



# Puzzelmagazine

## Mei 2024

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
01-05-24	3507	Sterrenslag	3	Reinier Schmiermann
02-05-24	3508	Kuromasu	3	Mark Sweep
03-05-24	3509	Sudoku Killer	4	Wilbert Zwart
06-05-24	3510	Magic Summer	2	Yuk Yee Lee Au
07-05-24	3511	Kreek Aqre	3	Anneke Grünefeld
08-05-24	3512	Sudoku Descriptive Pairs	4	Wilbert Zwart
09-05-24	3513	Vlinderslag	4	Reinier Schmiermann
10-05-24	3514	Sudoku Positiesommen	4	Richard Stolk
13-05-24	3515	Cave	5	Mark Sweep
14-05-24	3516	Fillomino geen rechthoeken	3	Chiel Beenhakker
15-05-24	3517	Sudoku Full Rank	3	Yuk Yee Lee Au
16-05-24	3518	Canal View	3	Saskia Benedictus
17-05-24	3519	Pentopia	4	Anneke Grünefeld
20-05-24	3520	Slang	2	Mark Sweep
21-05-24	3521	Renban	3	Wilbert Zwart
22-05-24	3522	Litso Invers	3	Reinier Schmiermann
23-05-24	3523	Sudoku Boter Kaas en Eieren	4	Yuk Yee Lee Au
24-05-24	3524	Japans Vierkant	5	Anneke Grünefeld
27-05-24	3525	Yajilin Double	2	Chiel Beenhakker
28-05-24	3526	Vierkanten en Rechthoeken	3	Bram de Laat
29-05-24	3527	Futoshiki	3	Anneke Grünefeld
30-05-24	3528	Disco	3	Reinier Schmiermann
31-05-24	3529	Sudoku Magneten	4	Tom Groot Kormelink

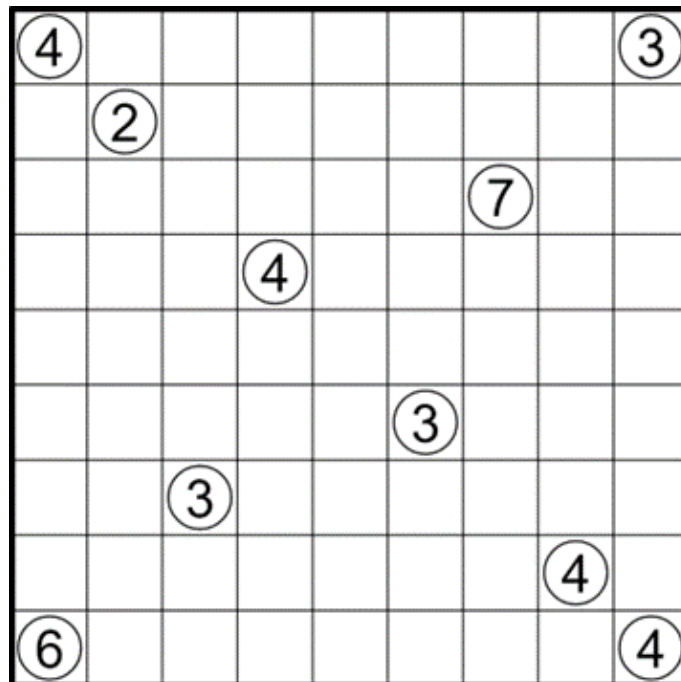


KUROMASU

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.



SUDOKU - 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.

SUDOKU - 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**.

6			22				8	
		22			9	23		
	18		12		6		20	
17			8			18		
				15				
	21		8			13		
18					22			13





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.

51	447	447	438	438	69
51					
240					
240					
285					
285					
78					

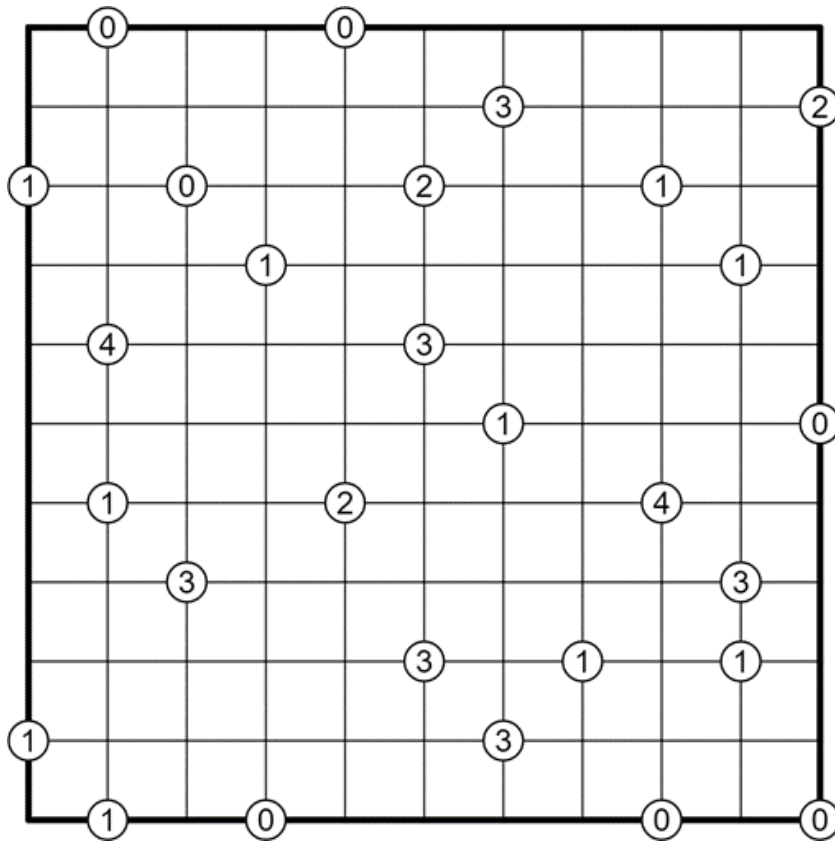


KREEK - AQRE

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.



