



Puzzelmagazine

April 2023

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-04-23	3225	Eulers Vierkant	2*	Saskia Benedictus
4-04-23	3226	Sudoku - Extra Regios	3*	Richard Stolk
5-04-23	3227	Letterraam - Gekoppeld	2*	Saskia Benedictus
6-04-23	3228	Sudoku - Kropki	4*	Richard Stolk
7-04-23	3229	Voxas	5*	Bram de Laat
10-04-23	3230	Sudoku - Anti Olifant	3*	Richard Stolk
11-04-23	3231	Eiland	2*	Saskia Benedictus
12-04-23	3232	Sudoku - Positiesommen	4*	Richard Stolk
13-04-23	3233	Magic Summer	3*	Richard Stolk
14-04-23	3234	Sudoku - Fortress	4*	Richard Stolk
17-04-23	3235	Sudoku - Serbian Frame	2*	Arvid Baars
18-04-23	3236	Masyu - Ongelijke lengten	2*	Mark Sweep
19-04-23	3237	Celltinels	3*	Chiel Beenhakker
20-04-23	3238	Sudoku - Uitkijktorens	3*	Wilbert Zwart
21-04-23	3239	Tapa	4*	Bram de Laat
24-04-23	3240	Sterrenslag	2*	Saskia Benedictus
25-04-23	3241	Yin Yang	3*	Lars Slofstra
26-04-23	3242	Vlinderslag	3*	Richard Stolk
27-04-23	3243	Koraal	4*	Reinier Schmiermann
28-04-23	3244	Canal View	5*	Bram de Laat



EULERS VIERKANT

Plaats in elk vakje één letter en één cijfer, zodanig dat de letters **A-E** en de cijfers **1-5** precies één keer in elke rij en kolom staan, en elk vakje een verschillende combinatie bevat van een letter met een cijfer. Aanwijzingen geven aan welke letter en/of cijfer in dat vakje moet worden geplaatst.

EULERS SQUARE

Place one letter and one digit in each cell, such that the letters **A-E** and the digits **1-5** are present exactly once in each row and column, and each cell contains a different combination of a letter and a digit. Clues indicate which letter and/or digit should be placed in that cell.

