



Puzzelmagazine

Juni 2024

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

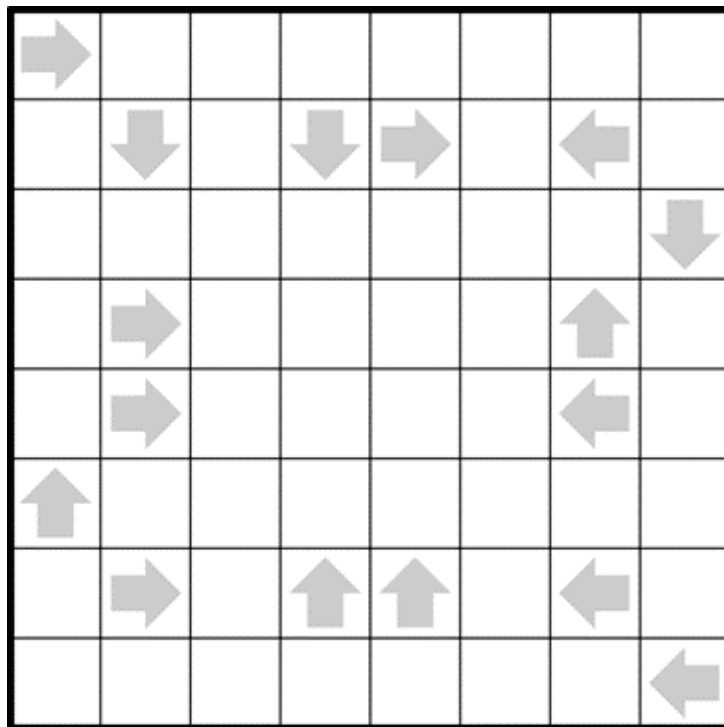
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
03-06-24	3530	Nemo	2	Mark Sweep
04-06-24	3531	Pentomino kreek	3	Anneke Grünefeld
05-06-24	3532	Sudoku - TicTacToe - DRAW	3	Yuk Yee Lee Au
06-06-24	3533	Slovak Sums	4	Chiel Beenhakker
07-06-24	3534	Snake	5	Reinier Schmiermann
10-06-24	3535	Magneten	2	Wilbert Zwart
11-06-24	3536	flats	2	Bram de Laat
12-06-24	3537	Yajilin (Double)	3	Chiel Beenhakker
15-06-24	3538	Kuromasu	4	Mark Sweep
14-05-24	3539	Tatamisudoku	5	Lars Slofstra
17-06-24	3540	kuromasu	2	Saskia Benedictus
18-06-24	3541	sterrenslag	3	Bram de Laat
19-06-24	3542	Buren - Chaos	3	Richard Stolk
20-06-24	3543	Castle Wall	4	Mark Sweep
21-06-24	3544	Sudoku - Magneten	5	Tom Groot Kormelink
24-06-24	3545	Slovak Sums	2	Chiel Beenhakker
25-06-24	3546	Slitherlink - alle eentjes	3	Yuk Yee Lee Au
26-06-24	3547	Snake	3	Mark Sweep
27-06-24	3548	Sudoku consecutive	3	Anneke Grünefeld
28-06-24	3549	double choco	4	Saskia Benedictus

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.

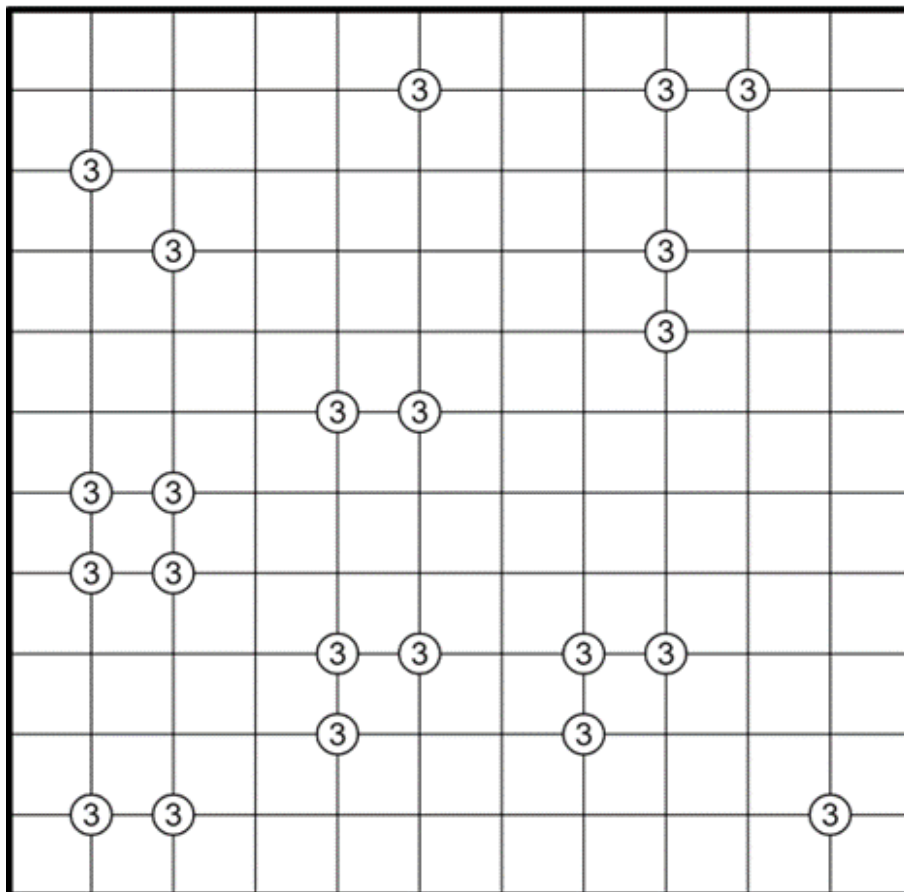
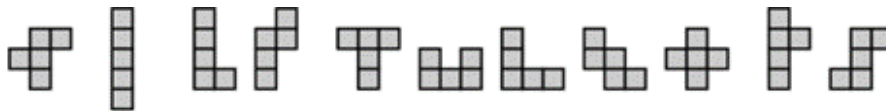


