



Puzzelmagazine

September 2023

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-09-23	3334	ABC'tje	3*	Wilbert Zwart
4-09-23	3335	Loting	3*	Wilbert Zwart
5-09-23	3336	Nurimisaki	4*	Chiel Beenhakker
6-09-23	3337	Sudoku - Kropki	5*	Richard Stolk
7-09-23	3338	Wormen Labyrinth	2*	Otto Edelenbosch
8-09-23	3339	TAPA	3*	Bram de Laat
11-09-23	3340	Shikaku	3*	Wouter Fokkema
12-09-23	3341	Chaos 34	4*	Peter Bruin
13-09-23	3342	Sudoku - Buursets	4*	Wilbert Zwart
14-09-23	3343	Zichtlijnen	3*	Bram de Laat
15-09-23	3344	Sudoku - Positiesommen	3*	Richard Stolk
18-09-23	3345	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	3*	Yuk Yee Lee Au
19-09-23	3346	Japans Vierkant	4*	Richard Stolk
20-09-23	3347	Sudoku - Match	4*	Wilbert Zwart
21-09-23	3348	Turning Fences	2*	Bram de Laat
22-09-23	3349	Hidato	3*	Otto Edelenbosch
25-09-23	3350	ABC-Box	3*	Bram de Laat
26-09-23	3351	Spiraal Pentominos	4*	Richard Stolk
27-09-23	3352	NOT a word search	5*	Peter Bruin
28-09-23	3353	Depot	2*	Lennart Muijres
29-09-23	3354	Sudoku - Paardensprong	3*	Wilbert Zwart



ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van 1 tot en met 26. De getallen achter de gegeven namen geven de som aan van alle letters van die naam. (É = E.)

ABC

Attach a different value from 1 to 26 to each letter. Numbers behind each name indicate the sum of the values of all letters of that name. (É = E.)

A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		W	
K		X	
L		Y	
M		Z	

BLACK	86
CORAL	66
FONCE	39
GRAUW	60
JAUNE	51
LOVAT	92
MILKY	86
MIREN	72
MUREX	47
PEACH	53
SNOWY	28
TOPAZ	44



LOTING

Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given words can be formed. Which letters are in the same box?

1	2	3	4	5

- BLACK
- CORAL
- FONCE
- GRAUW
- JAUNE
- LOVAT
- MILKY
- MIRED
- MUREX
- PEACH
- SNOWY
- TOPAZ

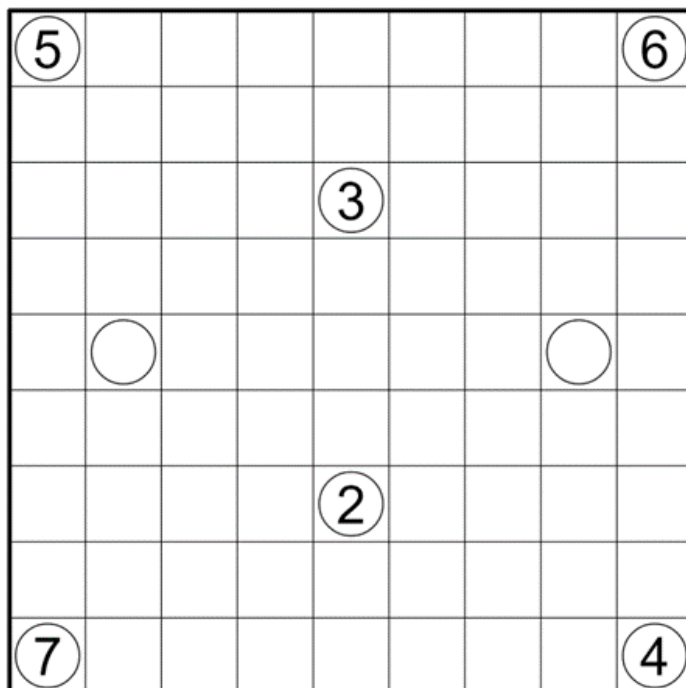


NURIMISAKI

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen. **Nergens** is een 2x2-gebied volledig gekleurd of wit. **Alle** vakjes die wit blijven en horizontaal of verticaal aan exact één wit vakje grenzen zijn gemarkeerd met een cirkel. Getallen geven aan hoeveel vakjes er horizontaal of verticaal vanuit dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf.

NURIMISAKI

Shade some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells. **No** 2x2-area may be fully shaded or unshaded. Circles indicate **every instance** of an unshaded cell that is orthogonally connected to exactly one other unshaded cell. Numbers indicate how many cells can be seen horizontally or vertically from that cell, **including** the cell itself.