1 D			A	4
		D		
3				D
		1		
B	5		1 E	



SUDOKU – EXTRA REGIOS

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

SUDOKU – EXTRA REGIONS

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

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

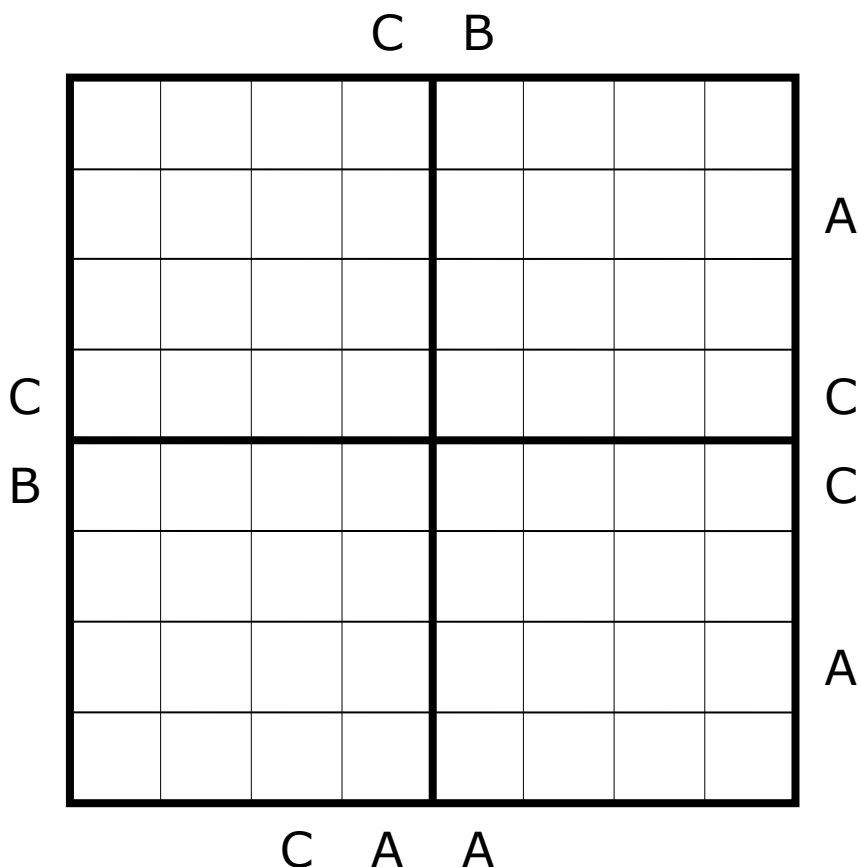


LETTERAAM – GEKOPPELD

Het diagram is verdeeld in vier 4x4 blokken. Elk blok is een letterraam.
 Plaats de letters A-C precies één keer in elke rij en kolom van elk blok. Sommige vakjes blijven leeg.
 Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.
Alle letters die langs de rand van een blok staan, zijn aanwijzingen voor het blok aan de andere kant van de dikke zwarte lijn.

EASY AS ABC – CLUSTERED

The grid is divided in four 4x4 blocks. Each block is an 'easy as abc'-puzzle.
 Place the letters A-C exactly once in every row and column of each block. Some cells remain empty.
 Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction. **All** letters that appear along the edges of a block, are clues for the block on the other side of the black bold line.



SUDOKU – KROPKI

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

Een wit rondje tussen twee vakjes geeft aan dat de aangrenzende cijfers opeenvolgend zijn.

Een zwart rondje geeft aan dat één van de aangrenzende cijfers twee keer zo groot is als het andere.

Alle mogelijke rondjes zijn gegeven, waarbij het rondje tussen de cijfers 1 en 2 zowel wit als zwart kan zijn.

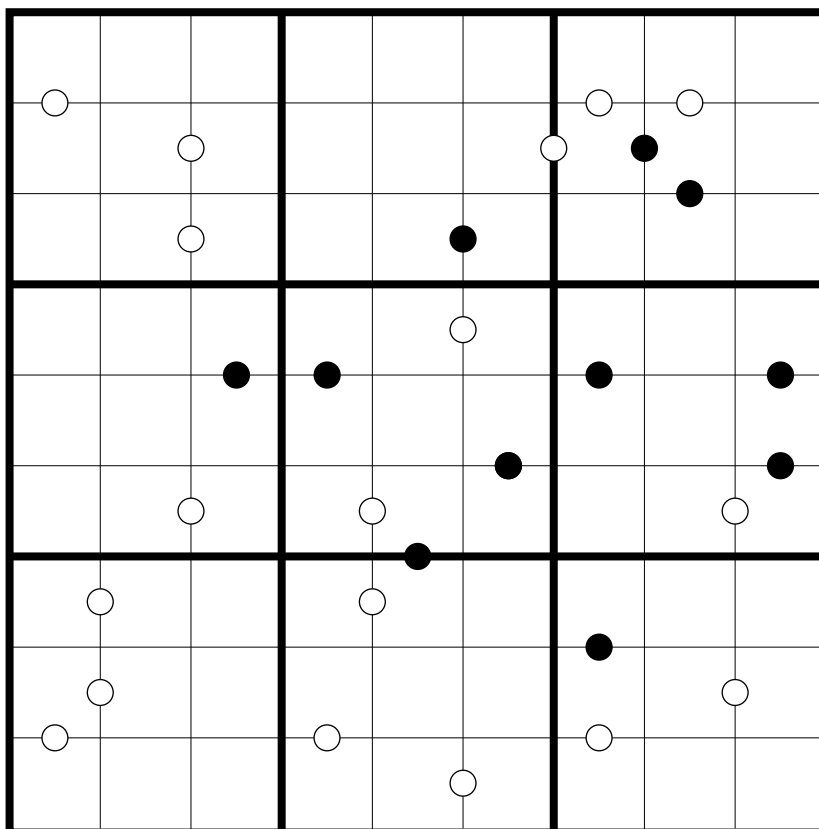
SUDOKU – KROPKI

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

A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits are consecutive.

A black circle between two cells indicates that one of the digits is twice as big as the other digit.

All possible circles are given, where the circle between the digits 1 and 2 can either be white or black.

