



Puzzelmagazine

Oktober 2023

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
2-10-23	3355	S-Doku	2*	Richard Stolk
3-10-23	3356	Double Block	3*	Wilbert Zwart
4-10-23	3357	Pentopia	3*	Bram de Laat
5-10-23	3358	Sudoku - Zeeslag	4*	Gaurav Korde
6-10-23	3359	Yajilin	5*	Chiel Beenhakker
9-10-23	3360	Tentje-Boompje - Alle Eentjes	2*	Anneke Grünefeld
10-10-23	3361	Heyawake	3*	Arvid Baars
11-10-23	3362	Nemo	3*	Bram de Laat
12-10-23	3363	Sudoku - Positiesommen	4*	Richard Stolk
13-10-23	3364	Vlinderslag	4*	Wilbert Zwart
16-10-23	3365	Japans getallenraam	3*	Bram de Laat
17-10-23	3366	Sudoku - Clones	3*	Wilbert Zwart
18-10-23	3367	Penta Twist	3*	Richard Stolk
19-10-23	3368	Sterrenslag	4*	Otto Edelenbosch
20-10-23	3369	Sudoku - Paardensprong	5*	Yuk Yee Lee Au
23-10-23	3370	Drie Slangen	2*	Arjen Kramer
24-10-23	3371	34	3*	Peter Bruin
25-10-23	3372	Sudoku - Chaos	3*	Richard Stolk
26-10-23	3373	Chocolate Banana	4*	Bram de Laat
27-10-23	3374	Turning Fences - Penta	4*	Wilbert Zwart
30-10-23	3375	Kreek-Aqre	3*	Anneke Grünefeld
31-10-23	3376	Midloop	3*	Chiel Beenhakker

S-DOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De drie rijen en de drie kolommen van drie 3x3-blokken bevatten elk precies 9 grijze vakjes waarin de cijfers 1-9 ook precies één keer voorkomen.

Deze puzzel is gemaakt voor het Italiaanse sudoku-kampioenschap 2023.

S-DOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The three rows and three columns of three 3x3 blocks contain each nine grey cells in which the digits 1-9 have to appear exactly once too.

This puzzle was written for the Italian Sudoku Championship 2023.

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



DOUBLE BLOCK

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom, en maak de twee overgebleven vakjes zwart. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Place the digits 1-6 exactly once in each row and column, and blacken the two remaining cells. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two black cells in the corresponding row or column.

	2	3	5	7	11	13	17	19
7								
17								
10								
4								
5								
13								
0								
15								

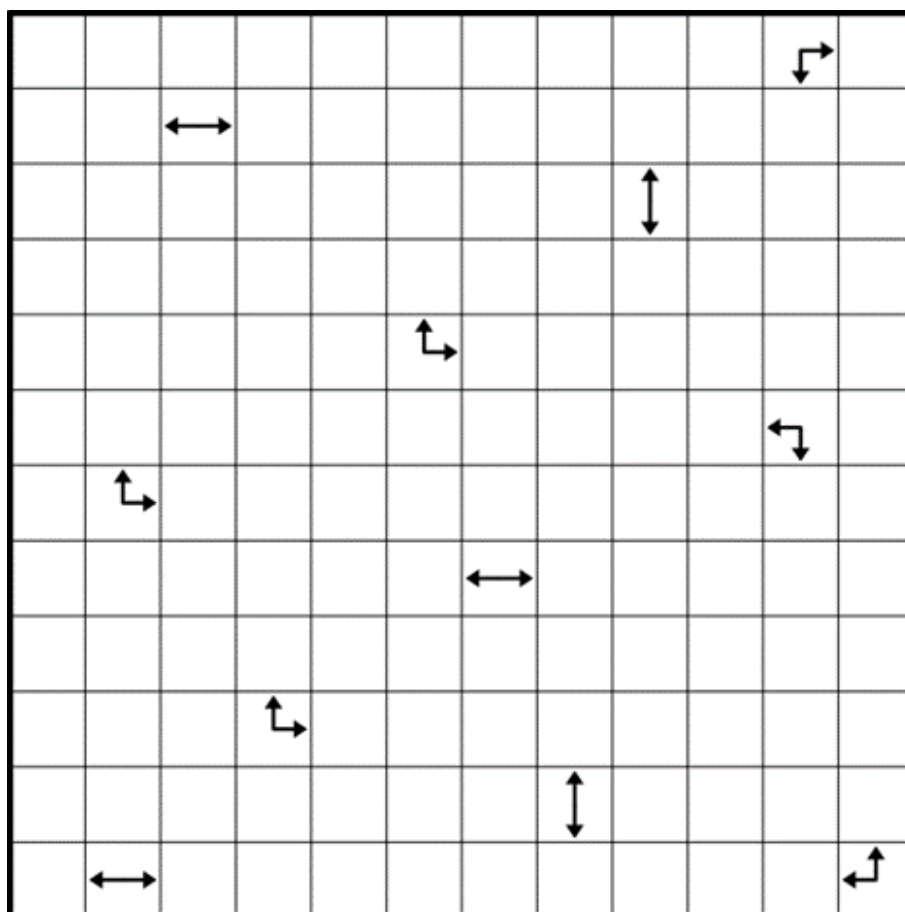
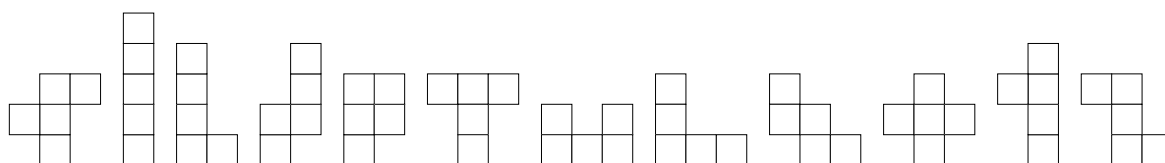


PENTOPIA

Plaats een aantal van de gegeven pentominos een keer in het diagram zodanig dat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Pentominos mogen gespiegeld en/of gedraaid worden. Pijlen in het diagram geven aan in welke richting(en) de dichtstbijzijnde pentomino(s) vanuit dat vakje te zien is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place some of the given pentominos once in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Arrows in the grid indicate the direction(s) of the closest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.





