



Puzzelmagazine

Juni 2022

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juni 2022 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

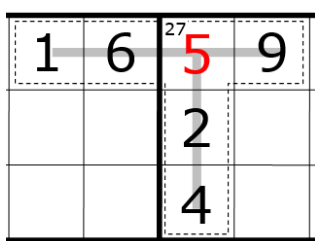
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-06-22	3007	Sudoku - Four Winds Killer	5*	Richard Stolk
2-06-22	3008	Hidato - Kropki	3*	Saskia Benedictus
3-06-22	3009	Wormendoolhof	4*	Lars Slofstra
6-06-22	3010	Sudoku - Toroidal X-Sommen	3*	Richard Stolk
7-06-22	3011	Kompas	3*	Bram de Laat
8-06-22	3012	Pentomino in the Box	4*	Saskia Benedictus
9-06-22	3013	Sudoku - Even Sandwich	4*	Arvid Baars
10-06-22	3014	Ronduit Rechthuit	4*	Bram de Laat
13-06-22	3015	Sudoku - Oplopende start	3*	Richard Stolk
14-06-22	3016	Topzwaar	2*	Bram de Laat
15-06-22	3017	Heteromino	4*	Bram de Laat
16-06-22	3018	Sudoku - Positiesommen	4*	Richard Stolk
17-06-22	3019	All or one	2*	Richard Stolk
20-06-22	3020	Sudoku -Scattered - Buren	2*	Richard Stolk
21-06-22	3021	Norinori	3*	Richard Stolk
22-06-22	3022	Honey Islands	4*	Bram de Laat
23-06-22	3023	Sudoku - Fortress	4*	Richard Stolk
24-06-22	3024	Pento - Woordzoeker	2*	Richard Stolk
27-06-22	3025	Sudoku - pointing digits	2*	Mark Sweep
28-06-22	3026	Dark Knightlines	3*	Wilbert Zwart
29-06-22	3027	Kuromasu	3*	Bram de Laat
30-06-22	3028	Gebalanceerde rondweg	4*	Wouter Fokkema

SUDOKU – FOUR WINDS KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Verdeel **alle vakjes** van het diagram in (omstippelde) gebieden, zodanig dat die elk één van de kleine gegeven getallen bevat. Deze getallen geven de som aan van de cijfers in dat gebied, waarbij alle cijfers binnen zo'n gebied **verschillend** moeten zijn. Verder is het vakje met de som een Four Winds-vakje: het gebied loopt vanaf dat vakje uitsluitend horizontaal en/of verticaal, en het cijfer in dat vakje geeft aan hoeveel vakjes bij dat gebied horen, **exclusief** het vakje zelf.

SUDOKU – FOUR WINDS KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Divide **all cells** of the grid in cages (dotted outlined regions), such that each cage contains one of the small given numbers. These numbers indicate the sum of the digits in that cage, and all digits within the cage must be **different**. Furthermore, the clue cell is a Four Winds cell: from this cell the cage extends strictly horizontally and/or vertically, and the digit in the cell indicates how many cells are covered by the cage, **excluding** the clue cell itself.



				37		4		
33		4						32
				30				
							45	
			9		31			
	45							
				25				
6						26		26
		34		18				

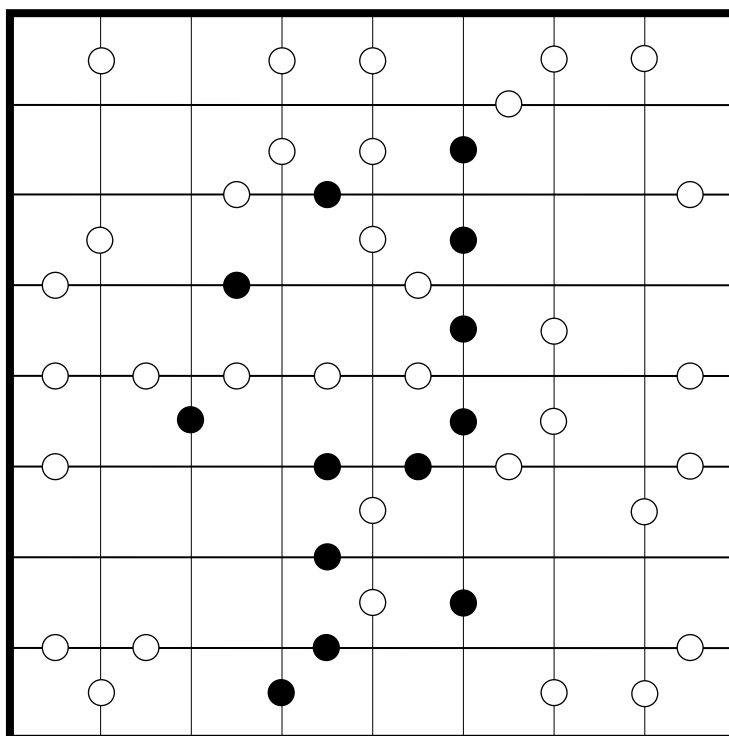


HIDATO – KROPKI

Plaats alle getallen **1-64** precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opvolgende getal door één vakje op te schuiven in horizontale, verticale of diagonale richting. Een wit rondje tussen twee aangrenzende vakjes geeft aan dat de cijfers opeenvolgend zijn. Een zwart rondje geeft aan dat één van de cijfers twee keer zo groot is als het andere. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven, waarbij het rondje tussen de cijfers 1 en 2 zowel wit als zwart kan zijn