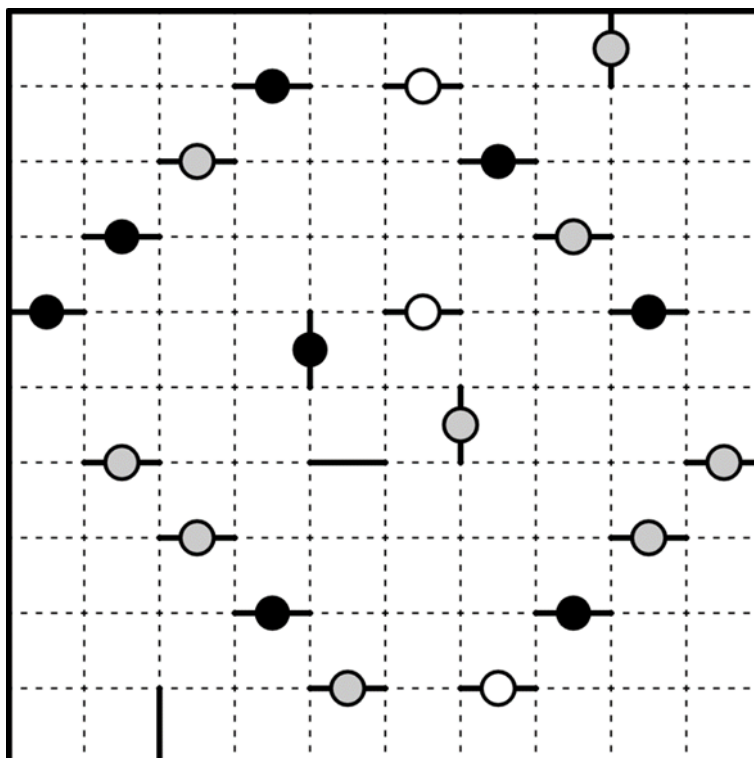


VOXAS

Verdeel het diagram in rechthoeken van 1x2 en 1x3 vakjes. Er zijn al enkele grenslijnen getekend. Een grenslijn met een witte stip ligt tussen twee gebieden met dezelfde grootte én dezelfde oriëntatie. Een grenslijn met een zwarte stip ligt tussen twee gebieden met verschillende grootte én verschillende oriëntatie. Een grenslijn met een grijze stip ligt tussen twee gebieden met óf dezelfde grootte óf dezelfde oriëntatie, maar niet beide.

VOXAS

Divide the grid into rectangles of 1x2 or 1x3 cells. Some borders are already drawn. A border with a white dot separates two regions of both equal size and equal orientation. A border with a black dot separates two regions of both different size and different orientation. A border with a grey dot separates two regions of either equal size or equal orientation, but not both.

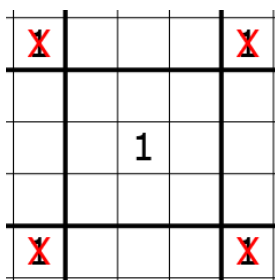


SUDOKU – ANTI OLIFANT

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

SUDOKU – ANTI ELEPHANT

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



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



EILAND

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

ISLAND

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

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



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.

$A^{th} + B^{th}$	9	13	10	3	12				
A+B	9			16	10	7	8		
9									
5									
12									
14									
14	12								
13	10								
9									
11									





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.

	195	249	60		267	429
528						
159						
186						
456						
69						
393						

By Richard Stolk



Puzzle ID: #3233

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 exactly once 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.