PENTOMINO - KREEK

Plaats alle gegeven pentomino's in het diagram, zodanig dat ze elkaar alleen diagonaal mogen raken. De pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Alle overgebleven witte vakjes (de kreek) staan orthogonaal met elkaar in verbinding. Een cijfer in een rondje geeft aan hoeveel van de omliggende vakjes gekleurd moeten worden.

PENTOMINO - CREEK

Place all given pentomino's in the grid, such that they may only touch each other, diagonally. The pentomino's may be rotated and/or mirrored. 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.



SUDOKU – BOTER KAAS EN EIEREN – GELIJKSPEL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In geen enkel 3x3-blok komt een rijtje van drie even of drie oneven cijfers in een rechte lijn (horizontaal, verticaal of diagonaal) voor.

SUDOKU – TIC TAC TOE – DRAW

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. No 3x3 region can contain a line of three odd digits or three even digits in a straight line (horizontal, vertical or diagonal).

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

SLOWAAKSE SOMMEN

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen in de grijze vakjes geven de som aan van alle cijfers die horizontaal of verticaal aan dat vakje grenzen. Het aantal stippen geeft aan hoeveel van die aangrenzende vakjes een cijfer bevatten.

SLOVAK SUMS

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues in grey cells indicate the sum of all digits in horizontally and vertically adjacent cells. The number of dots indicates how many of that adjacent cells contain a digit.

1-5

					3 ○○			
	4 ○						8 ○○	
				14 ○○○				
○								
		8 ○○○		16 ○○○○		9 ○○○		
								5 ○○
				12 ○○○				
	12 ○○○						7 ○○○	
			4 ○○					