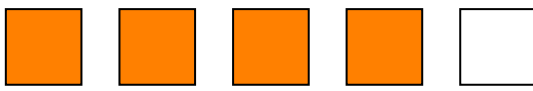
SUDOKU – ZEESLAG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Plaats daarnaast de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen mogen gedraaid of gespiegeld worden, liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. Schepen mogen **niet** geplaatst worden in vakjes met voorgegeven cijfers. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

SUDOKU – BATTLE SHIPS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Also place the given fleet in the grid, with every ship segment filling a single cell. Ships may be rotated and reflected, are placed horizontally or vertically, and do not touch each other, not even diagonally. Ships may **not** be placed on cells that contain given digits. Clues outside the grid indicate how many cells are occupied by ship segments in the respective row or column.

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



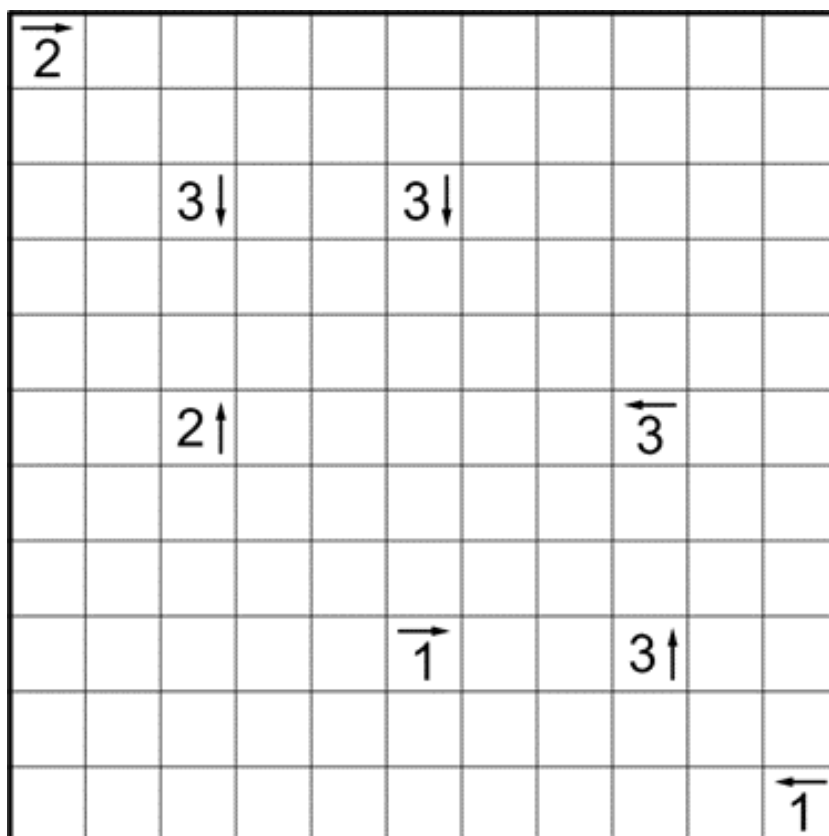


YAJILIN

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.

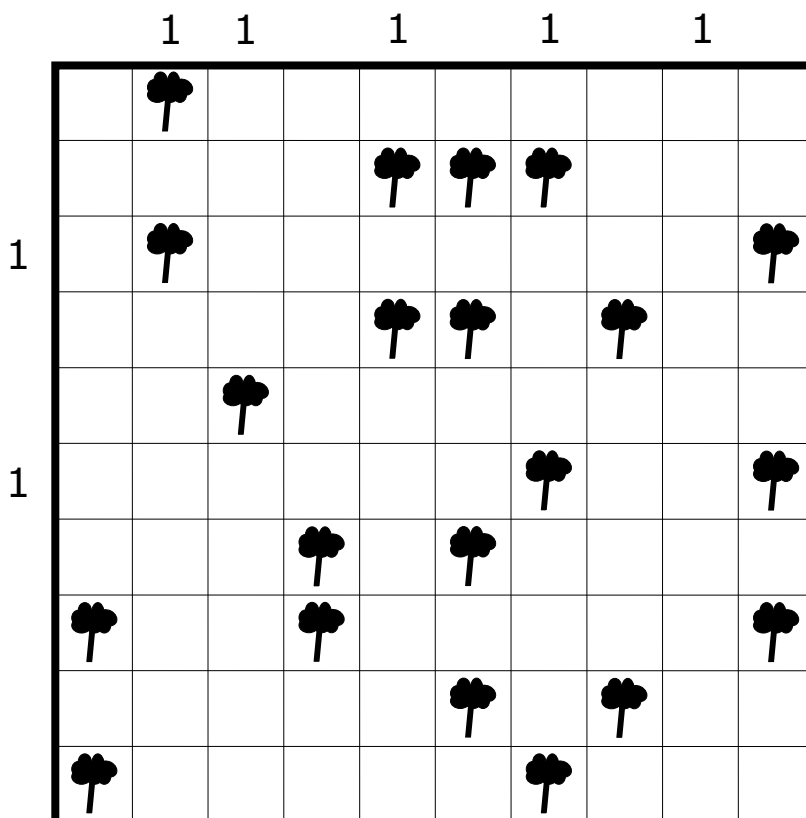


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

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. **Alle mogelijke aanwijzingen '1' buiten het diagram zijn gegeven!**

TENTS -ALL ONES

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. **All possible clues '1' outside the grid are given!**