8	6	7						2
								8
								4
2								
6								
9						4	8	1

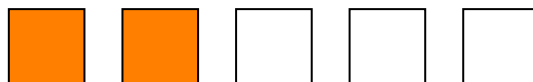
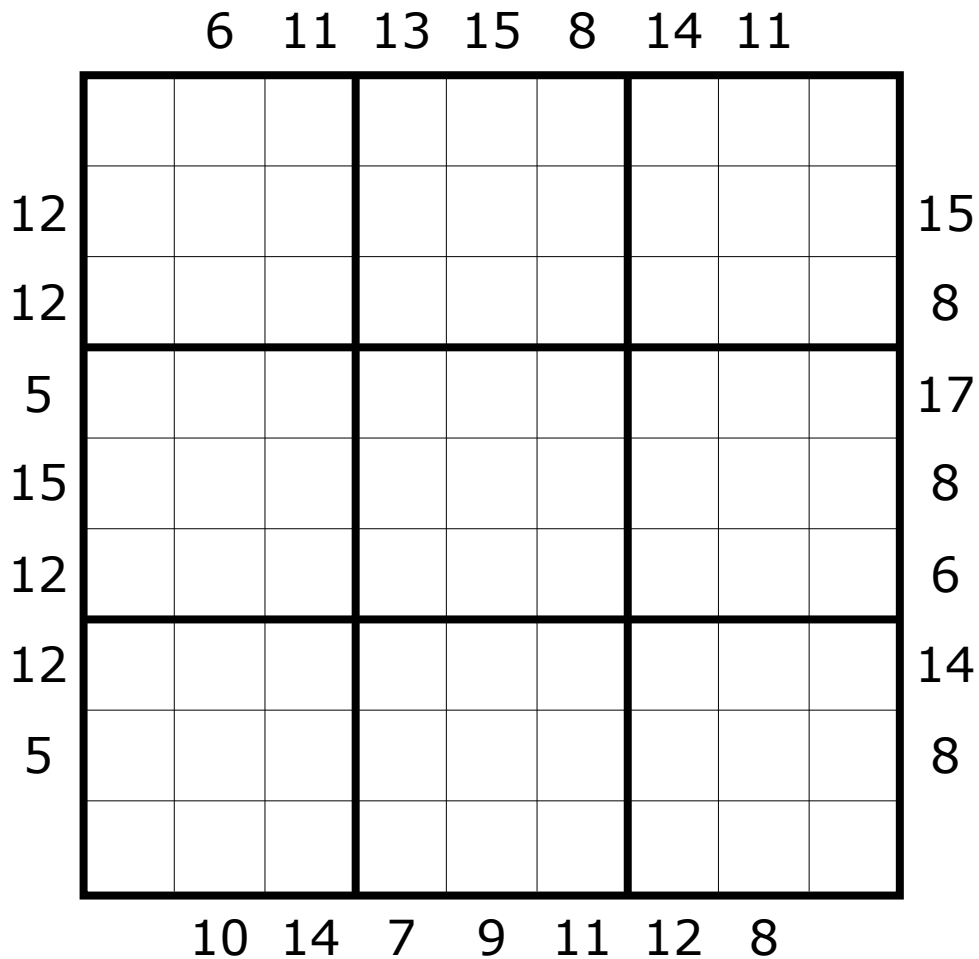


SUDOKU – SERBIAN FRAME

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen links en recht van het diagram geven de som weer van de cijfers in het **tweede en derde** vakje vanaf die kant, aanwijzingen boven en onder het diagram geven de som weer van de cijfers in het **derde en vierde** vakje vanaf die kant.

SUDOKU – SERBIAN FRAME

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues on the left and the right of the grid indicate the sum of the digits to be placed in the **second and third** cells in the corresponding direction. Clues above and below the grid indicate the sums of the digits to be placed in the **third and fourth** cells in the corresponding direction.

