



# Puzzelmagazine

## Augustus 2020

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in augustus 2020 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-08-20	2515	Windoku	3*	Yuk Yee Au
4-08-20	2516	Letterbuien	3*	Wilbert Zwart
5-08-20	2517	Sudoku - Oneven Pentominos	4*	Richard Stolk
6-08-20	2518	Rekenpijlen	4*	Tom Groot Kormelink
7-08-20	2519	Zeeslag - Mijnenveger	5*	Lars Slofstra
10-08-20	2520	Sudoku - Mathrax	3*	Arvid Baars
11-08-20	2521	Vissers	3*	Wilbert Zwart
12-08-20	2522	Sudoku - Difference pointers	4*	Richard Stolk
13-08-20	2523	Geclusterde flats	4*	Tom Groot Kormelink
14-08-20	2524	Leugen Loop	4*	Bram de Laat
17-08-20	2525	Full Masyu	2*	Wilbert Zwart
18-08-20	2526	Oppervlakte	3*	Wilbert Zwart
19-08-20	2527	Sudoku - Afgebakende Kropki	3*	Richard Stolk
20-08-20	2528	Doorkijkje	4*	Saskia Benedictus
21-08-20	2529	Timid dominos	5*	Tom Groot Kormelink
24-08-20	2530	Hexa 7	3*	Tom Groot Kormelink
25-08-20	2531	Penta Twist	3*	Bram de Laat
26-08-20	2532	Sudoku - Volgende X-Sommen	3*	Richard Stolk
27-08-20	2533	Tectonic	4*	Wilbert Zwart
28-08-20	2534	Sudoku - Frameless	4*	Tom Groot Kormelink
31-08-20	2535	Sterrenslag	3*	Bram de Laat

WINDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, vetomrand 3x3-blok én de vier grijze gebieden.

WINDOKU

Place the digits 1-9 in each row, column, bold outlined 3x3 blocks as well as the four grey regions.

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



LETTERBUIEN

Teken een aantal regenbuien in het diagram. Alle buien hebben een vierkante of rechthoekige vorm en zijn minimaal twee vakjes lang en twee vakjes breed. De buien raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. Alle buien bij elkaar bevatten alle letters van het alfabet precies één keer.

LETTER CLOUDS

Draw some rain clouds in the grid. All clouds have a rectangular or square shape and are at least two cells long and two cells wide. The clouds do not touch each other, not even diagonally. All clouds together contain all letters of the alphabet exactly once.

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

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2516

SUDOKU – ONEVEN PENTOMINOS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In zeven van de 3x3-blokken komt een **verschillende** pentomino uit de gegeven set te staan die alle **oneven cijfers** van dat blok bedekt. Één pentomino blijft ongebruikt. De pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden.

SUDOKU – ODD PENTOMINOS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. In seven of the 3x3 blocks a **different** pentomino of the given set has to be placed that covers all **odd digits** in that block. One pentomino remains unused. Pentominos may be rotated and/or reflected.



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



REKENPIJLEN

Teken vanuit elk grijs vakje één pijl, zodat elk wit vakje gevuld wordt met één deel van een pijl. Een pijl kan rechtdoor gaan in een vakje of een bocht van 90° maken. Een pijl loopt door **minimaal vier en maximaal acht** witte vakjes, en in het laatste vakje maakt een pijl nooit een bocht.

Aanwijzingen in de grijze vakjes bestaan uit een getal en een rekesteken (+, -, x, /). Het getal is de uitkomst van de rekenkundige bewerking die is toegepast op het aantal witte vakjes waar de pijl doorheen gaat (de **lengte** van de pijl) en het **aantal bochten** dat de pijl maakt.

(Bijvoorbeeld: een pijl met een lengte van zes vakjes die drie bochten maakt kan als aanwijzing hebben: 9+, 3-, 18x of 2/.)

In het voorbeeld aan de linkerkant lopen de pijlen door twee of drie vakjes.

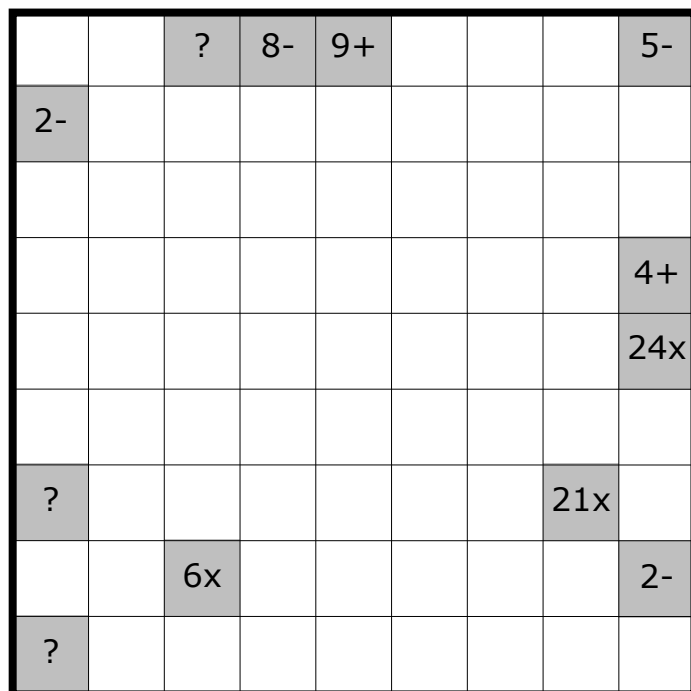
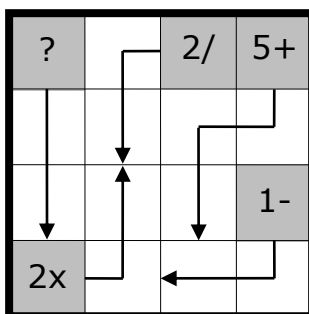
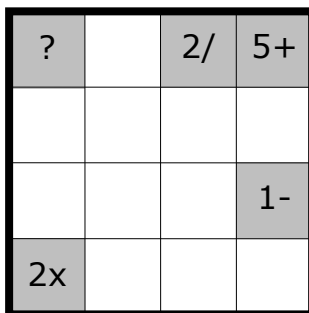
MATH ARROWS

Draw a single arrow from each grey cell, such that each white cell contains one part of an arrow. An arrow can travel straight through a cell or make a 90° turn. An arrow goes through **at least four and at most eight** white cells, and always goes straight in the last cell.

Clues in the grey cells consist of a number and an operator (+, -, x, /). The number is the result of the arithmetical operation, applied on the number of cells it travels through (the **length** of the arrow) and the **number of turns** it makes.