HIDATO – KROPKI

Place all numbers **1-64** exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach every consecutive number by travelling one cell in a horizontal, vertical or diagonal direction. A white circle between two adjacent cells indicates that the digits are consecutive. A black circle indicates that one of the digits is twice as big as the other. All possible circles are given, where the circle between the digits 1 and 2 can be either white or black.



WORMENDOOLHOF

Maak per rij en kolom maximaal één vakje zwart, en plaats cijfers 1-7 in alle overgebleven vakjes, waarbij elke rij en kolom uitsluitend verschillende cijfers kan bevatten. Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Daarbij moet een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner zijn dan **beide** burens op de rondweg. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

WORM LABYRINTH

Blacken no more than one cell in each row and column, and place digits 1-7 in all remaining cells, where each row or column can only contain different digits. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells. Each digit is either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

5	5	10	8			
3	3	22				
	11	15				
	8	9	5			
6	8	2	4	8		

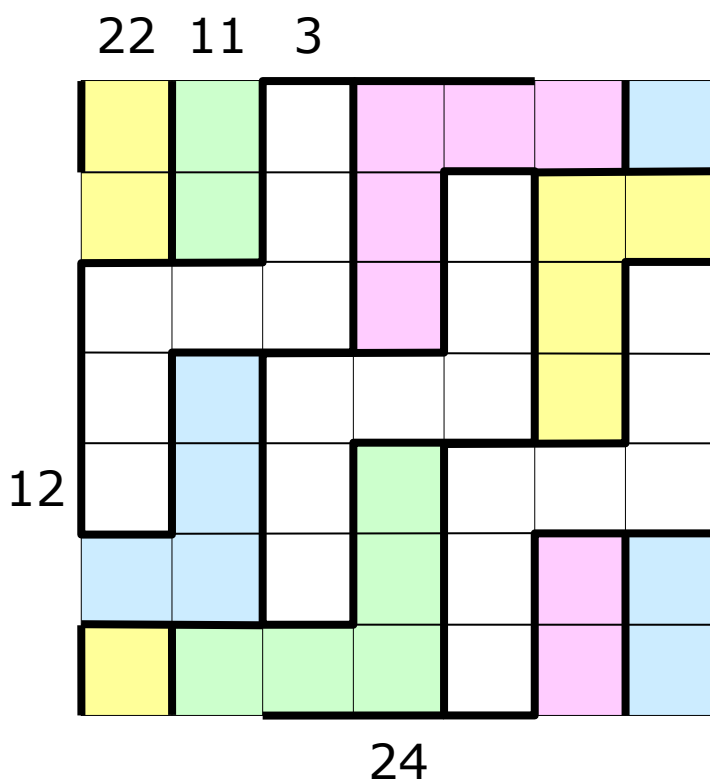


SUDOKU – TOROIDAL – X-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij, kolom en vet omrand gebied. Sommige van die gebieden lopen door aan de andere kant van het diagram. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste X cijfers vanaf die kant, waarbij X het eerste cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU – TOROIDAL – X-SUMS

Place the digits 1-7 exactly once in each row, column and bold outlined area. Some areas wrap around the grid. Clues outside the grid indicate the sum of the first X digits where X is the digit in the first cell from that side.

