



Puzzelmagazine

Maart 2024

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in maart 2024 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-03-24	3464	Sudoku X-sommen	5*	Richard Stolk
4-03-24	3465	Kuromasu	2*	Saskia Benedictus
5-03-24	3466	Sudoku Clone	3*	Richard Stolk
6-03-24	3467	Chocolate Banana	3*	Mark Sweep
7-03-24	3468	Sudoku - Sandwich	4*	Richard Stolk
8-03-24	3469	Aquapelago	2*	Bram de Laat
11-03-24	3470	Magic Summer	2*	Yuk Yee Lee Au
12-03-24	3471	Lits	3*	Chiel Beenhakker
13-03-24	3472	Magneten	3*	Reinier Schmiermann
14-03-24	3473	Sudoku Offset	4*	Richard Stolk
15-03-24	3474	Litso inverse	4*	Bram de Laat
18-03-24	3475	Castle Wall	2*	Mark Sweep
19-03-24	3476	Letter Killer	3*	Richard Stolk
20-03-24	3477	Blokkendoos	3*	Anneke Grünefeld
21-03-24	3478	Sudoku – Odd-Even Count	4*	Richard Stolk
22-03-24	3479	Cave	5*	Wlbert Zwart
25-03-24	3480	Spaken	3*	Saskia Benedictus
26-03-24	3481	Sudoku - Minimax	3*	Richard Stolk
27-03-24	3482	Twee keer terug	3*	Saskia Benedictus
28-03-24	3483	Sudoku – Sandwich 24	4*	Richard Stolk
29-03-24	3484	Mijnenveger	4*	Saskia Benedictus

SUDOKU – X-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste X cijfers vanaf die kant. X is het eerste cijfer vanaf die kant.

SUDOKU – X-SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first X digits in the corresponding direction. X is the first digit in the corresponding direction.

36									42
12									36
27									21

8
8
34

12
31
31



KUROMASU

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel witte vakjes - horizontaal en verticaal - kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

KUROMASU

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically - from that cell, **including** the cell itself.

							3		
						3			
		7	12			8			
	4				4				5
7				5		2			
			8		6				7
3				3				9	
			7			6	8		
			3						
		8							



SUDOKU – CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities (zonder te spiegelen of draaien) in identieke grijze vormen zijn gelijk.

SUDOKU – CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in the same position (without reflecting or rotating) in identical grey shapes have to be the same.

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



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



SUDOKU – SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de cijfers aan die tussen het cijfer 1 en het cijfer 9 worden geplaatst in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits that have to be placed between the digit 1 and the digit 9 in that row or column.

8								
28								
9		1						
11			3					
				5				
					7			
18						9		
8								
8								

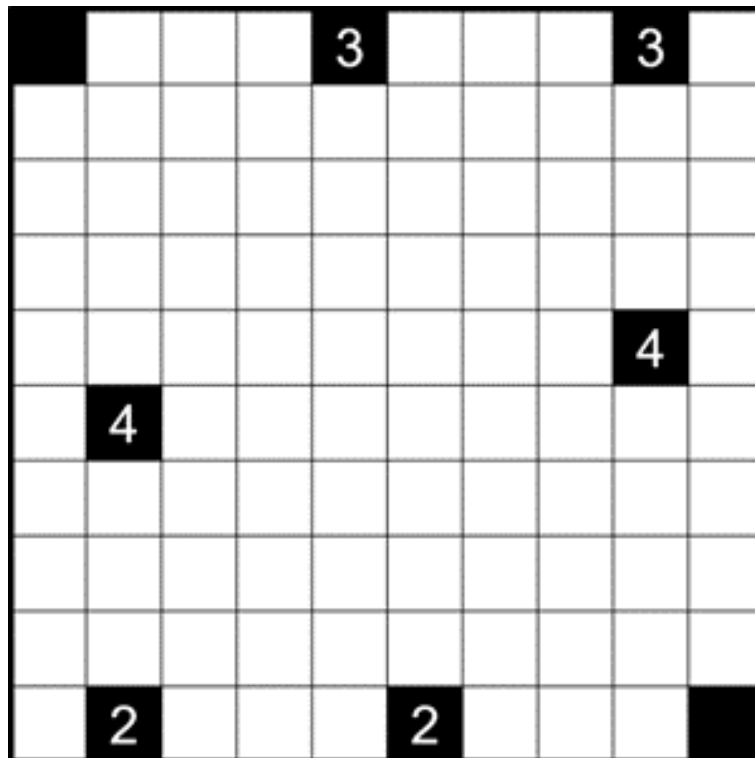


AQUAPELAGO

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er nergens een oppervlak van 2x2 witte vakjes ontstaat. Vakjes met een aanwijzing moeten worden gekleurd en geven aan uit hoeveel vakjes de betreffende groep van elkaar diagonaal rakende gekleurde vakjes bestaat.

