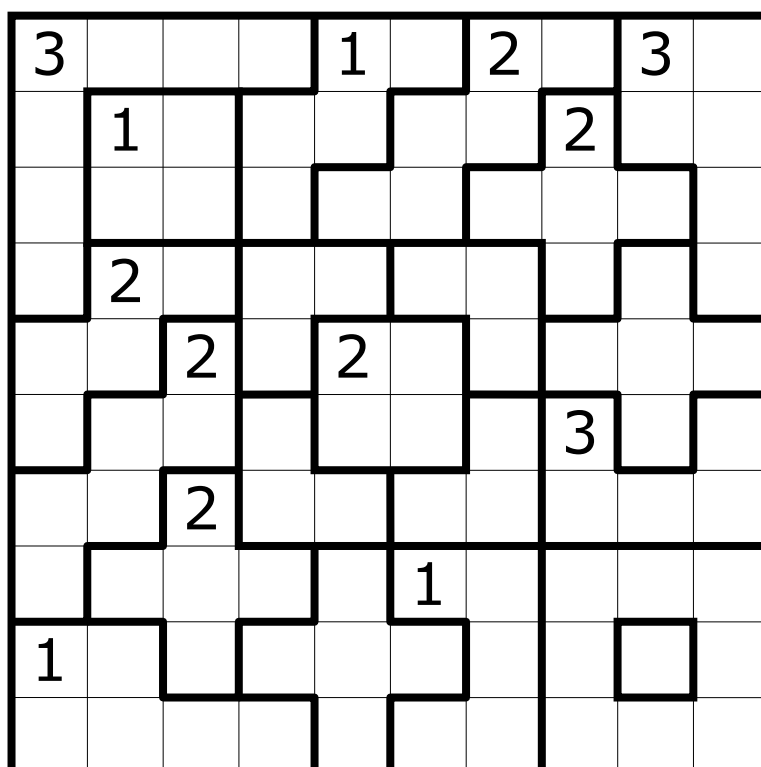
Puzzle ID: #2227

HEYAWACKY

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied. Een rechte reeks van verbonden witte vakjes mag niet meer dan twee gebieden met elkaar verbinden. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat vetomrande gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd.

HEYAWACKY

Colour some cells, without touching each other horizontally or vertically. All remaining white cells form a single group of connected cells. Horizontal or vertical series of white cells may not cross more than one regional border. A clue indicates the number of coloured cells in that bold outlined region. Cells with clues may be blackened.



By Arvid Baars



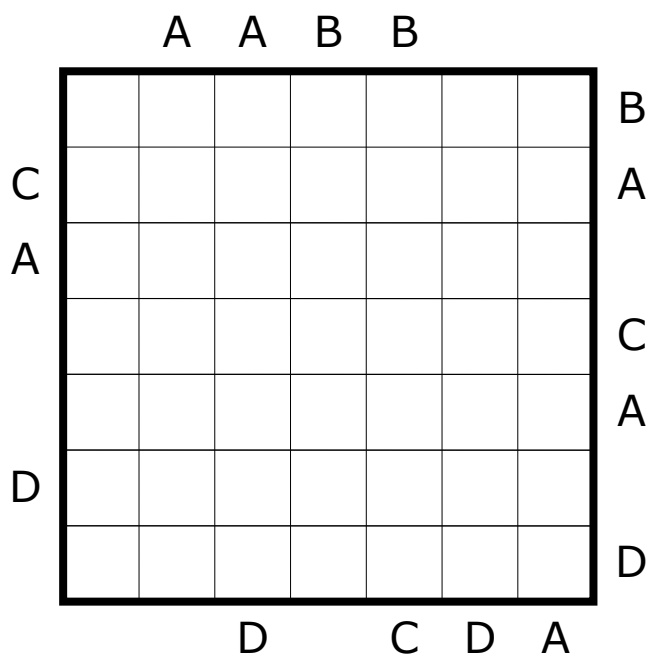
Puzzle ID: #2228

LETTERRAAM

Plaats de letters A-D precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

EASY AS ABC

Place the letters A-D exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction.



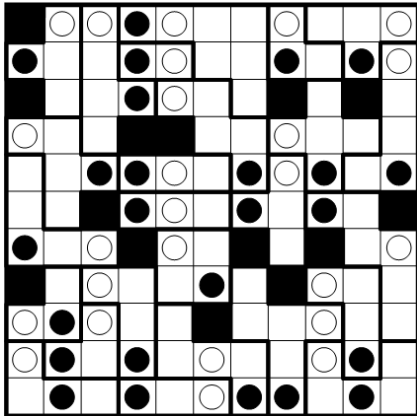
By Richard Stolk



Puzzle ID: #2229

OPLOSSINGEN

#2210 Dosun Fuwari



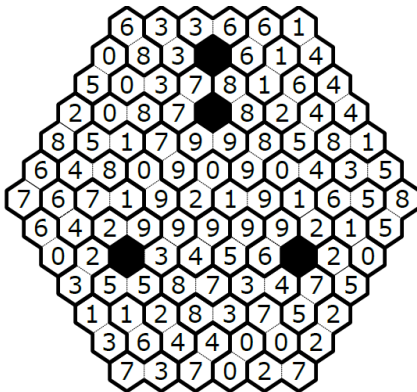
#2211 Flats Plus

					12		24		
	3	7	5	4	1	2	6		
22	1	3	2	5	6	4	7		
	5	6	4	3	7	1	2	9	
	7	4	1	6	2	5	3		
12	2	1	3	7	5	6	4		
	6	5	7	2	4	3	1	15	
	4	2	6	1	3	7	5		
					20		19		