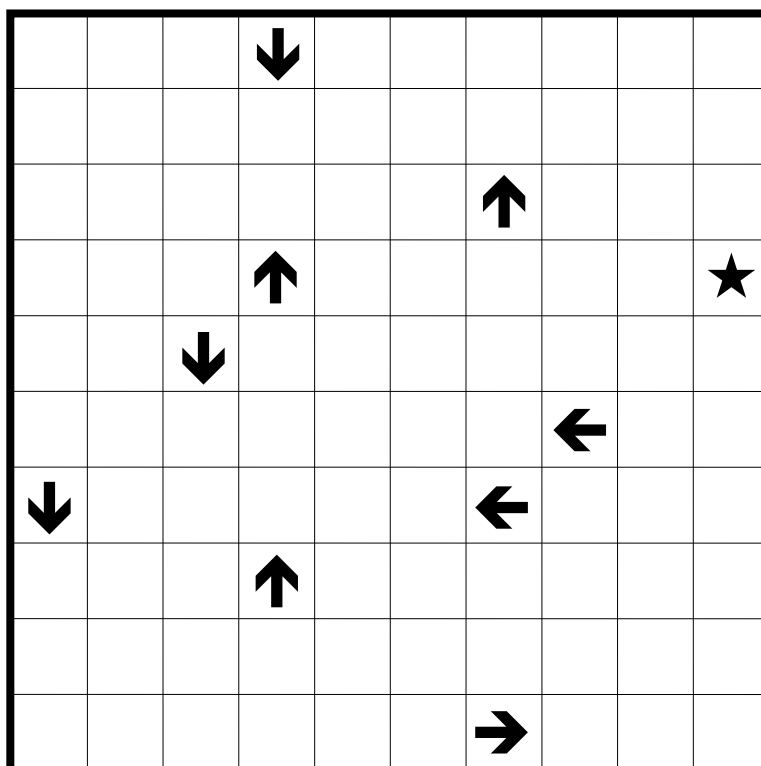


KOMPAS

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er geen gebied van 2x2 helemaal ongekleurd blijft. De pijlen geven aan in welke richting je moet gaan om door het witte gebied de ster te bereiken, zonder dat je teruggaat. Vakjes met pijlen mogen niet worden gekleurd.

COMPASS

Shade some cells such that all remaining white cells are horizontally or vertically connected, without covering a 2x2 area. Shaded cells may only touch each other diagonally. Arrows in the grid indicate the direction you must travel through the white area to reach the star, without going back. Cells with arrows may not be shaded.

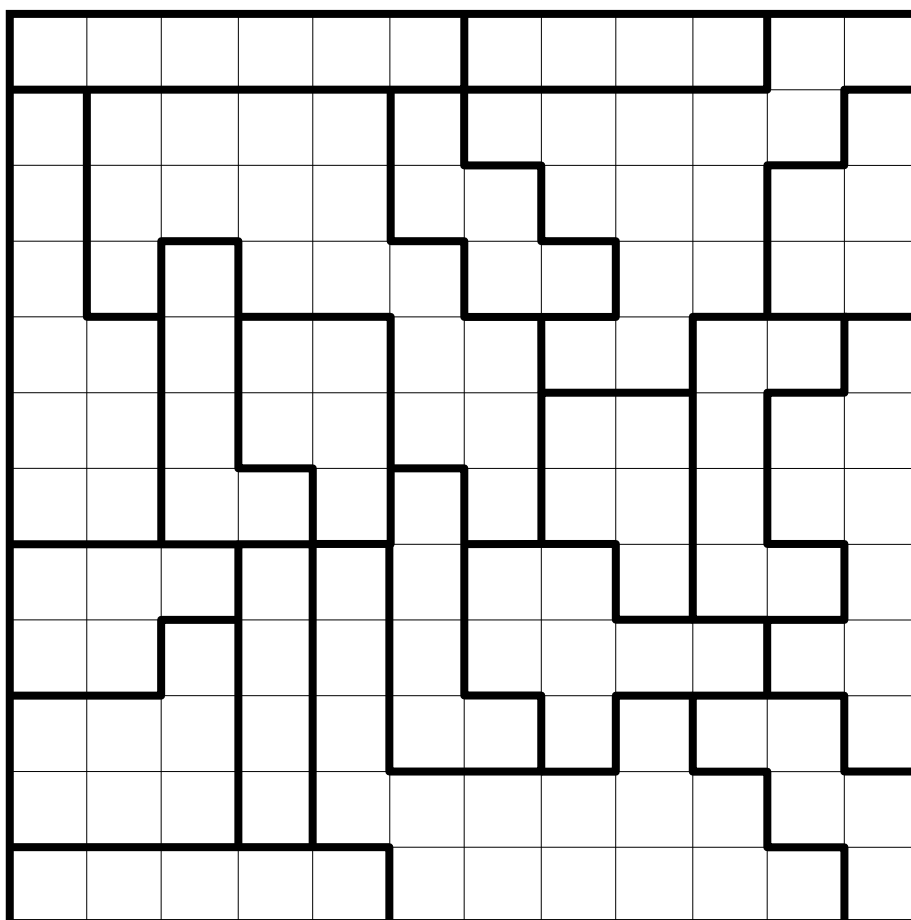
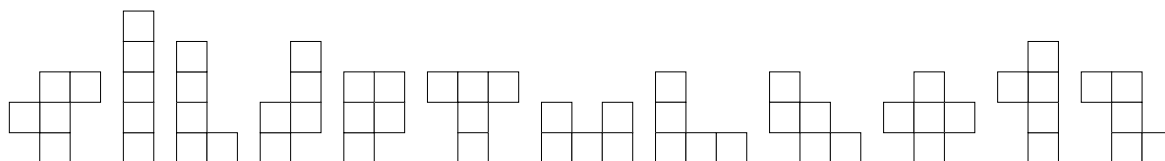


PENTOMINO IN THE BOX

Plaats alle twaalf gegeven pentomino's in het diagram, zodanig dat elk vetomrand gebied precies **drie vakjes** bevat behorend bij **twee verschillende** pentomino's. De pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar mogen elkaar nergens raken, ook niet diagonaal.