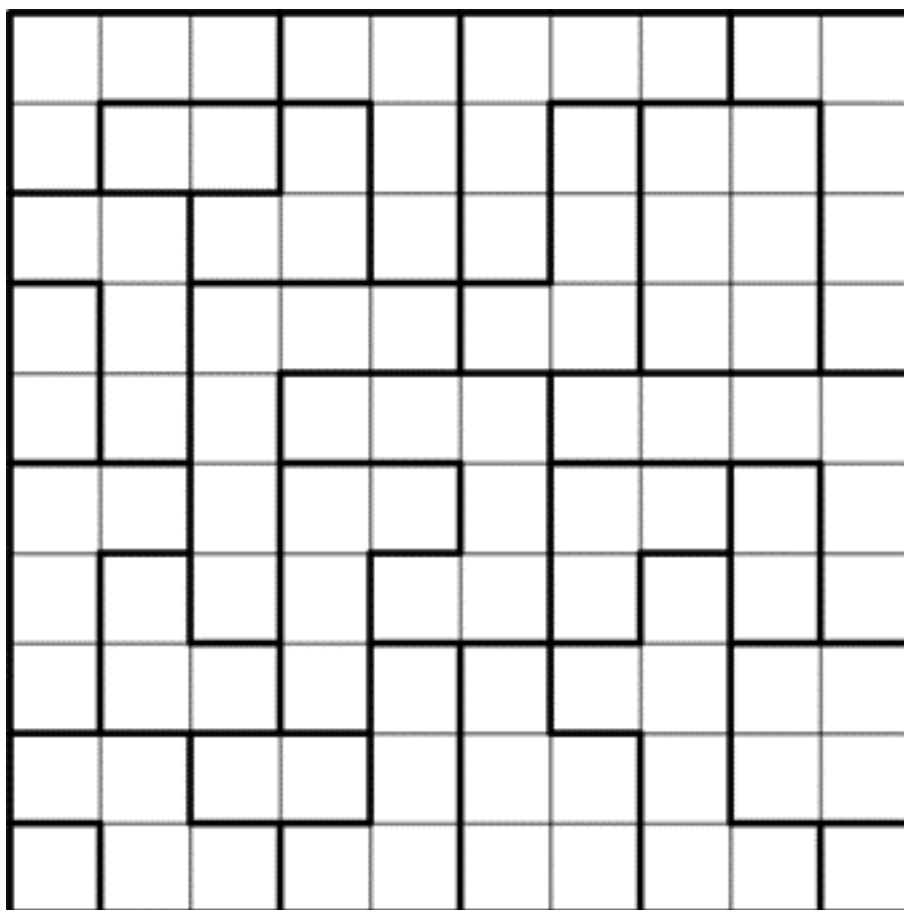


**VLINDERSLAG**

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).





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<sup>de</sup> en B<sup>de</sup> 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 A<sup>th</sup> and B<sup>th</sup> position from that side.

Ath+Bth		5 16 11 8							
A+B		12	4	15					
13 16 13 11 8	14								
	5								
	10								



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.