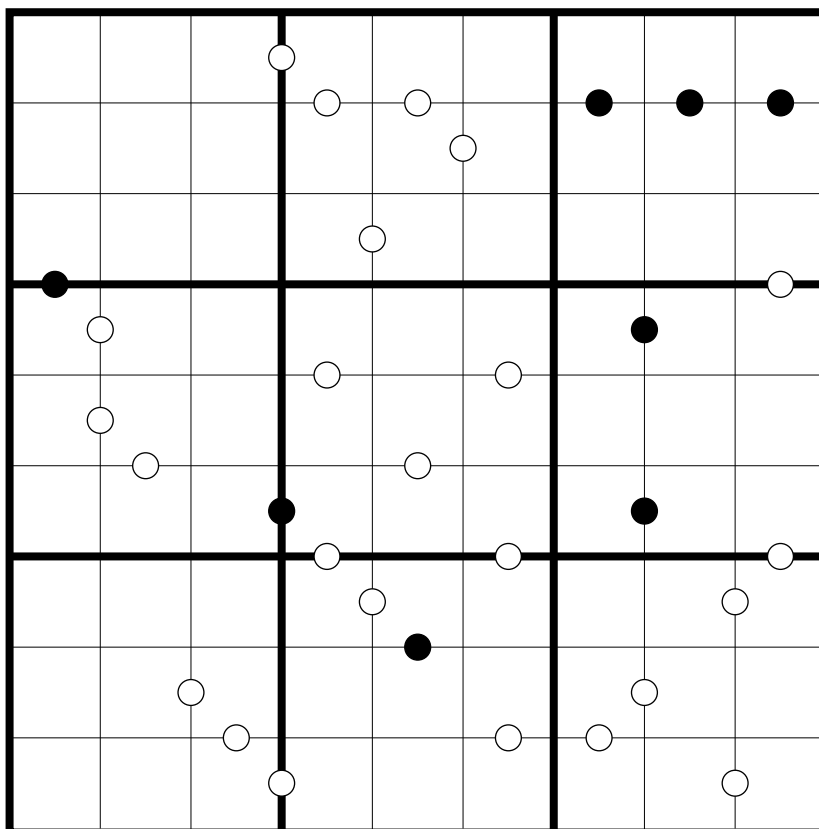


SUDOKU – KROPKI

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.





WORMEN LABYRINTH

Maak per rij en kolom maximaal één vakje zwart, en plaats cijfers 1-8 in alle overgebleven vakjes, waarbij elke rij en kolom uitsluitend verschillende cijfers kan bevatten. Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Daarbij moet een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner zijn dan **beide** burens op de rondweg. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

WORM LABYRINTH

Blacken no more than one cell in each row and column, and place digits 1-8 in all remaining cells, where each row or column can only contain different digits. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells. Each digit is either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

21	15							
5	9	7	13					
3	7	1	6	13				
13	4	7	6	6				
5	14	7	2	3				
6	15	10	1					
12	8	8	7					
6	11	12						



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.

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.

3					3				
									3
			2 ₃						
	2 ₂					2 ₃			
							2		
		2 ₃							
			2 ₃					3	
						2 ₃			
2 ₂									
				3					3