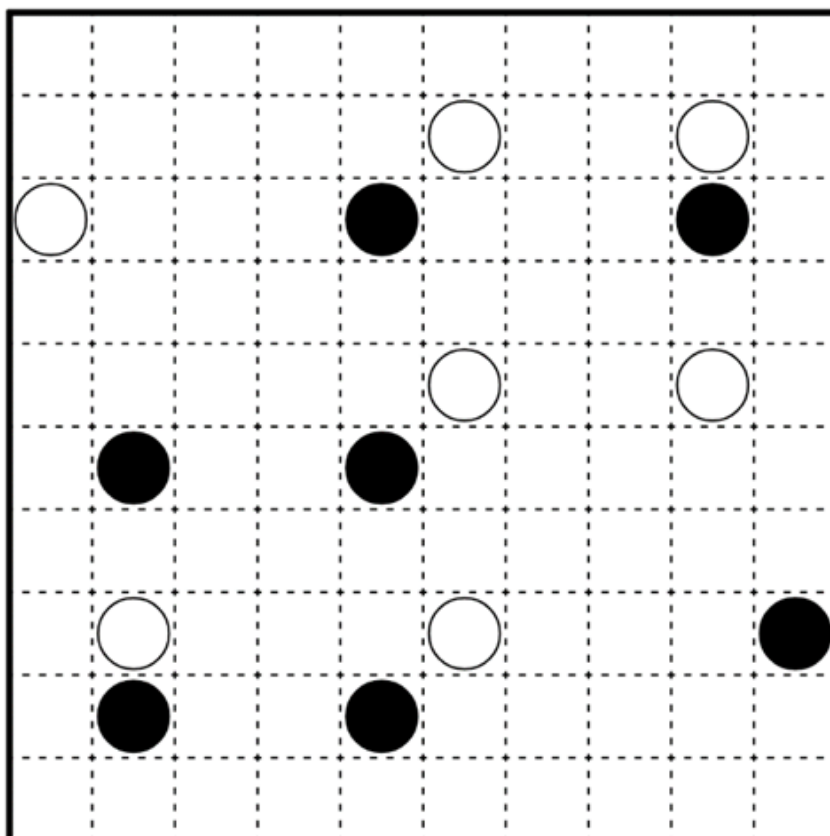


MASYU – ONGELIJKE LENGTEN

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. Twee opeenvolgende segmenten van de rondweg mogen niet dezelfde lengte hebben.

MASYU – UNEQUAL LENGTHS

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. Two consecutive straight line segments may not have the same length.

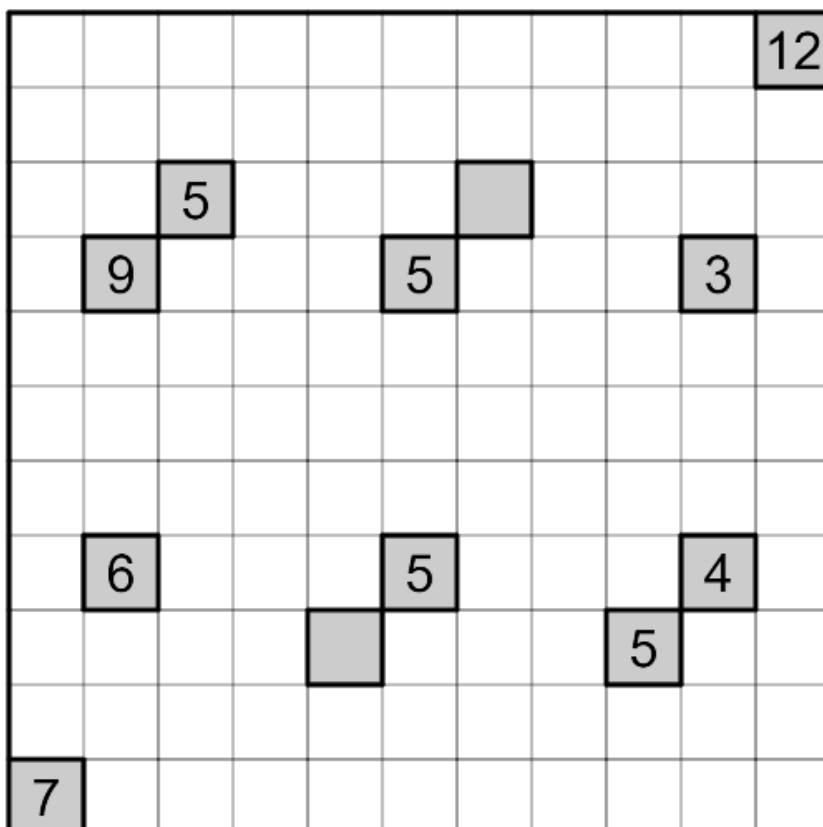


CELLTINELS

Kleur een aantal vakjes zodat alle gekleurde vakjes een gesloten rondweg vormen die zichzelf nergens raakt, ook niet diagonaal. Aanwijzingen mogen niet gekleurd worden, en geven het totale aantal vakjes aan dat gekleurd moet worden tussen de aanwijzing en ofwel de volgende aanwijzing, ofwel de rand van het diagram.

CELLTINELS

Shade some cells to form a non-intersecting loop which does not touch itself, not even diagonally. Clues cannot be shaded, and represent the total count of shaded cells that appear in a straight line vertically or horizontally between the clue cell and either the next clue cell or the border of the grid.



SUDOKU – UITKIJKTORENS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer N in een grijs vakje stelt een uitkijktoren voor van hoogte N. Elke uitkijktoren ziet precies N vakjes (**inclusief het vakje met de uitkijktoren zelf**) in de betreffende rij én kolom gecombineerd. Uitkijktorens zien alle cijfers tot aan het eerste hogere cijfer dan N in elke richting. Alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

SUDOKU – WATCHTOWERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit N in a grey cells represents a watchtower of height N. Each watchtower must see exactly N cells (**including the cell with the watchtower itself**) in its row and column combined. Watchtowers see all digits smaller than their own height in all four directions, up to the first digit that is larger than N. All possible grey cells are given.