PENTOMINO IN THE BOX

Place all twelve pentominos in the grid, such that each bold outlined region contains exactly **three cells** that belong to **two different** pentominos. Pentominos may be rotated and/or reflected, but may not touch each other, not even diagonally.



SUDOKU – EVEN SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven alle cijfers aan die in de betreffende rij of kolom aan beide kanten even buurcijfers hebben. Een streepje betekent dat geen enkel cijfer aan deze voorwaarde voldoet.

SUDOKU – EVEN SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate all digits that have an even digit as neighbour on both sides in the relevant row or column.

				3					
	2	5		5	1		1	1	
	-	9	9	-	7	9	7	3	7

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

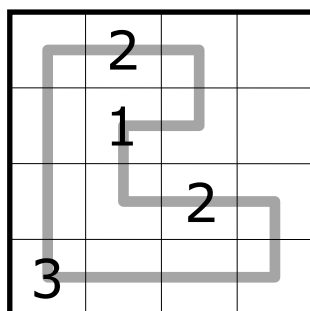


RONDUIT RECHTUIT

Teken één enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal verloopt, door alle getallen van het diagram. Een getal geeft de lengte aan van **elk lijndeel** dat door dat vakje gaat.

STRAIGHT LOOP

Draw a single loop, by travelling horizontally or vertically, through all numbers in the grid. A number indicates the length of **each line segment** that travels through that cell.



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



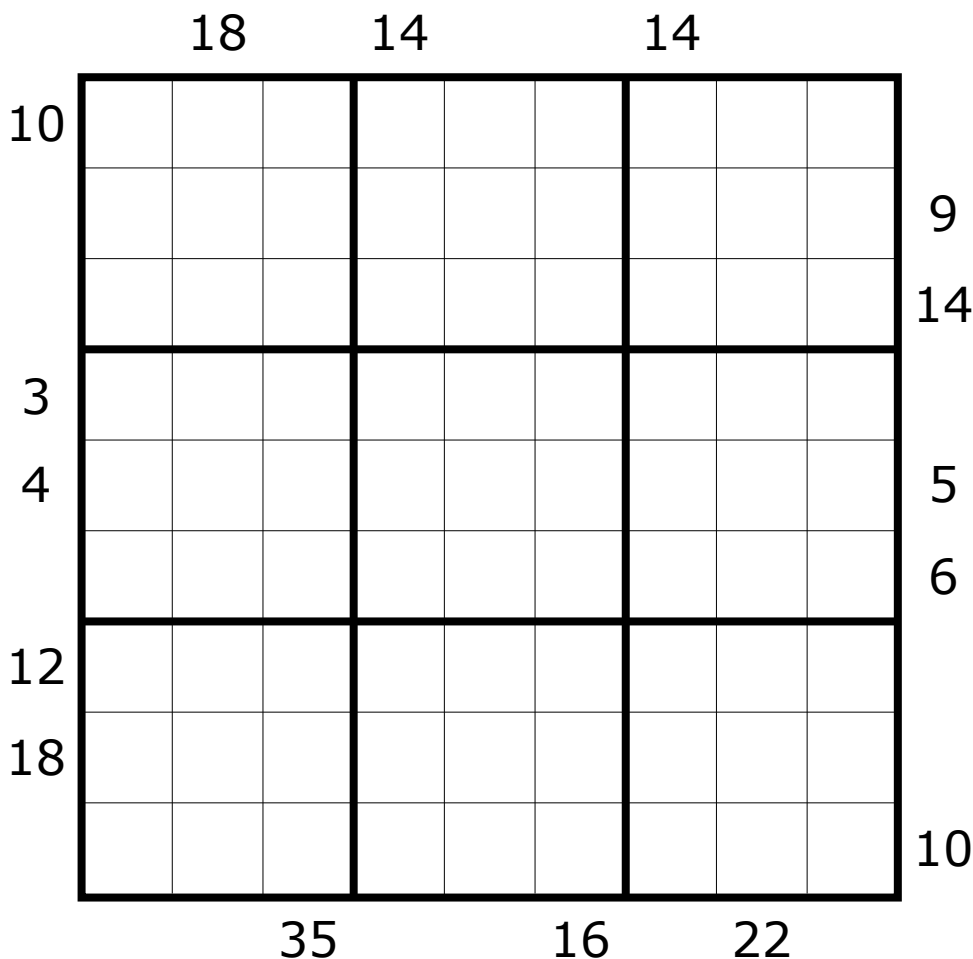


SUDOKU – OPLOPENDE START

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste reeks van **alle** oplopende cijfers vanuit het eerste vakje vanaf de betreffende kant. Een reeks kan ook uit één cijfer bestaan.