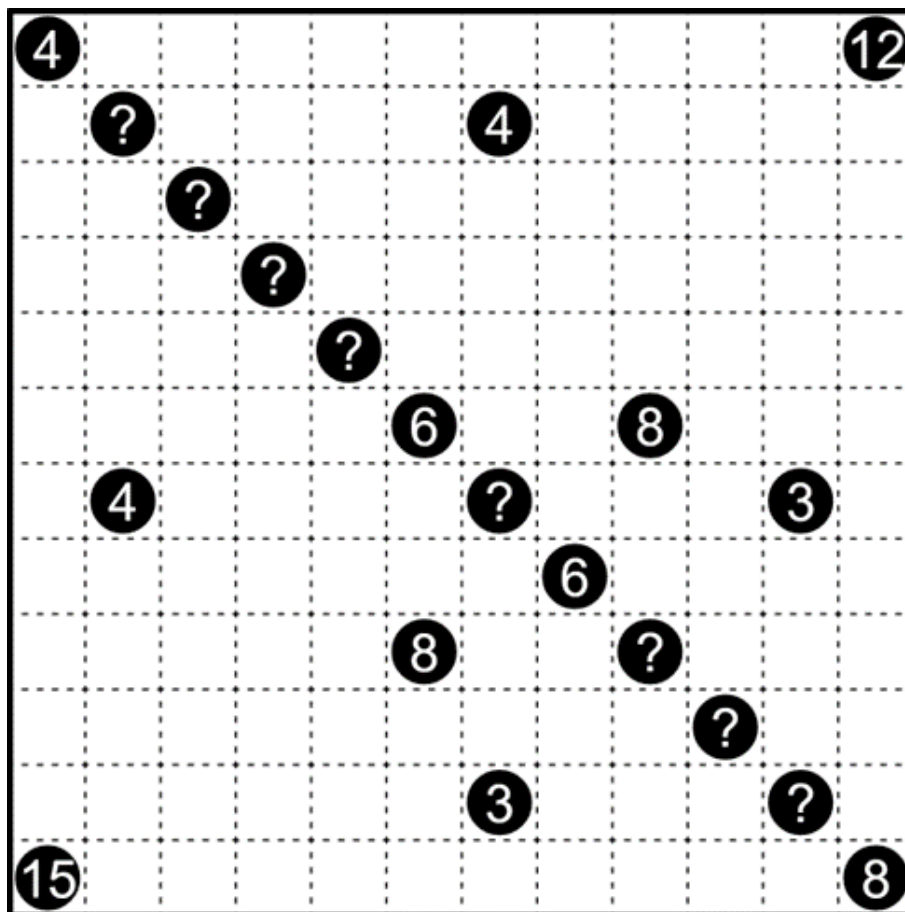


SHIKAKU

Verdeel het diagram in rechthoeken. Elke rechthoek bevat precies een getal en dat getal geeft de oppervlakte van de rechthoek aan. Een vraagteken kan elk willekeurig getal voorstellen.

SHIKAKU

Divide the grid into rectangles such that each rectangle contains exactly one number, and that number indicates the area of the rectangle. Question marks represent any number.

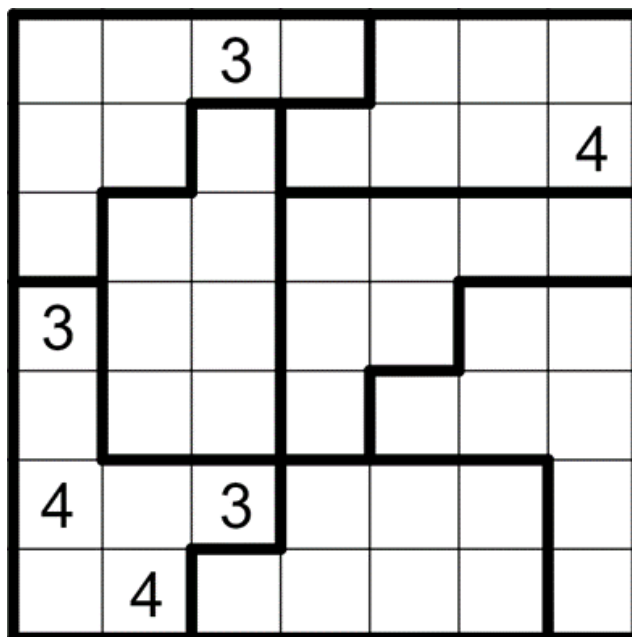


CHAOS 34

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

CHAOS 34

Place in each row, column and bold outlined area 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).



SUDOKU - BUURSETS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er zijn drie sets cijfers: {123}, {456} en {789}. Grijs vakjes hebben geen horizontaal of verticaal buurvakje met een cijfer uit dezelfde set als het cijfer in dat vakje. Witte vakjes hebben ten minste één horizontaal of verticaal buurvakje met een cijfer uit dezelfde set als het cijfer in dat vakje.

SUDOKU – NEIGHBOUR SETS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. There are three sets of digits: {123}, {456} and {789}. Grey cells have no horizontal or vertical adjacent cells containing a digit from the same set as the digit in that cell. White cells have at least one horizontal or vertical adjacent cell containing a digit from the same set as the digit in that cell.

	8		1					
								6
		3						
								9
1								
						7		
4								
					2		6	

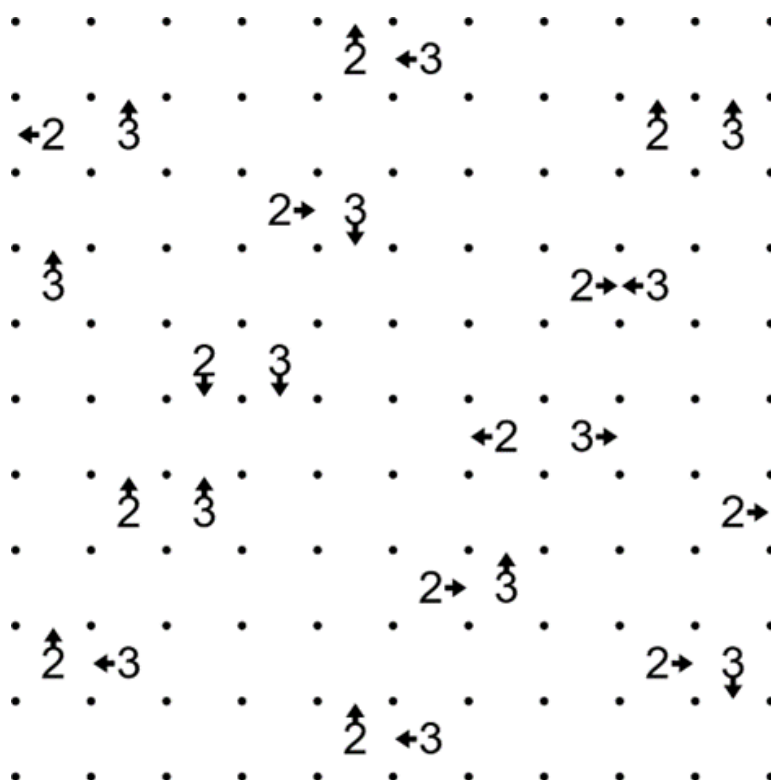


ZICHTLIJNEN

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

LINE OF SIGHT

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





SUDOKU – 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 12 9 11 13 8								
A+B		16			12			4 15		
12										
12										
10	10									
9	10									
8										
15	14									
12										
16										