(For example: an arrow with a length of six cells making three turns may have the following clues: 9+, 3-, 18x or 2/.)

The example on the left has arrows traveling through two or three cells.



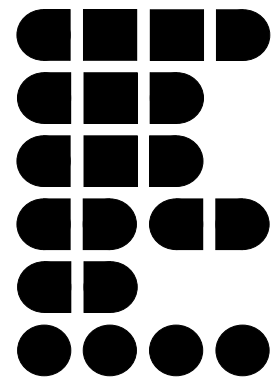
ZEESLAG - MIJNENVEGER

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, **ook niet diagonaal**. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzende vakjes te vinden zijn. Vakjes met een aanwijzing kunnen geen scheepsdeel bevatten.

BATTLESHIPS - MINESWEEPER

Place the given fleet in the grid, with every ship segment filling a single cell. Ships are placed horizontally or vertically, and do not touch each other, **not even diagonally**. Clues in the grid represents the total number of ship parts in all horizontally, vertically and diagonally neighbouring cells. Clue cells cannot contain a ship part.

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

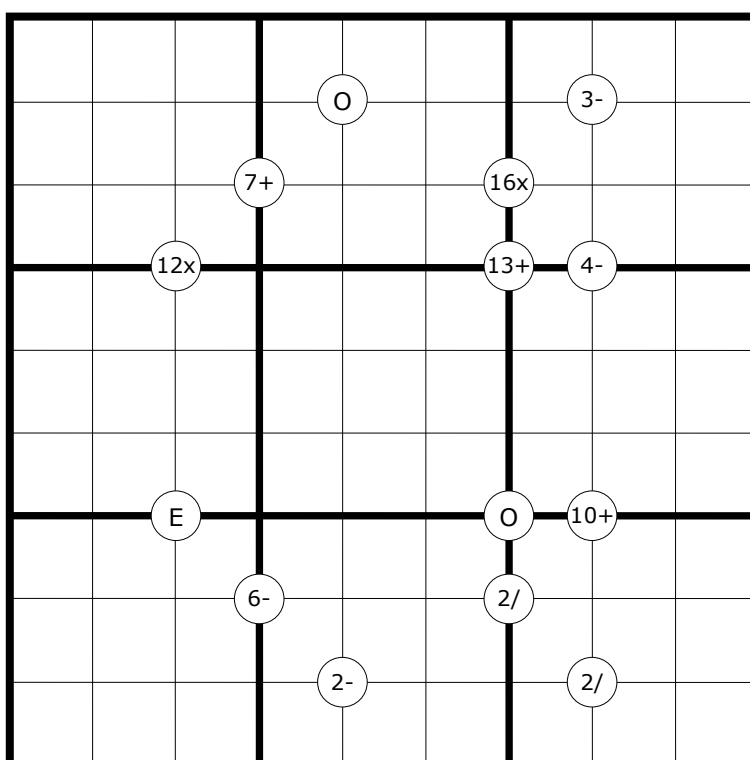


SUDOKU - MATHRAX

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een rekesteken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide** paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle vier de aangrenzende cijfers even zijn, bij een "O" is dat oneven.

SUDOKU - MATHRAX

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, x, /) in a circle. The number is the result of the arithmetical operation, applied to **both** pairs of diagonally opposite cells. An "E" in the circle indicates that all four adjacent digits are even; an "O" indicates that all four adjacent digits are odd.



By Arvid Baars



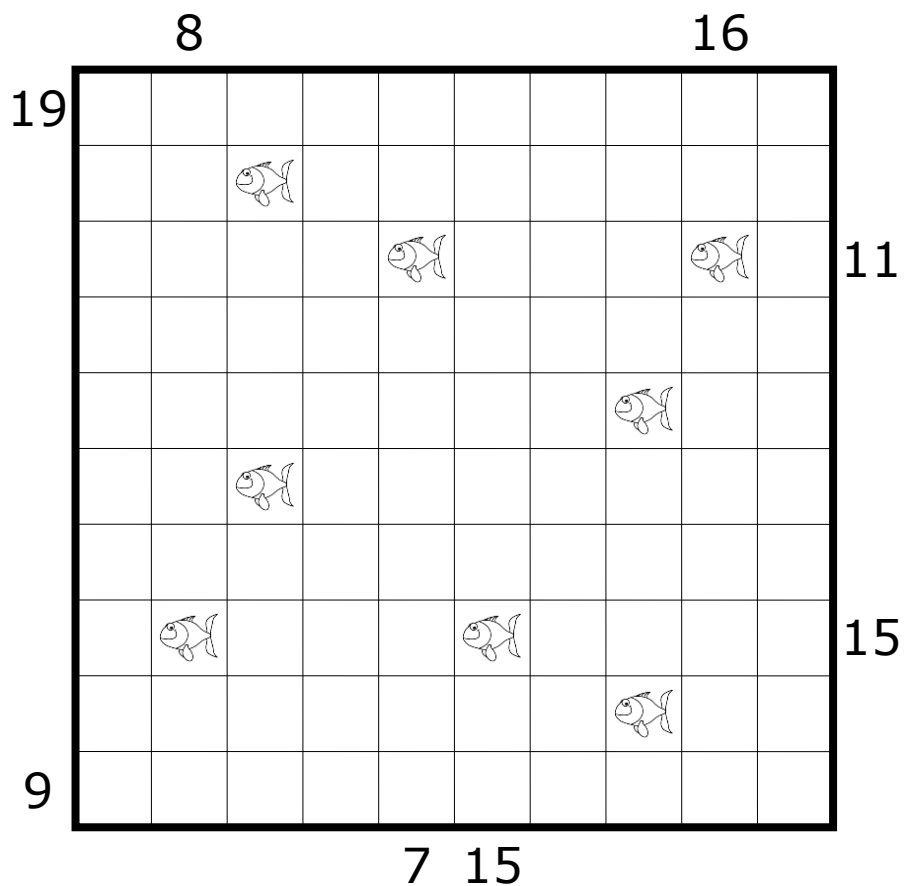
Puzzle ID: #2520

VISSERS

Verbind elke visser (weergegeven door een getal buiten het diagram) met een vis in het diagram door het tekenen van een vislijn die horizontaal en verticaal verloopt. Het getal geeft aan hoeveel door hoeveel vakjes (inclusief het vakje met de vis) de lijn loopt. Elk vakje hoort bij precies één vislijn.