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

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



TAPA

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** 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. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke delen van de muur staan. Een vraagteken kan elk willekeurig cijfer 1-8 voorstellen.

TAPA

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. Clue cells remain white and indicate the length of the wall in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, the different wall sections must be separated by at least one white cell. A question mark may represent any digit 1-8.

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

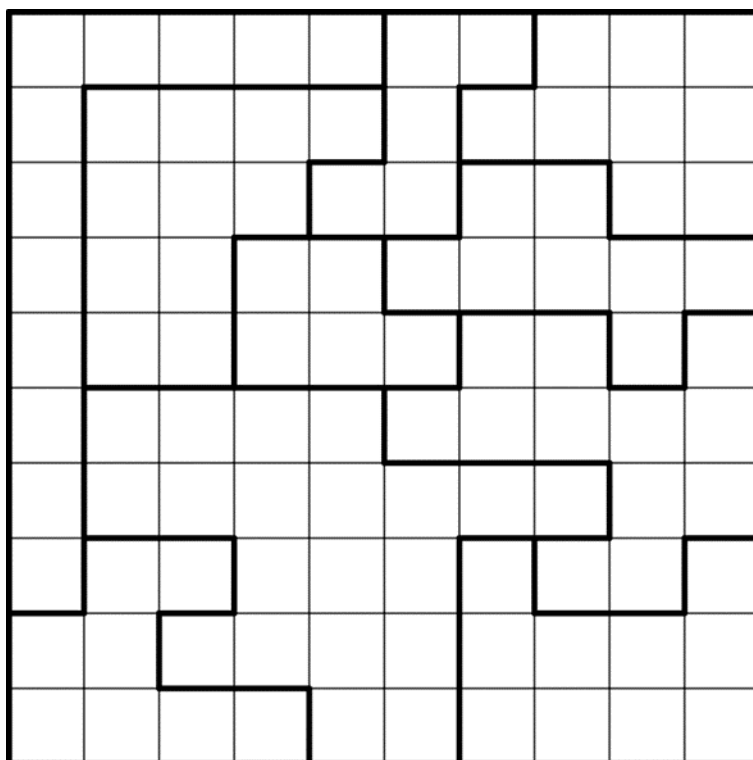


STERRENSLAG

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en 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.

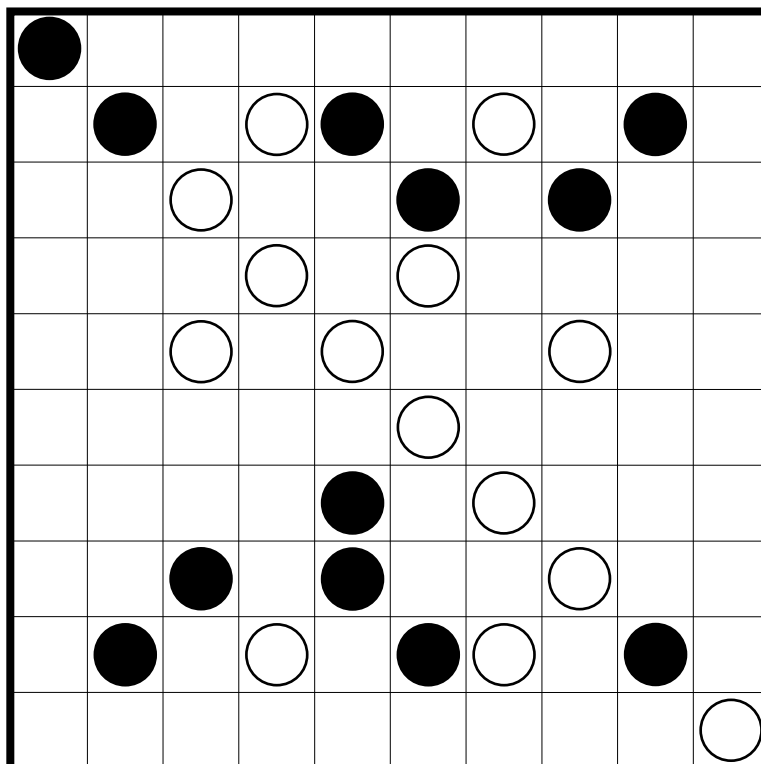


YIN YANG

Plaats een zwart of wit rondje in elk vakje, zodat zowel alle vakjes met witte als alle vakjes met zwarte rondjes een aaneengesloten gebied vormen. Nergens ontstaat een gebied van 2x2 met gelijkgekleurde rondjes.