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 3x3 block** can contain both a line of odd digits and a line of even digits.

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



JAPANS VIERKANT

Plaats cijfers 1-9 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. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje.

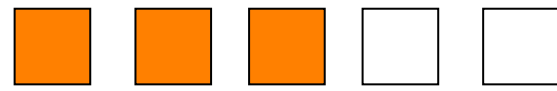
JAPANESE SUMS

Place digits 1-9 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. Blocks have to be separated by at least one empty cell.

				11	5						
	6	12	18	11	15		18	16	15	22	
	10	13	10	1	2	5	4	10	20	1	
	14	6	5	11	14	21	9	8	2	19	

8 7 23										
23 22										
9 13 12										
4 16 2 5										
14 14										
4 9 16										
20 9 6										
3 1 10 15										
15 9 8 7										
17 13										

By Richard Stolk



Puzzle ID: #3346

SUDOKU – MATCH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De set cijfers in elk grijs gemarkeerde gebied moeten eveneens in één ander grijs gemarkeerd voorkomen, in willekeurige volgorde.

SUDOKU – MATCH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The set of digits in each grey shape have to be placed in random order in one other grey shape as well.

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



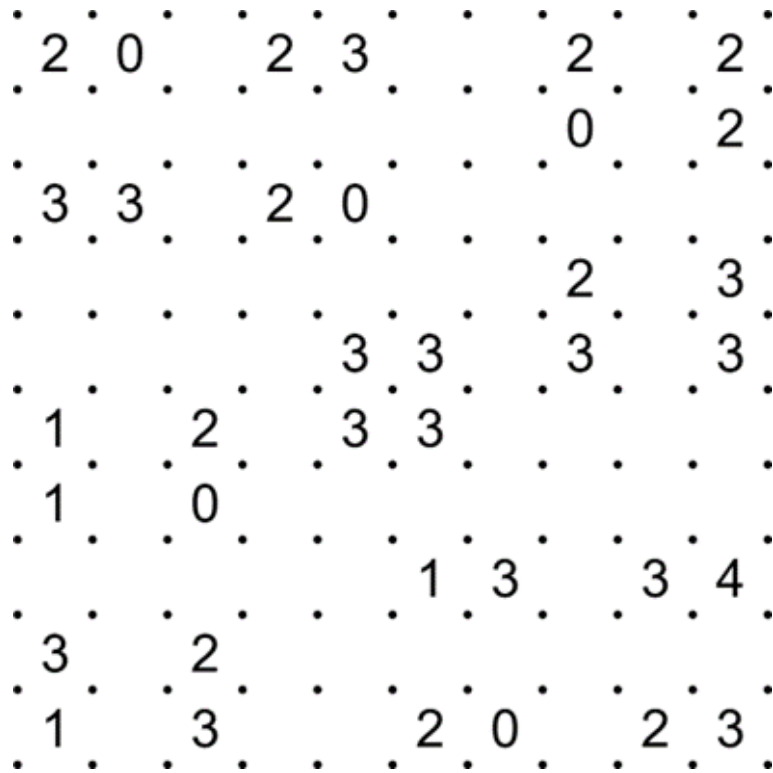


TURNING FENCES

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De aanwijzingen geven aan hoeveel bochten de rondweg maakt op de vier omliggende rasterpunten.

TURNING FENCES

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate the number of turns that the loop makes in the four surrounding grid points.