ANGLERS

Connect each fisherman (represented by a number outside the grid) with a fish in the grid, by drawing a fishing line that runs horizontally or vertically, and doesn't cross or overlap itself. The number indicates the length of the line, including the cell with the fish. Each cell belongs to a single line.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2521

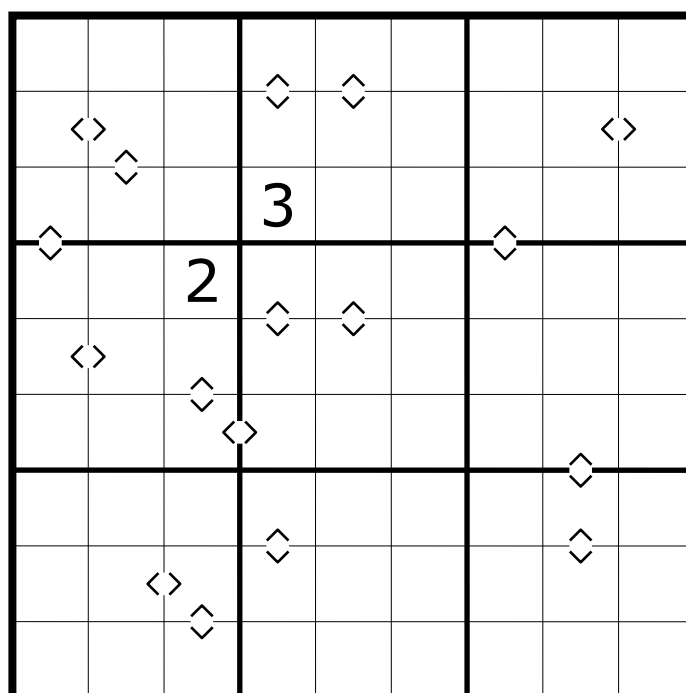


SUDOKU – DIFFERENCE POINTERS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij het **verschil** tussen twee horizontaal aangrenzende getallen gelijk is aan het eerste getal in de betreffende **rij**, is dat aangegeven met een horizontaal geplaatst ongelijkheidssymbool. In **alle** gevallen waarbij het **verschil** tussen twee verticaal aangrenzende getallen gelijk is aan het eerste getal in de betreffende **kolom**, is dat aangegeven met een verticaal geplaatst ongelijkheidssymbool.

SUDOKU – DIFFERENCE POINTERS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. In **all** cases where the **difference** between two horizontally adjacent digits is equal to the first digit in the respective **row**, an inequality sign is placed horizontally. In **all** cases where the **difference** between two vertically adjacent digits is equal to the first digit in the respective **column**, an inequality sign is placed vertically.



By Richard Stolk



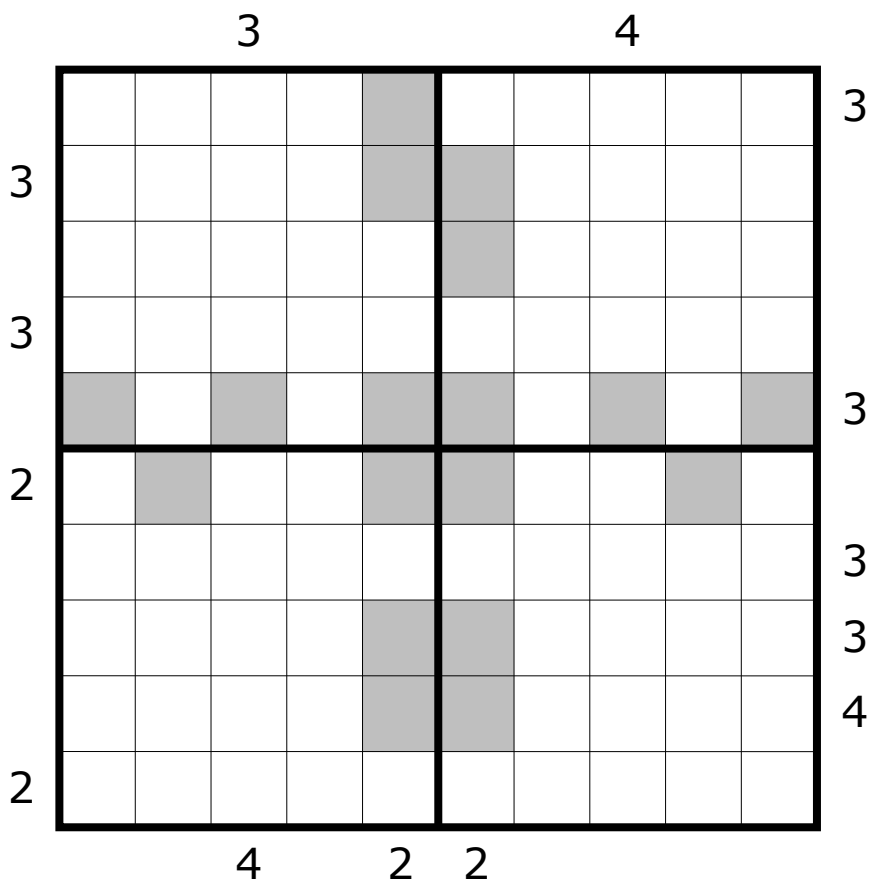
Puzzle ID: #2522

**GECLUSTERDE FLATS**

Het diagram is verdeeld in vier blokken. Elk blok is een flats-puzzel: Plaats de cijfers 1-5 in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van dezelfde hoogte als het cijfer aangeeft. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn. Hoge gebouwen blokkeren het zicht op lagere gebouwen. De cijfers in grijze vakjes zijn naast een flatgebouw eveneens een aanwijzing voor de aangrenzende puzzel(s). Alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

**SKYSCRAPERS CLUSTERED**

The grid is divided in four blocks. Each block is a skyscrapers puzzle: Place the digits 1-5 in every row and column. Each digit indicates a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate how many buildings are visible when looking from that side. Larger buildings block the view of smaller buildings. The digits in grey cells represent clues for the/all adjacent puzzle(s). All possible grey cells are given.