SUDOKU – ASCENDING STARTERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first set of **all** ascending digits, starting from the first cell from the corresponding side. Sets may consist of only one digit.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #3015

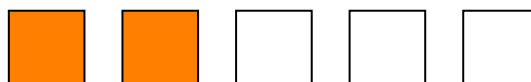
TOPZWAAR

Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Van twee cijfers die in verticaal gekoppelde vakjes staan is het bovenste altijd het grootste.

TOP HEAVY NUMBER PLACE

Place the digits 1-4 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. If two digits are placed in vertically adjacent cells, the top digit is always the largest of the two.

1			2			
		1				
	4					
3						4
					2	
				3		
			1			3

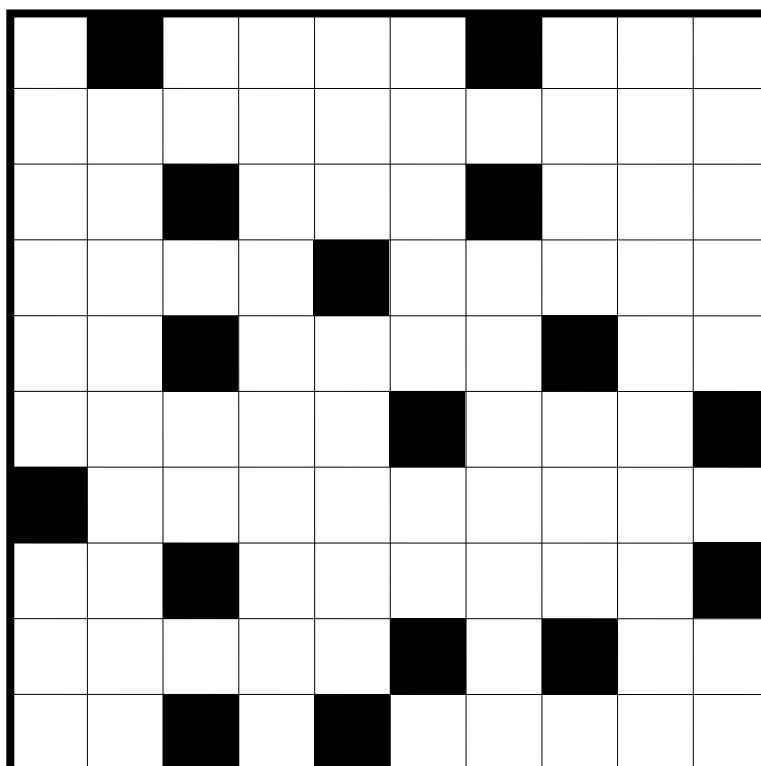


HETEROMINO

Verdeel alle witte vakjes in triomino's (vormen van drie vakjes). Triomino's met zowel dezelfde **vorm** als dezelfde **oriëntatie** mogen elkaar **alleen diagonaal** raken.

HETEROMINO

Divide all white cells into triominos. Triominos of both the same **shape** and **orientation** can touch each other **only diagonally**.



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^{de} en B^{de} 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 Ath and Bth position from that side.

$A^{th} + B^{th}$		13 10 12 15 12 14						3
	A+B	16	8	13			10	
7	8							
8	6							
11	15							
3								
3								
11	10							
5								

