



Puzzelmagazine

Augustus 2023

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-08-23	3311	Buren	3*	Wilbert Zwart
2-08-23	3312	Kuroshiro - All	3*	Saskia Benedictus
3-08-23	3313	Sudoku - X	4*	Otto Edelenbosch
4-08-23	3314	Eiland	5*	Bram de Laat
7-08-23	3315	34	2*	Peter Bruin
8-08-23	3316	Tapa Rondweg	3*	Chiel Beenhakker
9-08-23	3317	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	3*	Richard Stolk
10-08-23	3318	Koraal	4*	Robert Beärda
11-08-23	3319	Nemo ⁴	4*	Wilbert Zwart
14-08-23	3320	Sudoku - Pole Position	3*	Yuk Yee Lee Au
15-08-23	3321	Square Jam	3*	Otto Edelenbosch
16-08-23	3322	Sudoku - Quad Division	3*	Bram de Laat
17-08-23	3323	Capsules	4*	Richard Stolk
18-08-23	3324	Magneten	4*	Wilbert Zwart
21-08-23	3325	Hitori	2*	Wouter Fokkema
22-08-23	3326	Yajilin	3*	Chiel Beenhakker
23-08-23	3327	Sudoku - XV	3*	Richard Stolk
24-08-23	3328	Eiland	4*	Bram de Laat
25-08-23	3329	Mathrax	5*	Wilbert Zwart
28-08-23	3330	Dominion	2*	Saskia Benedictus
29-08-23	3331	Sudoku - Non Consecutive	3*	Yuk Yee Lee Au
30-08-23	3332	Hongaarse Pentominos	4*	Richard Stolk
31-08-23	3333	Sudoku - X	4*	Otto Edelenbosch

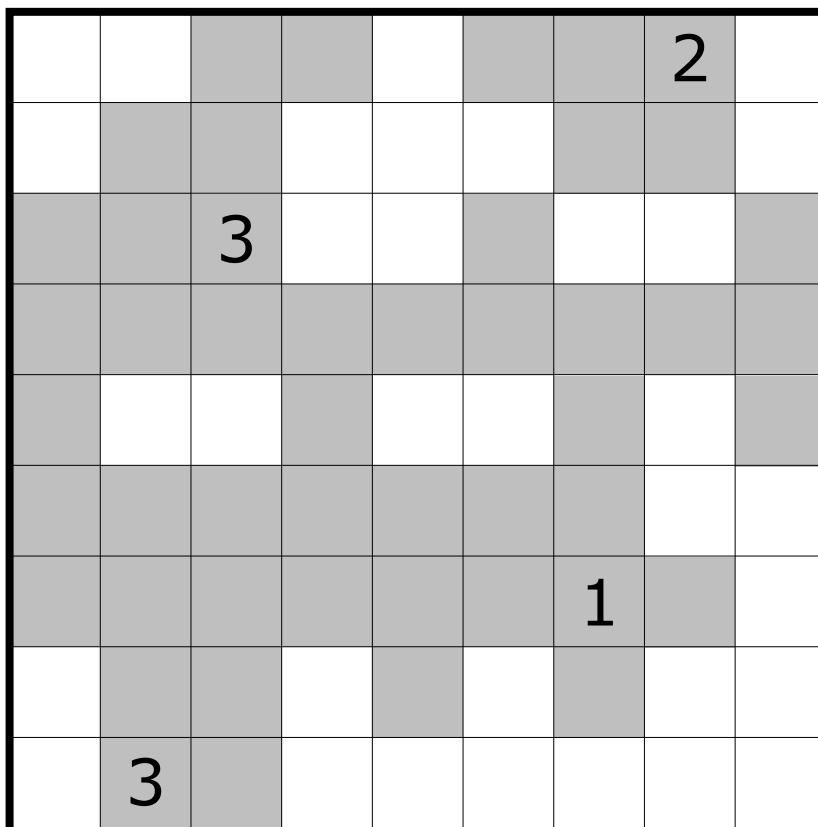


BUREN

Plaats de cijfers 1-3 precies drie keer in elke rij en kolom. Grijs vakjes hebben geen enkel aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben tenminste één aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. **Alle** grijze vakjes zijn gegeven.

NEIGHBOURS

Place the digits 1-3 exactly three times each in each row and column. Grey cells have no adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one adjacent cell containing the same digit. **All** grey cells are given.