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

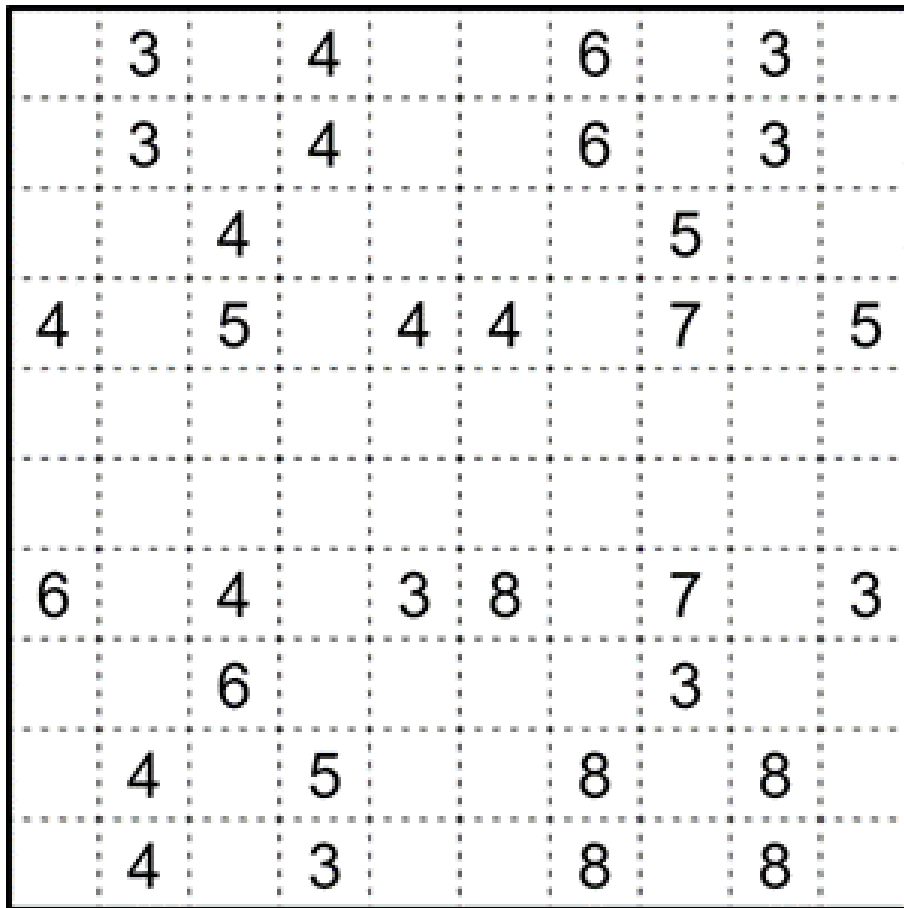


FILLOMINO – GEEN RECHTHOEKEN

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal aangrenzende vakjes. Elk cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Een gebied kan geen enkel, één of meerdere gegeven cijfers bevatten. Gebieden mogen niet rechthoekig zijn.

FILLOMINO – NO RECTANGLES

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Every digit in the grid indicates the number of cells within that region. Regions containing the same number of cells may not touch each other horizontally or vertically. A region may contain none, one, or more than one of the given digits. Regions may not be rectangular in shape.



SUDOKU – FULL RANK

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er zijn 36 9-cijferige getallen te lezen in de vier mogelijke leesrichtingen. Aan al deze getallen wordt een volgnummer toegewezen in oplopende volgorde van 1 tot en met 36. Een aanwijzing buiten het diagram geeft het volgnummer van het 9-cijferige getal aan in de betreffende leesrichting.

SUDOKU – FULL RANK

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In the four possible reading directions 36 9-digit numbers can be read. When listed in ascending order, a serial number is assigned from 1 to 36 to all these numbers. A clue outside the grid indicates the serial number of the 9-digit number when read from that side.

	12	19	35	16	4	6	30	21	26	
10										28
31										9
7										15
24										33
1										23
36										5
27										32
20										2
13										18
	14	3	29	22	25	34	11	8	17	



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 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 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		2		
			11						5
5							5		
		3		6					
	8			2					2
3					4			5	
					4		9		
		3							5
2						4			
		1		0					2

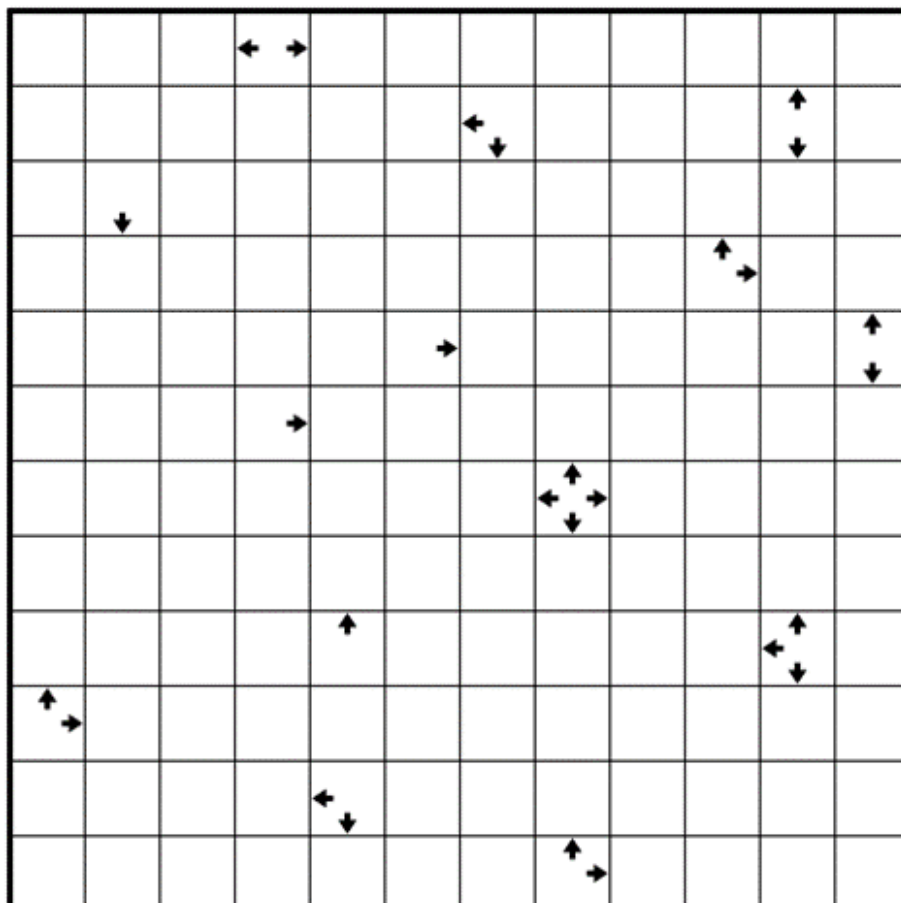
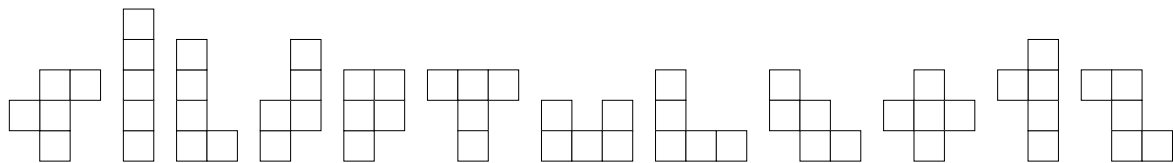


PENTOPIA

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.