AQUAPELAGO

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that all remaining white cells create a single group of connected cells, but no 2x2 area remains fully white. Clue cells must be shaded and indicate the number of cells that belong to the corresponding group of diagonally connected shaded cells.





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. Elk vraagteken staat voor één cijfer.

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. Each questionmark indicates a single digit.

??	42	366	???	35?	285	55?
168						
???						
132						
3??						
177						
96						
?8						

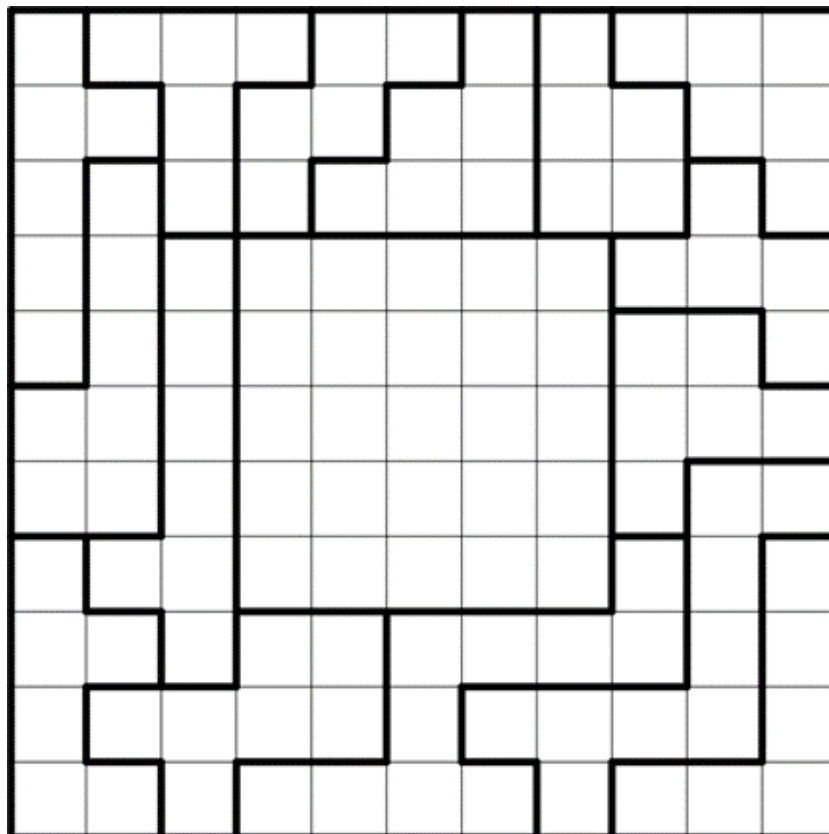
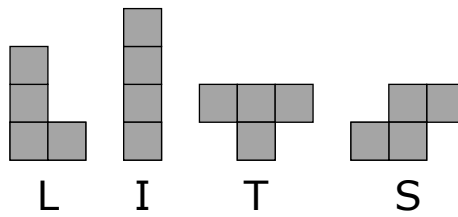


LITS

Plaats één van de gegeven tetrominos in elk vetomrand gebied. Tetrominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. Alle tetrominos moeten horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan en nergens een gebied van 2x2 vakjes volledig bedekken. Tetrominos met **dezelfde vorm** mogen elkaar **niet horizontaal of verticaal** raken.

LITS

Place one of the given tetrominos in every bold outlined region. Tetrominos may be rotated and/or reflected. All tetrominos must be connected horizontally or vertically without having any 2x2 region fully covered. Tetrominos **with the same shape** may **not touch** each other **horizontally or vertically**.



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.

-	4	4	2	2	3	3	1	4
+	4	3	2	3	4	3	0	4

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



SUDOKU – OFFSET

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer rechts van grijs vakje geeft de positie (vanaf de linkerkant) van het cijfer in het grijze vakje aan in de volgende rij.

SUDOKU – OFFSET

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit on the right side of a grey cell indicates the position of the digit in the grey cell in the next row.