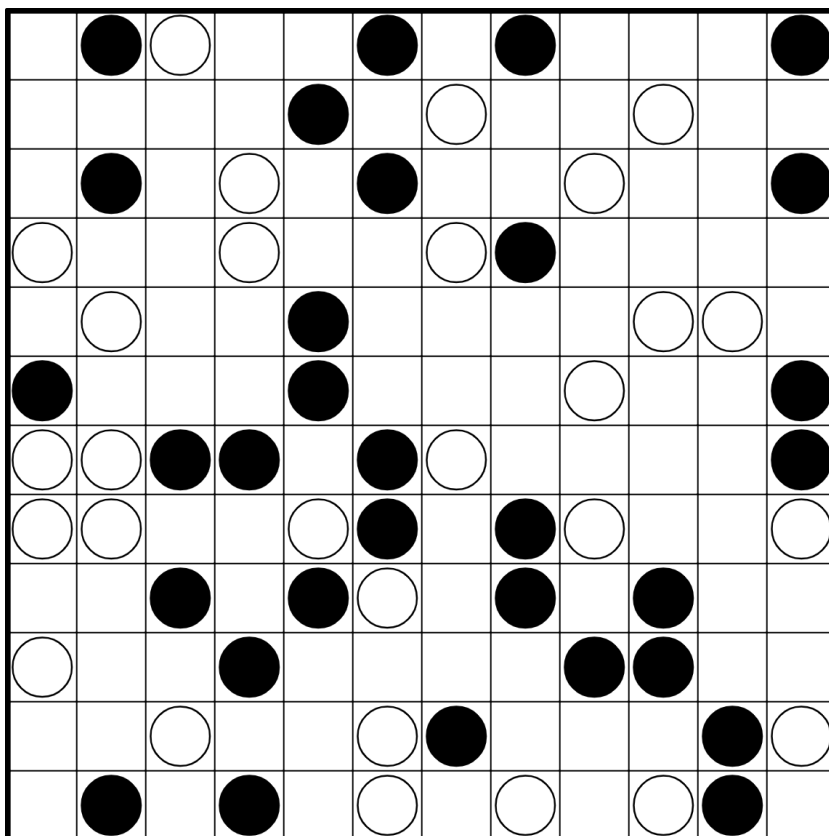


KUROSHIRO – ALL

Teken door **alle vakjes** in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt, zodanig dat tussen twee gelijk gekleurde cirkels geen enkele 90°-bocht zit, en tussen twee verschillend gekleurde cirkels precies één 90°-bocht zit.

KUROSHIRO – ALL

Draw a single closed loop through **all cells** in the grid by travelling horizontally or vertically, such that there are no 90° turns between two equally coloured circles, and there is exactly one 90° turn between two differently coloured circles.





SUDOKU – X

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 10 is, is dat aangegeven met een **X**.

SUDOKU – X

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 10 are marked with **X**.

		X						
				9			7	
	X							
			X		1			
			X			X		3
X			X					2
						X		
	X				X			
				X				
					X			
								X
			4				8	





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



34
Plaats in elke rij en kolom 3 drieën en 4 vieren. Nergens komt een rijtje van 3 drieën of 4 vieren voor (horizontaal, verticaal of diagonaal).

34
Place in each row and column 3 threes and 4 fours. Nowhere in the grid a line of 3 connected threes or 4 connected fours is formed (horizontally, vertically or diagonally).