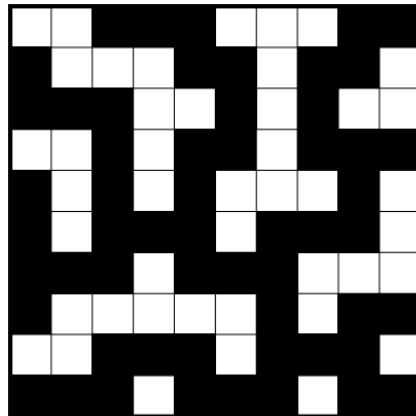
#2212 Sudoku - Search Nine

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

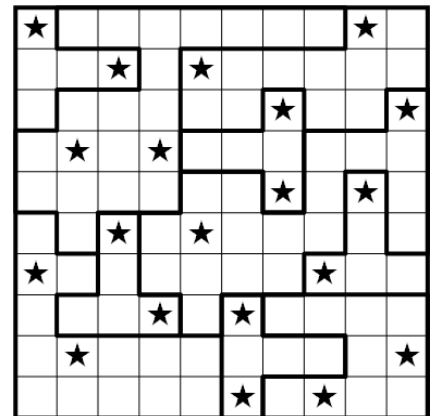
#2213 Domino Hex



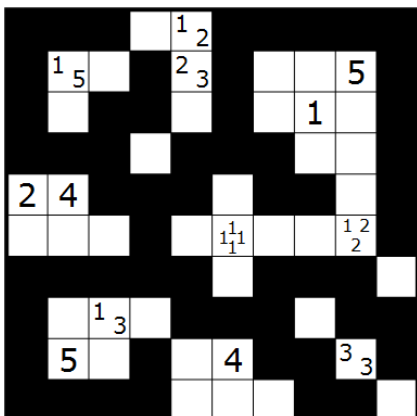
#2214 Koraal



#2215 Sterrenslag



#2216 Tapa



#2217 Sudoku - Paardensprong

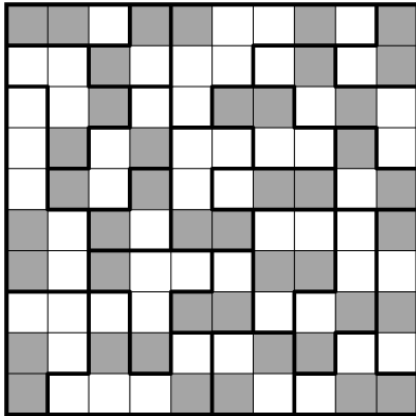
4	8	5	9	3	7	6	2	1
9	6	2	1	8	4	7	3	5
1	7	3	2	6	5	4	8	9
2	5	4	3	9	6	8	1	7
3	9	6	7	1	8	2	5	4
8	1	7	5	4	2	3	9	6
6	2	1	4	5	3	9	7	8
5	3	8	6	7	9	1	4	2
7	4	9	8	2	1	5	6	3

#2218 All or one

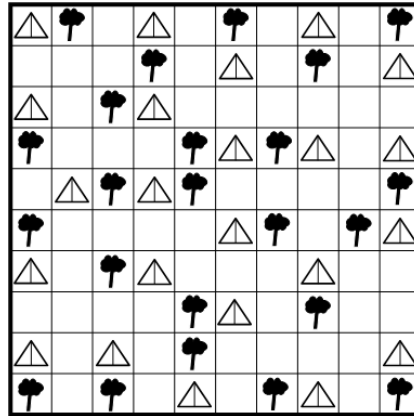
C	A	A	A	C	A	B	C	B
A	B	C	B	A	B	C	A	C
C	C	A	C	B	A	A	B	A
A	C	B	C	A	C	A	B	C
C	B	A	C	B	A	C	B	A
A	C	A	A	C	B	A	C	B
B	C	C	B	A	C	B	C	C
C	A	B	A	C	B	C	A	B
A	A	B	B	A	A	A	B	B

OPLOSSINGEN

#2219 Norinori



#2220 Tentje-Boompje



#2221 Sudoku - Fortress

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

#2222 Capsules

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

#2223 Dominion



#2224 Sudoku - Point to Next

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

#2225 Different Neighbours

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

#2226 Fillomino

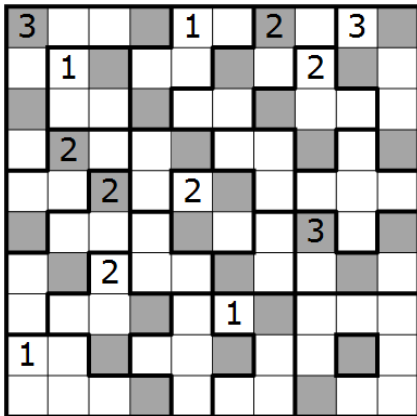
9							
			7		3	4	8
		3	2		2		
	3	2			3	5	
				9			
					7		6
	7	4				8	
	6	2				6	
	2		9		5	2	4
			3		2		

#2227 Rank Sudoku

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

OPLOSSINGEN

#2228 Heyawacky



#2229 Letterraam