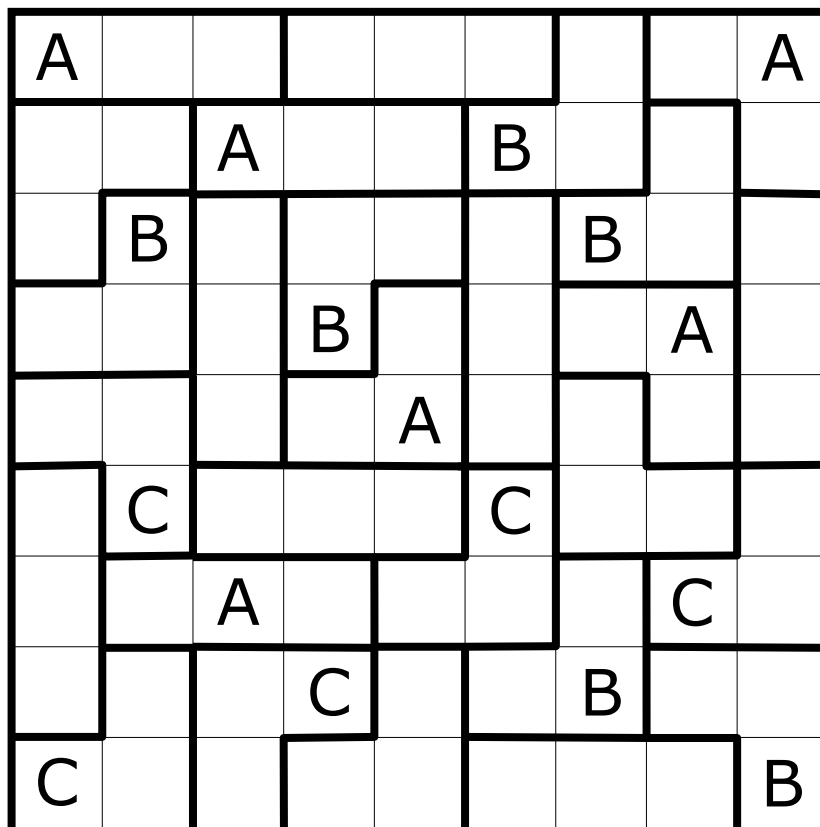


ALL OR ONE

Plaats in elk vakje één van de letters A, B, C, zodanig dat in elk vetomrand gebied óf drie dezelfde óf drie verschillende letters staan. Gelijke letters uit verschillende gebieden mogen elkaar alleen diagonaal raken.

ALL OR ONE

Place one of the letters A, B, C in each cell, such that each bold outlined region contains either three equal or three different letters. Equal letters from different regions can touch each other only diagonally.



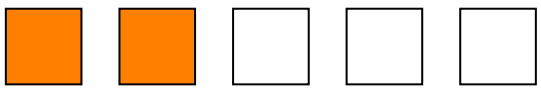
SUDOKU – SCATTERED – BUREN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij, kolom, vetomrand gebied en de grijze vakjes. Cijfers buiten het diagram moeten als directe burenen van elkaar in diezelfde volgorde worden geplaatst in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – SCATTERED – NEIGHBOURS

Place the digits 1-7 exactly once in each row, column, bold outlined region and the shaded cells. Digits outside the grid should be placed as direct neighbours of each other in that same order in the corresponding row or column.

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

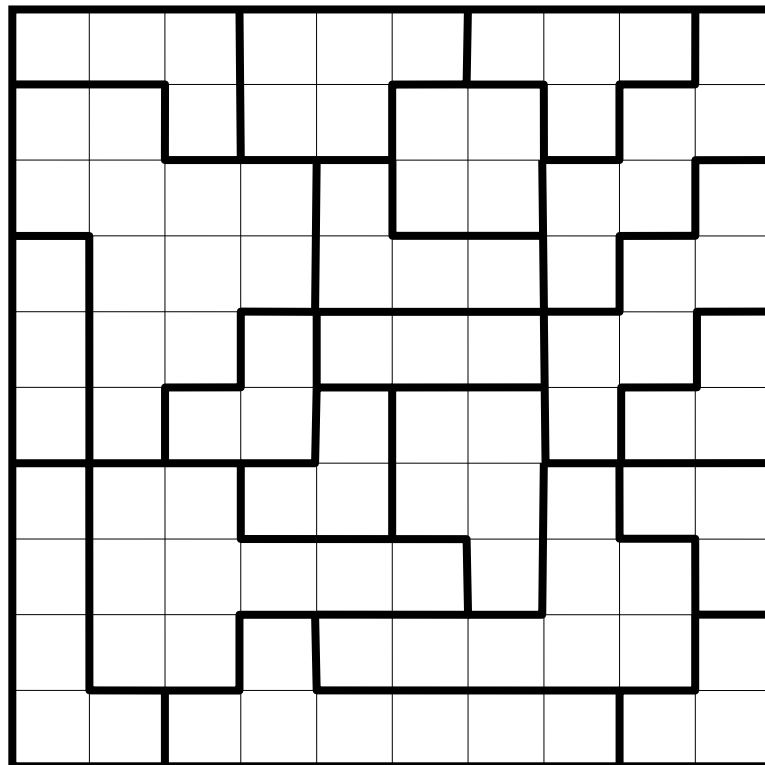


NORINORI

Kleur twee vakjes in elk vetomrand gebied, zodat er domino's ontstaan. Deze domino's kunnen binnen één gebied liggen of over twee gebieden verspreid zijn, maar mogen elkaar alleen diagonaal raken.

NORINORI

Colour two cells in each region, such that dominos are formed. Dominos may be either completely in one region or span over two regions, but can touch each other only diagonally.

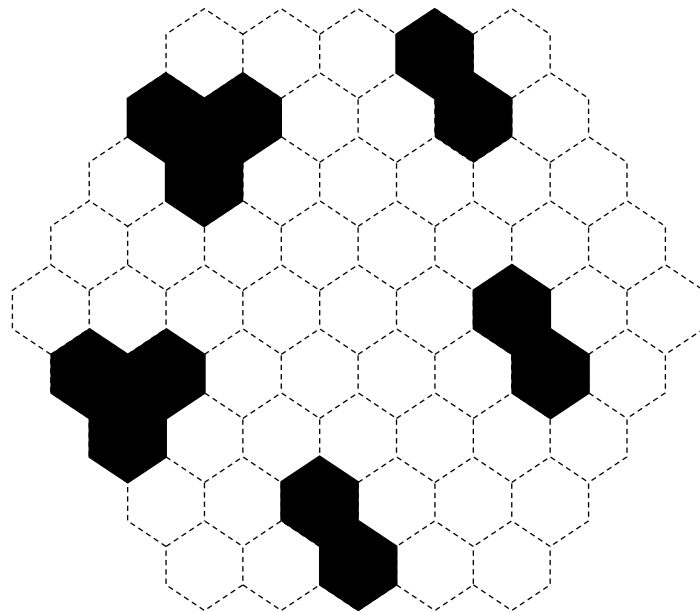


HONEY ISLANDS

Kleur nog een aantal vakjes zodanig dat de overgebleven witte vakjes verdeeld worden in zes losstaande gebieden van elk zes vakjes.