	3						3
			4				
3			4				
	4			4		3	
	3						
				3			
							4

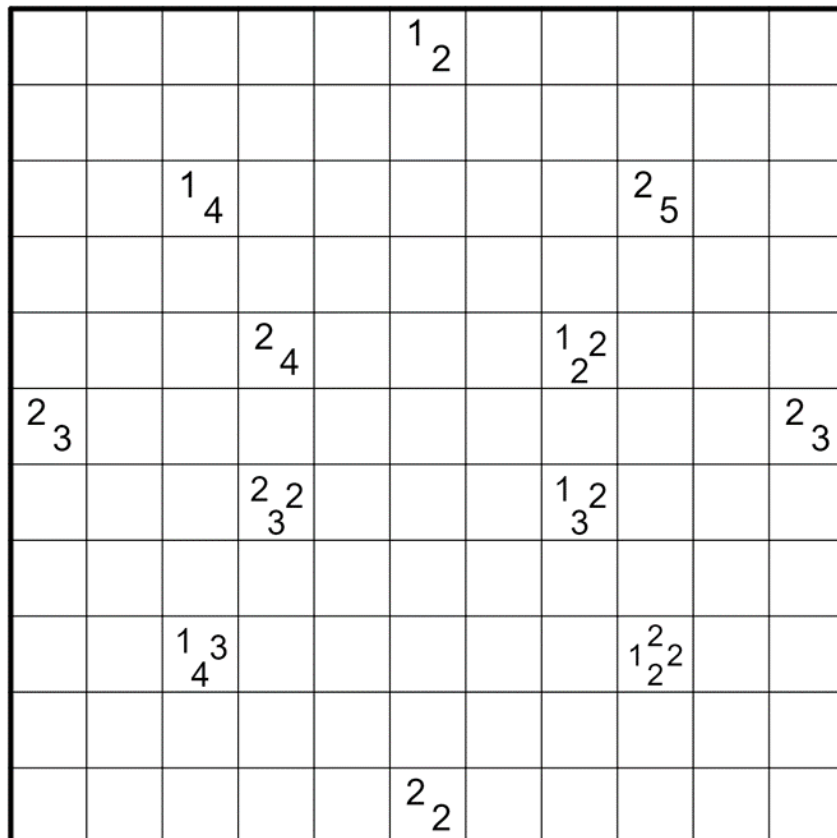


TAPA RONDWEG

Teken één doorgaande route door een aantal lege vakjes. Aanwijzingen geven het aantal aaneengesloten vakjes aan dat door de rondweg bezet is in de (maximaal) acht vakjes rondom het vakje met die aanwijzing.

TAPA-LIKE LOOP

Draw a single route through the centers of some empty cells. Clues represent the numbers of consecutive cells occupied by the loop each time it enters the (up to) eight cells surrounding the clue.



SUDOKU – BOTER KAAS EN EIENEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het middenblok fungeert als gids voor alle 9 (corresponderende) blokken. Als in het middenblok een oneven cijfer staat, is in het corresponderende 3x3-blok ten minste één rijtje van drie oneven cijfers te vinden (horizontaal, verticaal of diagonaal). Als in het middenblok een even cijfer staat bevat het corresponderende 3x3-blok een rijtje van drie even cijfers. **In geen enkel 3x3-blok** komt zowel een rijtje van drie even als oneven cijfers voor.

SUDOKU – TIC TAC TOE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The central 3x3 block serves as a map to the 9 blocks. Wherever the central block contains an odd digit, the corresponding block must have three odd digits in at least one line (horizontal, vertical or diagonal). Wherever the central block contains an even digit, the corresponding block must have three even digits in a line. **No region** can contain both a line of odd digits and a line of even digits.

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





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

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





NEMO⁴

Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elke rij en kolom van elk vetomrand 6x6-blok. Sommige vakjes blijven leeg. Een cijfer in een vakje met een pijl geeft de afstand (in stappen) tot het eerste lege vakje in de richting van de pijl aan. **Dat lege vakje kan zich in een ander 6x6-blok bevinden.** Alle vakjes met een pijl bevatten een cijfer.

NEMO⁴

Fill Place the digits 1-4 exactly once in every row and column of each outlined 6x6 block. Some cells remain empty. Digits in cells with arrows indicate the distance (in steps) to the first empty cell in the direction of the arrow. **The empty cell may be in another 6x6 block.** Each cell with an arrow contains a digit.

		↓		↓		↓					←
↓					→			←			
			↑				←				←
↑					→			↓		↓	
		↑		↓			←				
	↓		↑		→				↓		↓
					→	↑		←			↑
	→	→	→	→			←				
↑			↓					→			
		→					←				←
→								↑			
		→		↑		←				←	↑

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #3319

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			
				4				6
			6		7			5
		5						3
	9		5			7	6	
					9			
					3			7
		3	7	6			5	