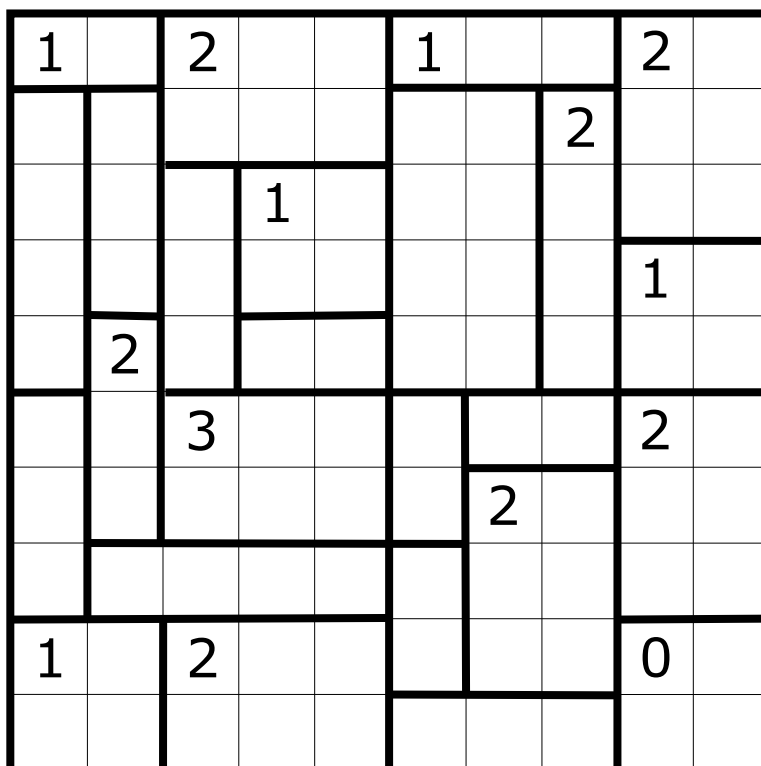


HEYAWAKE

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Elke rechte reeks van verbonden witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

HEYAWAKE

Shade some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each series of white cells may not cross more than one region border. Clues indicate the number of shaded cells in that region. Cells with clues may be shaded.

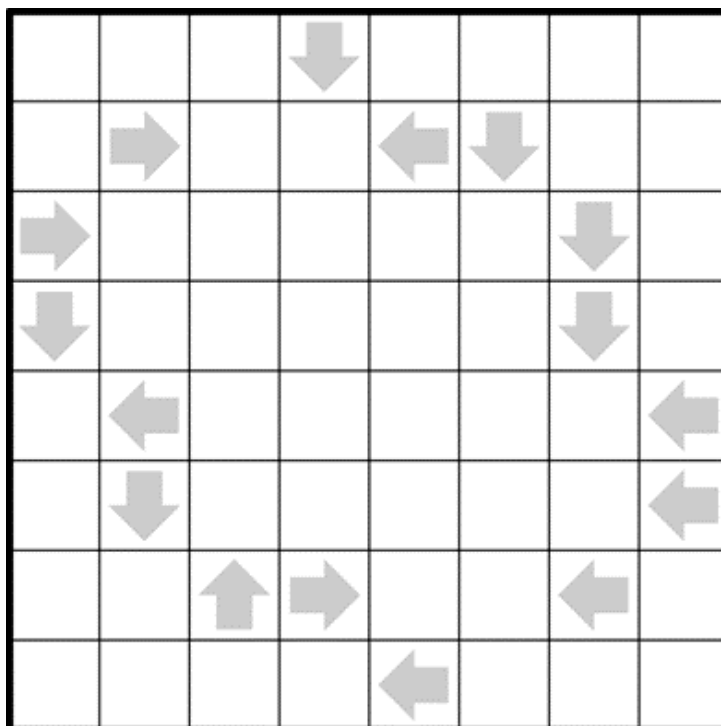


NEMO

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. 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. Alle vakjes met een pijl bevatten een cijfer.

NEMO

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. 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. Each cell with an arrow contains a digit.





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.

$A^{th} + B^{th}$		12 10 10 4 14 6					
A+B		8 10		15 16			
6							
4	8						
15							
4	14						
15	9						
15	15						

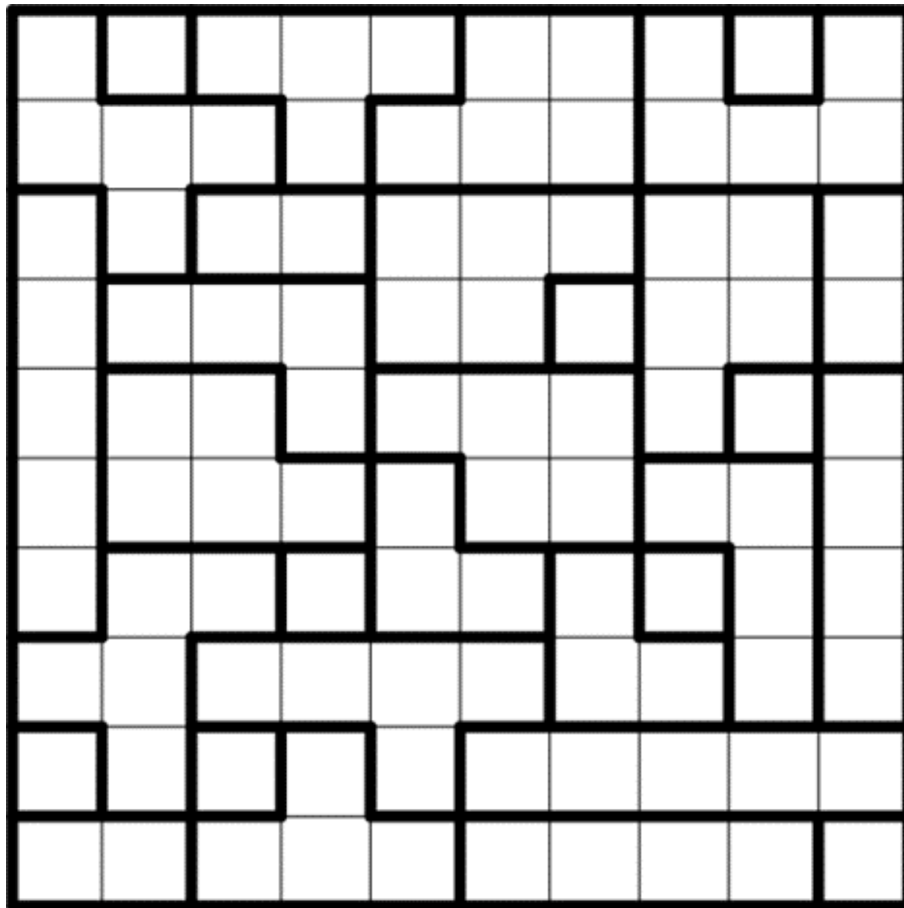


VLINDERSLAG

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).