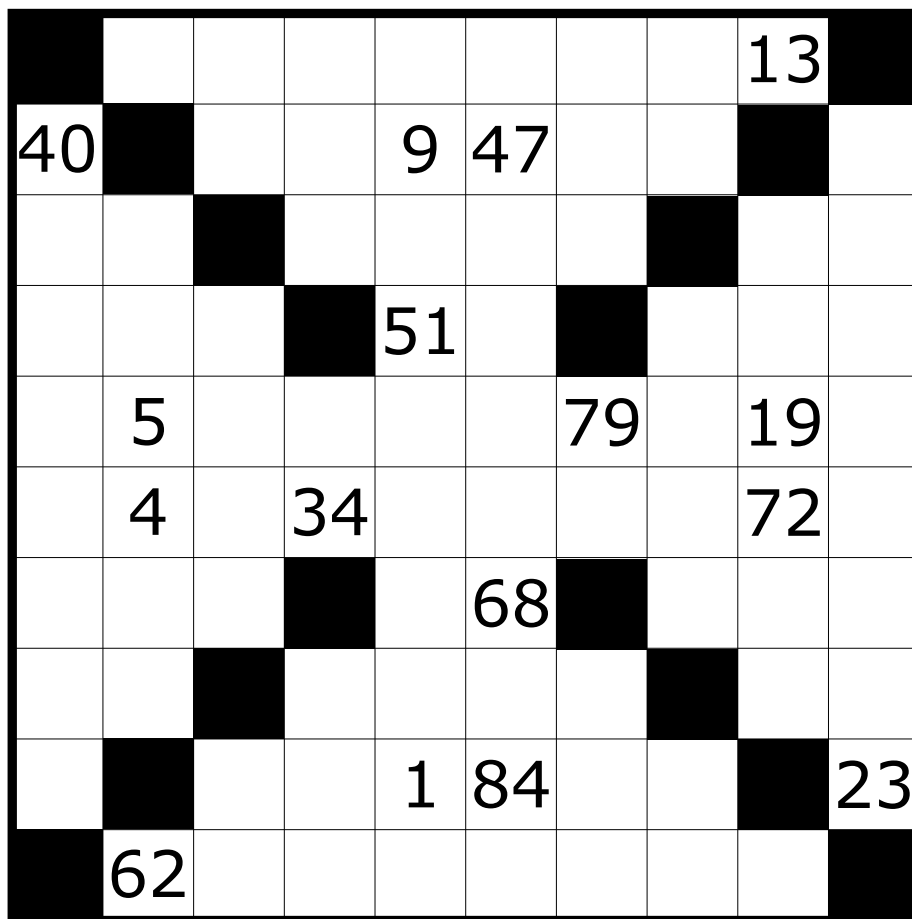


HIDATO

Plaats alle getallen 1-84 precies één keer in de witte vakjes van het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opvolgende getal door één vakje op te schuiven in **horizontale, verticale of diagonale** richting.

HIDATO

Place all numbers 1-84 exactly once in the white cells of the grid. Starting at 1 you can reach every consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction.

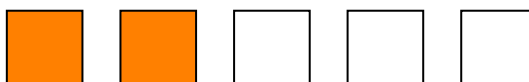
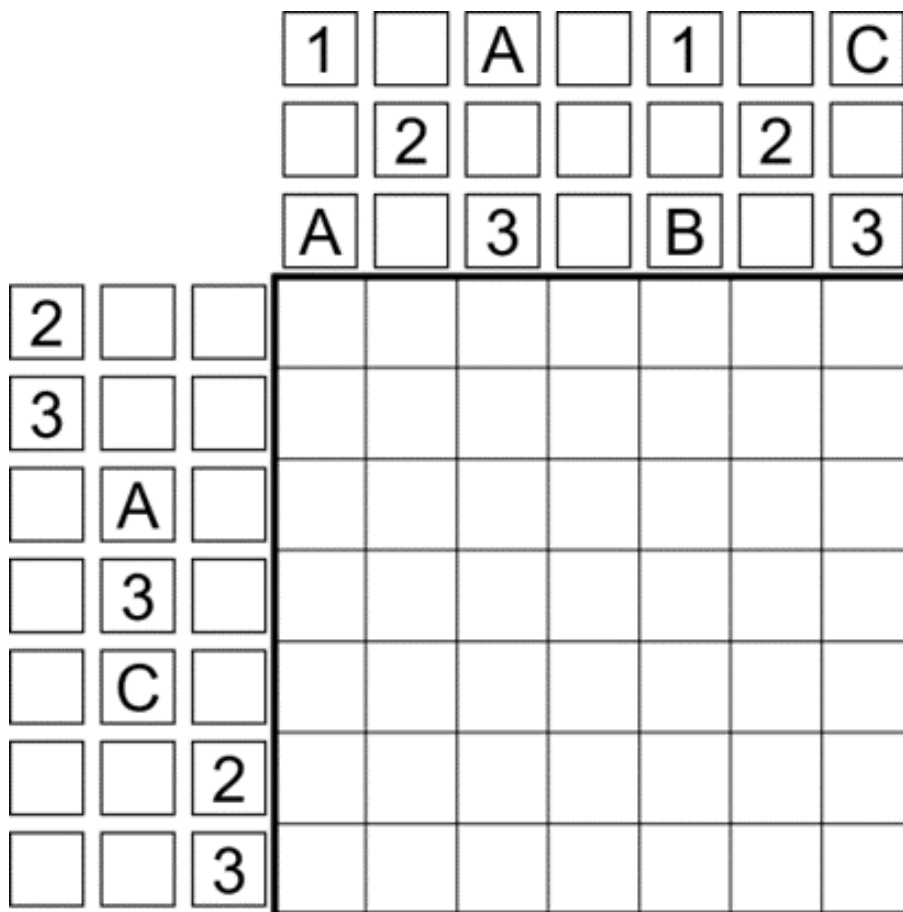