By Tom Groot Kormelink



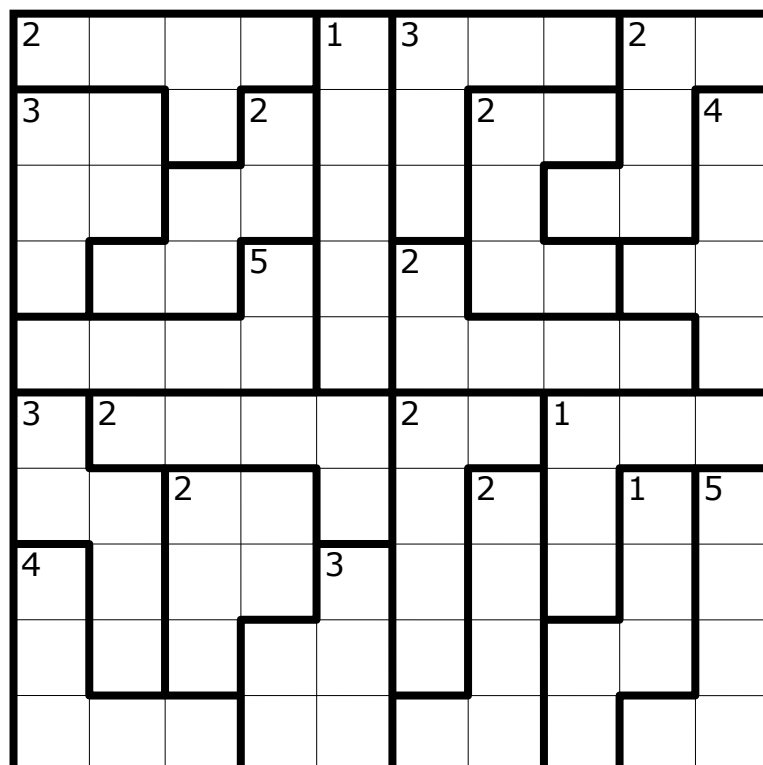
Puzzle ID: #2523

LEUGEN LOOP

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. In een vetomrand gebied met een aanwijzing, loopt de rondweg **nooit precies** door het aantal aaneengesloten vakjes als het cijfer in dat gebied aangeeft, maar altijd door **meer of minder** vakjes.

LIAR LOOP

Draw a single closed loop through all cells of the grid that connects the centres of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself. In a bold outlined region with a clue, the loop **never** travels through **exactly** as many consecutively cells as the number in that region indicates, but always through **either more or less** cells.

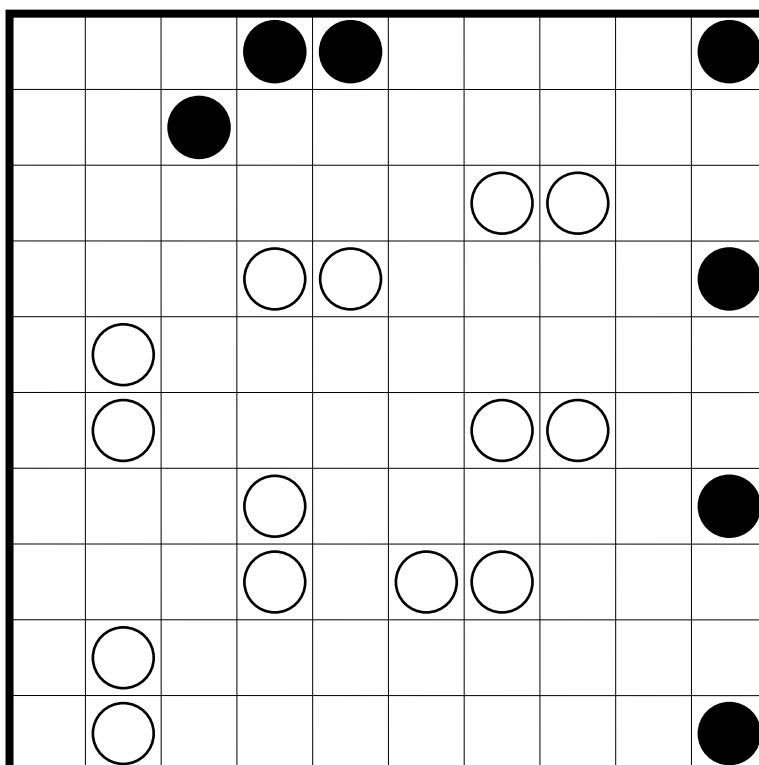


FULL MASYU

Teken door **alle vakjes** van het diagram één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de route rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes.

FULL MASYU

Draw a single closed loop through **all cells** of the grid that travels horizontally and vertically. The loop must make a 90° turn in all black circles and go straight through both neighbouring cells before turning again. The loop must go straight through all white circles and make a 90° turn in at least one of the neighbouring cells.



By Wilbert Zwart



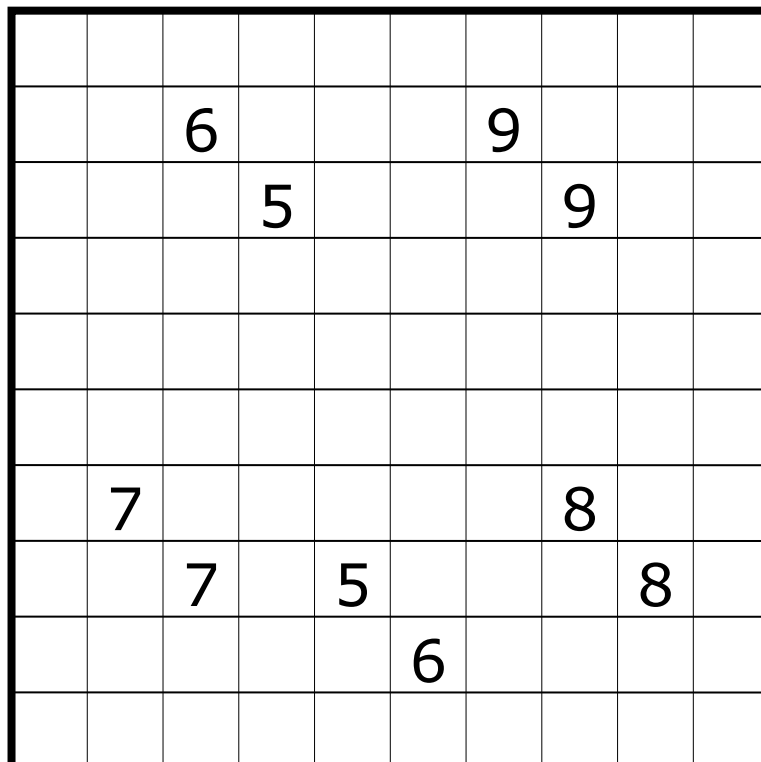
Puzzle ID: #2525

**OPPERVLAKTE**

Verdeel het diagram in regio's van horizontaal en verticaal aangrenzende vakjes. Deze regio's mogen elkaar alleen diagonaal raken. Van elke regio is precies één vakje gegeven; daarin staat de oppervlakte van die betreffende regio.

**LAKES**

Divide the grid in regions of orthogonally adjacent cells. Regions may touch each other only diagonally. From every region is one cell given; this cell contains a digit that indicates the total count of cells of that region.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2526

### SUDOKU – AFGEBAKENDE KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Uitsluitend** wanneer twee vakjes met een grijze lijn verbonden zijn, dan zijn op de getallen in die twee vakjes de kropki-regels van toepassing:

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.