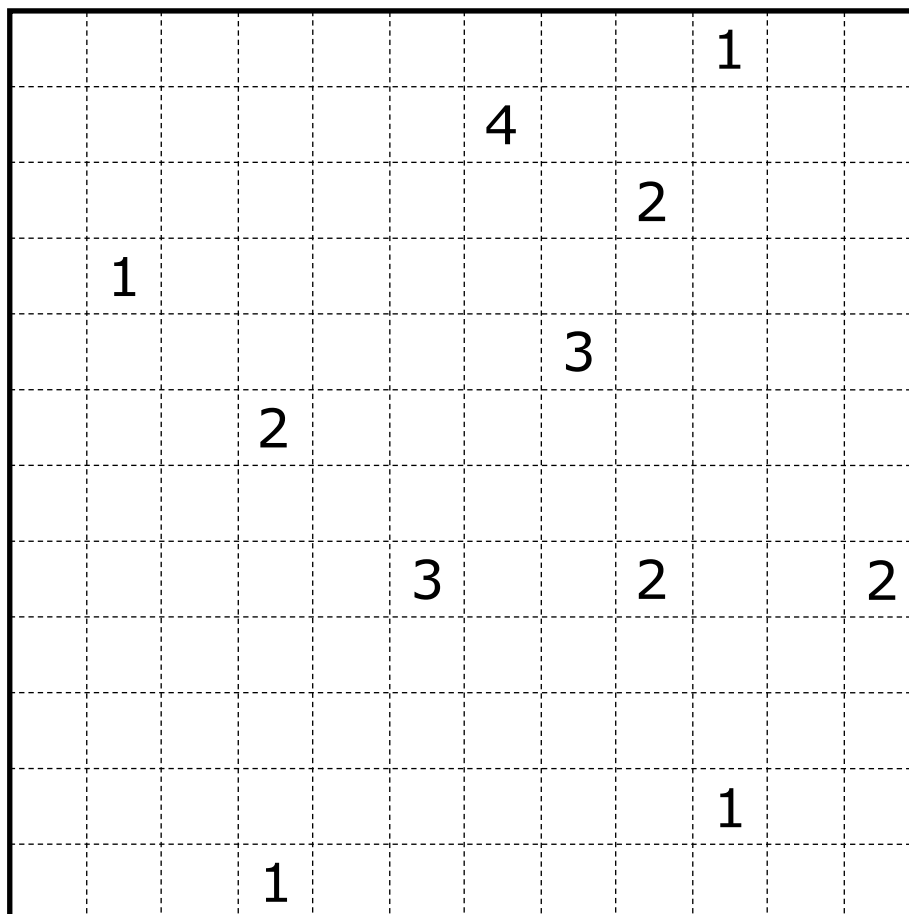


SQUARE JAM

Verdeel het diagram in vierkanten, zodanig dat er nergens vier vierkanten samenkomen in één punt.
Aanwijzingen in het diagram geven de lengte aan van de zijden van het vierkant, waarin de aanwijzing zich bevindt.

SQUARE JAM

Colour the grid into squares, such that there are no points where four squares touch each other. Clues in the grid indicate the length of the sides of the square that encloses the clue.

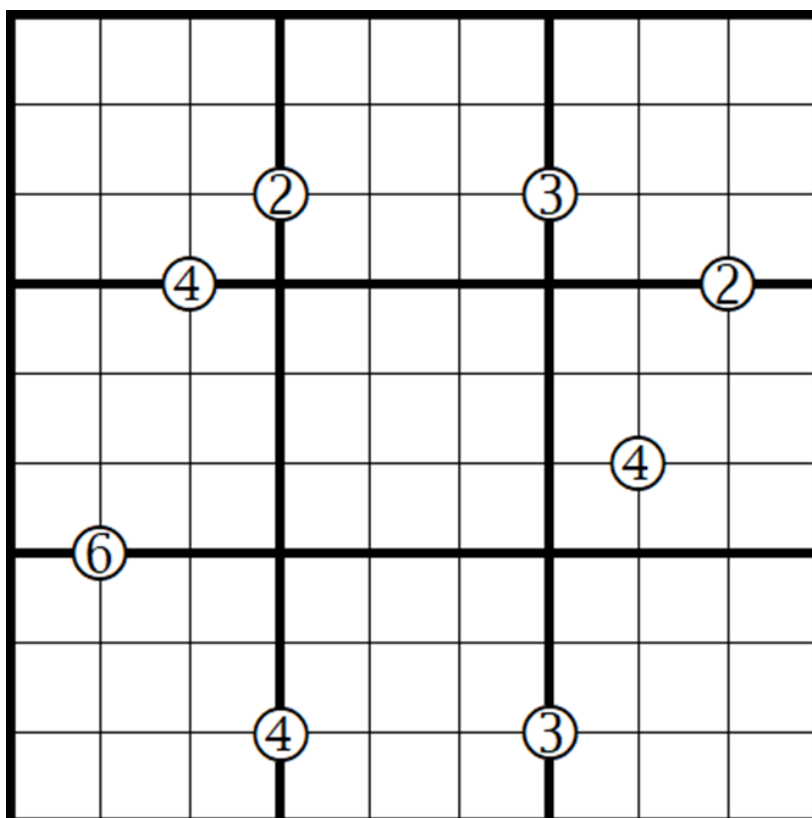


SUDOKU – QUAD DIVISION

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er zijn aanwijzingen geplaatst op de snijpunten van vier vakjes. De twee bovenste cijfers en de twee onderste cijfers vormen in de leesrichting twee tweecijferige getallen. Wanneer je het bovenste getal deelt door het onderste is de uitkomst het cijfer in de cirkel.

