



Puzzelmagazine

Juli 2021

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juli 2021 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-07-21	2761	BACA	4*	Bram de Laat
2-07-21	2762	Buren	5*	Wilbert Zwart
5-07-21	2763	Masyu - Eendebak	2*	Alex Samsom
6-07-21	2764	Magic Summer	3*	Robert Beärda
7-07-21	2765	Sudoku - Heatmap	4*	Richard Stolk
8-07-21	2766	Pentopia	3*	Wilbert Zwart
9-07-21	2767	Yajilin	4*	Arjen Kramer
12-07-21	2768	Sudoku - Clone	3*	Yuk Yee Au
13-07-21	2769	Cave	3*	Arvid Baars
14-07-21	2770	Sudoku - Lucky Charms	3*	Richard Stolk
15-07-21	2771	Tapa	4*	Wouter Fokkema
16-07-21	2772	Cijfer-en-Letterraam	5*	Wilbert Zwart
19-07-21	2773	Netwerk	2*	Annick Weyzig
20-07-21	2774	Retrogade Pentominos	3*	Bram de Laat
21-07-21	2775	Sudoku - HiLo Parity Sum Circles	4*	Richard Stolk
22-07-21	2776	Loop Heyawacky	4*	Arjen Kramer
23-07-21	2777	ABC'tje	5*	Robert Beärda
26-07-21	2778	Hitori	3*	Tom Groot Kormelink
27-07-21	2779	Tren	3*	Alex Samsom
28-07-21	2780	Sudoku - Sandwiched Sum skyscrapers	3*	Richard Stolk
29-07-21	2781	Country Road	4*	Wouter Fokkema
30-07-21	2782	Sudoku - Kropki Three	4*	Wilbert Zwart



BACA

Kleur enkele vakjes in het diagram. Plaats letters WCPN in alle overgebleven witte vakjes zodat elke letter eenmaal voorkomt in elke rij en kolom. Aanwijzingen links en boven het diagram geven aan hoeveel opeenvolgende vakjes er gekleurd moeten worden in die rij. Als er meer dan een aanwijzing gegeven is moeten die blokken gescheiden worden door minimaal een wit vakje. Aanwijzingen onder en rechts van het diagram geven de eerste letter van die kant in de betreffende rij of kolom. In een aantal vakjes zijn al letters geplaatst. Ook deze vakjes mogen gekleurd worden.

BACA

Shade some cells in the grid. Place letters WCPN in all remaining white cells such that every row and column contains each letter exactly once. Clues to the left and above the grid indicate how many cells must be shaded consecutively in that row or column. If there's more than one clue, these blocks of cells must be separated by at least one empty cell. Clues below and to the right of the grid indicate the first letter from that direction in that row or column. Some cells already contain a letter. Also these cells may be shaded.

		1		2		3						
		5		4		3				6		
1	2	3										C
				W			C	C				N
			W	W			C					W
2	2	2	W	W			C	C				
												N
1	4	1		P	P					N		N
				P	P					N		
				P						N	N	C
3	2	1								N		
				W	P	N		N		W		

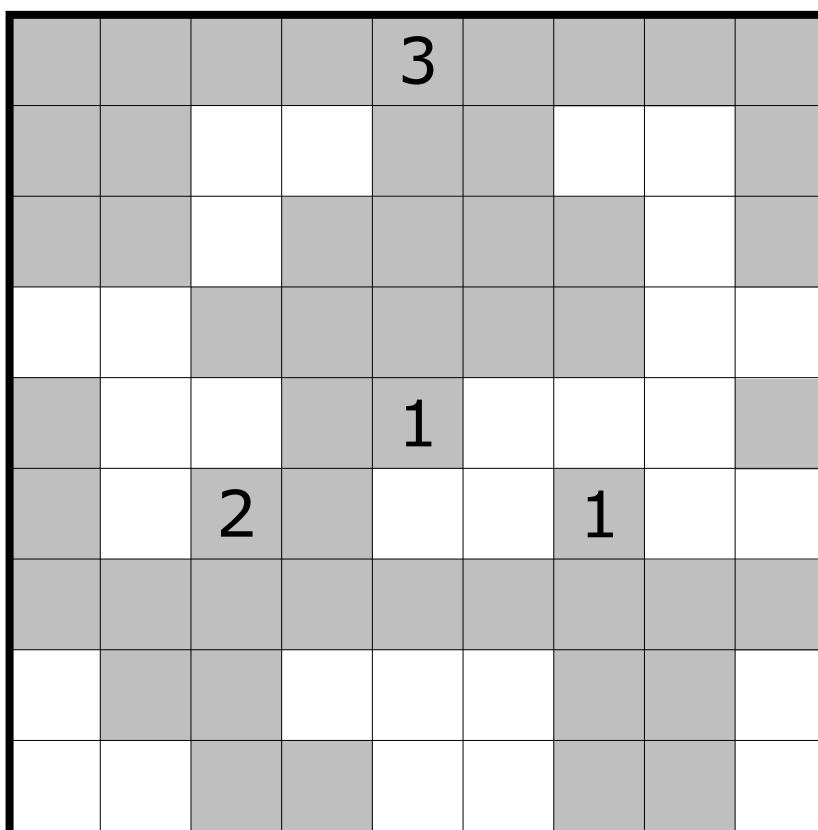


BUREN

Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij en kolom. Grijsze vakjes hebben geen horizontaal of verticaal buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één horizontaal of verticaal buurvakje met hetzelfde cijfer. Alle grijze vakjes zijn gegeven.