ABC-BOX

Plaats één letter (A-C) in elk vakje in het diagram. Het aantal vierkanten buiten het diagram geeft het aantal blokken van gelijke letters aan in de betreffende rij of kolom. Een letter in een vierkant geeft aan om welke letter het gaat bij het desbetreffende blok van gelijke letters; een cijfer in een vierkant geeft aan om hoeveel gelijke letters het gaat in het desbetreffende blok van gelijke letters.

ABC-BOX

Place one letter (A-C) in each cell in the grid. The number of squares outside the grid indicate the number of blocks of identical letters in the corresponding row or column. A letter in a square refers to the letter in the corresponding block of identical letters; a digit in a square refers to the number of identical letters in the corresponding block of identical letters.

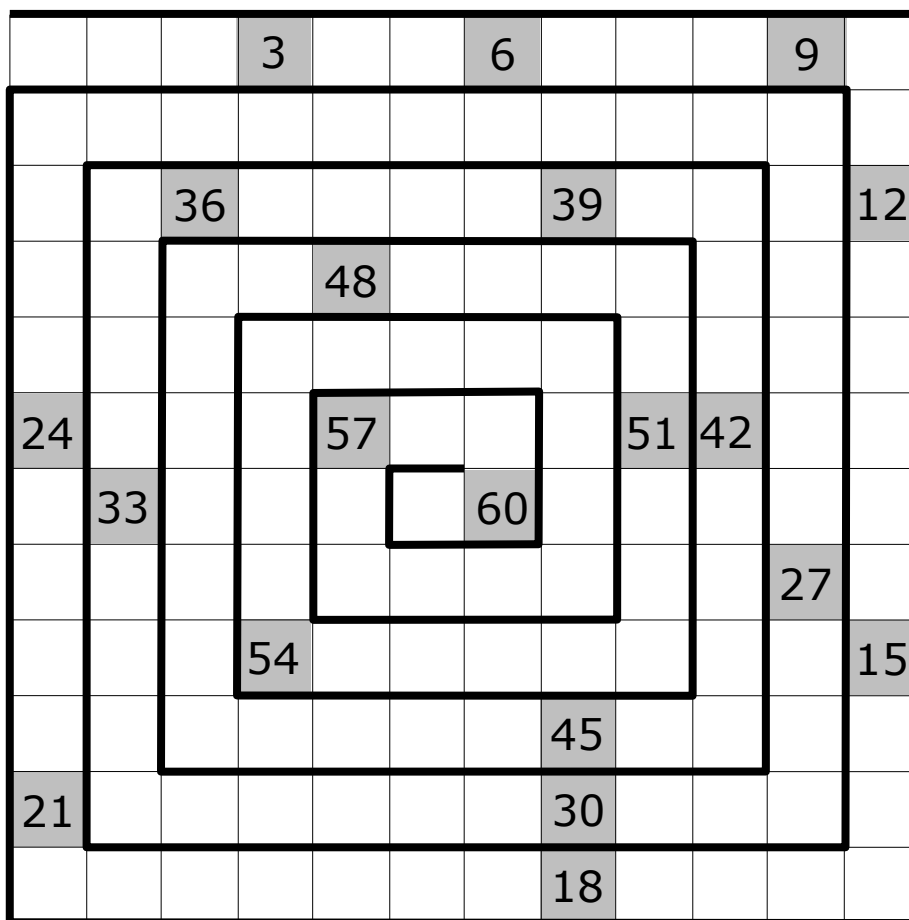
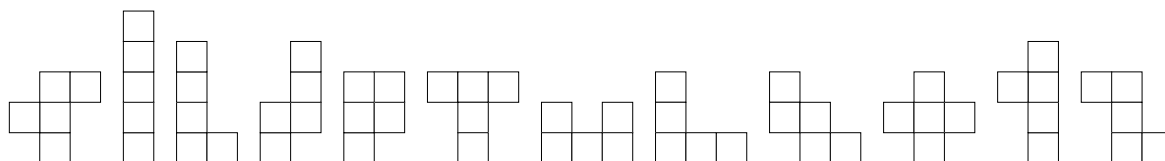


SPIRAAL PENTOMINOS

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

SPIRAL 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. The given grid is a spiral. All cells occupied by pentominos are numbered in ascending order (1-60), starting at the spiral entrance (top left) and moving towards the center. Every **third** numbered cell is given.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #3351

NOT A WORDSEARCH

Plaats de letters N, O, T precies drie keer in elke rij en kolom. Het woord NOT is nergens in één van de acht richtingen te lezen.