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

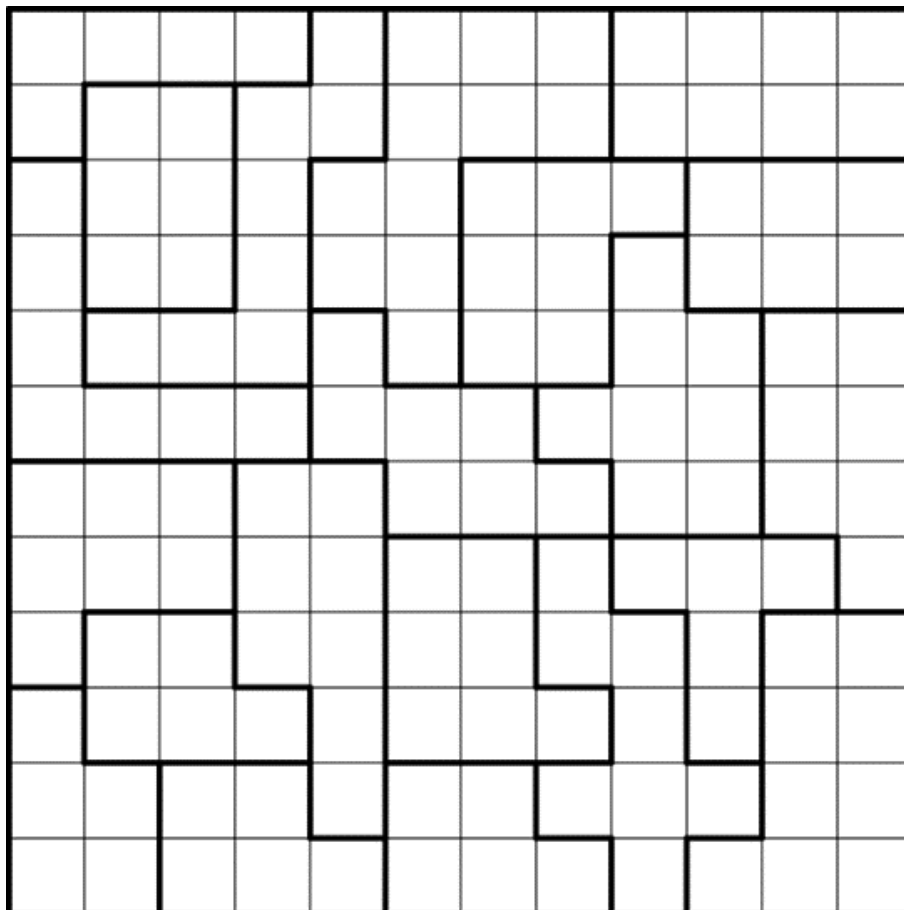
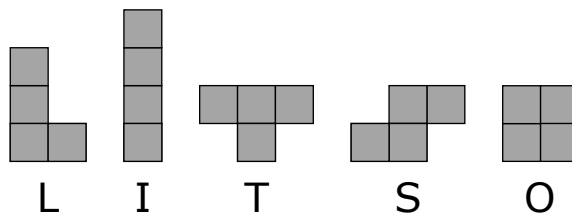


LITSO

Kleur sommige vakjes, zodanig dat in elk vetomrand gebied een ongekleurde tetromino overblijft, waarbij tetromino's van dezelfde vorm elkaar alleen diagonaal mogen raken. Alle gekleurde vakjes moeten horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan, maar nergens mag een oppervlak van 2x2 vakjes volledig gekleurd zijn.

LITSO

Shade some cells, such that in each bold outlined region an unshaded tetromino remains, where tetrominos with the same shape can touch each other only diagonally. All shaded cells must be horizontally or vertically connected, but no 2x2 area can be fully shaded.

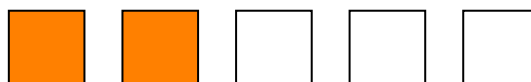
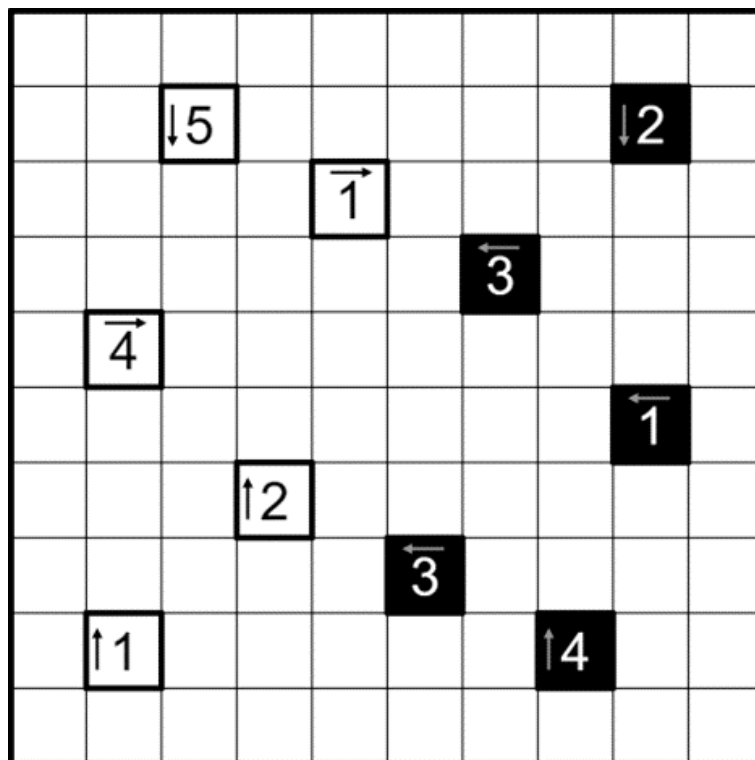


CASTLE WALL

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven de totale lengte van alle lijnstukken die **in de richting** van de betreffende pijl liggen. Aanwijzingen in zwarte vakjes liggen buiten de rondweg, aanwijzingen in witte vakjes liggen binnen de rondweg.