NEIGHBOURS

Place the digits 1-3 three times each in each row and column. Grey cells have no horizontal or vertical adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one horizontal or vertical adjacent cell containing the same digit. All grey cells are given.

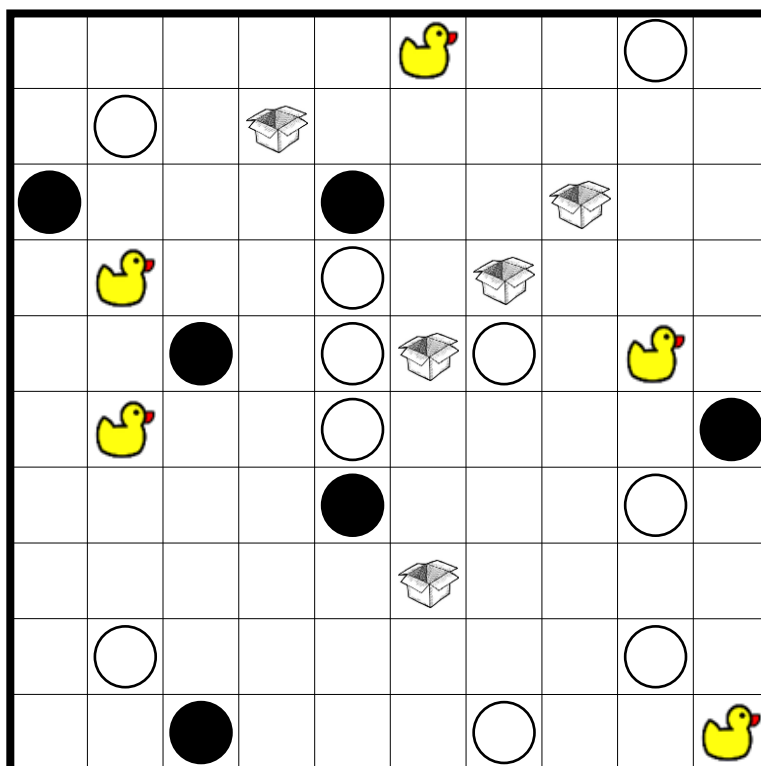


MASYU – EENDEBAK

Teken door alle eenden, bakken en cirkels 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 rondweg rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes. De rondweg gaat afwisselend door een bak en een eend.

MASYU - EENDEBAK

Draw a single closed loop that passes through all ducks, boxes and circles by travelling 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. The loop visits alternatingly boxes and ducks.





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.

366	321	366	330	330																																																										
375	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> </table>																																																													
321																																																														
375																																																														
330																																																														
330																																																														



SUDOKU – HEATMAP

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers in een vakje met een lichtgrijs vierkant zijn de som van precies twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers. Voor cijfers in een vakje met een donkergrijze cirkel geldt dat deze op **precies twee manieren** uit twee van de horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers kan worden gevormd.

SUDOKU – HEATMAP

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in a cell with a light grey square are the sum of exactly two horizontal or vertical neighbouring digits. Digits in a cell with a dark grey circle can be built in **exactly two ways** from two of it's horizontal or vertical neighbours.