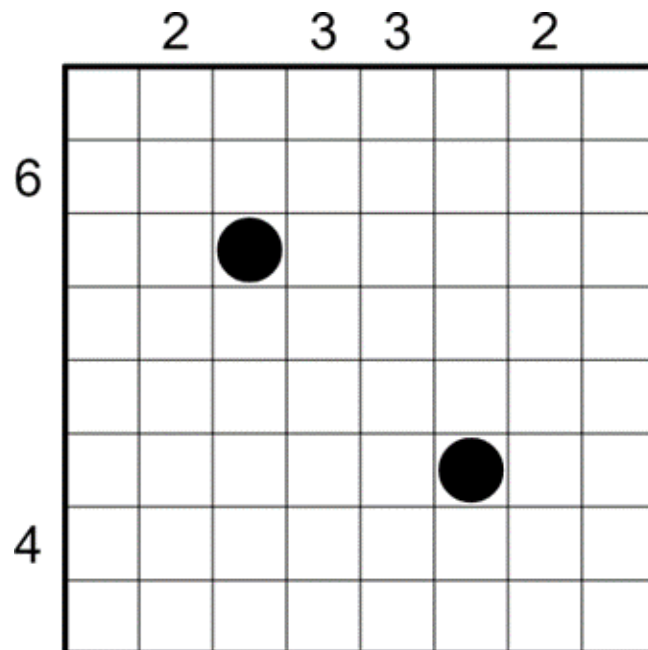


**SLANG**

Teken de slang die in het diagram verborgen zit, beginnend en eindigend bij de zwarte cirkels. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. De cijfers buiten het diagram geven aan hoeveel delen van de slang zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

**SNAKE**

Find a snake in the grid whose head and tail are indicated by the black circles. The snake wriggles horizontally and vertically and never touches itself, not even diagonally. The clues outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in the respective row or column.

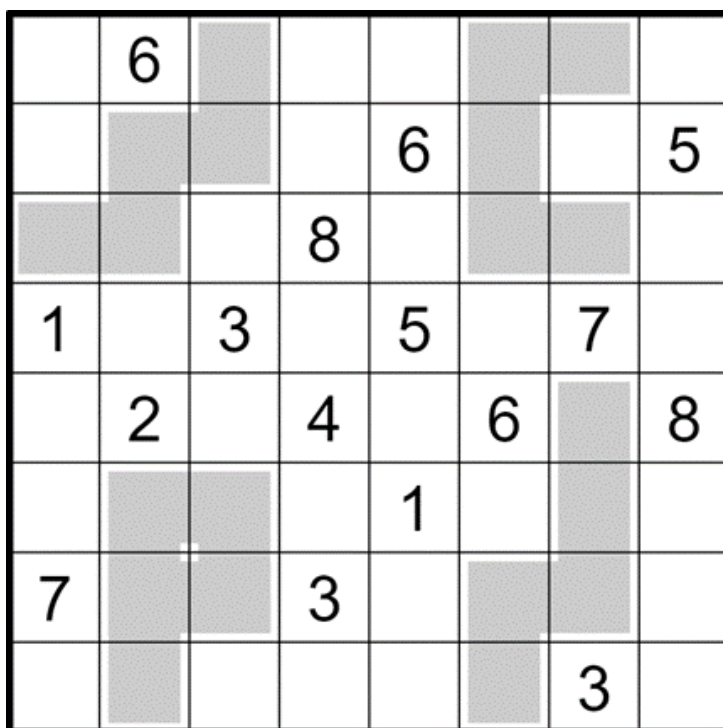


RENBAN

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. De cijfers in ieder gekleurd gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

RENBAN

Place the digits 1-8 exactly once in each row and column. Digits in each coloured area form a Renban group (a group of consecutive digits, in random order).