CASTLE WALL

Draw a single closed loop through some cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the corresponding arrow. Clues in black cells must be outside the loop, clues in white cells must be inside the loop.

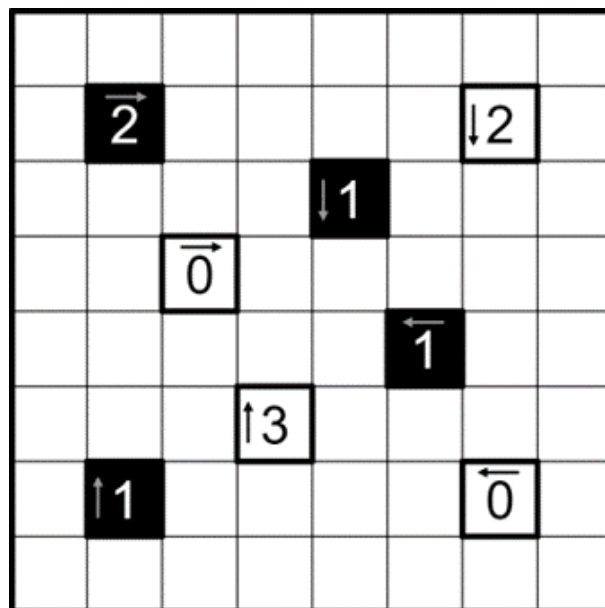


CASTLE WALL

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven de totale lengte van alle lijnstukken die **in de richting** van de betreffende pijl liggen. Aanwijzingen in zwarte vakjes liggen buiten de rondweg, aanwijzingen in witte vakjes liggen binnen de rondweg.

CASTLE WALL

Draw a single closed loop through some cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the corresponding arrow. Clues in black cells must be outside the loop, clues in white cells must be inside the loop.