Het ontbreken van een rondje geeft aan, dat er geen sprake is van opeenvolgende cijfers of een verdubbeling

Let op: Tussen de cijfers 1 en 2 kan het rondje zowel wit als zwart zijn

### SUDOKU – DELIMITED KROPKI

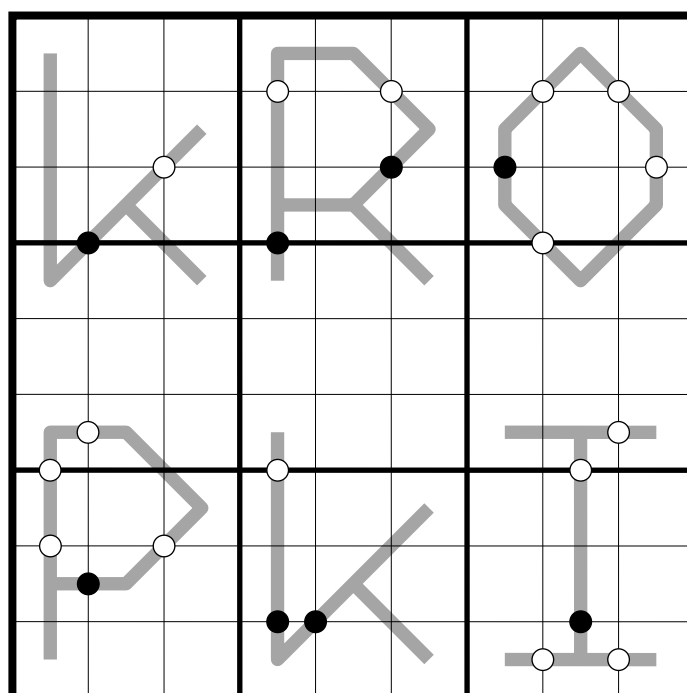
Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. **Only** for two cells connected by a grey line, kropki rules apply:

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.

The absence of a circle indicates that there is no neighbouring digit that is either consecutive or double.

Be aware that between digits 1 and 2 the circle can be either white or black.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2527

DOORKIJKJE

Sluit enkele deuren tussen de kamers (oftewel: teken een lijn tussen sommige vakjes), zodat alle kamers met elkaar in verbinding blijven staan, en de aanwijzingen in de vakjes aangeven hoeveel kamers er in totaal zichtbaar zijn als je horizontaal of verticaal vanaf die kamer kijkt (dus **exclusief** die kamer zelf).

SEETHROUGH

Close some of the doors between the rooms (i.e. draw lines between some of the cells), such that all rooms stay connected to each other, and the clues in the cells indicate the total number of visible rooms when looking in horizontal and vertical direction from that room (so **excluding** that room itself).

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



TIMID DOMINOS

Plaats alle gegeven dominostenen (blokken van 1x2 vakjes) in het diagram, zodat alle domino's met elkaar verbonden zijn. Ze mogen elkaar **alleen diagonaal** (via de hoekpuntjes) raken. Grijs vakjes bevatten een (deel van een) domino. Zwarte vakjes kunnen geen domino bevatten. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in de betreffende rij of kolom.

TIMID DOMINOS

Place the given set of dominoes (blocks of 1x2 cells) into the grid, such that all dominoes are connected, but they may touch **only diagonally** (by their corners). Grey cells contain a (part of a) domino. Black cells cannot contain a domino. Clues outside the grid indicate the sum of all digits in the corresponding row or column.

0 0	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	1 1
1 2	1 3	1 4	1 5	2 2	2 3	2 4
2 5	3 3	3 4	3 5	4 4	4 5	5 5

	3	10	6	5	2	29	7	11	10	9	13
3											
13											
0											
13											
15											
7											
6											
5											
32											
1											
10											

By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2529

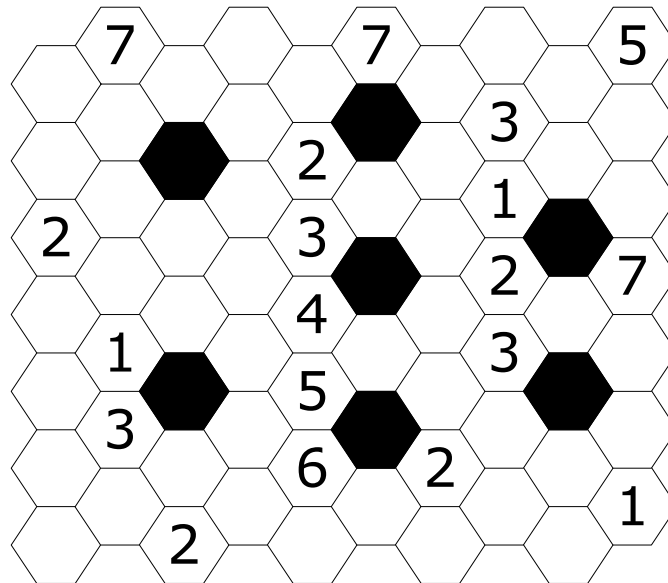


HEXA 7

Vul alle vakjes met één van de cijfers 1-7, zodat vakjes die een gemeenschappelijk buurvakje hebben altijd verschillende cijfers bevatten. Zwarte vakjes horen niet bij de puzzel, zodat een gezamenlijk zwart buurvakje geen beperkingen oplevert.

HEXA 7

Fill all white cells using the digits 1-7, such that cells that share a neighbour always contain different digits. Possible black cells are not part of the puzzle, i.e. a mutual black neighbouring cell does not give any restrictions.