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

			1					
			3					
2								
		4						

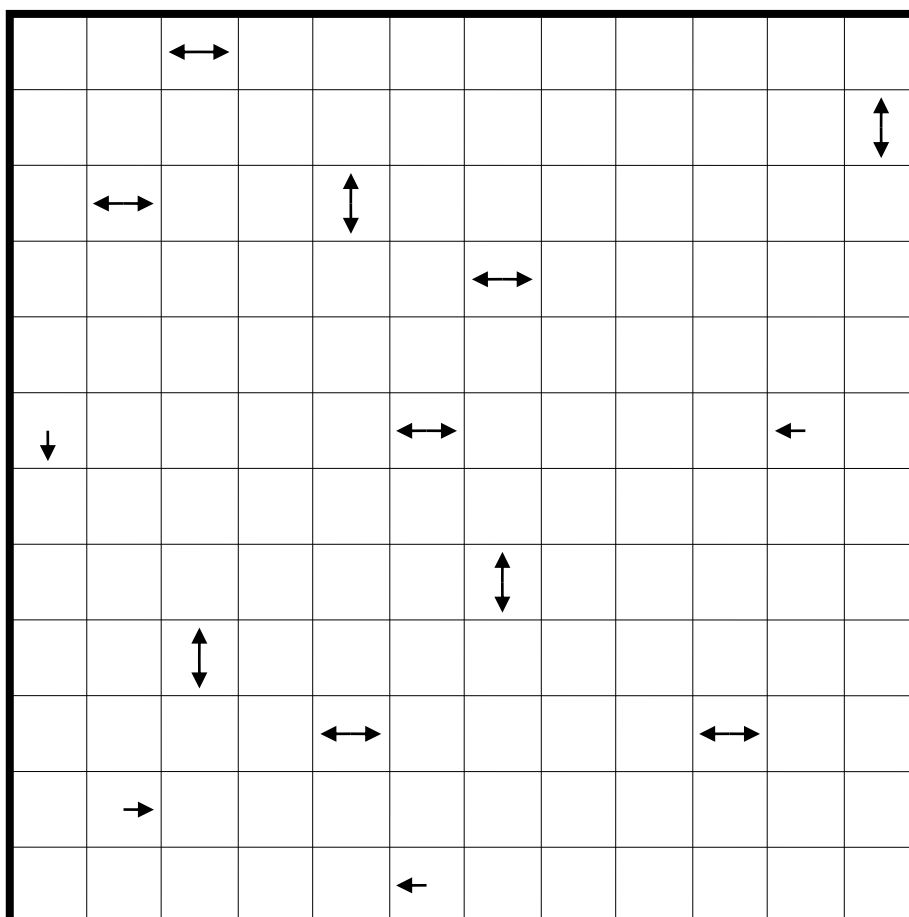
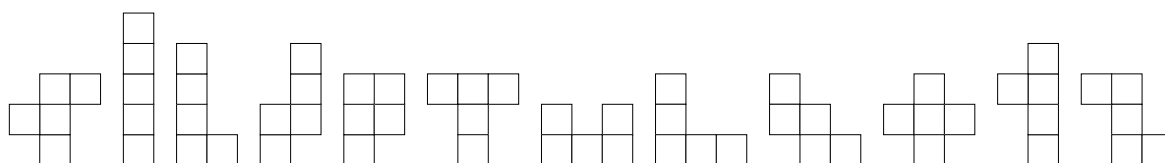


PENTOPIA

Plaats een aantal van de gegeven pentominos een keer in het diagram zo 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.



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.

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

By Arjen Kramer



Puzzle ID: #2767

SUDOKU – CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities (zonder te spiegelen) 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) in identical grey shapes have to be the same.

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



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			3				3
			3		3		3	
		3				3		3
3				3				3
			3					3
	3						3	
					3			
			3		3			3
3							3	

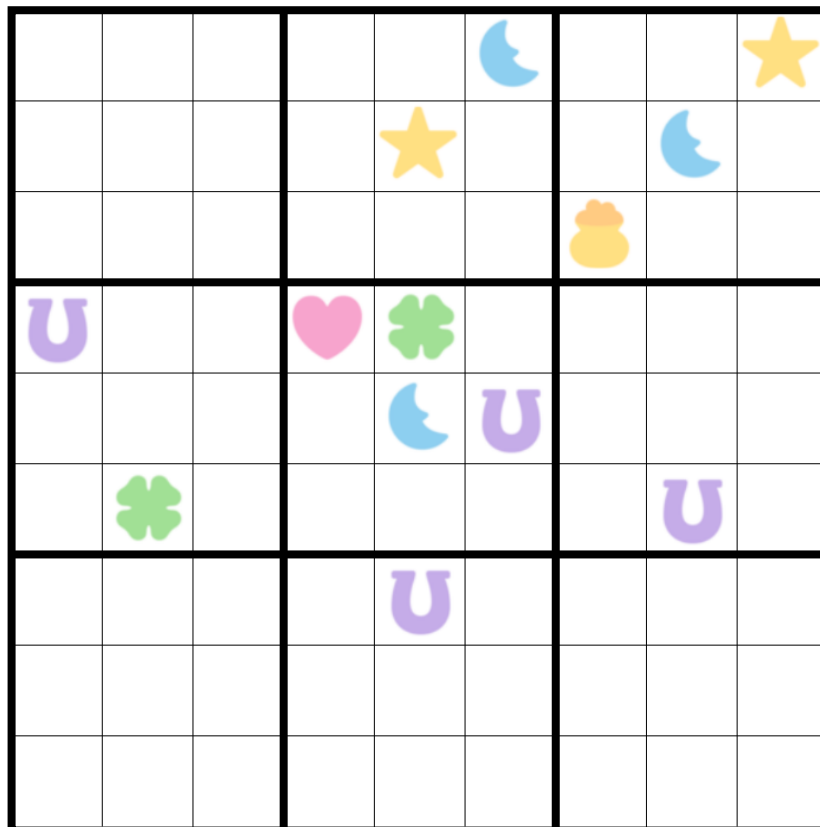


SUDOKU – LUCKY CHARMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk symbool staat voor een 'Lucky Charm'. Gelijke Lucky Charms worden vervangen door gelijke cijfers, verschillende door verschillende cijfers. Een Lucky Charm heeft in de omringende vakjes precies zoveel buren die maximaal één groter of kleiner zijn dan het cijfer zelf. Een Lucky Charm met waarde 6 heeft in zes buurvakjes een 5, 6 of 7 staan; Een Lucky Charm met waarde 1 heeft precies één 1 of 2 in een buurvakje. Alle mogelijke Lucky Charms zijn geplaatst.