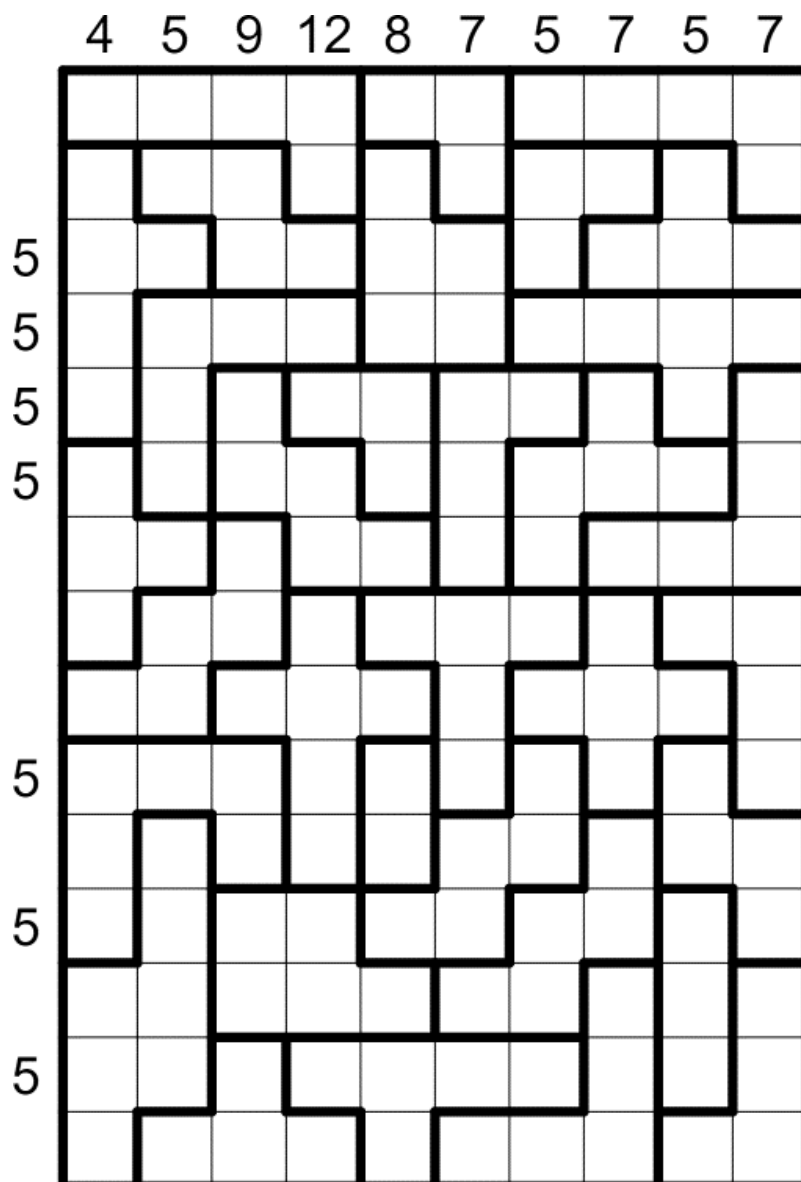


BLOKKENDOOS

Kleur een aantal vakjes zodanig dat ieder vetomrand gebied ófwel helemaal gekleurd ófwel helemaal wit is. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal gekleurde vakjes aan in de betreffende rij of kolom.

CRAZY PAVEMENT

Shade some cells such that each bold outlined region is either entirely shaded or entirely white. Clues outside the grid indicate the number of shaded cells in the corresponding row or column.



SUDOKU – LETTER KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten verschillend zijn. De getallen zijn gecodeerd; de letters A-C moeten worden vervangen door drie verschillende getallen.

SUDOKU – LETTER KILLER.

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the sum of the digits in that cage. Within each cage all digits must be different. The numbers are coded; replace the letters A-C by three different numbers.

BB	AA					BB		
		BB	CC					
					A			
		CC				CC		
BB			CC					
CC								
CC		CC	AA				BB	
				BB				BB
	BB							

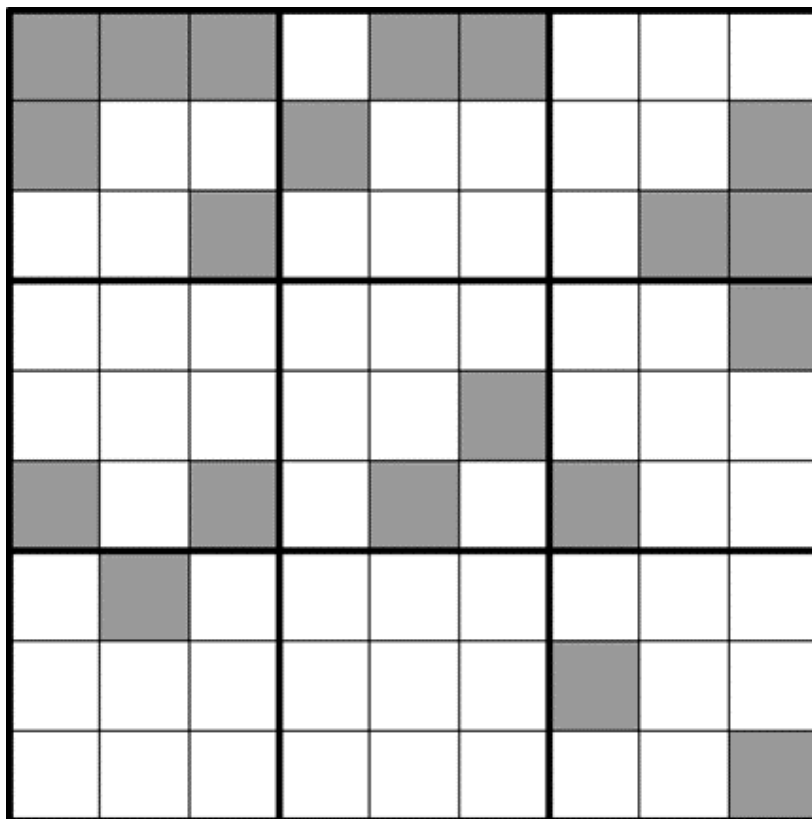


SUDOKU – ODD-EVEN COUNT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een grijs vakje geeft het aantal cijfers in de (maximaal acht) omringende vakjes met dezelfde pariteit (even/oneven) als dat cijfer zelf.

SUDOKU – ODD-EVEN CUNT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a grey cell indicates the number of cells around it (horizontally, vertically and diagonally) that contain digits of the same parity (odd/even) as the digit itself.



CAVE

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen (de grot), waarbinnen geen andere gekleurde vakjes zijn ingesloten. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van de grot er vanaf dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf. Vakjes met aanwijzingen maken altijd deel uit van de grot.

CAVE

Colour some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells (the cave) without enclosing any coloured cells. Clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself. All numbered cells must be a part of the cave.