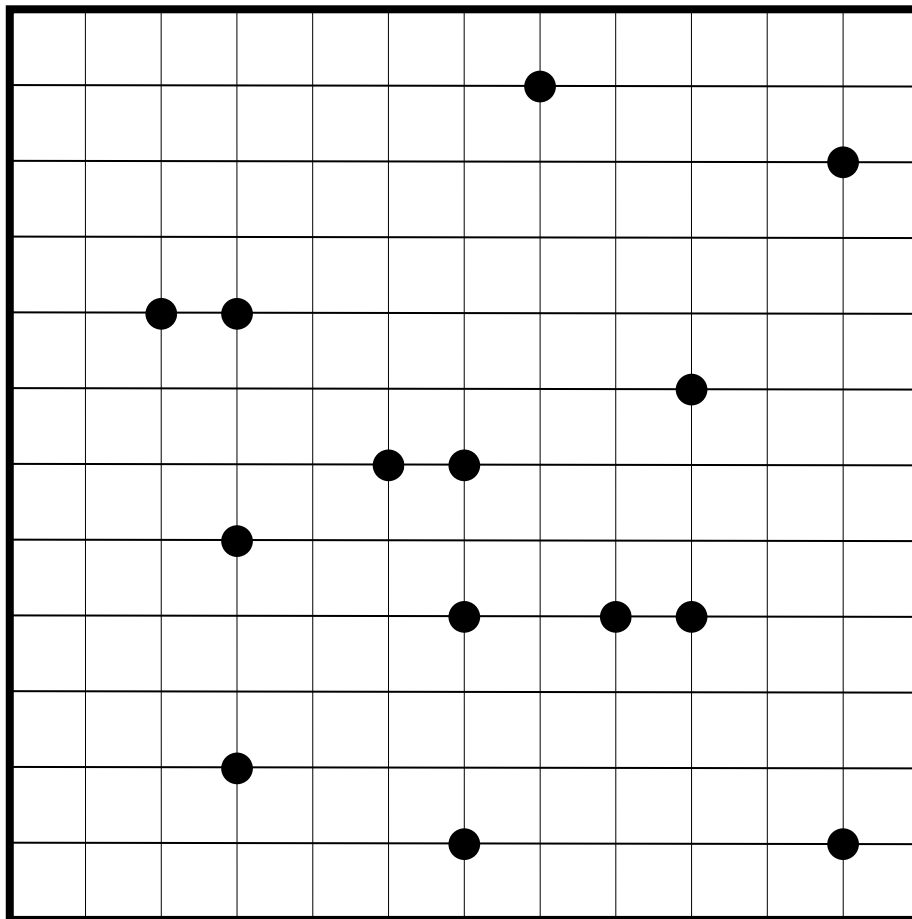
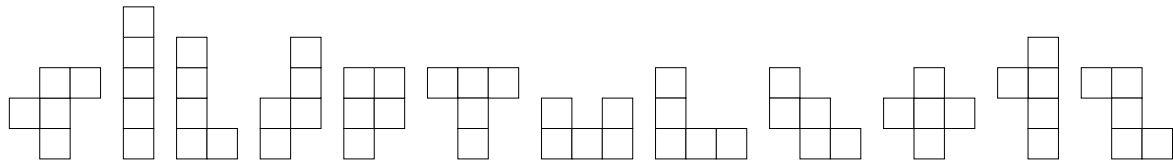


PENTA TWIST

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.

TOUCHING PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid. The pentominos can be rotated and/or mirrored, but may only touch diagonally. **All** points where two pentominos touch are indicated by a black dot.



By Bram de Laat



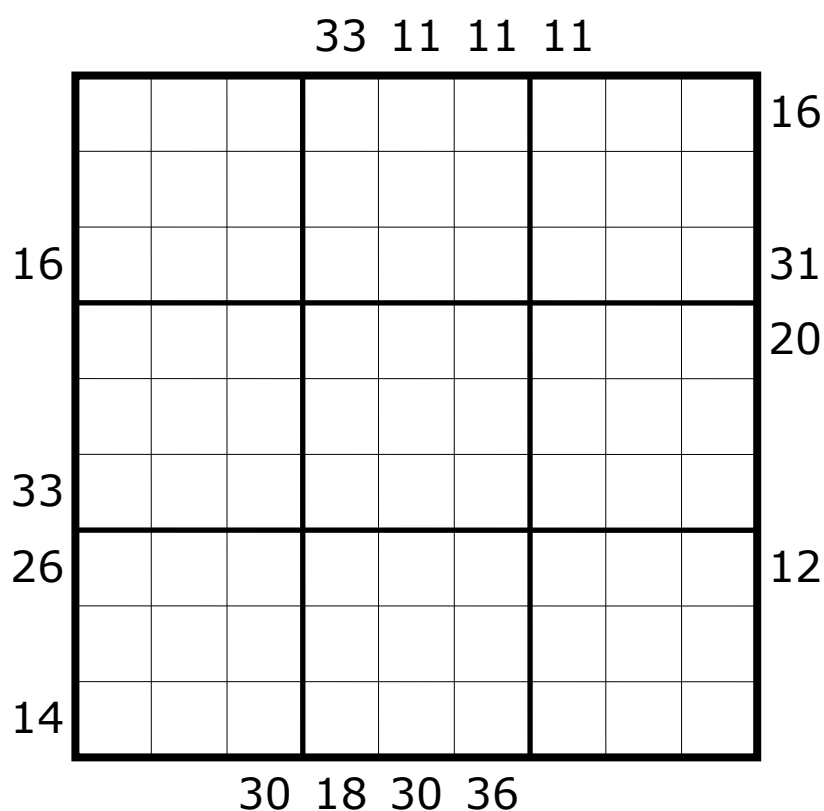
Puzzle ID: #2531

SUDOKU – VOLGENDE X-SOMMEN

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

SUDOKU – NEXT X-SUMS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first X digits starting from the **second cell** in the corresponding direction, where X is the digit placed in the **first** cell in that direction.