SUDOKU – LUCKY CHARMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each symbol is a 'Lucky Charm'. Equal Lucky Charms must be replaced by equal digits, different ones by different digits. A Lucky Charm has exactly as many neighbouring digits that are at most one higher or lower than the digit itself. When the Lucky Charm is a 6, exactly six neighbouring cells contain a 5, 6 or 7. A Lucky Charm of 1 has exactly one 1 or 2 as neighbour. All possible Lucky Charms are given.



TAPA

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes als een muur met elkaar in verbinding staan, **zonder** dat er ergens een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Als er meer aanwijzingen in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de verschillende delen van de muur staan.

TAPA

Colour some cells such that all colored cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2 area** fully colored. Clue cells may not be blackened and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. If there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell.

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





CIJFER-EN-LETTERRAAM

Plaats de letters W, C, P, N en de cijfers 1-3 precies één keer in elke rij en kolom. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke letter en/of welk cijfer je vanaf die kant als eerste tegenkomt. In geval van meerdere aanwijzingen is de volgorde waarin ze staan willekeurig.

EASY AS ABC-123

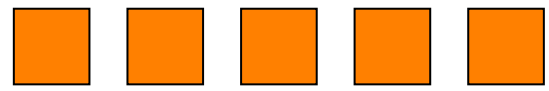
Place the letters W, C, P, N and the digits 1-3 exactly once in every row and column. Clues outside the grid indicate the first letter and/or digit in that row or column as seen from that direction. In case of multiple clues, the order is random.

P

1 N 2 3 2 C W

W								P
C								N
P								1
3 N								1 P
1								3
2								N
3								C
	P	W	1	N	3	N	C	

2

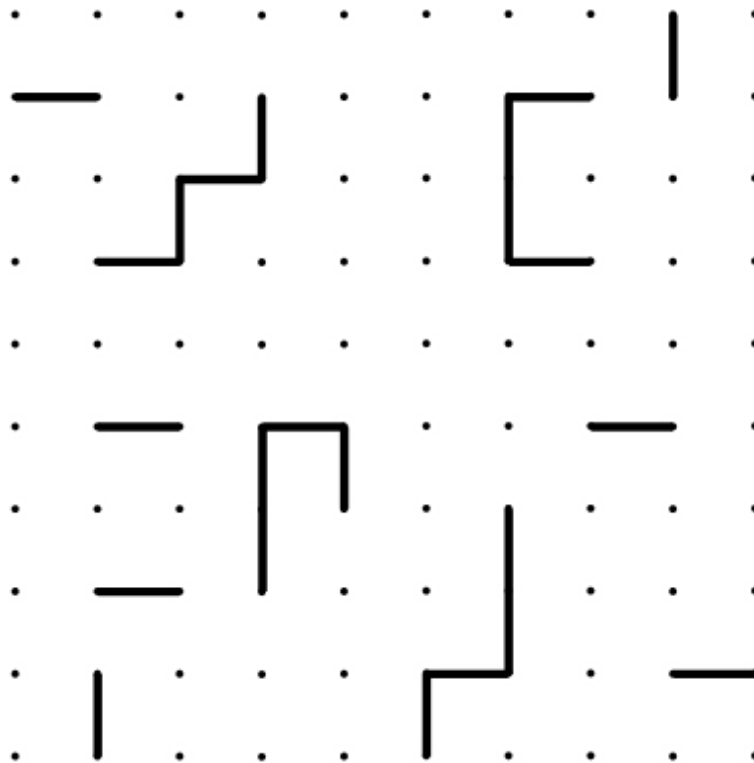


NETWERK

Teken één gesloten rondweg in het diagram door **alle** puntjes horizontaal of verticaal te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. Sommige delen van de rondweg zijn al gegeven.

GRAND TOUR

Draw a single closed loop into the grid by connecting **all** dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. Some parts of the loop are already given.