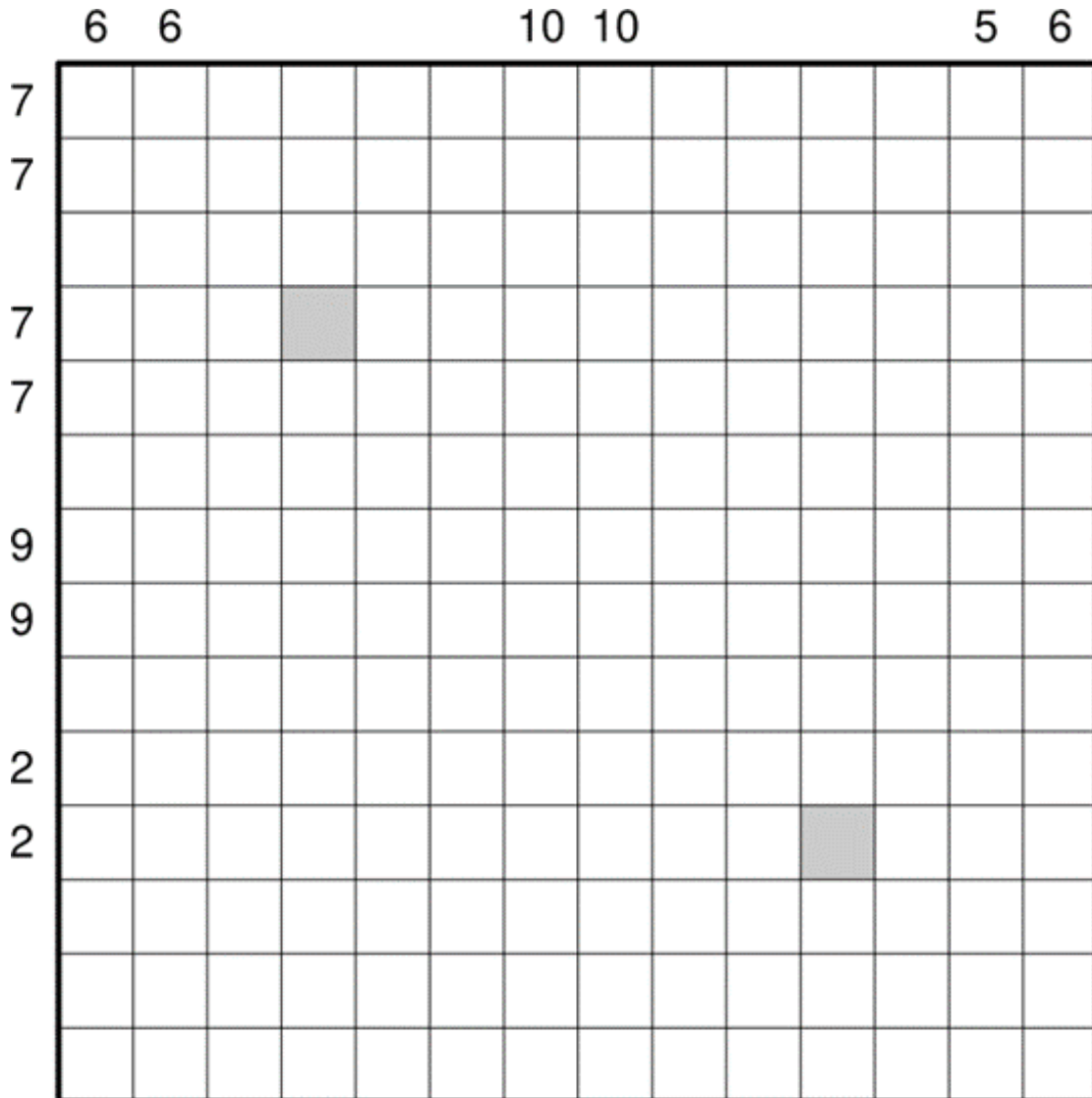


SLANG

Teken de slang die in het diagram verborgen zit, beginnend en eindigend bij de grijze vakjes. 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 grey cells. 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.



MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken een magneet (met één plus- en één minpool). Gelijke polen (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 a magnet (with one positive and one negative pole) into some of the 1x2 blocks. Identical polarities (plus or minus) can not be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the corresponding row or column.

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

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

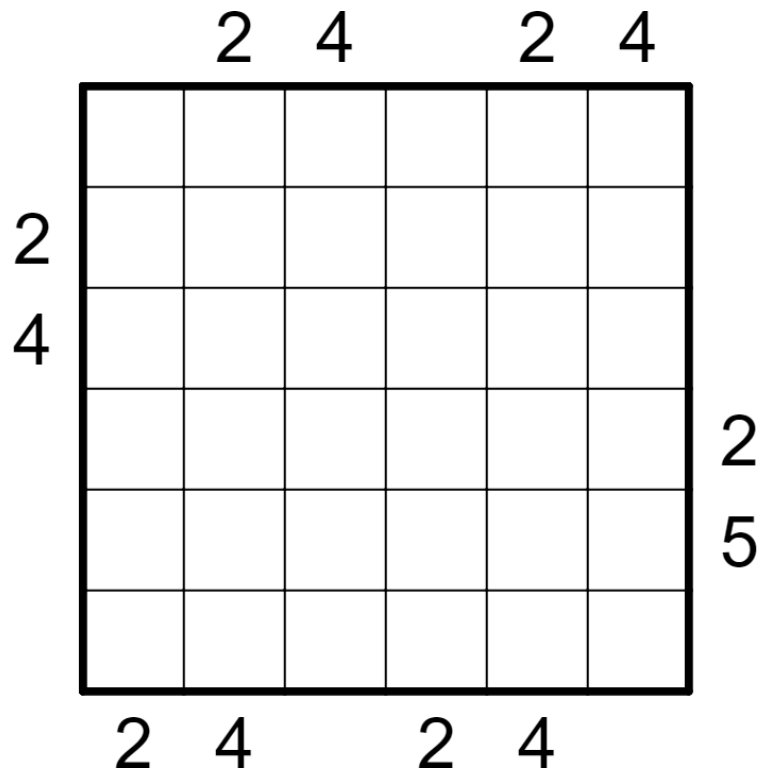


FLATS

Plaats de cijfers **1-6** precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

SKYSCRAPERS

Place the digits **1-6** exactly once in each row and column. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.

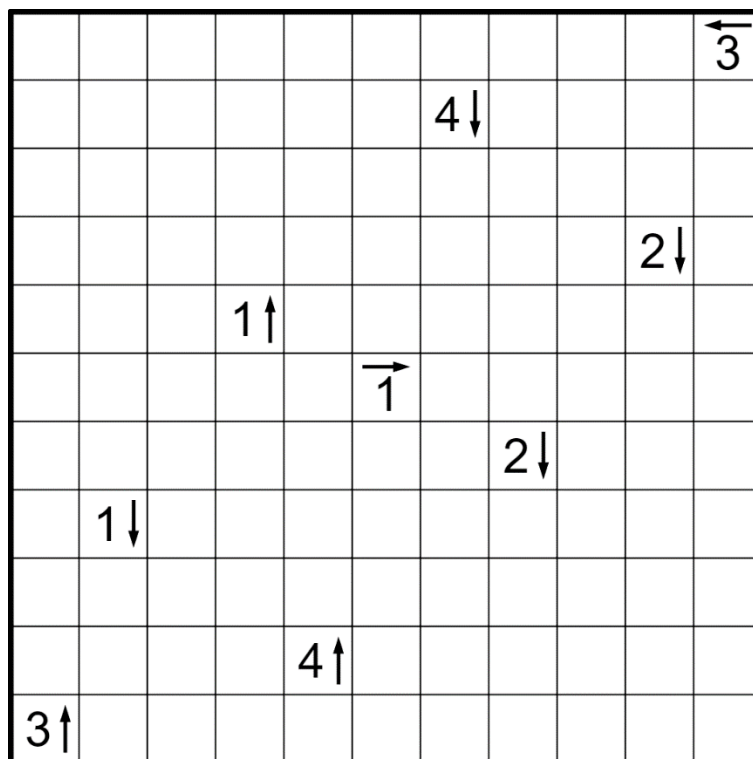


YAJILIN DOUBLE

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.