By Richard Stolk



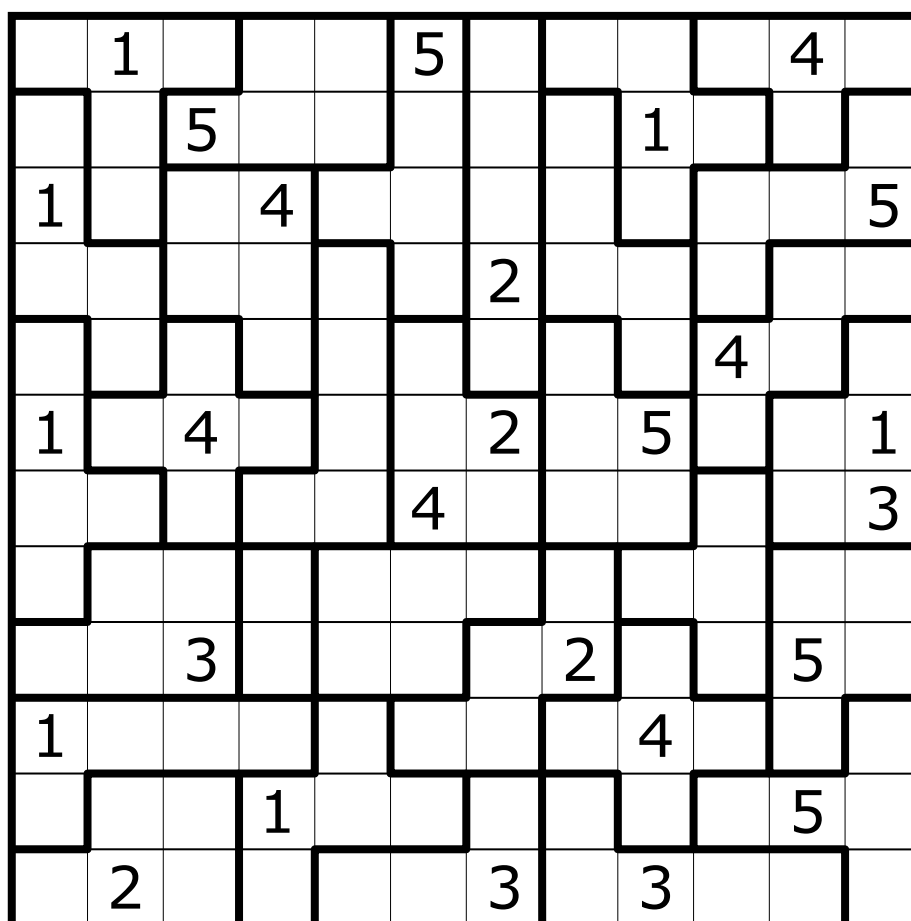
Puzzle ID: #2532

TECTONIC

Plaats de cijfers 1-N precies één keer in elk vetomrand gebied, waarbij N het aantal vakjes in dat gebied voorstelt. Gelijke cijfers kunnen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

TECTONIC

Place the digits 1-N exactly once in every bold outlined area, where N is the number of cells in that area. Equal digits never touch each other, **not even diagonally**.



By Wilbert Zwart



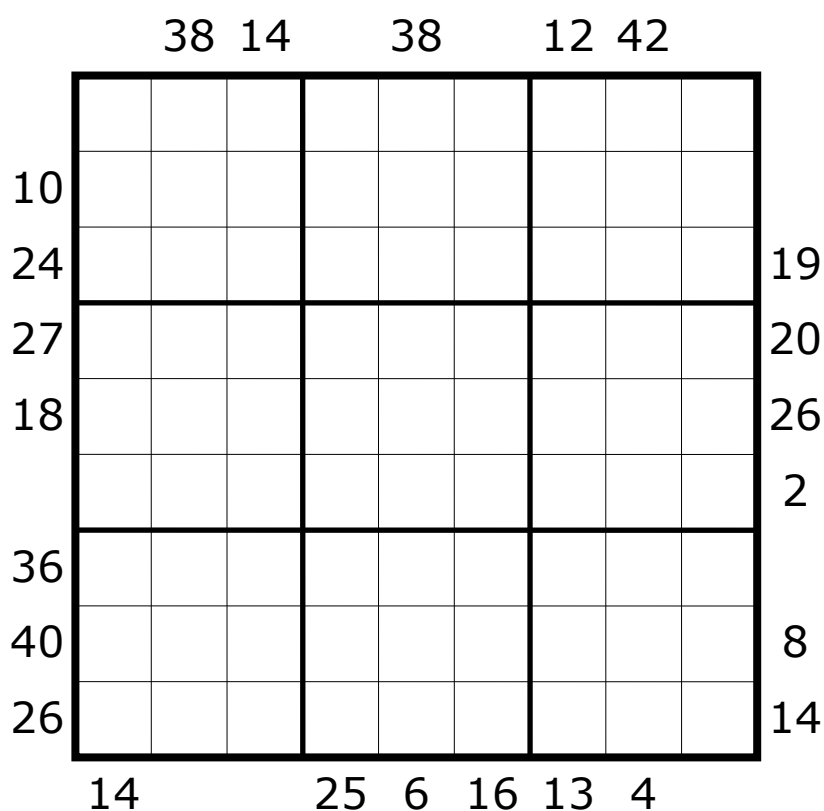
Puzzle ID: #2533

SUDOKU – FRAMELESS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste cijfers vanaf die kant. Het aantal cijfers kan per som verschillen en kan ook een zijn.

SUDOKU – FRAMELESS

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first digits in the corresponding direction. The number of digits can differ from sum to sum and can be only one digit.



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2534



OPLOSSINGEN

#2515 Windoku

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

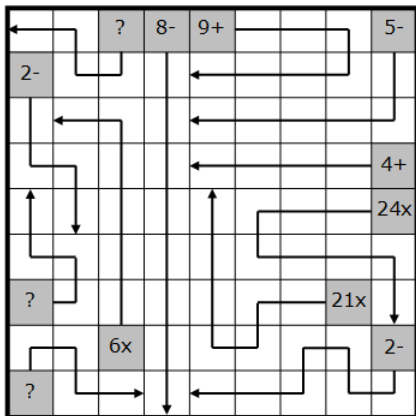
#2516 Letterbuien

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

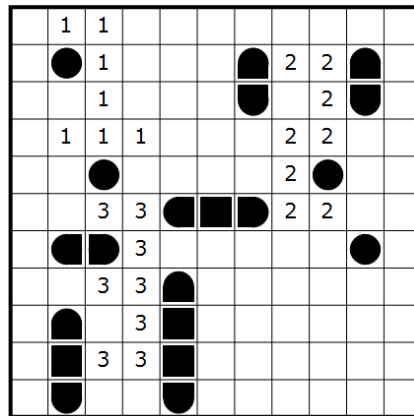
#2517 Sudoku – Oneven Pento

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

#2518 Rekenpijlen



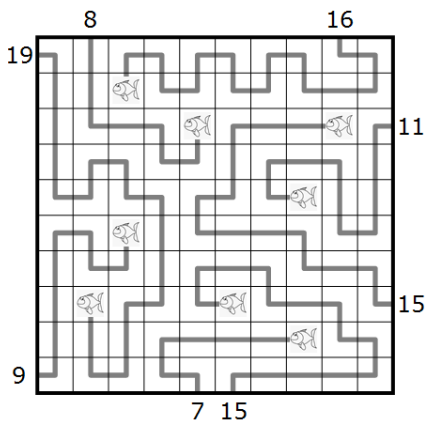
#2519 Zeeslag - Mijnenveger



#2520 Sudoku - Mathrax

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

#2521 Visser



#2522 Sudoku – Diff Pointers

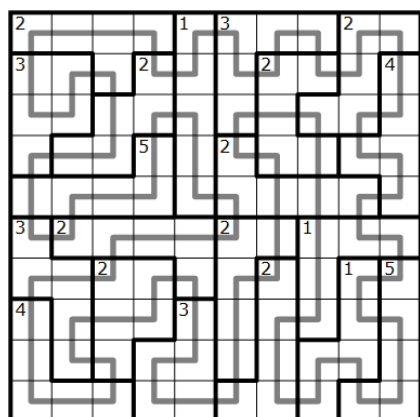
8	2	5	4	1	6	7	3	9
3	6	7	8	2	9	5	4	1
1	4	9	3	7	5	8	6	2
9	3	2	6	4	8	1	7	5
4	8	1	2	5	7	6	9	3
5	7	6	1	9	3	2	8	4
7	1	4	9	6	2	3	5	8
6	9	3	5	8	1	4	2	7
2	5	8	7	3	4	9	1	6