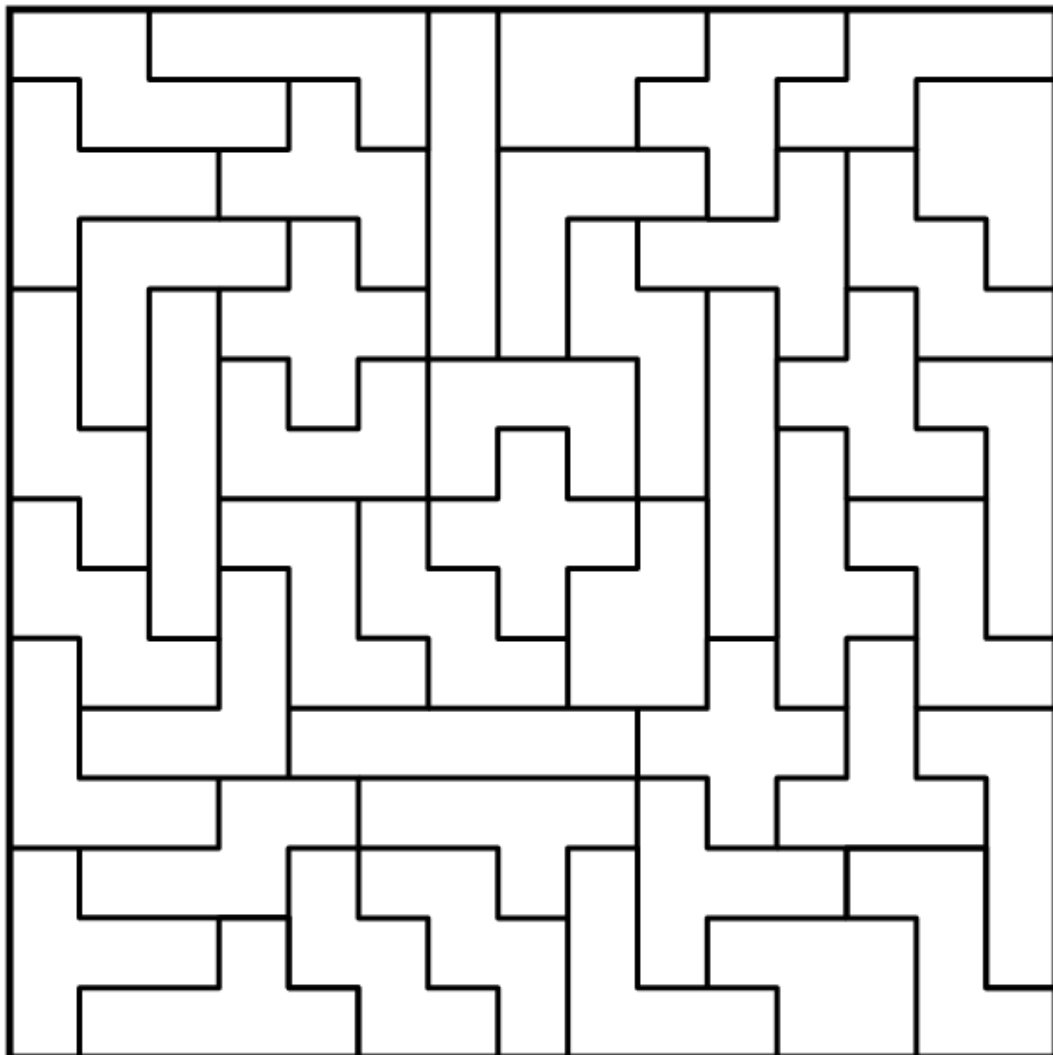
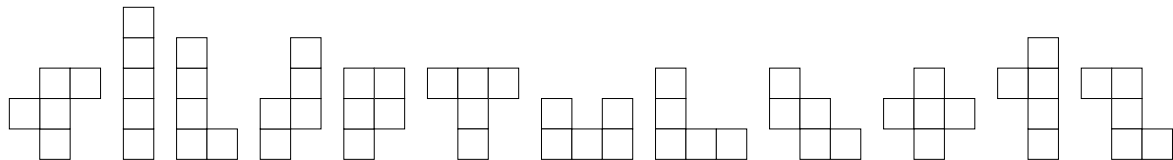


RETROGADE PENTOMINOS

Maak van ieder van de twaalf verschillende pentominos in het diagram er precies één zwart, zodat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

RETROGADE PENTOMINOS

Colour all of the given pentominos in the grid exactly once such that they do not touch each other, **not even diagonally**.