NOT A WORDSEARCH

Place the letters N, O, T exactly three times each in each row and column. The word NOT cannot be read in any of the eight directions.

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

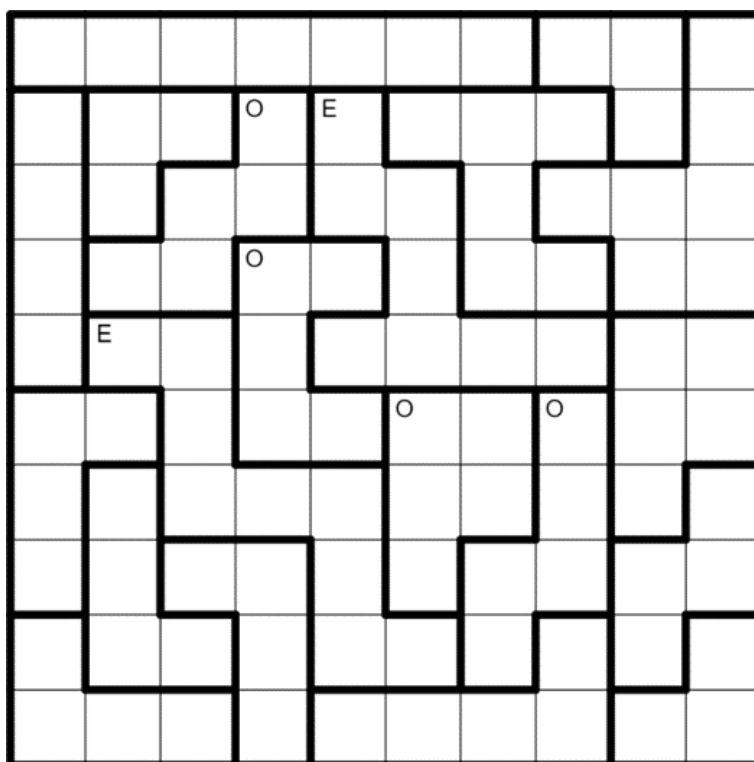


DEPOT

Kleur in elk vetomrand gebied één vorm van aaneengesloten vakjes, waarbij die vormen elkaar alleen diagonaal mogen raken. Horizontaal en/of verticaal aangrenzende gebieden mogen geen vormen bevatten van gelijke grootte. Aanwijzingen geven de grootte aan van de gekleurde vorm in dat gebied, waarbij een O staat voor een onbekend oneven getal, een E voor een onbekend even getal. Vakjes met aanwijzingen mogen worden gekleurd.

SHIMAGUNI

Shade a single shape of connected cells in each bold outlined region, where these shapes can touch each other only diagonally. Horizontally or vertically adjacent regions cannot contain shapes of equal size. Clues indicate the size of the shaded shape in that region, where an O indicates an unknown odd number, an E indicates an unknown even number. Cells with clues may be shaded.