YIN YANG

Place a black or a white circle in every cell such that all white circles as well as all black circles form a single connected area. No 2x2 area can contain four circles of the same colour.

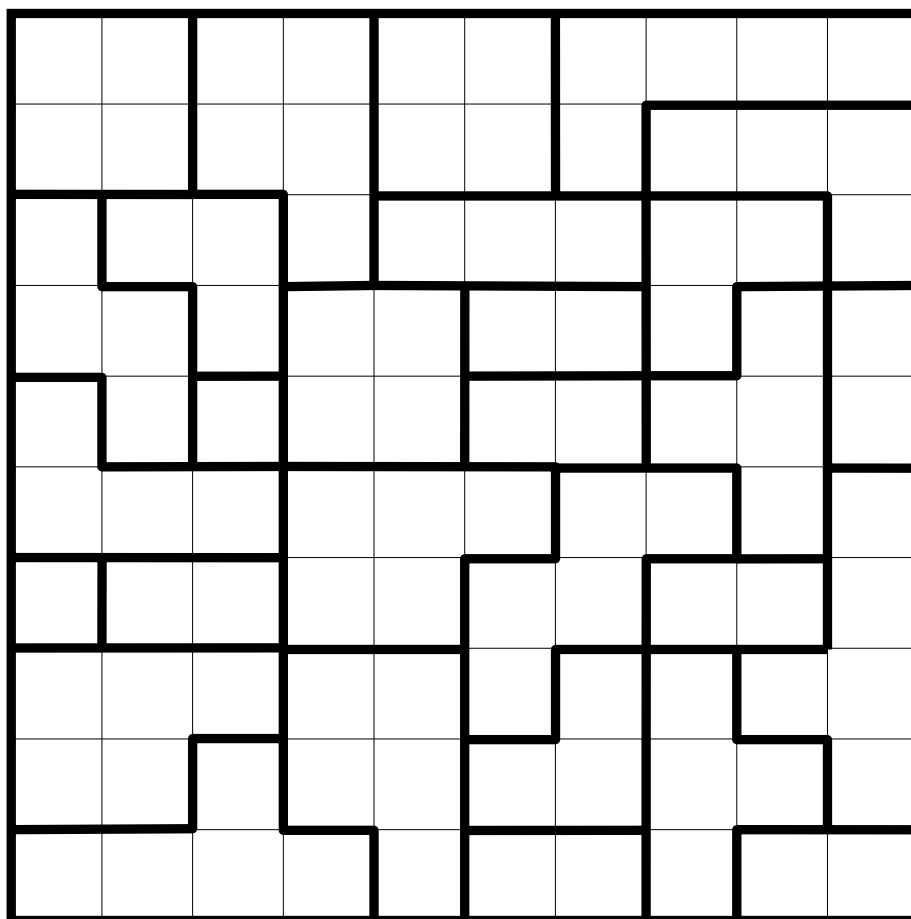


VLINDERSLAG

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).





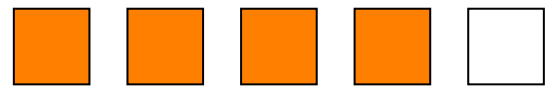
KORAAL

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



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 een rechte lijn 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 in a straight line horizontally or vertically connected to that cell, until the first unshaded cell or the border of the grid. Clue cells may not be shaded.