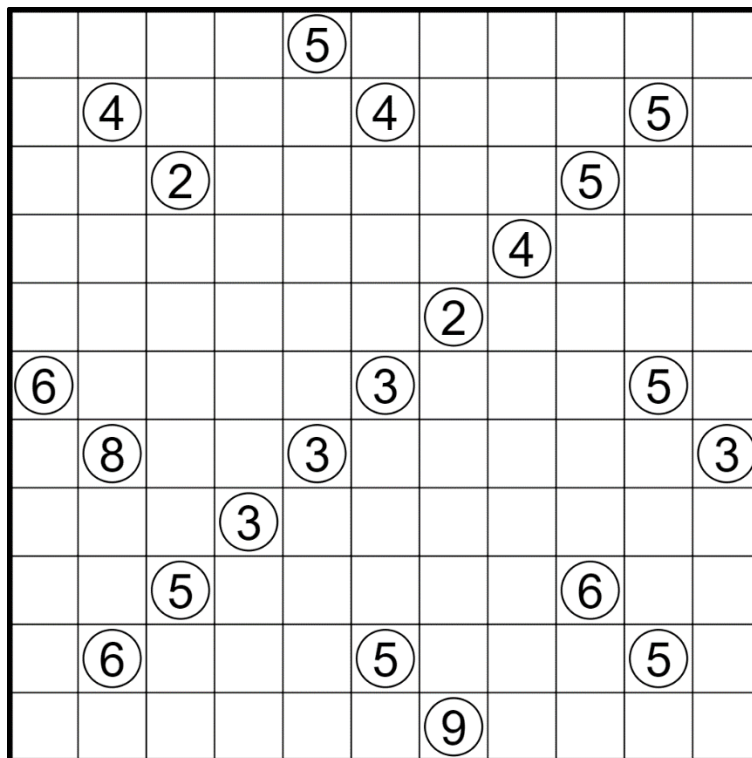


KUROMASU

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 blijven wit en 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 remain white and indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically- from that cell, **including** the cell itself.



TATAMISUDOKU

Normale sudokuregels zijn van toepassing. Verdeel het diagram in rechthoekige regio's zodat elke regio precies één killer-clue bevat. Vier regio's kunnen nooit samen een gemeenschappelijk hoekpunt hebben. Cijfers binnen een regio zijn verschillend en hun som is gelijk aan de killer-clue van die regio. Cijfers die in een cel met killer-clue geplaatst worden geven informatie over de vorm van de regio:

1-4: de regio heeft een grotere breedte dan hoogte

5: de regio is vierkant

6-9: de regio heeft een grotere hoogte dan breedte

TATAMISUDOKU

Normal sudoku rules apply. Divide the grid into rectangular regions so that each region contains exactly one killer clue. Four regions cannot share the same corner. Digits may not repeat within a region and sum to the killer clue. The digit placed in a cell containing a killer clue gives information about that region:

1-4: The region has a greater width than height.

5: The region is a square.

6-9: The region has a greater height than width.

	8			1			6	
1	31		15				34	3
		12				26		
					3			
35		2		45		6		39
		26	8				25	
			33					
3	17				23		26	4
	7	18		4			9	



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 blijven wit en 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 remain white and indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically- from that cell, **including** the cell itself.

			2						
4					8				
				8					
4	5				8				
2			5			9	4		
	6		7			7			5
				10				5	7
					7				
				5					8
						10			



18 JUNI 2024

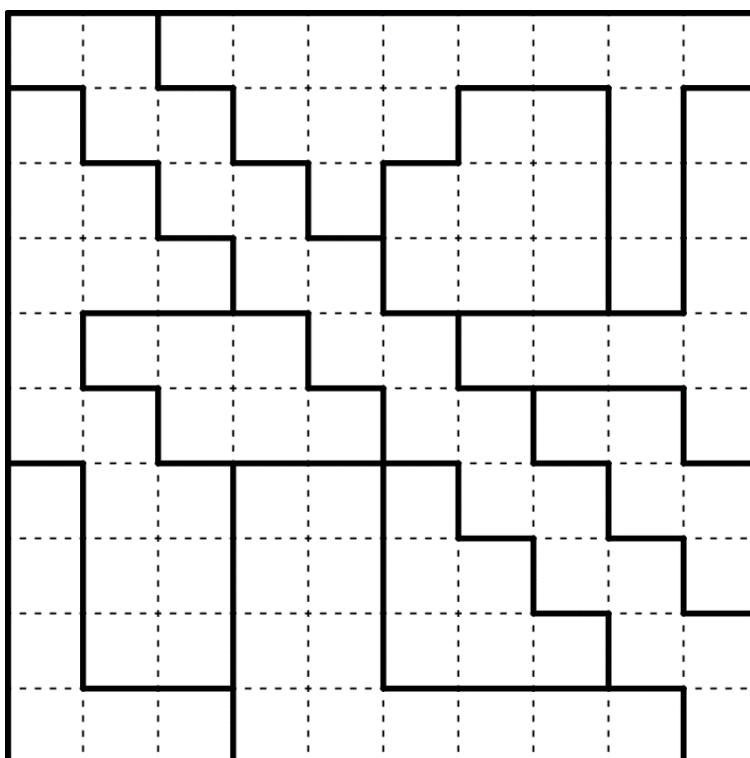


STERRENSLAG

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.