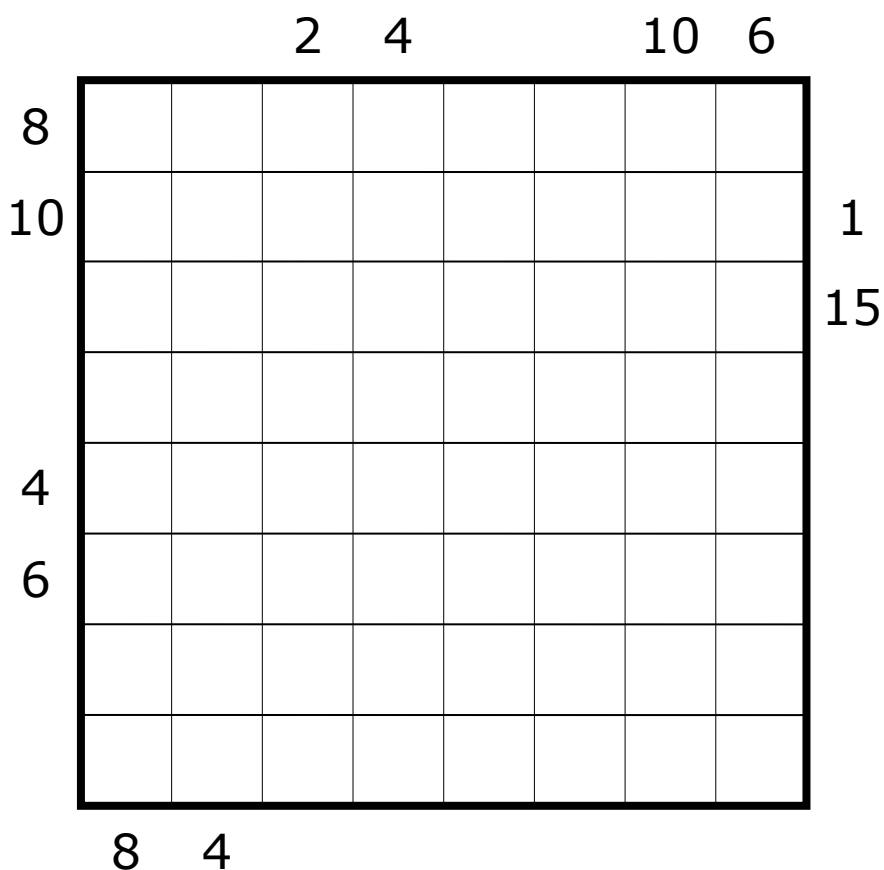


JAPANS GETALLENRAAM

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste groep aaneengesloten cijfers in de betreffende rij of kolom vanaf die kant.

EASY AS JAPANESE SUMS

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the sum of the first connected group of digits in the corresponding row or column from that direction.



SUDOKU – CLONES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elk grijs gemarkeerde gebied moeten eveneens op exact dezelfde positie in één ander grijs gemarkeerd worden geplaatst, waarbij spiegelen en roteren van het gebied is toegestaan.

SUDOKU – CLONES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each grey shape have to be placed in the same position in one other grey shape as well, where reflection and rotation of the shape is allowed.

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

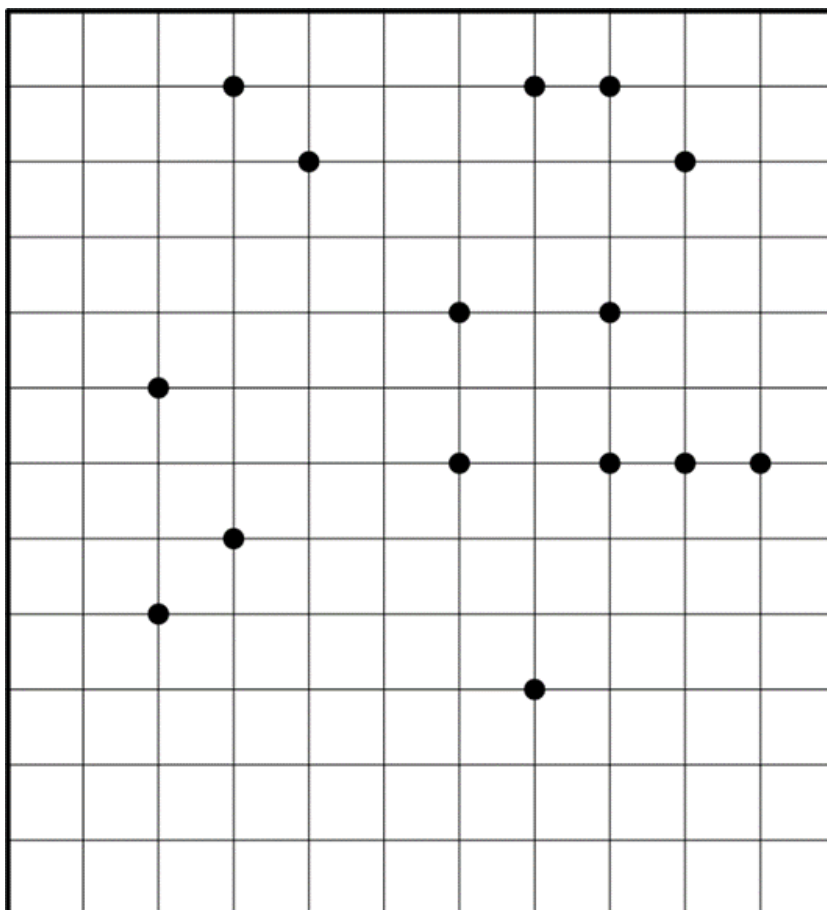
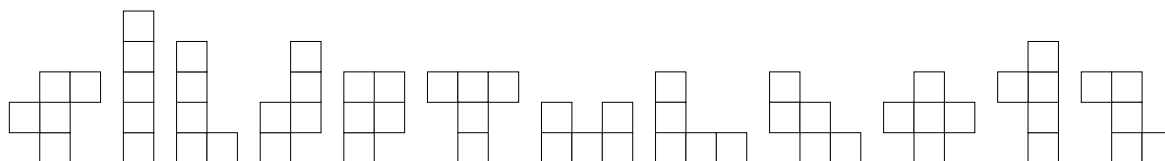


PENTA TWIST

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.