HONEY ISLANDS

Shade some more cells such that the remaining white cells are divided into 6 separated regions of 6 cells each.



SUDOKU – FORTRESS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een gekleurd vakje is groter dan elk cijfer in een horizontaal of verticaal aangrenzend wit vakje.

SUDOKU – FORTRESS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in a coloured cell is larger than each digit in a horizontally or vertically adjacent white cell.

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

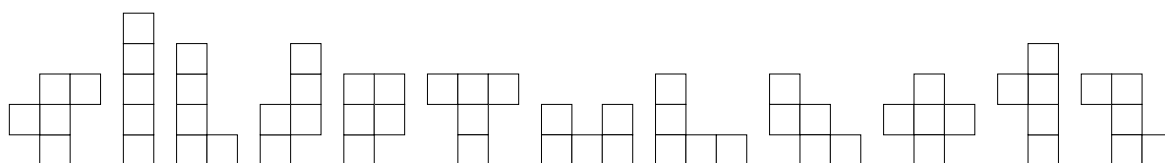


PENTO – WOORDZOEKER

Plaats alle pentominos éénmaal in het diagram zodanig dat ze elkaar niet overlappen. Elke pentomino bevat de vijf letters van een van de gegeven namen.

PENTO – WORD SEARCH

Place all pentominos in the grid without overlapping. Each pentomino contains the five letters of one of the given names.



D	A	N	Y	A	D
B	A	K	O	M	A
R	N	U	W	N	N
J	E	I	E	I	B
A	N	K	W	O	R
R	E	L	C	T	U
E	I	O	B	E	N
S	I	L	S	I	E
E	L	I	E	C	E
D	R	E	L	I	H

- ANOUK
- ARJEN
- BRAND
- CHIEL
- DANYA
- DRIEL
- ELISE
- RUBEN
- SIEBE
- TIMON
- WIEKE
- WILCO



SUDOKU – POINTING DIGITS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer N in een vakje met een pijl wijst naar hetzelfde cijfer N op een afstand van precies N vakjes in de richting van de pijl.

SUDOKU – POINTING DIGITS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit N in a cell with an arrow points to the same digit N at a distance of exactly N cells in the direction of the arrow.

					↘			↙
	2		↙	5			1	
				↘	7	↙		
		6						↙
	9			3			8	
↗						6		
		↗	7	↖				
	7			4	↖		6	
↗			↖					



DARK KNIGHTLINES

Plaats een cijfer (1-4) in elk vakje, zodanig dat vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan niet dezelfde cijfers bevatten en er nergens drie dezelfde cijfers op een rij staan (in geen van de vier richtingen).

DARK KNIGHTLINES

Place a digit (1-4) in each cell, such that no two cells that can be reached by a (chess) knight-step contain the same digit, and no three consecutive cells in any of the four standard directions contain all the same digits.

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



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.