By Bram de Laat



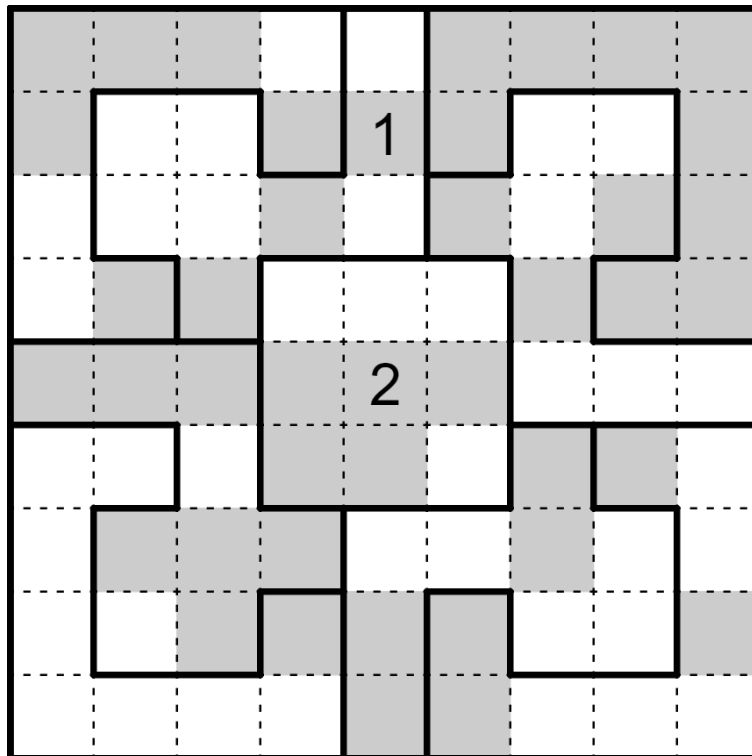
Puzzle ID: #3541

BUREN CHAOS

Plaats de cijfers 1-3 precies drie keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. 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 IRREGULAR

Place digits 1-3 exactly three times each in each row, column and bold outlined region. 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

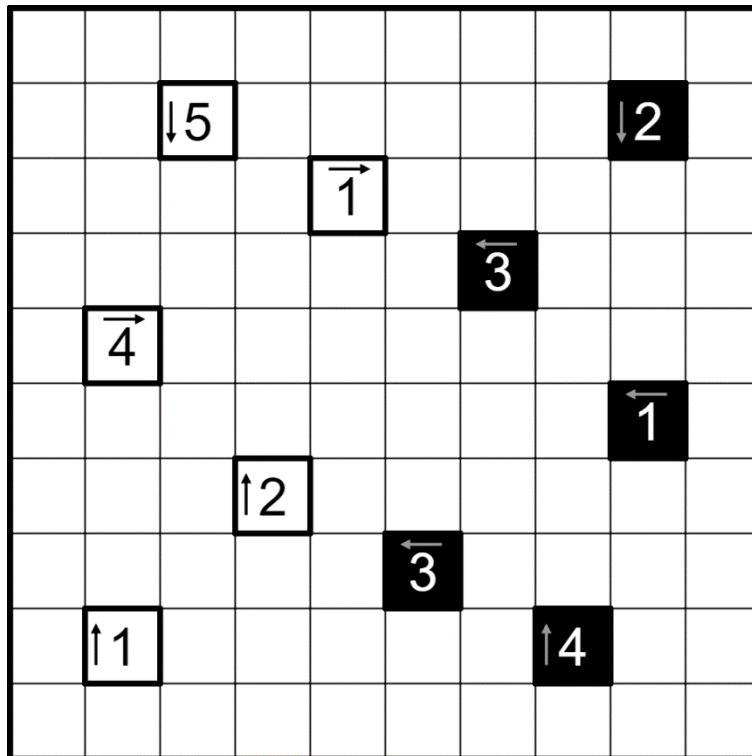


KASTEELMUUR

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 in het diagram geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die **in de richting** van de bijbehorende pijl in de betreffende rij of kolom liggen. Hierbij liggen witte vakjes binnen de rondweg, zwarte vakjes buiten 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 inside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the attached arrow in the corresponding row or column. Furthermore, white cells fall inside the loop, black cells fall outside the loop.



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) can not 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.

+	8	14	9	5	2
-			15	10	19

7	4								
10	4								
11	4								
10									



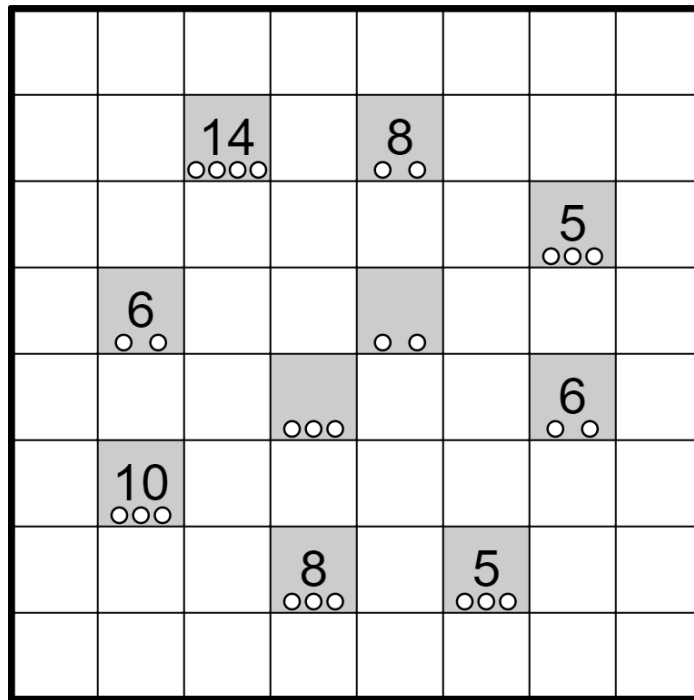
SLOVAK SUMS

Plaats de cijfers van de aangegeven reeks buiten het diagram precies één keer in elk rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen in de grijze vakjes geven de som aan van alle cijfers die horizontaal of verticaal aan dat vakje grenzen. Het aantal stippen geeft aan hoeveel van die aangrenzende vakjes een cijfer bevatten.