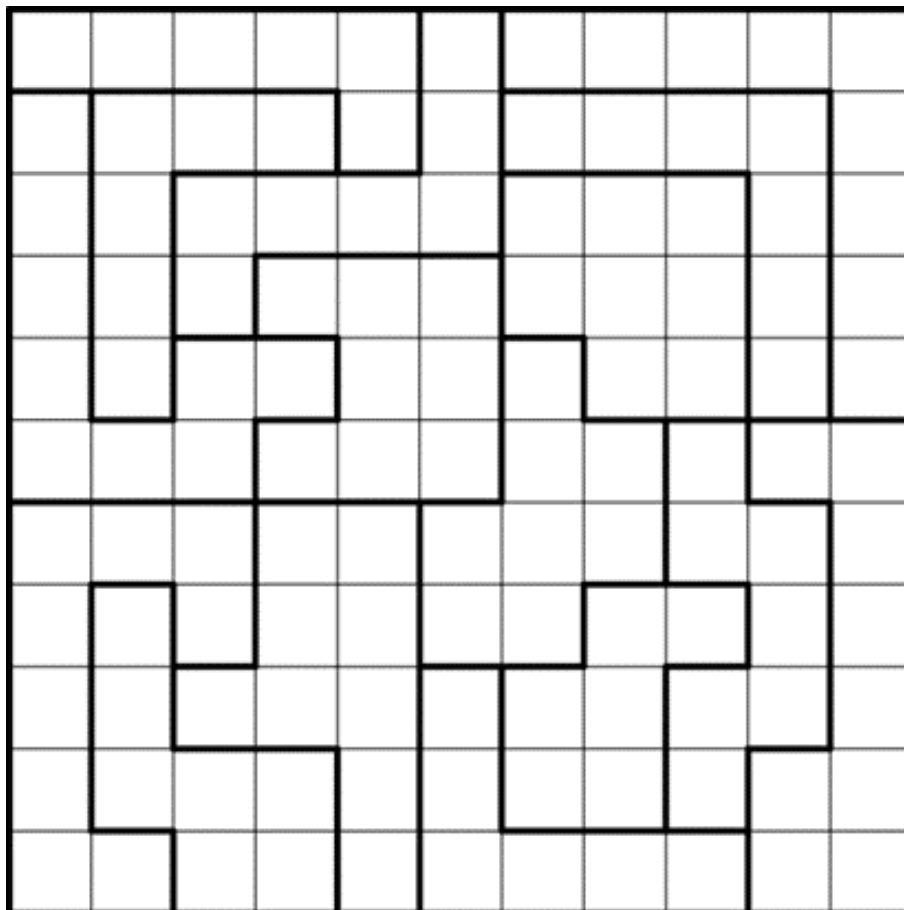
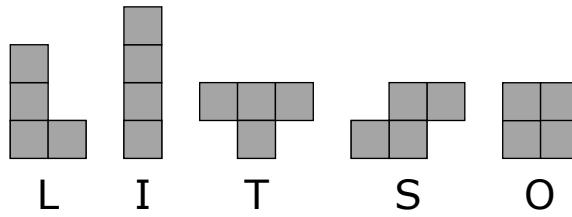


LITSO - INVERS

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 - INVERSE

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.



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.

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



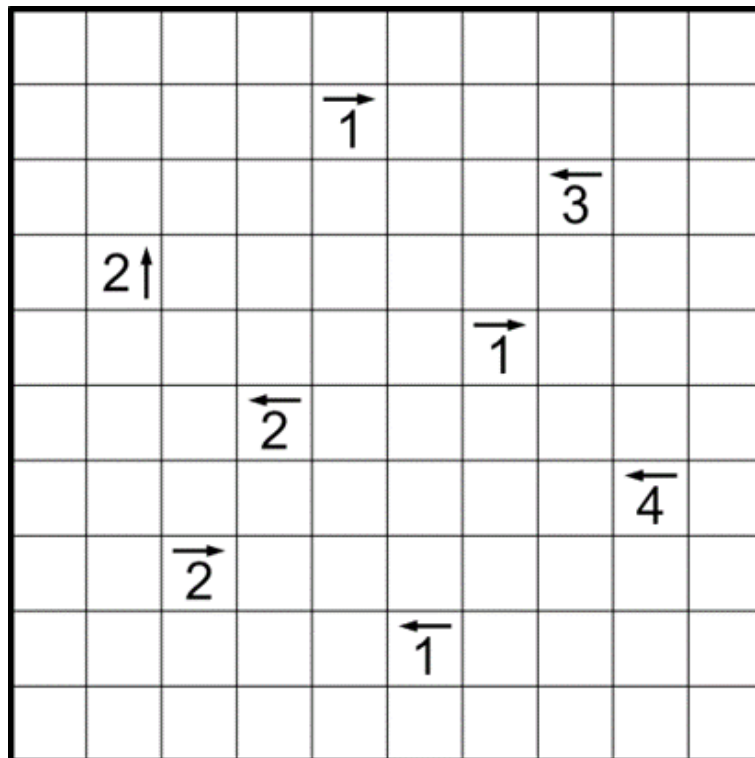


YAJILIN – DOUBLE

Kleur een aantal domino's (blokken van 1x2 gekleurde vakjes), die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg kan worden getekend door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven het aantal gekleurde domino's aan in de richting van de bijbehorende pijl (volledig of gedeeltelijk), waarbij vakjes met aanwijzingen niet kunnen worden gekleurd, en er ook geen rondweg doorheen loopt.

YAJILIN – DOUBLE

Shade some dominos (blocks of 1x2 colored cells), that may touch each other only diagonally, such that a single closed loop can be drawn through all remaining white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the number of shaded dominos in the direction of the corresponding arrow (fully or partially), where clue cells cannot be shaded nor travelled through by the loop.