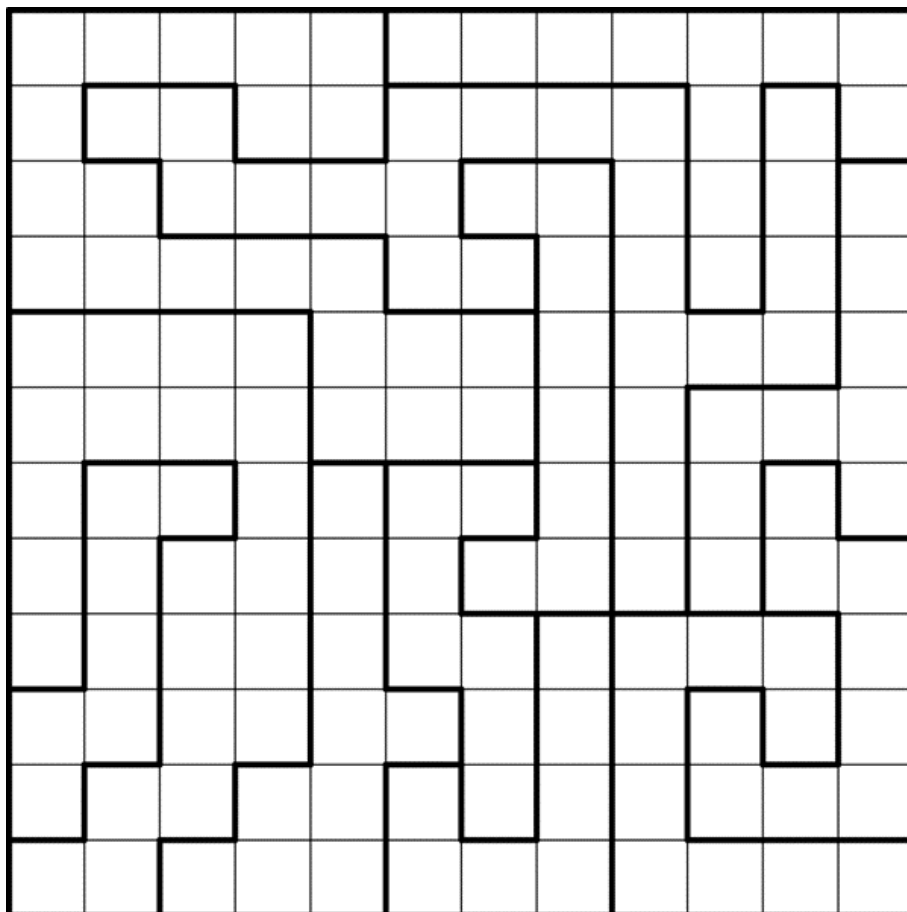


STERRENSLAG

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.

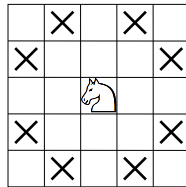


SUDOKU – PAARDENSPRONG

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.



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



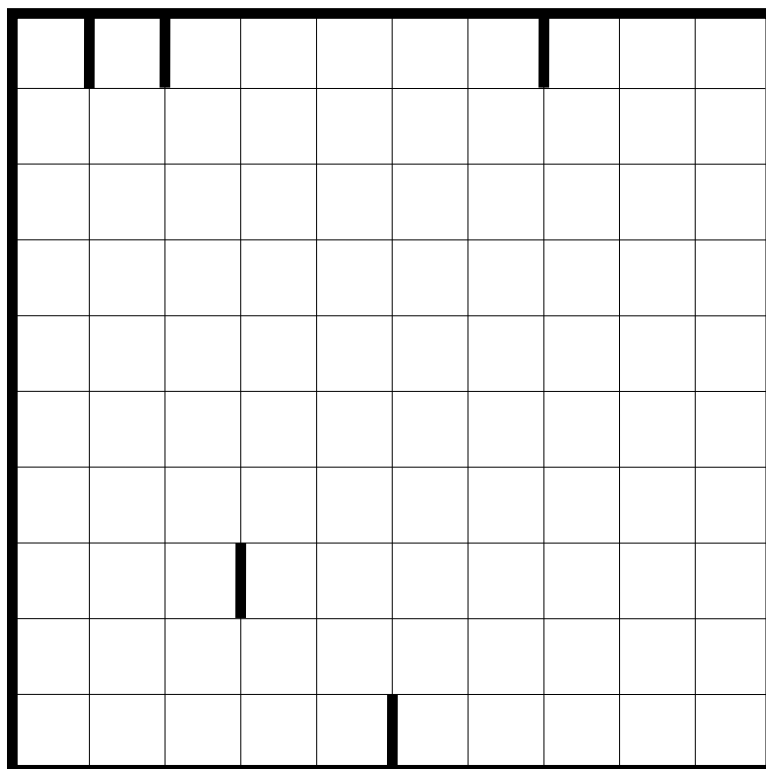


DRIE SLANGEN

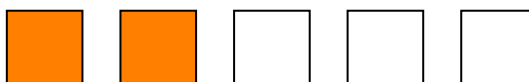
Teken drie slangen in het diagram die samen precies alle vakjes eenmaal gebruiken. Elke slang heeft een breedte van één vakje en raakt zichzelf niet, ook niet diagonaal. Dikke lijntjes tussen twee vakjes geven aan dat beide aangrenzende vakjes bij verschillende slangen horen.