SUDOKU – QUAD DIVISION

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each clue is placed between four cells. The two top cells as well as the two bottom cells form two-digit numbers, read from left to right. The clue in the circle is the result of dividing the top two-digit number by the bottom two-digit number.

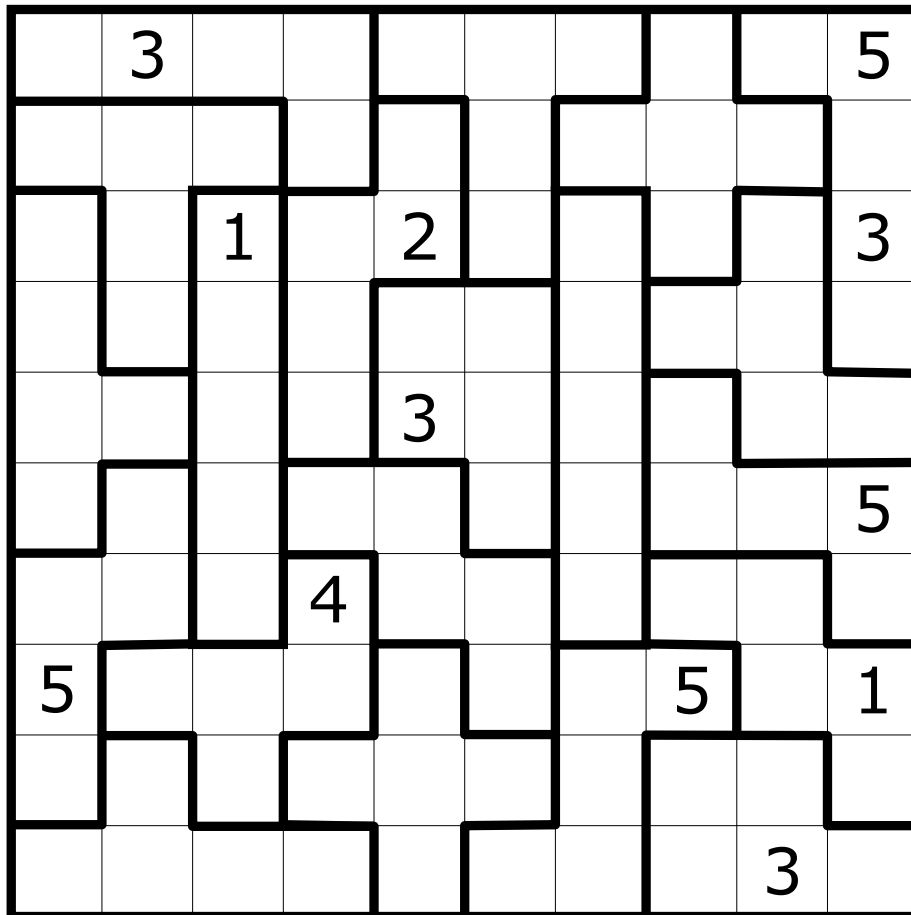


CAPSULES

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

CAPSULES

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





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.

+		6	4	2	2	3	3	1	6	4	2	4	5
-		4	4	3	4	1	3	6	3	4	2	5	3
3	3												
3	4												
2	3												
3	3												
4	3												
3	5												
6	4												
3	3												
4	2												
3	3												
3	4												
5	5												

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #3324



HITORI

Maak sommige vakjes zwart, zodanig dat er in geen enkele rij of kolom twee of meer dezelfde getallen staan. Zwarte vakjes mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied.

HITOI

Blacken some cells such that numbers do not repeat in any row or column. Blackened cells do not touch each other horizontally or vertically. All remaining white cells form one single group of connected cells.