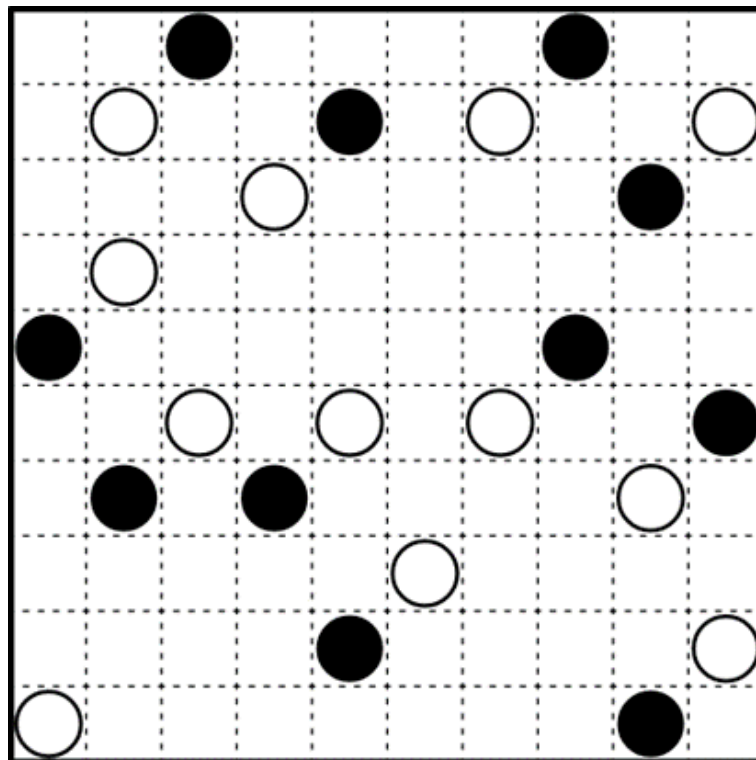


VIERKANTEN EN RECHTHOEKEN

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Ieder gebied bevat één cirkel. Een gebied met een zwarte cirkel moet een vierkant zijn. Een gebied met een witte cirkel moet een rechthoek zijn, maar mag geen vierkant zijn.

SQUARES AND RECTANGLES

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Regions containing the same number of cells can touch each other only at the corners. Each region must contain one circle. A region with a black circle must be a square. A region with a white circle must be a rectangle, but may not be a square.



FUTOSHIKI

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom, rekening houdend met de groter-dan-tekens.

FUTOSHIKI

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column, in accordance with the greater than-signs.

				>		
^			^			
		>	>	>		>
			<	<		
	^			^		<
	^					
		<	<			
		2	4	^	<	<
						2
		>	>	>		

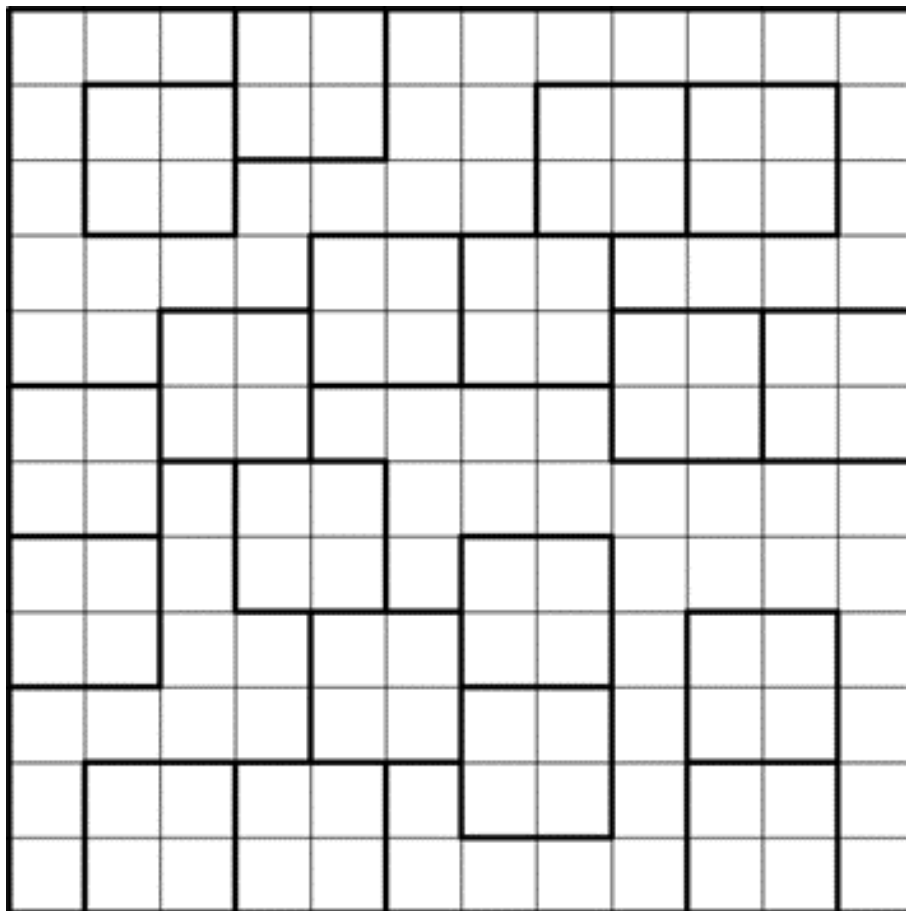


DISCO

Kleur een aantal vakjes zodat er één aaneengesloten muur van gekleurde vakjes ontstaat. Dit gebied mag nergens een oppervlakte van 2x2 gekleurde vakjes bevatten. Elk vetomrand gebied bevat precies twee verschillende stukjes van de muur.