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



OPLOSSINGEN

#3225
Eulers Vierkant

E1	D2	B5	A3	C4
A5	E4	D3	C2	B1
C3	A1	E2	B4	D5
D4	B3	C1	E5	A2
B2	C5	A4	D1	E3

#3226
Sudoku – Extra regio

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

#3227
Letterraam - Gekoppeld

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

#3228
Sudoku - Kropki

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

#3229
Voxas

#3230
Sudoku – Anti Olifant

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

#3231
Eiland

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

#3232
Sudoku - Positiesommen

			9	13	10		3	12	
A+B			9		16	10	7	8	
9	1	8	3	5	2	7	9	4	6
5	7	5	6	4	8	9	1	3	2
12	4	2	9	3	1	6	7	5	8
14	3	9	2	1	4	8	6	7	5
14	8	6	1	9	7	5	4	2	3
13	5	7	4	2	6	3	8	9	1
10	9	1	7	6	3	2	5	8	4
9	6	3	5	8	9	4	2	1	7
11	2	4	8	7	5	1	3	6	9

#3233
Magic Summer

	195	249	60		267	429	
528	5	2	1		4		3
159	3	4		1	2	5	
186		5	2		1	3	4
456	1		4	5	3		2
69	4	1		3		2	5
	2		3	4	5	1	
393		3	5	2		4	1

OPLOSSINGEN

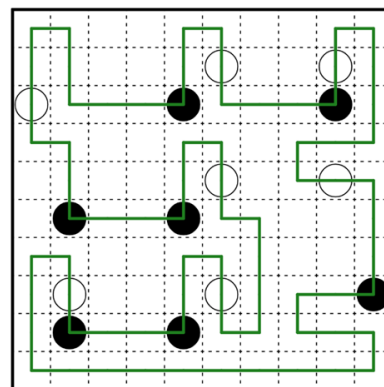
#3234
Sudoku - Fortress

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

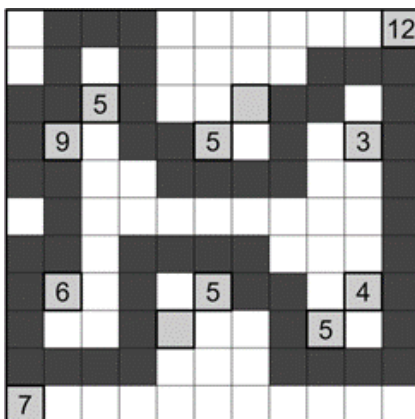
#3235
Sudoku - Serbian Frame

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

#323
Masyu - Ongelijke Lengten



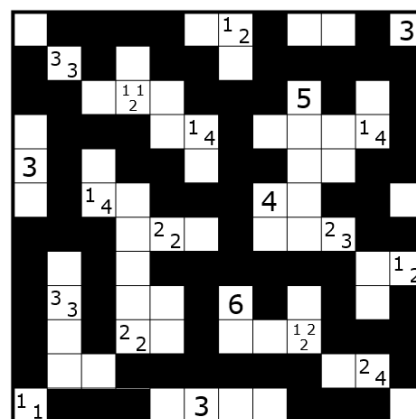
#3237
Celltinels



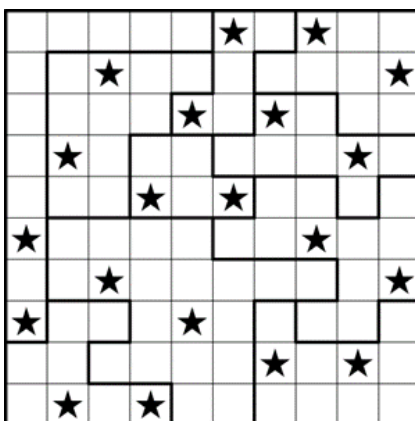
#3238
Sudoku - Uitkijktorens

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

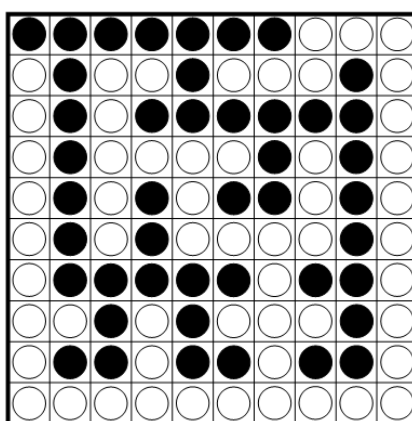
#3239
Tapa



#3240
Sterrenslag



#3241
Yin Yang



#3242
Vlinderslag

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

OPLOSSINGEN

#3243
Koraal

		1		1	1		1																	
		1	1	1	1	1	1	1	1															
		3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	3										
		4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4										
8																								
1	1	1	1																					
1	1	1																						
2	2	3																						
3	3																							

#3244
Canal View

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