			3			5			
	3							6	
		4					3		
			5			3			
3									4
		4					3		
3									3
			3			4			
		3					3		
	3								3

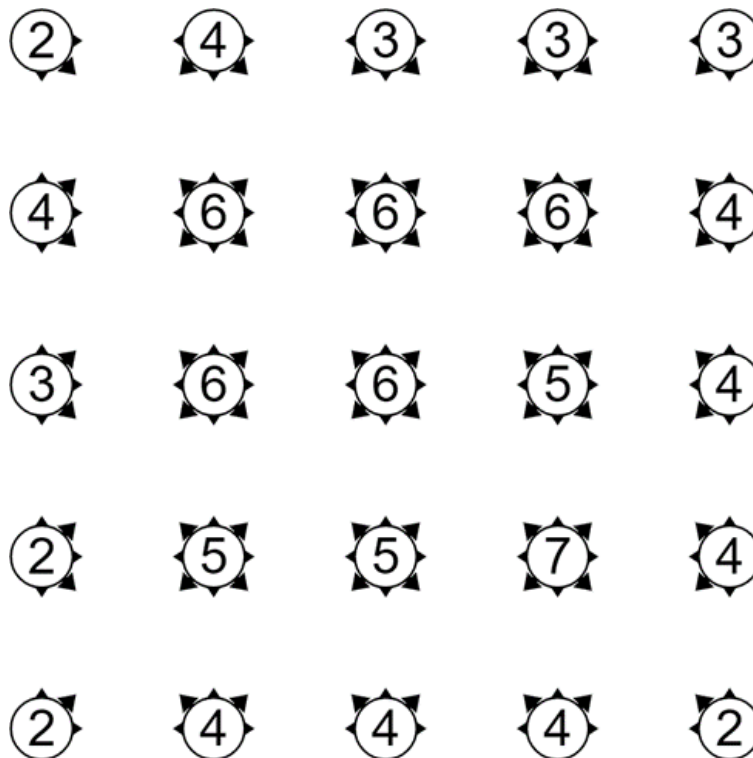


SPAKEN

Teken spaken tussen de naven, zodanig dat alle naven met elkaar in verbinding staan, zonder dat er spaken elkaar kruisen. De aanwijzingen geven het aantal spaken aan dat vanuit die naaf getekend moet worden in de gegeven mogelijke richtingen.

SPOKES

Draw spokes between the hubs such that all hubs are connected to each other, without spokes crossing each other. Clues indicate the number of spokes radiating from that hub in the given possible directions.