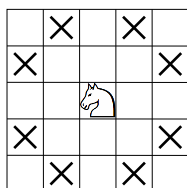


SUDOKU – PAARDENSPRONG

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



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



OPLOSSINGEN

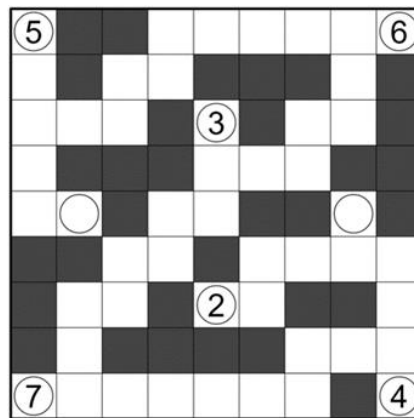
#3334
ABC'tje

A	15	N	4
B	16	O	3
C	13	P	1
D	21	Q	22
E	5	R	10
F	14	S	7
G	20	T	23
H	19	U	9
I	24	V	26
J	18	W	6
K	17	X	11
L	25	Y	8
M	12	Z	2

#3335
Loting

1	2	3	4	5
A	B	C	E	K
D	H	J	G	N
F	I	M	L	P
X	O	T	S	R
Y	U	W	Z	V

#3336
Nurimisaki



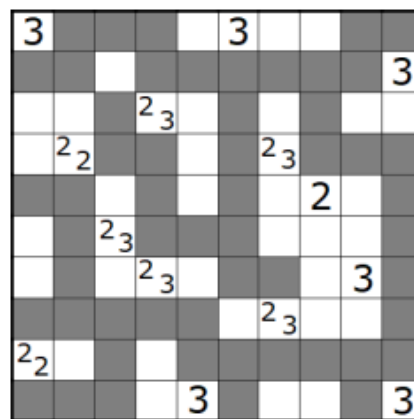
#3337
Sudoku - Kropki

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

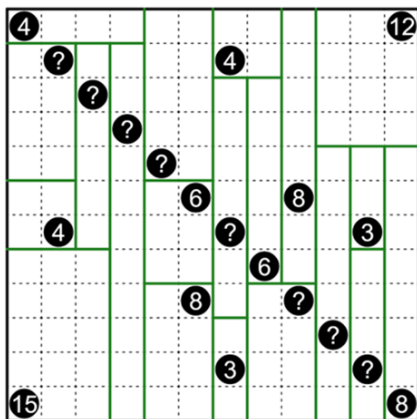
#3338
Wormen Labyrinth

21	15	2	6	5	7	1	4	3	8			
5	9	7	13	5	1	8	4	3	7	6		
3	7	1	6	13	3	7	1	4	2	8	5	
13	4	7	6	6	8	5	3	1	7	6	4	2
5	14	7	2	3	1	4	8	6	7	2	3	
6	15	10	1	6	3	7	5	2	8	1		
12	8	8	7	4	8	2	6	3	5	7		
6	11	12	2	4	3	8	1	6	5			

#3339
TAPA



#3340
Shikaku



#3341
Chaos 34

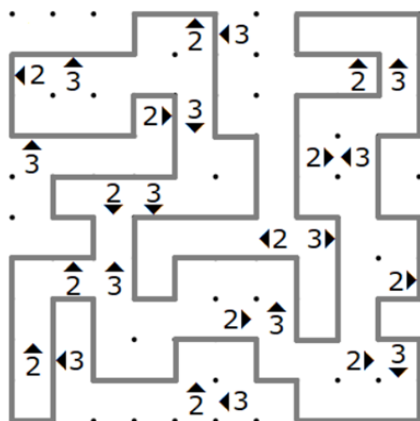
4	3	3	4	4	4	3
3	4	4	4	3	3	4
4	3	4	3	4	3	4
3	3	4	3	4	4	4
4	4	3	4	3	4	3
4	4	3	4	3	4	3
3	4	4	3	4	3	4

#3342
Sudoku - Buursets

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

OPLOSSINGEN

#3343
Zichtlijnen



#3344
Sudoku - Positiesommen

			9	12		9	11	13	8
A+B			16	12		4	15		
12	5	1	9	8	7	2	3	6	4
12	8	6	7	4	5	3	1	9	2
	3	4	2	9	1	6	8	7	5
10	7	3	8	5	9	4	2	1	6
9	1	9	5	6	2	7	4	3	8
8	6	2	4	1	3	8	7	5	9
15	9	5	3	2	8	1	6	4	7
14	4	8	1	7	6	9	5	2	3
12	2	7	6	3	4	5	9	8	1
16									

#3345
Sudoku - Boter Kaas en Eieren

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

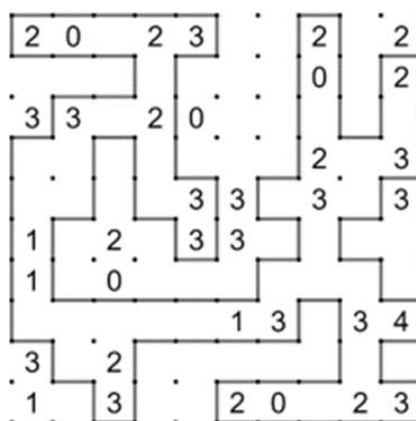
#3346
Japans Vierkant

			11	5							
	6	12	18	11	15		18	16	15	22	
	10	13	10	1	2	5	4	10	20	1	
	14	6	5	11	14	21	9	8	2	19	
8	7	23	1	7		2	5		9	8	6
	23	22	5	3	6	9		1	8	7	4
9	13	12		2	7		8	4	1		3
4	16	2	5	4		3	6	7		2	5
	14	14	6	1	2	5		3	7	4	
4	9	16		4			2	7		6	9
	20	9	6	2	8	9	1		5	4	6
3	1	10	15	3		1		4	6		2
15	9	8	7	9	6		8	1		3	5
	17	13			5	3	9		6	1	2

#3347
Sudoku - Match

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

#3348
Turning Fences



#3349
Hidato

	43	44	45	46	10	11	12	13		
40		42	8	9	47	48	14		16	
39	41		7	50	49	76		15	17	
38	36	6		51	77		75	74	18	
37	5	35	53	52	78	79	71	19	73	
56	4	54	34	33	69	70	80	72	20	
57	55	3		32	68		82	81	21	
58	60		2	67	31	83		24	22	
59		61	66	1	84	30	25		23	
	62	63	64	65	29	28	27	26		

#3350
ABC-Box

	1		A		1		C		
	2				2				
	A		3		B		3		
2				B	B	A	A	A	C
3				C	C	C	B	C	C
	A			C	C	C	C	A	C
	3			A	A	C	C	A	A
	C			A	A	A	C	C	B
		2		A	A	A	C	C	B
		3		A	A	A	C	B	B

#3351
Spiraal Pentominos

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