By Bram de Laat



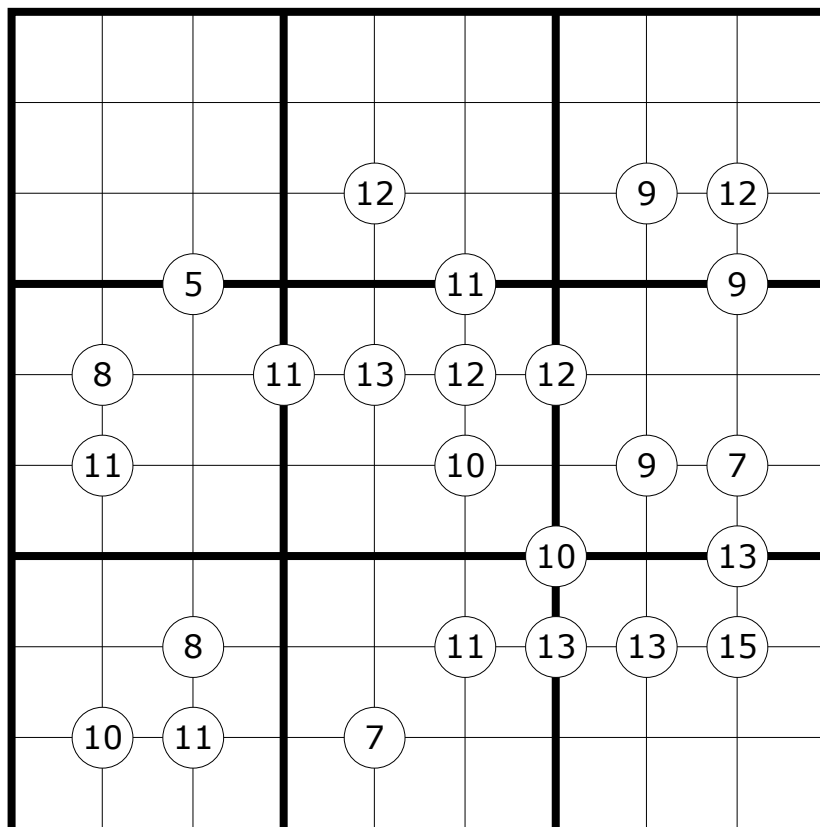
Puzzle ID: #2774

SUDOKU – HILO PARITY SUM CIRCLES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle gevallen** waar binnen een gebied van 2x2 precies **twee oneven en twee even** cijfers staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. Het getal in de cirkel geeft de som aan van het hoogste en het laagste cijfer in dat gebied. In zo'n gebied mogen cijfers twee keer voorkomen.

SUDOKU – HILO PARITY SUM CIRCLES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all cases** where in an area of 2x2 exactly **two odd and two even** digits appear, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The number in the circle indicates the sum of the highest and the lowest digit of that area. Within a 2x2 area digits may repeat.

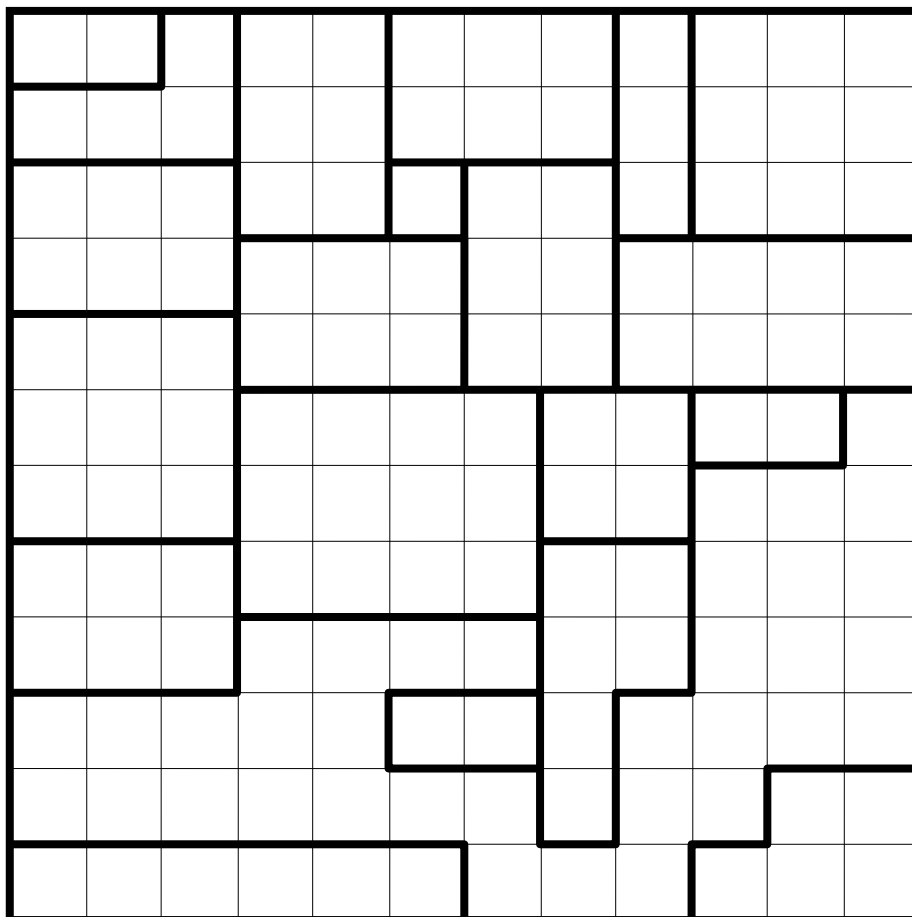


LOOP HEYAWACKY

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 aaneengesloten witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden.

LOOP HEYAWACKY

Colour 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. All remaining white cells must be traversed by a single closed loop that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself



By Arjen Kramer



Puzzle ID: #2776

ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van **1 tot en met 23**. De getallen achter de mogelijke nieuwe bondscoaches van het Nederlands elftal zijn de som van alle letters van die naam (ö = o).

ABC

Attach a different value from **1 to 23** to each letter. Numbers behind each possible new trainer of the Dutch national soccer team are the sum of the values of all letters of that name (ö = o).

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

ANTONIO CONTE	76, 60
BERT VAN MARWIJK	67, 32, 112
DICK ADVOCaat	60, 126
ERIK TEN HAG	68, 41, 40
FRANK RIJKAARD	75, 141
FRED GRIM	73, 65
GUUS HIDDINK	25, 94
HENK TEN CATE	40, 41, 77
JOACHIM LÖW	101, 16
LOUIS VAN GAAL	36, 32, 53
PETER BOSZ	88, 29
PHILLIP COCU	81, 44
ROBERTO MARTINEZ	92, 138
RUUD GULLIT	51, 57



HITORI

Maak sommige vakjes zwart, zodanig dat er in geen enkele rij of kolom twee of meer dezelfde cijfers staan. Zwarte vakjes mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied.