TRIPLE SNAKE

Divide the grid into three snakes, which don't overlap and which collectively cover the entire grid. A snake is a 1-cell wide path of orthogonally connected cells. A snake may not touch itself, even diagonally. Thick borders between cells indicate those cells are a part of two different snakes.



By Arjen Kramer



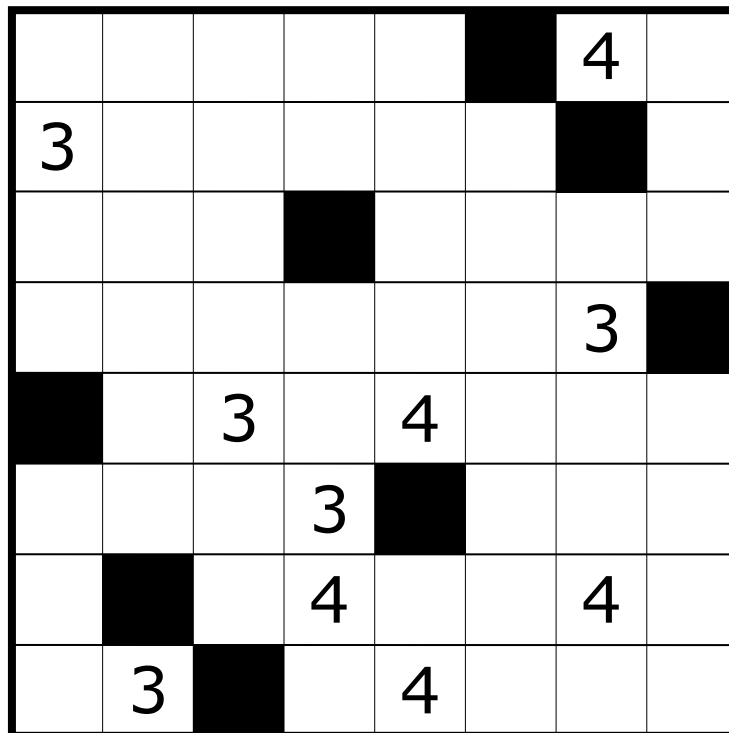
Puzzle ID: #3370

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).

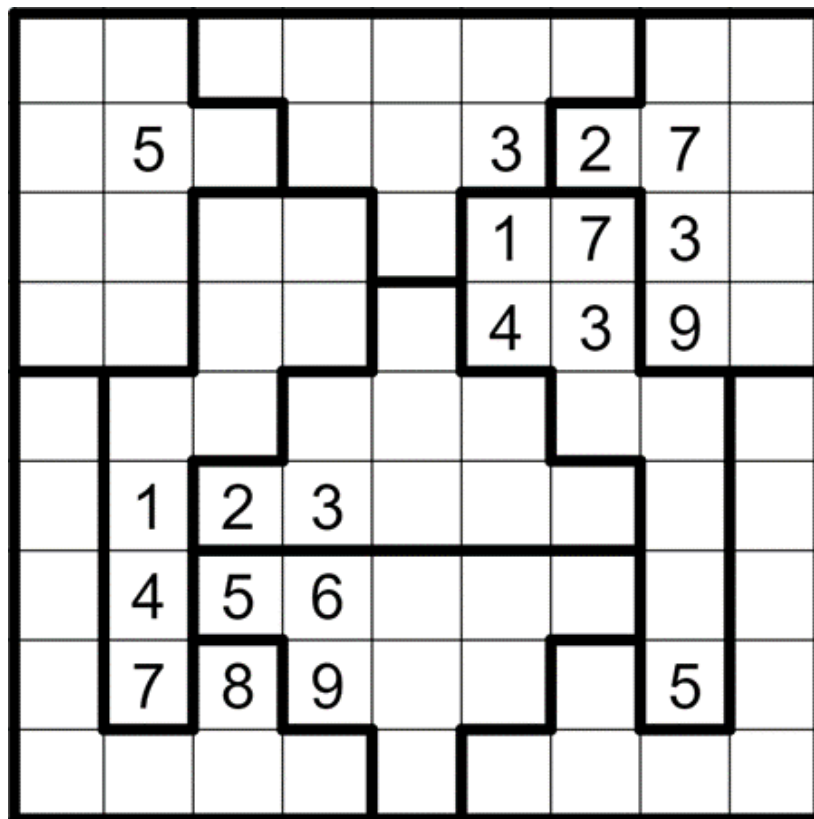


SUDOKU – CHAOS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied.

SUDOKU – IRREGULAR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined region.





CHOCOLATE BANANA

Verdeel het diagram in witte en grijze gebieden, zodanig dat gebieden van dezelfde kleur elkaar alleen diagonaal raken. Grijze gebieden zijn uitsluitend vierkant/rechthoekig, witte gebieden zijn dat juist niet. Aanwijzingen geven de grootte van het bijbehorende gebied aan.

CHOCOLATE BANANA

Divide the grid in white and grey areas such that areas of the same color only touch each other diagonally. Grey areas must form a square or rectangular shape, white areas may have a square or rectangular shape. Clues indicate the size of the corresponding area.