DISCO

Shade some cells to create a single orthogonally connected wall. This wall may not cover a 2x2 area anywhere. Each bold outlined region must contain exactly two separate sections of the wall.



SUDOKU – MAGNETEN

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij, kolom en 2x4-blok. Verder is het diagram verdeeld in 1x2-blokken (omstippelde gebieden). Sommige daarvan zijn magneten (met één plus- en één minpool), waarbij gelijke polen (plus of min) niet naast elkaar kunnen liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in respectievelijk alle plus- of minpolen in de betreffende rij of kolom. Cijfers in neutrale 1x2-gebieden voegen niets toe aan deze sommen.

SUDOKU – MAGNETS

Place the digits 1-8 exactly once in each row, column and 2x4 block. Furthermore, the grid is divided into 1x2 blocks (dotted outlined regions). Some of these are magnets (with one positive and one negative pole, where identical polarities (plus or minus) cannot be adjacent). Clues outside the grid indicate the sum of the digits in respectively all positive or negative poles in the corresponding row or column. Digits in neutral regions do not contribute to these sums.

+		13	10	14	20
	-		2		6

7							
12 24							
3 6							
10 2							
22							
10							



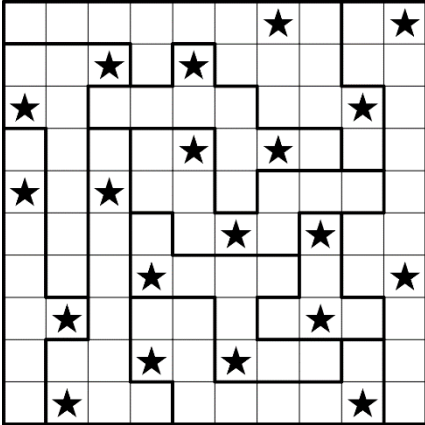




OPLOSSINGEN

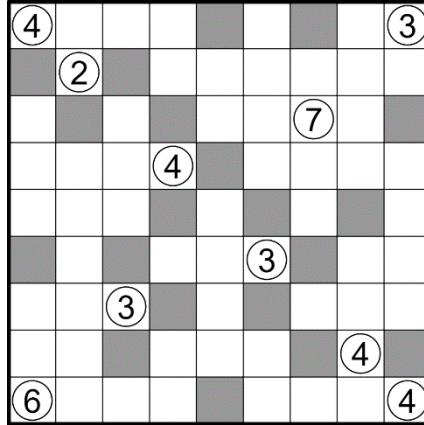
#3507

Sterrenslag



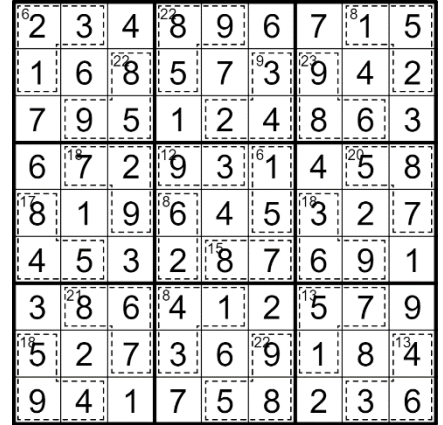
#3508

Kuromasu



#3509

Sudoku-Killer



#3510

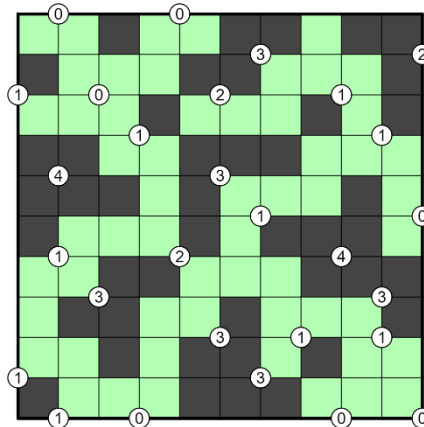
Magic Summer

51 447 447 438 438 69

51	3	4		5		1	2
240	2	3	4		5		1
		2	3	4	1	5	
240	1		2	3	4		5
285	5	1		2	3	4	
285		5	1		2	3	4
78	4		5	1		2	3

#3511

Kreek Aqre



#3512

Sudoku Descriptive Pairs

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

#3513

Vlinderslag

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

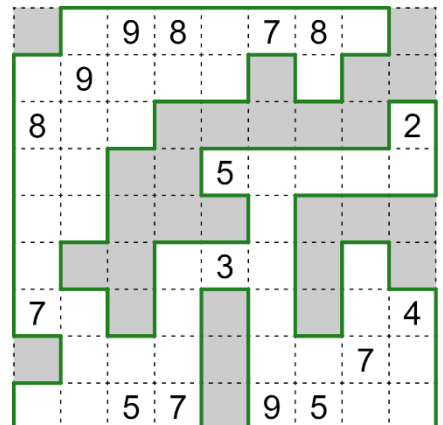
#3514

Sudoku Positiesommen

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

#3515

Cave



OPLOSSINGEN

#3516

Fillomino geen Rechthoeken

8	3	3	4	6	6	6	6	3	3
8	3	4	4	5	4	6	6	3	5
8	8	4	5	5	4	8	5	5	5
4	8	5	5	4	4	8	7	7	5
4	8	8	4	8	8	8	7	7	7
4	4	8	4	3	3	8	7	3	3
6	6	4	4	3	8	8	7	4	3
6	6	6	5	5	5	3	3	4	4
6	4	5	5	3	8	8	3	8	4
4	4	4	3	3	8	8	8	8	8