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



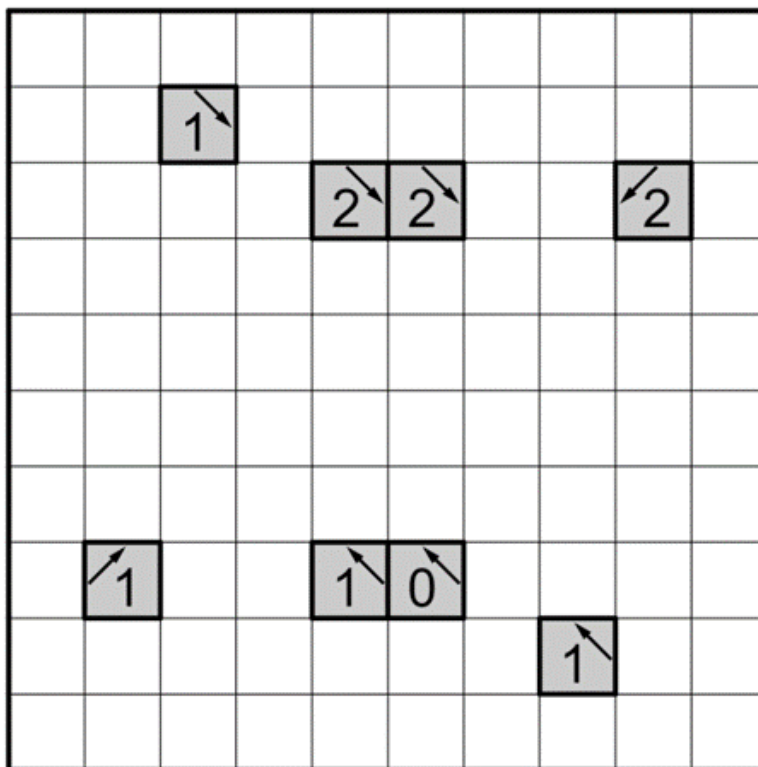


YAJILIN

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.





SUDOKU – XV

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 10 is, is dat aangegeven met een **X**. In **alle** gevallen waarbij de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 5 is, is dat aangegeven met een **V**.

SUDOKU – XV

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 10 are marked with **X**. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 5 are marked with **V**.

		6						2
3	8							
				1				
							X	X
						V		
				X				
				3				
							2	1
8						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.

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

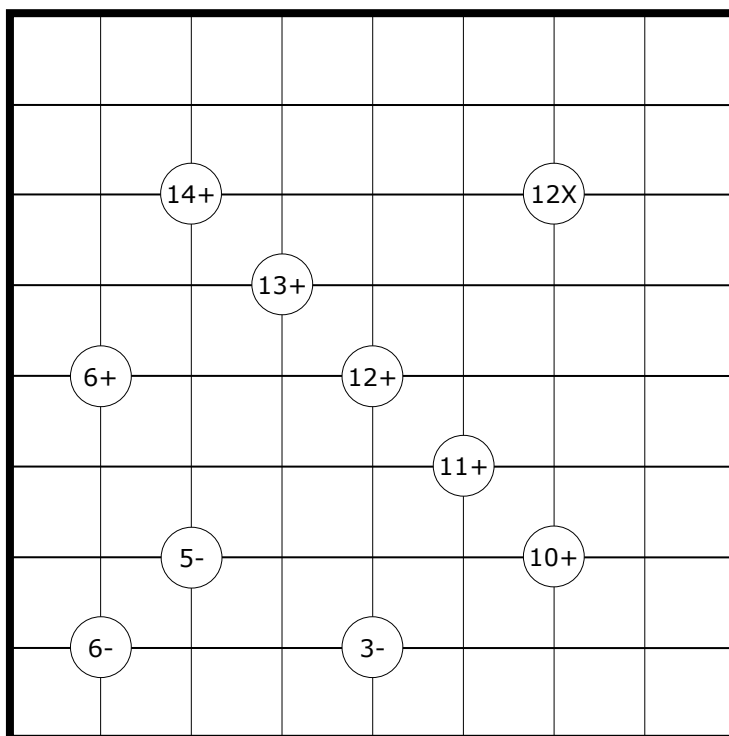


MATHRAX

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een reken-teken (+, -, x). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide paren** van de diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers.

MATHRAX

Place the digits 1-8 exactly once in each row and column. Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, x) in a circle. The number is the result of the arithmetical operation, applied to **both pairs** of diagonally opposite cells.