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

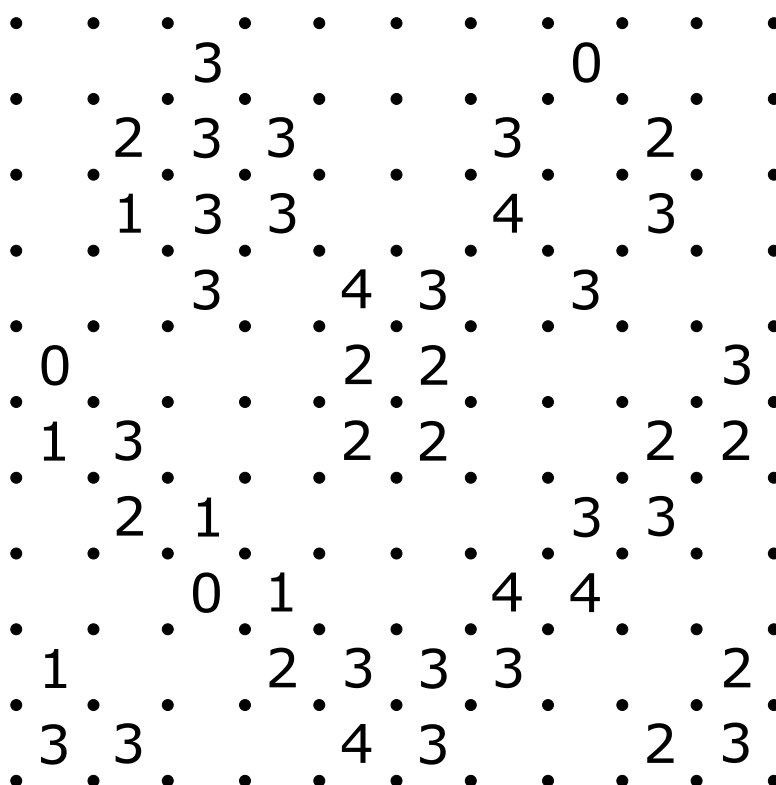
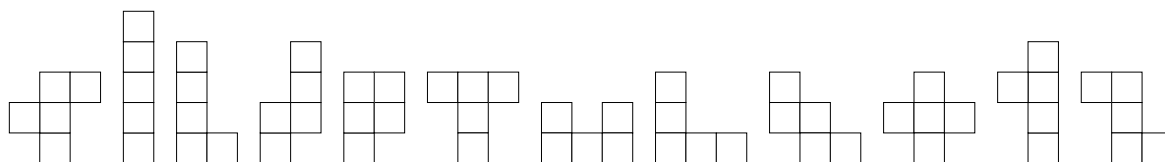
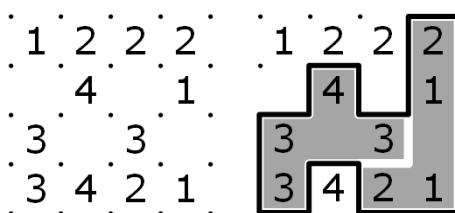


TURNING FENCES – PENTA

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. Binnen de rondweg liggen precies 60 vakjes waarin alle gegeven pentominos geplaatst moeten worden. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.

TURNING FENCES – PENTA

Draw a single closed loop in 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. The loop encloses exactly 60 cells, in which all the given pentominos have to be placed. Pentominos may be rotated and/or mirrored.

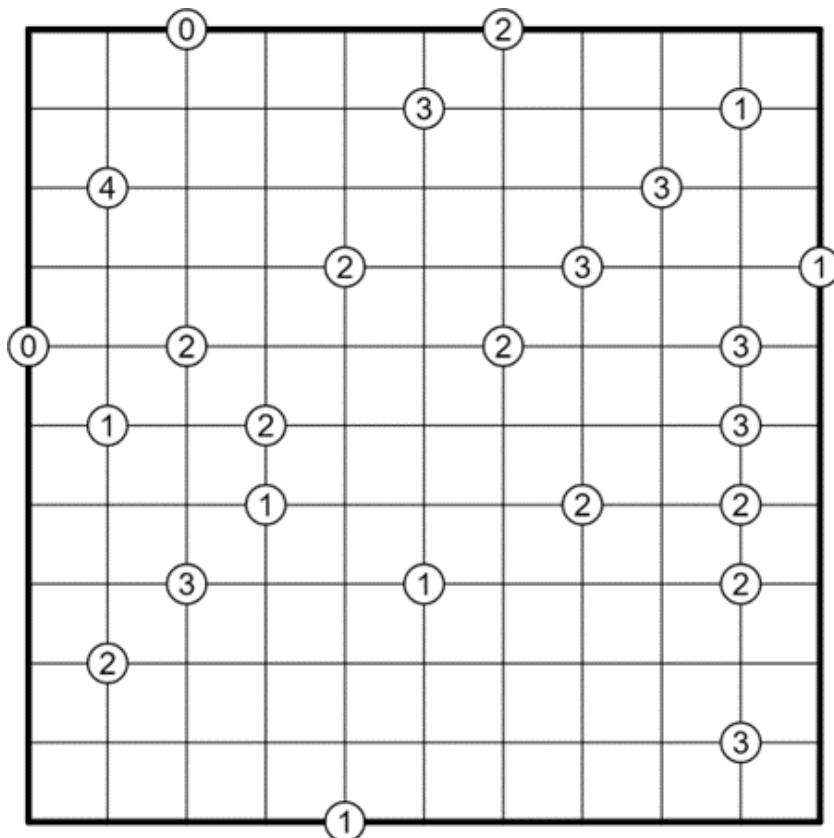


KREEK - AQRE

Kleur sommige vakjes zodanig dat alle overgebleven witte vakjes (de kreek) orthogonaal met elkaar in verbinding staan. Een cijfer in een rondje geeft aan hoeveel van de omliggende vakjes gekleurd moeten worden. Nergens ontstaat een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes die ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn.

CREEK - AQRE

Shade some cells, such that all remaining white cells (the creek) are orthogonally connected to each other. A digit in a circle indicates the number of the surrounding cells that must be shaded. Nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded.