#3517

Sudoku Full Rank

	12	19	35	16	4	6	30	21	26	
10	3	5	9	4	1	2	8	6	7	28
31	8	6	4	7	9	5	2	1	3	9
7	2	7	1	3	6	8	9	5	4	15
24	6	8	7	2	5	3	1	4	9	33
1	1	2	3	9	4	7	5	8	6	23
36	9	4	5	1	8	6	7	3	2	5
27	7	3	6	5	2	1	4	9	8	32
20	5	9	2	8	3	4	6	7	1	2
13	4	1	8	6	7	9	3	2	5	18
	14	3	29	22	25	34	11	8	17	

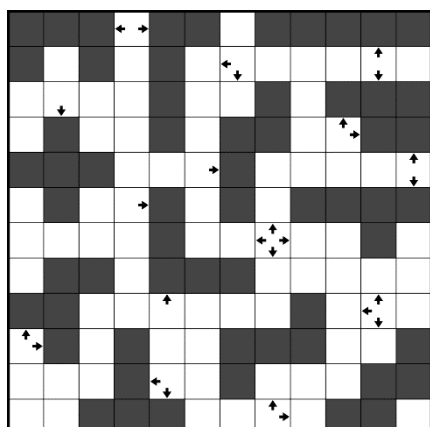
#3518

Canal View

1					2		2		
			11						5
5								5	
		3		6					
	8			2					2
3				4				5	
				4			9		
		3							5
2						4			
		1		0					2

#3519

Pentopia



#3520

Snake

	2		3	3		2	
6							
4							

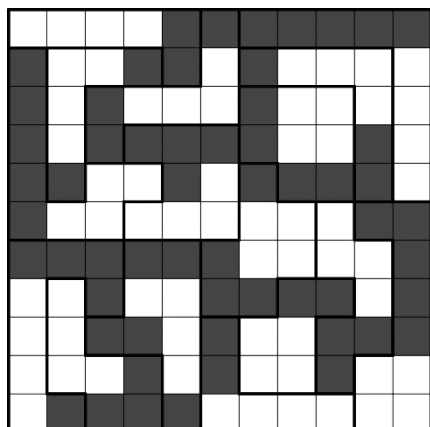
#3521

Renban

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

#3522

Litso Invers



#3523

Sudoku Boter Kaas en Eieren

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

#3524

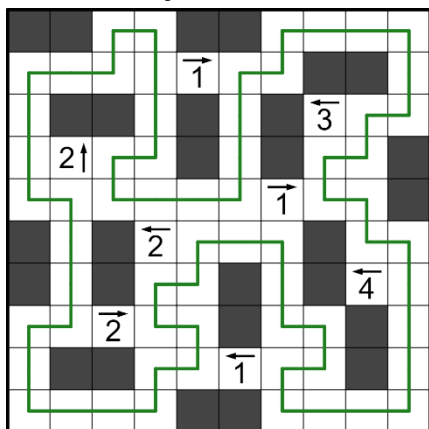
Japans Vierkant

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

OPLOSSINGEN

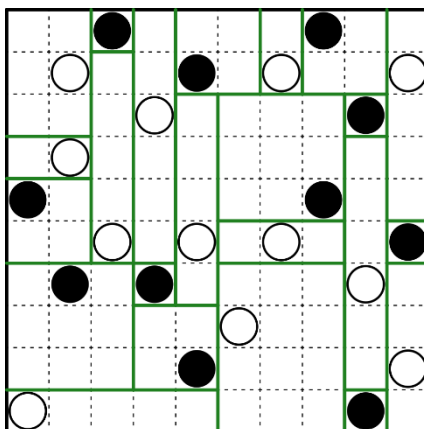
#3525

Yajilin Double



#3526

Vierkanten en Rechthoeken



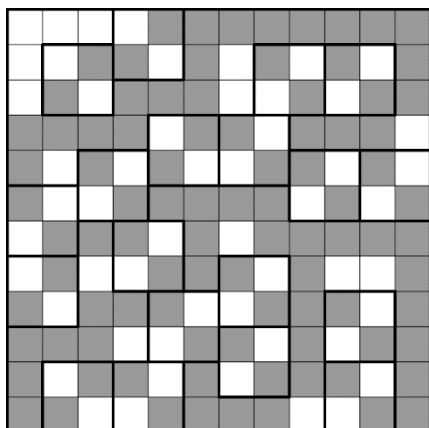
#3527

Futoshiki

2	1	4	7	>6	3	5
3	7	>6	>5	>1	4	>2
5	2	1	<3	<4	7	6
4	3	7	2	5	<6	1
7	4	<5	<6	2	1	3
1	6	2	4	3	<5	<7
6	>5	>3	>1	7	2	4

#3528

Disco



#3529

Sudoku Magneten

+				13	10		14	20	
-					2			6	
7	5	3	6	4	8	1	2	7	
12	24	1	7	2	8	3	5	6	4
		4	1	5	7	2	6	3	8
3	6	8	6	3	2	5	4	7	1
		3	5	7	1	4	2	8	6
10	2	2	4	8	6	1	7	5	3
22		6	2	4	3	7	8	1	5
10		7	8	1	5	6	3	4	2