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

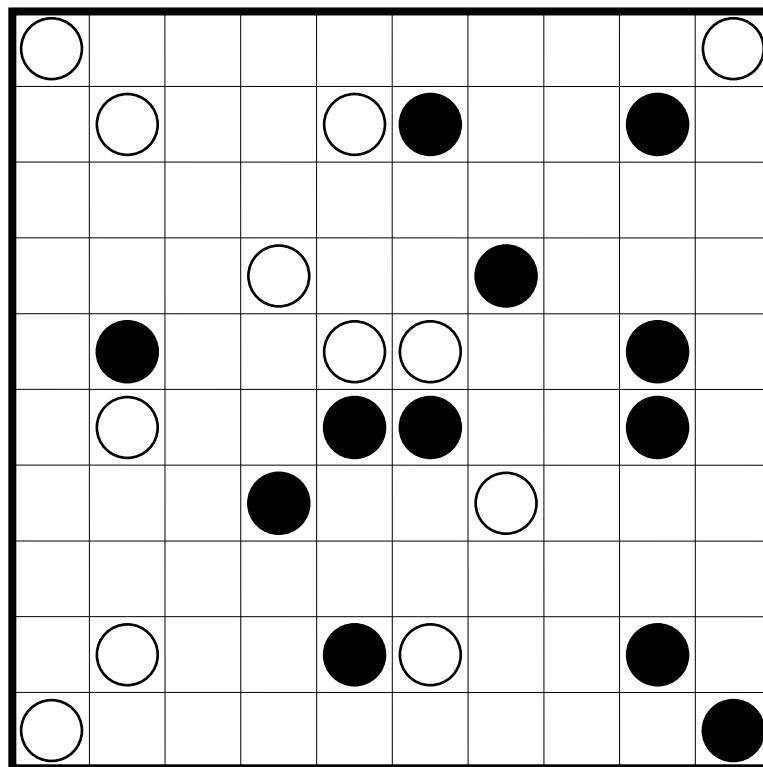


GEBALANCEERDE RONDWEG

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De twee rechte lijnstukken die vanuit een witte cirkel komen hebben voor ze de bocht omgaan een gelijke lengte; vanuit een zwarte cirkel hebben ze een verschillende lengte.

BALANCE LOOP

Draw a single closed loop through all circles in the grid by travelling horizontally or vertically. Both straight line segments proceeding from a white circle have an equal length before turning; from a black circle they have a different length.



OPLOSSINGEN

#3007
Sudoku – Four winds killer

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

#3008
Hidato - Kropki

51	52	49	48	47	45	44	43
53	50	21	22	23	46	42	40
55	54	20	11	12	24	39	41
56	19	10	15	13	26	25	38
57	18	9	16	14	28	27	37
58	63	17	8	7	29	35	36
62	59	64	4	3	6	30	34
61	60	1	2	5	31	32	33

#3009
Wormendoolhof

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

#3010
Sudoku – Toroidal - X-sommen

	22	11	3					
	4	3	2	1	5	7	6	
	6	2	1	3	4	5	7	
	7	6	4	2	1	3	5	
	5	7	3	6	2	1	4	
12	3	4	5	7	6	2	1	
	1	5	7	4	3	6	2	
	2	1	6	5	7	4	3	
								24

#3011
Kompas

#3012
Pentomino in the Box

#3013
Sudoku – Even Sandwich

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

#3014
Ronduit Rechthoek

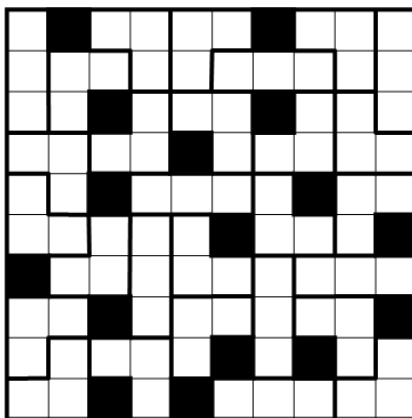
#3015
Sudoku – Oplopende Start

OPLOSSINGEN

#3016
Topzwaar

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

#3017
Heteromino



#3018
Sudoku - Positiesommen

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

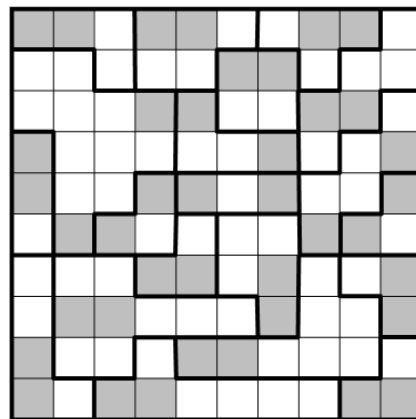
#3019
All or one

A	B	C	B	C	A	C	A	A
B	C	A	A	A	B	A	B	A
A	B	C	B	B	A	B	B	C
C	A	C	B	A	C	A	A	C
A	B	C	A	A	B	C	A	C
B	C	B	B	B	C	A	B	A
C	A	A	A	C	C	B	C	B
A	B	C	C	A	B	B	A	C
C	A	C	A	A	C	C	C	B

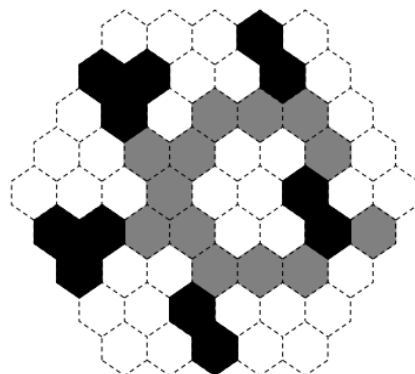
#3020
Sudoku - Scattered - Buren

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

#3021
Norinori



#3022
Honey Islands



#3023
Sudoku - Fortress

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

#3024
Pento - Woordzoeker

D	A	N	Y	A	D
B	A	K	O	M	A
R	N	U	W	N	N
J	E	I	E	I	B
A	N	K	W	O	R
R	E	L	C	T	U
E	I	O	B	E	N
S	I	L	S	I	E
E	L	I	E	C	E
D	R	E	L	I	H

OPLOSSINGEN

#3025
Sudoku – Pointing Digits

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

#3026
Dark Knightlines

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

#3027
Kuromasu

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

#3028
Gebalanceerde rondweg