SLOVAK SUMS

Place the digits from the range given outside the grid exactly once in each row and column. Some cells remain empty. Clues in grey cells indicate the sum of all digits in horizontally and vertically adjacent cells. The number of dots indicates how many of that adjacent cells contain a digit.

1-4

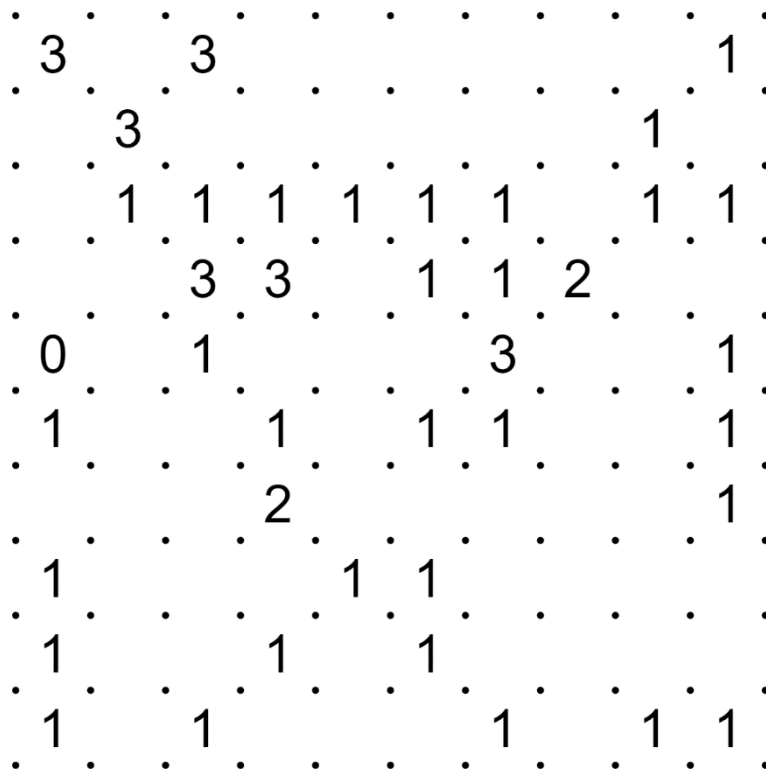


KAMERTJE VERHUREN ALLE EENTJES

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De aanwijzingen geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan. **ALLE eentjes zijn gegeven.**

SLITHERLINK ALL ONES

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the clue. **All ones are given**

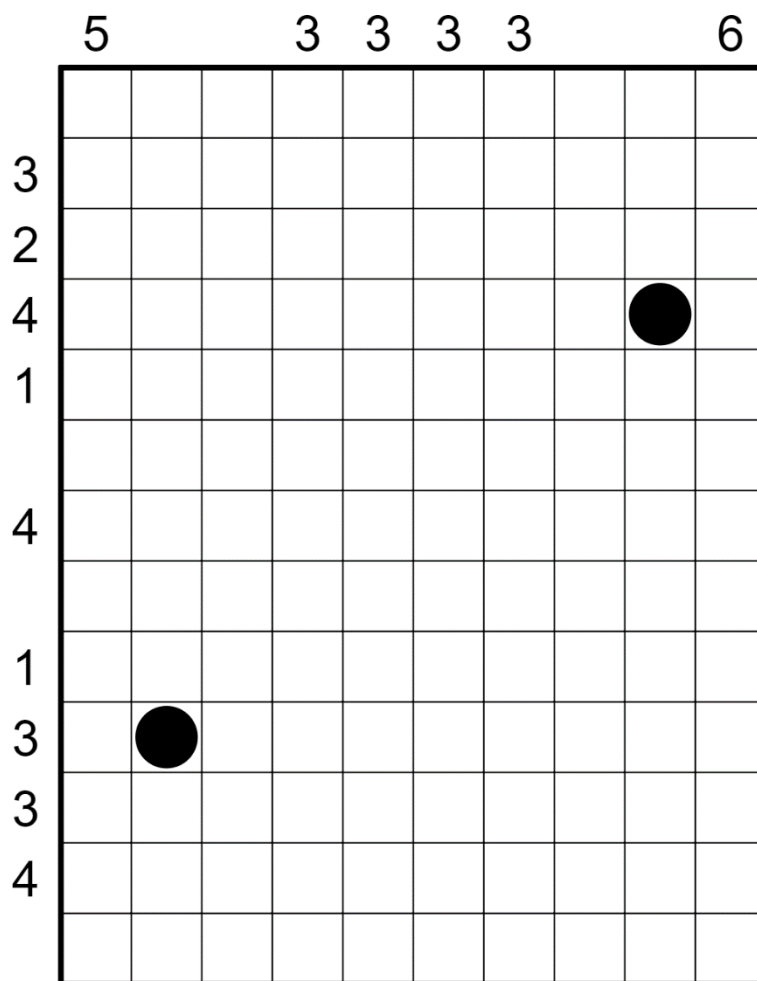


SLANG

Teken een slang (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram, waarvan kop en staart zijn aangegeven met de grijze vakjes. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in de betreffende rij of kolom bezet zijn door de slang.