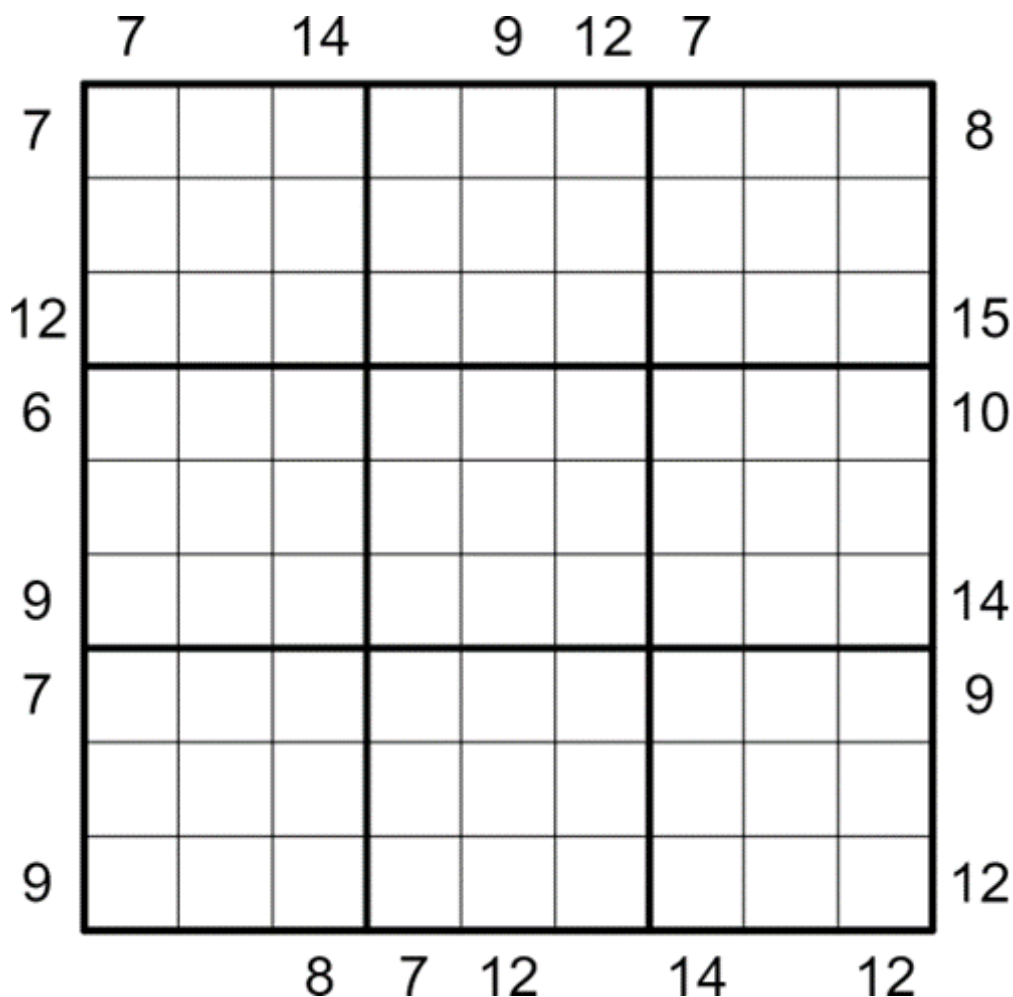


SUDOKU – MINIMAX

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Getallen buiten het diagram geven de som weer van het hoogste en het laagste cijfer in de eerste drie vakjes vanaf die kant.

SUDOKU – MINIMAX

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the smallest and largest digit in the first three cells from that side.

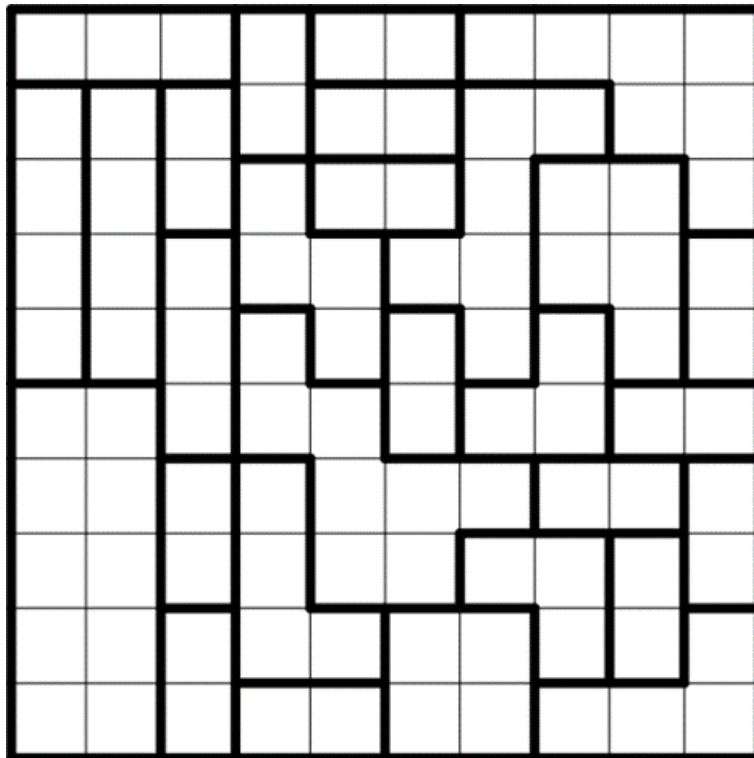


TWEE KEER TERUG

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. De rondweg loopt precies twee keer door elk vetomrand gebied.

DOUBLE BACK

Draw a single closed loop through all cells of the grid that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself. The loop travels through each bold outlined region exactly twice.



SUDOKU – SANDWICH 24

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van de cijfers die moeten worden ingevuld **tussen** het cijfer 2 en het cijfer 4 in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – SANDWICH 24

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits that have to be placed **between** the digit 2 and the digit 4 in the relevant row or column.

	0	10	10	15	16		11	16
6								
31								
5			2					
8				4				
22								
6								



MIJNENVEGER

Plaats een mijn in sommige lege vakjes. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel mijnen er in de acht omliggende vakjes geplaatst moeten worden.

MINE SWEEPER

Place a mine in some of the empty cells. Clues in the grid indicate the number of mines in the eight surrounding cells.