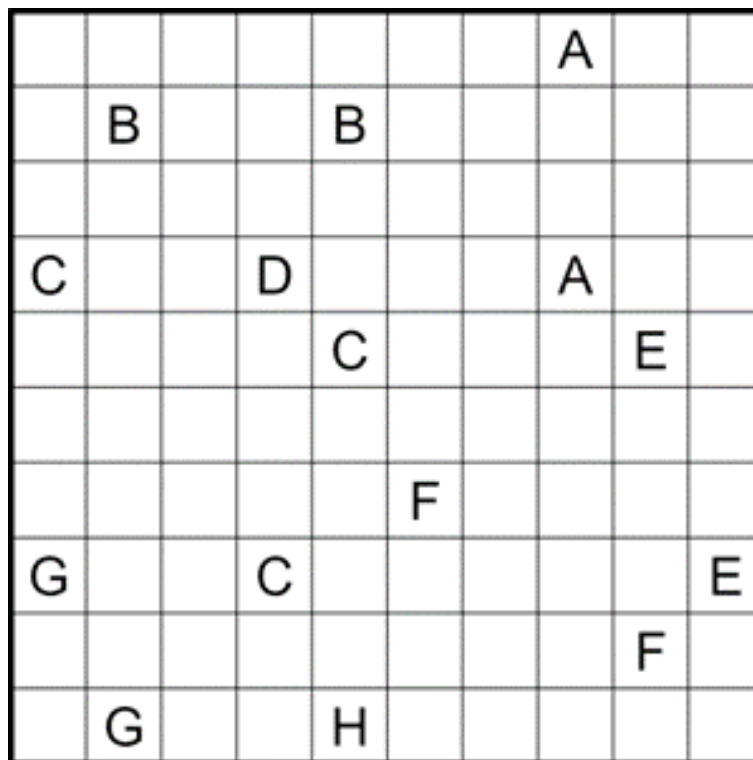


DOMINION

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

DOMINION

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



SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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

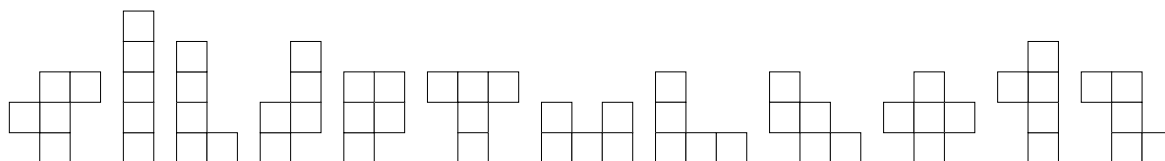


HONGAARSE PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Alle vakjes die door pentominos bezet zijn, zijn oplopend genummerd (1-60), beginnend in het vakje linksboven. Elk **derde** genummerde vakje is gegeven.

HUNGARIAN PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid such that they do not touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be rotated and/or mirrored. All cells occupied by pentominos are numbered in ascending order (1-60), starting top left. Every **third** numbered cell is given.



		3				6				9	
									12		
					15						
	18										
21						24					
					27						
	30				33						36
									39		
						42					
45							48				
			51				54				57
			60								

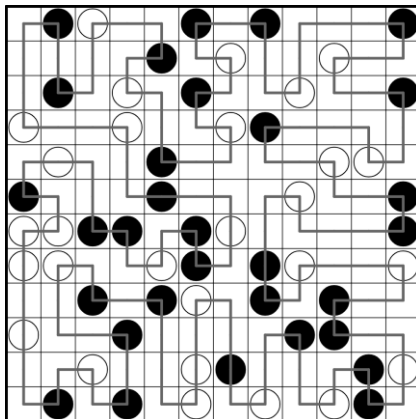


OPLOSSINGEN

#3311
Buren

1	1	2	3	2	3	1	2	3
1	3	1	2	2	2	3	1	3
3	2	3	1	1	3	2	2	1
1	3	1	2	3	2	1	3	2
3	2	2	3	1	1	2	1	3
2	1	3	2	3	2	3	1	1
3	2	1	3	2	3	1	2	1
2	1	3	1	3	1	2	3	2
2	3	2	1	1	1	3	3	2