SNAKE

Draw a snake (a one cell wide coloured path) in the grid, whose head and tail are indicated by the grey cells. The snake wriggles horizontally and vertically, but never touches itself, not even diagonally. The clues outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in the corresponding row or column.

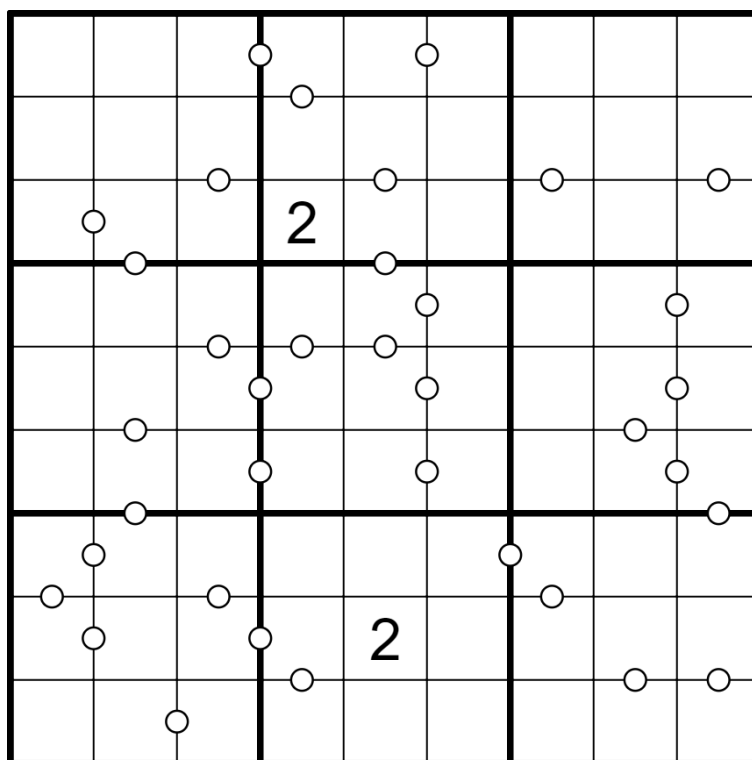


SUDOKU OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen dat de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend zijn, is dat aangegeven met een rondje.

SUDOKU CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** two adjacent cells with consecutive digits are marked with a circle.

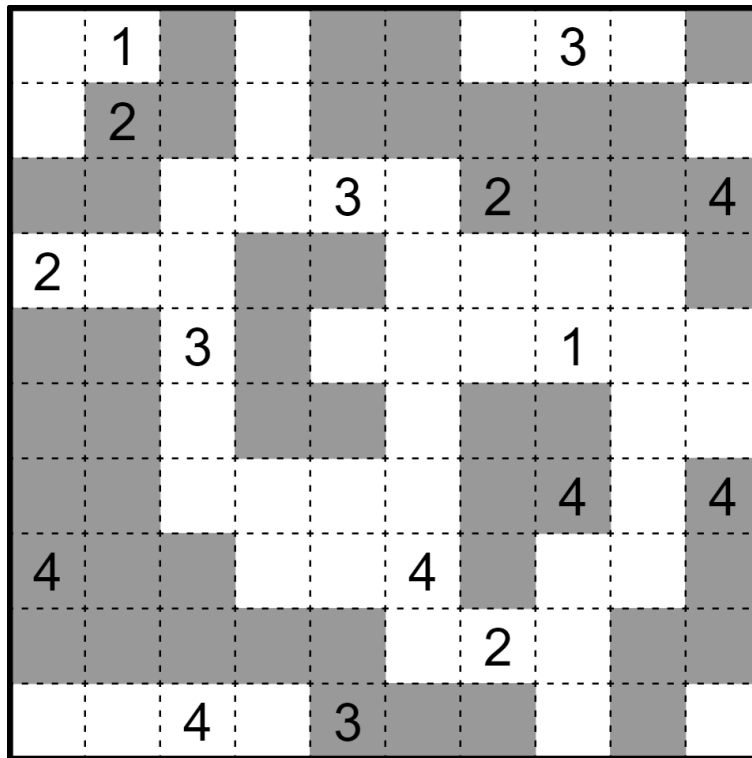


DOUBLE CHOCO

Verdeel het gehele diagram in gebieden door de randen in te tekenen over de gestippelde lijnen, zodanig dat elk gebied bestaat uit één wit en één gekleurd deel, met precies dezelfde vorm, waarbij deze vormen ten opzichte van elkaar gedraaid en/of gespiegeld mogen worden. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel vakjes in het gebied de bijbehorende kleur hebben (en geven dus de helft van het oppervlak van het gehele gebied aan). Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.

DOUBLE CHOCO

Divide the whole grid into regions by drawing in the edges on the dotted lines, such that each region consists of one white and one shaded part, with exactly the same shape (where these shapes can be rotated or mirrored images of each other). Clues inside the grid indicate the number of cells in that region that have the corresponding colour (and hence indicate half the size of the total region). A region may contain none, one, or multiple clues.