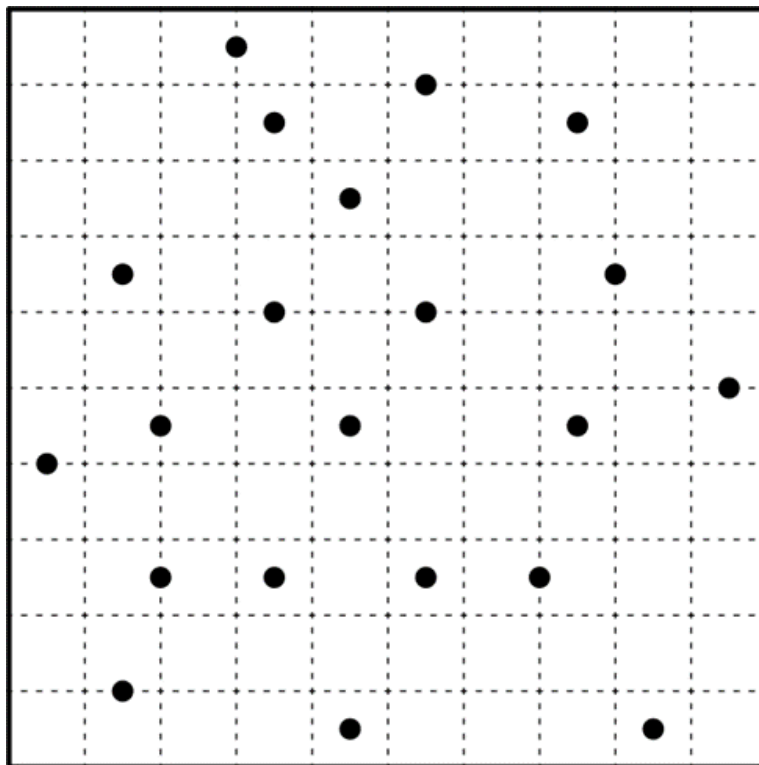


MIDLOOP

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt en zichzelf niet kruist of overlapt. Alle cirkels liggen op het middelpunt van een recht segment van de rondweg.

MIDLOOP

Draw a non-intersecting loop through the centers of some cells that passes through every circle. Each circle marks the center of the straight line segment it lies on.



OPLOSSINGEN

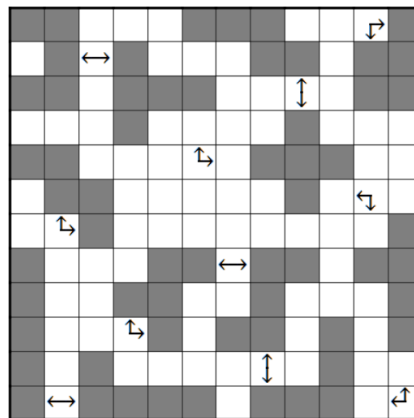
#3355
S-Doku

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

#3356
Double Block

	2	3	5	7	11	13	17	19	
7	5	6	1		4	3		2	
17	4		6	2	3	1	5		
10		3	2	4	1		6	5	
4	2		3	1		5	4	6	
5		1	4		5	6	2	3	
13	3	4		5	6	2		1	
0	6	2	5	3			1	4	
15	1	5		6	2	4	3		

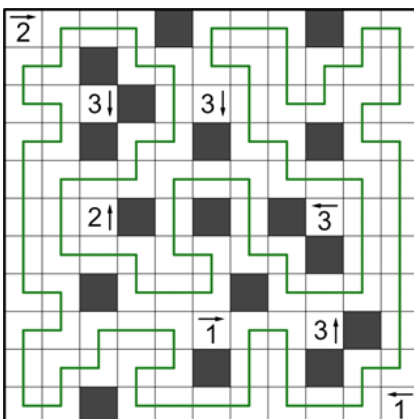
#3357
Pentopia



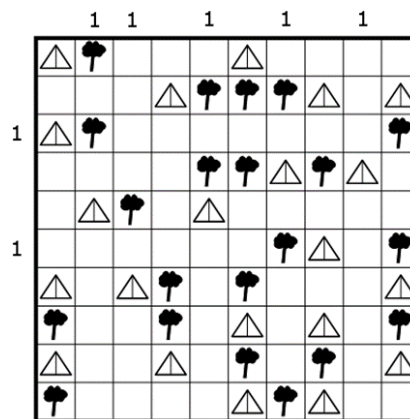
#3358
Sudoku - Zeeslag

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

#3359
Yajilin



#3360
Tentje-Boompje - Alle Eentjes



#3361
Heyawake

1		2			1			2	
							2		
			1						
								1	
	2								
		3						2	
					2				
1		2							0

#3362
Nemo

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

#3363
Sudoku - Positiesommen

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

OPLOSSINGEN

#3364
Vlinderslag

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

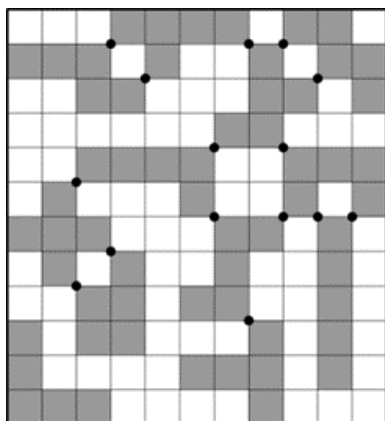
#3365
Japans Getallenraam

		2	4			10	6		
8	5	3			4	1		2	
10		5	2	3		4		1	1
				1	5	2	4	3	15
	2		4		3	5	1		
4		1	3		2		5	4	
6	4	2		5	1	3			
	3		1	4			2	5	
8	1	4	5	2			3		
4									

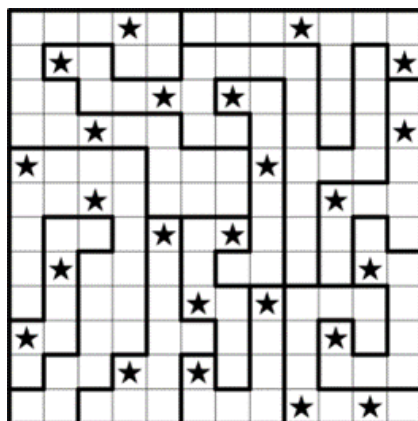
#3366
Sudoku - Clones

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

#3367
Penta Twist



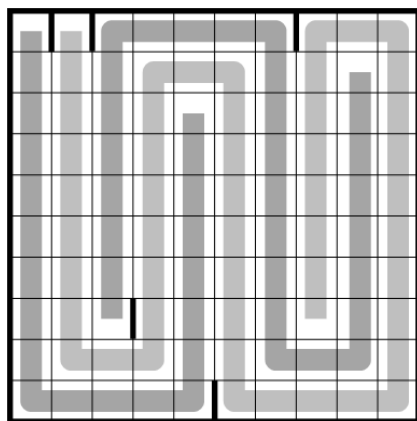
#3368
Sterrenslag



#3369
Sudoku - Paardensprong

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

#3370
Drie Slangen



#3371
34

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

#3372
Sudoku - Chaos

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