#3312
Kuroshiro - All



#3313
Sudoku - X

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

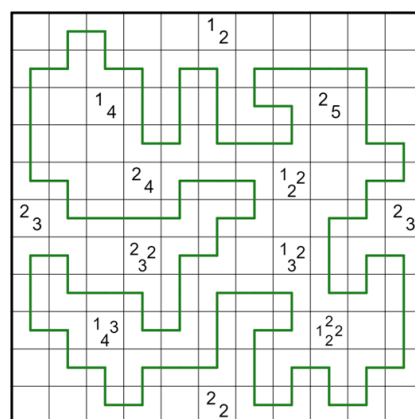
#3314
Eiland

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

#3315
34

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

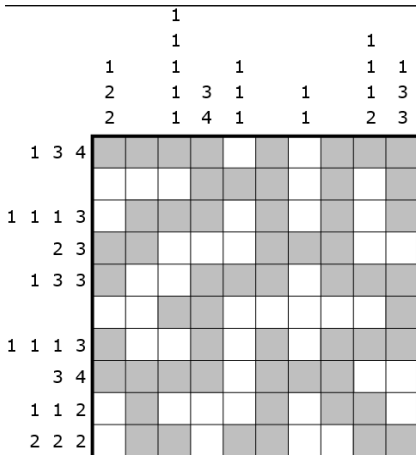
#3316
Tapa Rondweg



#3317
Sudoku - Boter Kaas en Eieren

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

#3318
Koraal



#3319
Nemo⁴

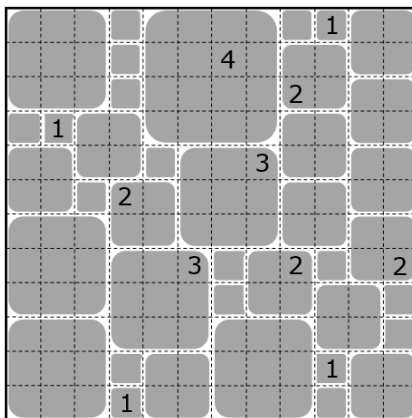
	2	3	1	4	1	3	4	2
4	2	3	1		3	2	4	1
1	4	2	3		3	2	4	1
3	1	4	2	4	1	3	2	
2	3	1	4		1	2	3	4
	4	1	2	3	2	4	1	3
	1	4	3	2	2	1	4	3
	4	3	2	1	1	2	3	4
1	2	3	4	4	3	2	1	
3	2	4	1		1	4	3	2
2	3	1	4		4	3	2	1
4	1	2	3	3		4	2	1

OPLOSSINGEN

#3320
Sudoku – Pole Position

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

#3321
Square Jam



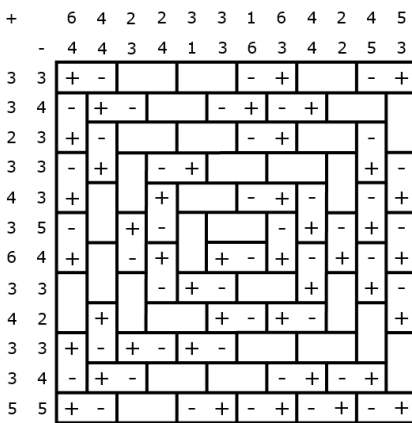
#3322
Sudoku – Quad Division

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

#3323
Capsules

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

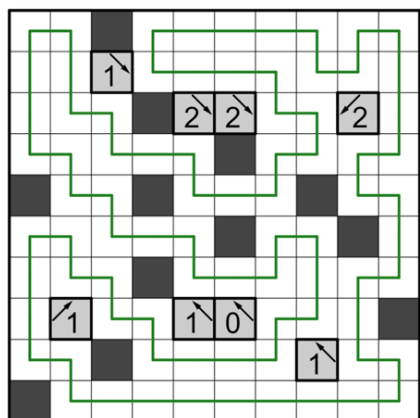
#3324
Magnetten



#3325
Hitori

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

#3326
Yajilin



#3327
Sudoku – XV

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

#3328
Eiland

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

OPLOSSINGEN

#3329
Mathrax

6	5	2	4	8	7	1	3		
5	7	8	3	2	4	6	1		
4	6	14+	7	8	1	2	12x	3	5
3	4	5	13+	6	7	1	2	8	
2	3	1	5	6	12+	8	7	4	
1	8	6	7	3	5	11+	4	2	
8	1	5-	3	2	4	6	10+	5	7
7	2	4	1	5	3	8	6		

#3330
Dominion

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

#3331
Sudoku – Non Consecutive

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

#3332
Hongaarse Pentominos

1	2	3	4	5		6	7		8	9	10	
						11			12		13	
	14					15	16					
17	18	19									20	
21					22	23	24				25	
		26				27					28	29
	30	31	32			33		34	35			36
		37							38	39		
40				41		42			43		44	
45				46		47	48					49
50			51	52		53	54		55	56	57	
58	59		60									