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



OPLOSSINGEN

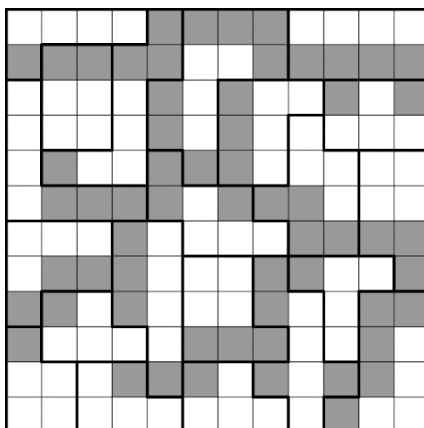
#3473

Sudoku Offset

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

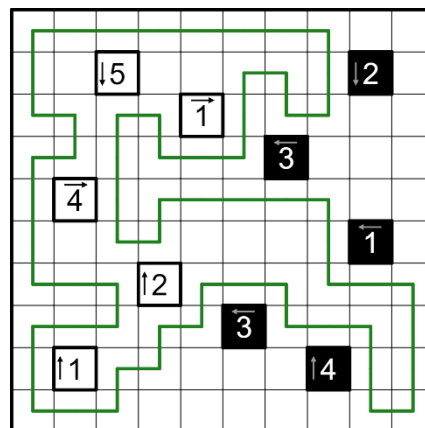
#3474

LITSO



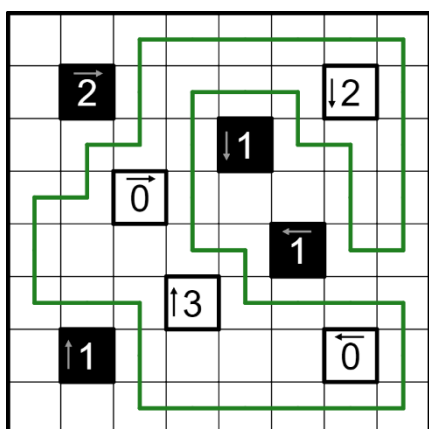
#3475

Castle Wall



#3475

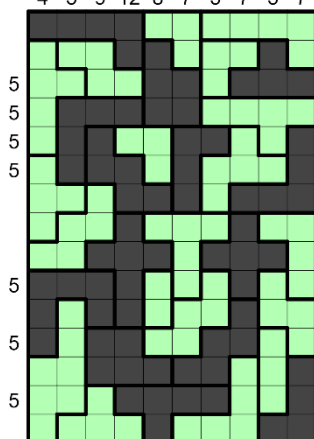
Castle Wall



#3477

Blokkendoos

4 5 9 12 8 7 5 7 5 7



#3476

Sudoku-Letter Killer

BB	AA	8	4	5	7	9	BB	3	2	6	
1	3	7	2	6	1	8	4	5	9		
5	6	9	4	3	AA	2	1	7	8		
2	3	CC	7	9	6	1	CC	5	8	4	
BB	4	1	6	CC	2	8	5	7	9	3	
CC	8	9	5	3	4	7	2	6	1		
CC	6	5	CC	8	AA	1	2	4	9	BB	7
9	4	3	7	BB	5	6	8	1	BB	2	
7	BB	2	1	8	9	3	6	4	5		

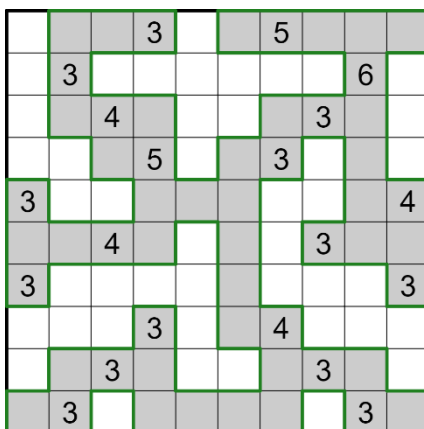
#3478

Odd Even Count

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

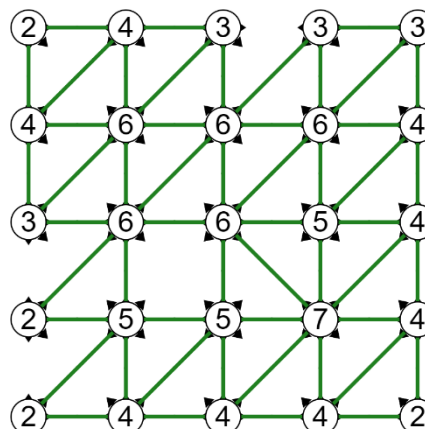
#3479

Cave



#3480

Spaken





OPLOSSINGEN

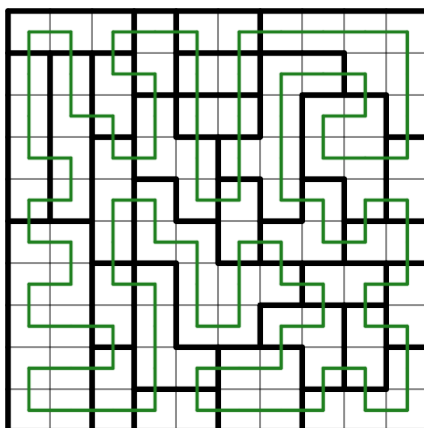
#3481
Sudoku-Minimax

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

#3484
Mijnenveger

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

#3482
Twee keer terug



#3483
Sandwich 24

	0	10	10	15	16	11	16		
6	5	9	8	7	1	2	6	4	3
31	1	4	6	9	3	8	5	2	7
5	3	7	2	5	4	6	9	1	8
8	8	3	9	4	7	1	2	6	5
	6	2	1	8	9	5	3	7	4
	7	5	4	6	2	3	8	9	1
22	2	6	3	1	5	7	4	8	9
6	4	1	5	2	8	9	7	3	6
	9	8	7	3	6	4	1	5	2