HITORI

Blacken some cells such that digits do not repeat in any row or column. Blackened cells do not touch each other horizontally or vertically. All remaining white cells form one single group of connected cells.

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

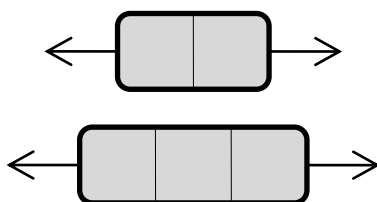


TREN

Plaats blokken ter grootte van 1x2 en 1x3 horizontaal of verticaal in het diagram, zonder dat ze elkaar overlappen. Elk blok bevat precies één cijfer. Het cijfer geeft steeds aan hoeveel vakjes dit blok in totaal naar voren en naar achteren kan worden verplaatst. Een blok kan alleen verplaatst worden in de lengterichting, zoals aangegeven door de pijlen. Alle vakjes die geen onderdeel uitmaken van een blok vormen één aaneengesloten gebied.

TREN

Place blocks with the size of 1x2 and 1x3 horizontally or vertically in the grid without overlapping. Each block contains exactly one digit. The digit indicates how many cells this block can move forward and backward in total. Blocks can only move in the direction indicated by the arrows. All cells that don't contain a block must be connected horizontally or vertically.



3							6	
						3		
			1				3	
		7						
	2				4		0	
				3				3
2							1	
				1				
		4					3	





SUDOKU – SANDWICHED SUM SKYSCRAPERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van de zichtbare flatgebouwen vanaf het cijfer 1 in de richting van de 9 in betreffende rij of kolom, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. Het cijfer 1 is geen onderdeel van deze som.

SUDOKU – SANDWICHED SUM SKYSCRAPERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate the sum of the visible buildings looking from the digit 1 in the direction of the digit 9 in the respective row or column, where higher buildings block the view of lower buildings. The digit 1 is not part of this sum.

←

27	2	9	5	8	6	3	4	1	7
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	24	15	15	19	19	41	16	20	17
19									
20									
19									
17									
17									
16									
19									
23									
40									

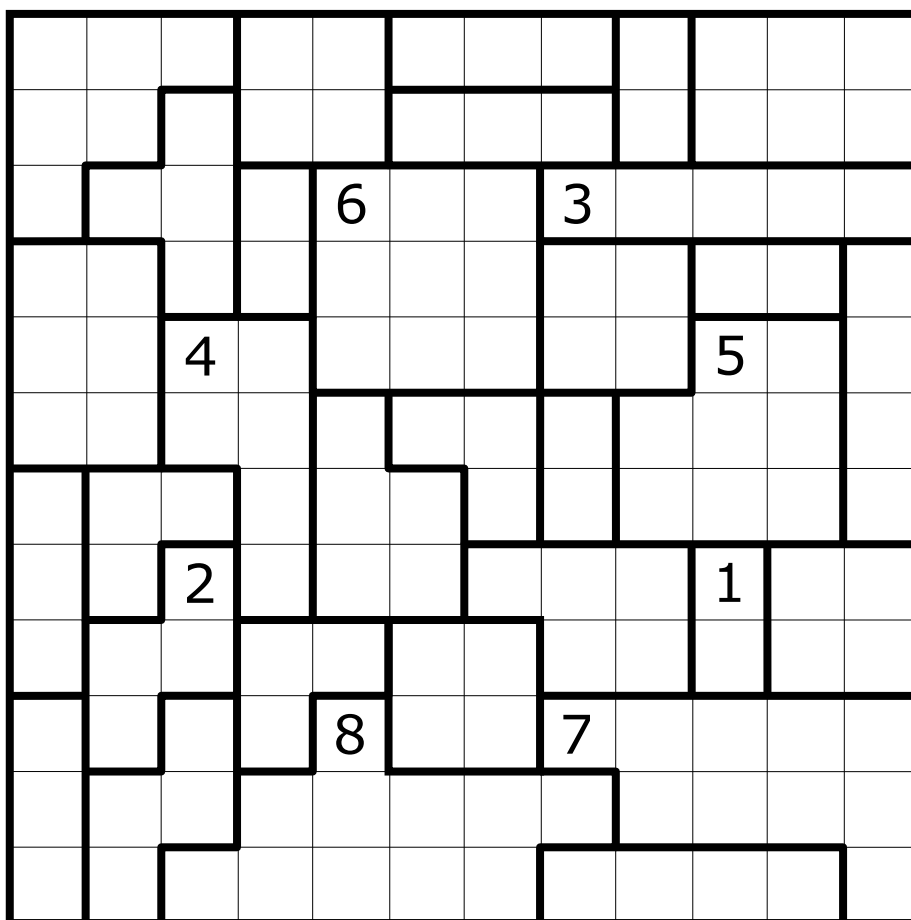


COUNTRY ROAD

Teken één enkele ononderbroken rondweg door het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. De rondweg loopt precies één keer door elk vetomrand gebied. Indien twee naast elkaar gelegen vakjes allebei geen onderdeel zijn van de rondweg mogen ze niet in verschillende gebieden liggen. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van dat gebied bij de rondweg horen.