#2523 Geclusterde Flats

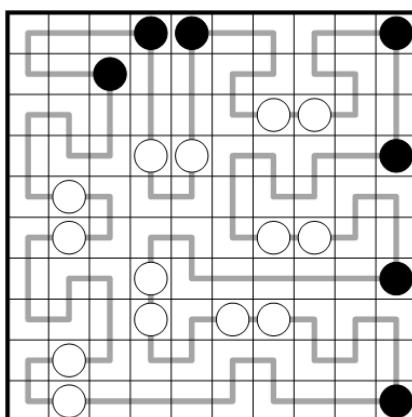
			3				4			
	5	4	2	3	1	5	4	1	2	3
3	2	1	4	5	3	2	1	3	5	4
	4	2	3	1	5	1	2	4	3	5
3	1	3	5	2	4	4	3	5	1	2
	3	5	1	4	2	3	5	2	4	1
2	2	1	5	4	3	3	4	1	2	5
	4	3	2	1	5	2	1	5	4	3
	1	5	4	3	2	4	5	3	1	2
	5	4	3	2	1	5	2	4	3	1
2	3	2	1	5	4	1	3	2	5	4
			4			2			2	

OPLOSSINGEN

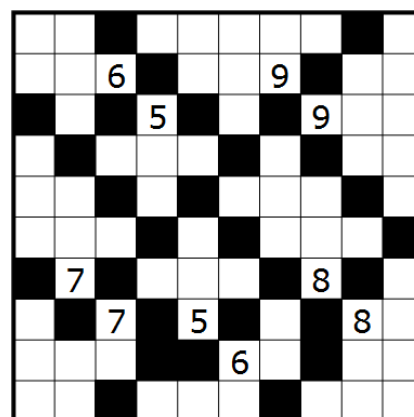
#2524 Leugen Loop



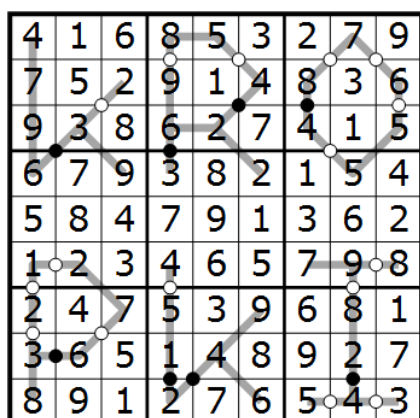
#2525 Full Masyu



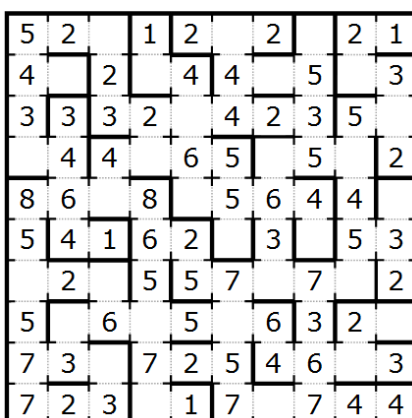
#2526 Oppervlakte



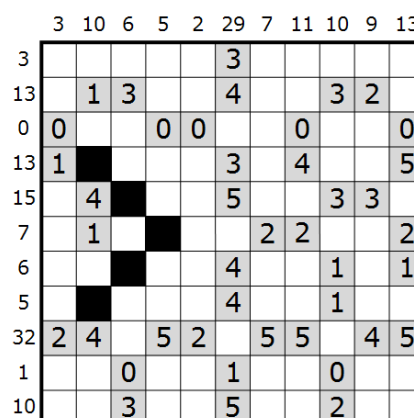
#2527 Sudoku - Afgeb.Kropki



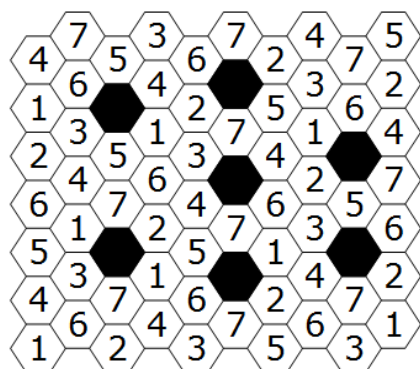
#2528 Doorkijkje



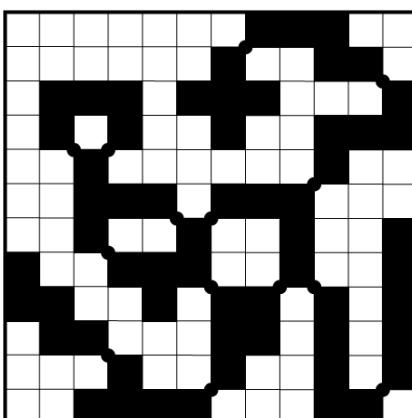
#2529 Timid Dominos



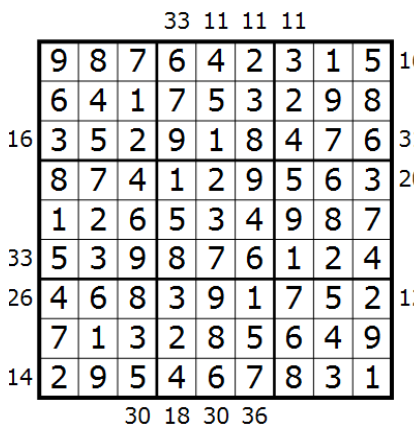
#2530 Hexa 7



#2531 Penta Twist



#2532 Sudoku - Volgende X-Som





OPLOSSINGEN

#2533 Tectonic

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

#2534 Sudoku - Frameless

			38	14		38		12	42		
			5	2	4	8	6	9	3	7	1
10			6	3	1	5	7	4	9	2	8
24			8	7	9	2	3	1	5	6	4
27			1	8	3	4	9	2	7	5	6
18			7	9	2	1	5	6	8	4	3
			4	5	6	3	8	7	1	9	2
36			2	4	5	7	1	3	6	8	9
40			3	6	7	9	4	8	2	1	5
26			9	1	8	6	2	5	4	3	7
			14			25	6	16	13	4	

#2535 Sterrenslag

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