OPLOSSINGEN

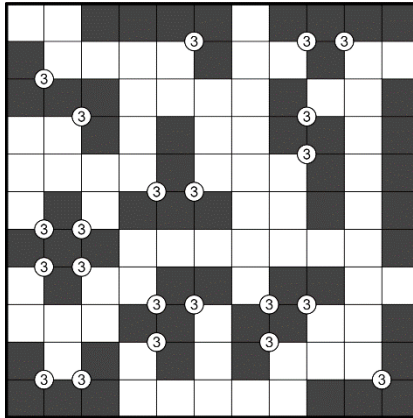
#3530

Nemo

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

#3531

Pentomino kreek



#3532

Sudoku-tictactoe-draw

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

#3533

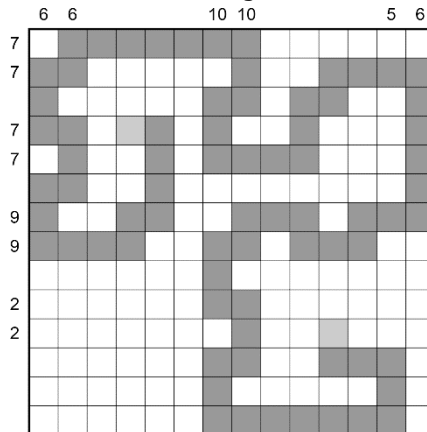
Slovaakse Sommen

1-5

5		2	3	1	3			4
4	4		1		2	3	8	5
		1	5	14	4	2		3
	2	3		5			4	1
	1	8	4	16	3	9	5	2
2	5			4		1	3	5
1	3	4		12	5		2	
	12	5	2	3	1	4	7	
3	4		4	2		5	1	

#3534

Slang



#3535

Magneten

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

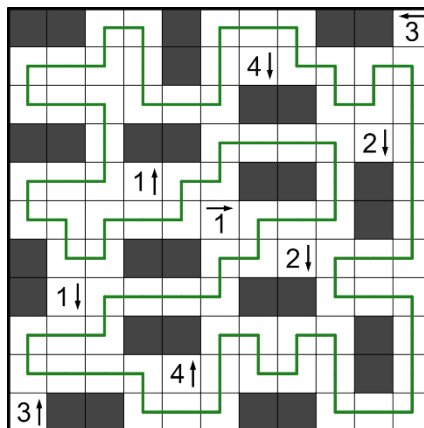
#3536

Flats

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

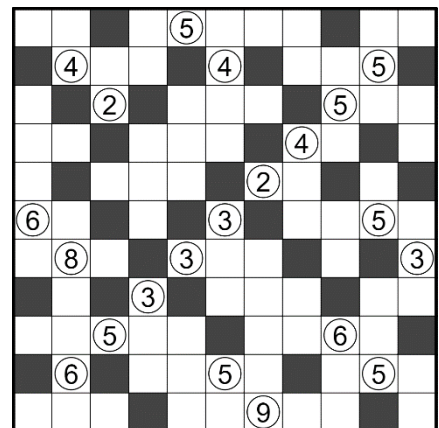
#3537

Yajilin double



#3538

Kuromasu



OPLOSSINGEN

#3539

Tatamisudoku

9	8	4	3	1	2	5	6	7
1	³ 2	7	¹⁵ 5	6	8	9	³⁴ 4	3
6	5	¹² 3	4	7	9	²⁶ 1	2	8
7	9	5	6	2	3	4	8	1
³⁵ 8	1	2	7	⁴⁵ 5	4	6	3	³⁹ 9
4	3	²⁶ 6	8	9	1	2	²⁵ 7	5
2	4	1	³³ 9	3	7	8	5	6
3	¹⁷ 6	9	2	8	²³ 5	7	²⁶ 1	4
5	7	¹⁸ 8	1	4	6	3	9	2

#3540

Kuromasu

			2					
4				8				
			8					
4	5			8				
2		5			9	4		
	6	7		7			5	
			10			5	7	
				7				
			5					8
					10			

#3541

Sterrenslag

			★			★		
★		★						
				★		★		★
	★				★			
★			★				★	
				★		★		★
★					★			
	★			★		★		★

#3542

Buren Chaos

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

#3543

Kasteelmuur

		↓5						↓2
			→1			3		
		←4						
								↑1
			↓2					
						3		
		↑1						↓4

#3544

Sudoku-Magneten

+	8	14	9	5	2				
-			15	10	19				
7	4	1	5	8	4	3	2	7	6
		3	2	7	6	5	4	8	1
		5	3	2	8	6	1	4	7
		4	1	6	7	8	5	3	2
10	4	2	7	5	3	1	8	6	4
11	4	8	6	4	1	7	3	2	5
10		7	8	1	2	4	6	5	3
		6	4	3	5	2	7	1	8

#3545

Slovaakse Sommen

1-4

	1	3		4			2
1	3	¹⁴ 4	⁸ 8			2	
3		4			2	⁵ 5	1
	⁶ 6	2	1		4		3
2	4	1			3	⁶ 6	
4	¹⁰ 10		2	1		3	
	2		⁸ 8	3	⁵ 5	1	4
			3	2	1	4	

#3546

Kamertje verhuuren alle 1

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

#3547

Slang

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

OPLOSSINGEN

#3548

Sudoku-opeenvolgend

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

#3549

Double choco

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