COUNTRY ROAD

Draw a single closed loop through the grid that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself. The loop travels exactly once through each bold outlined region. If two adjacent cells are both not part of the loop, they may not be in different regions. Clues indicate how many cells of that region belong to the loop.

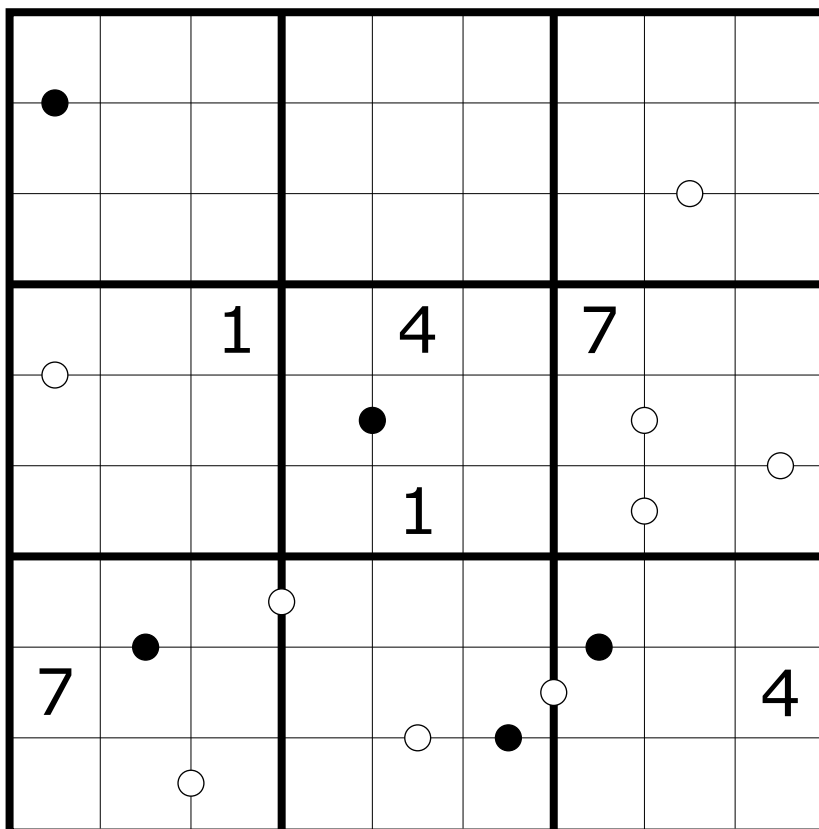


SUDOKU – KROPKI THREE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.
 Een wit rondje tussen twee vakjes geeft aan dat de aangrenzende cijfers een verschil hebben van **drie**.
 Een zwart rondje geeft aan dat één van de aangrenzende cijfers **drie keer** zo groot is als het andere.
 Alle mogelijke rondjes zijn gegeven.

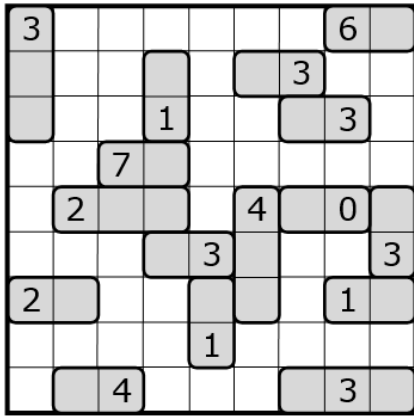
SUDOKU – KROPKI THREE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.
 A white circle between two cells indicates that the neighbouring digits have a difference of **three**.
 A black circle between two cells indicates that one of the digits is **three times** as big as the other digit.
 All possible circles are given.



OPLOSSINGEN

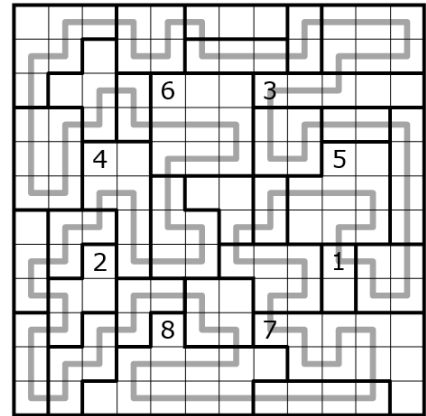
#2779
Tren



#2780 Sudoku – Sandwiched
Sum Skyscrapers

		24	15	15	19	19	41	16	20	17
19	6	4	2	5	8	1	3	7	9	
20	1	3	8	7	9	2	6	4	5	
19	7	5	9	3	6	4	1	2	8	
17	4	2	6	9	3	5	7	8	1	
17	3	7	1	8	4	6	5	9	2	
16	8	9	5	2	1	7	4	6	3	
19	5	6	4	1	2	8	9	3	7	
23	2	1	3	4	7	9	8	5	6	
40	9	8	7	6	5	3	2	1	4	

#2781
Country Road



#2782
Sudoku – Kropki Three

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