



Puzzelmagazine

Augustus 2022

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-08-22	3050	Sudoku - Boter Kaas en Eieren	3*	Yuk Yee Lee Au
2-08-22	3051	Light and Shadow	3*	Bram de Laat
3-08-22	3052	Sudoku - Verschoven X-sommen	4*	Richard Stolk
4-08-22	3053	Depot	4*	Alex Samsom
5-08-22	3054	Schiereilanden	4*	Lars Slofstra
8-08-22	3055	Koraal	2*	Wouter Fokkema
9-08-22	3056	Dominion	3*	Chiel Beenhakker
10-08-22	3057	Sudoku - Keersommen	4*	Richard Stolk
11-08-22	3058	Renban	4*	Wilbert Zwart
12-08-22	3059	Leugensudoku	4*	Mark Sweep
15-08-22	3060	Buienradar	3*	Alex Samsom
16-08-22	3061	Bruggen bouwen - één ernaast	3*	Wilbert Zwart
17-08-22	3062	Sudoku - Virtuele killer cages	4*	Richard Stolk
18-08-22	3063	Toroidal Tapa	4*	Bram de Laat
19-08-22	3064	Yajilin - Gebieden	5*	Saskia Benedictus
22-08-22	3065	Loting	2*	Robert Beërda
23-08-22	3066	Gebalanceerde rondweg	3*	Chiel Beenhakker
24-08-22	3067	Sudoku - Short Sandwiches	4*	Richard Stolk
25-08-22	3068	Sudoku - Uitkijktorens	3*	Lars Slofstra
26-08-22	3069	Pentopia	4*	Wouter Fokkema
29-08-22	3070	Letterraam - gekoppeld	3*	Wilbert Zwart
30-08-22	3071	Tren	3*	Alex Samsom
31-08-22	3072	Sudoku - Parity lines	4*	Richard Stolk

SUDOKU – BOTER KAAS EN EIEREN

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.

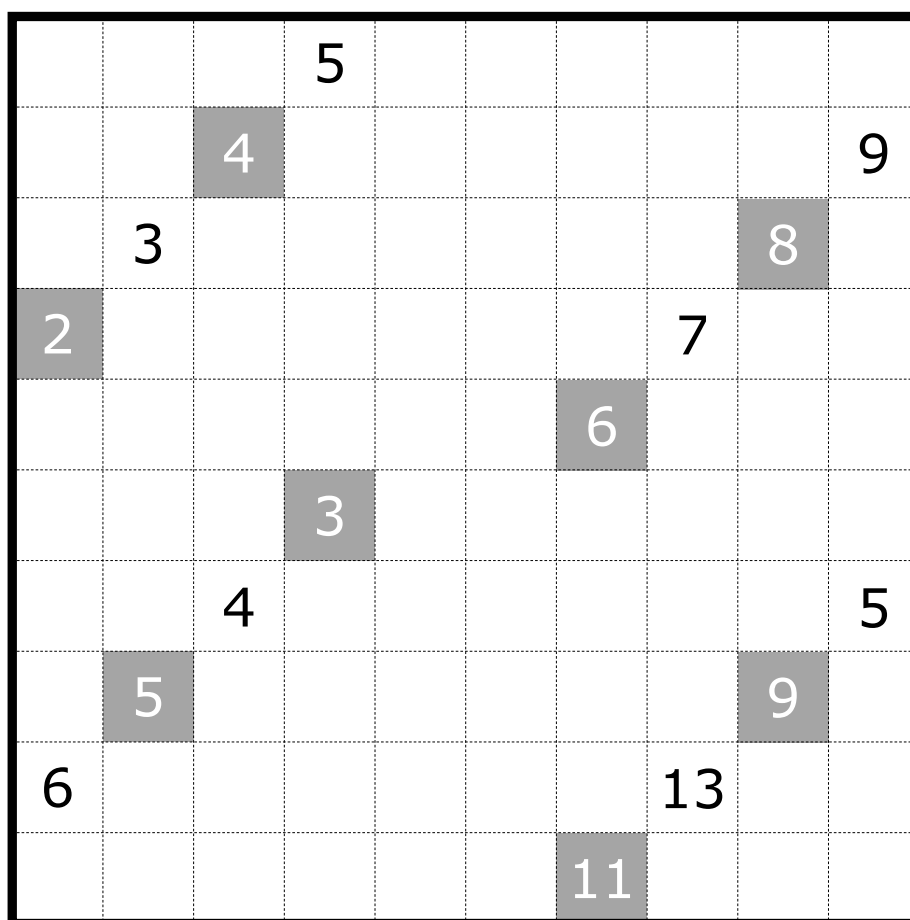
3	5			1		2		9
2				5				4
		7	2		9	3		
6		3				9		
		5				4		7
		2	1		3	7		
8				9				1
9		1		4			3	2

LIGHT AND SHADOW

Verdeel het diagram in witte en grijze gebieden, zodanig dat gebieden van dezelfde kleur elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, die zowel de kleur als de grootte van het bijbehorende gebied aangeeft.

LIGHT AND SHADOW

Divide the grid in white and grey regions, such that regions of the same colour touch each other only at the corners. Each region contains exactly one clue cell, which indicates both the colour and size of the corresponding region.



SUDOKU – VERSCHOVEN X-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van de eerste X cijfers vanaf het N^{de} vakje vanaf die kant, waarbij X het cijfer is in het N^{de} vakje en N het cijfer in het eerste vakje vanaf die kant.

SUDOKU – SHIFTED X-SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first X digits from the Nth cell from that side, where X is the digit in the Nth cell and N is the digit in the first cell from that side.

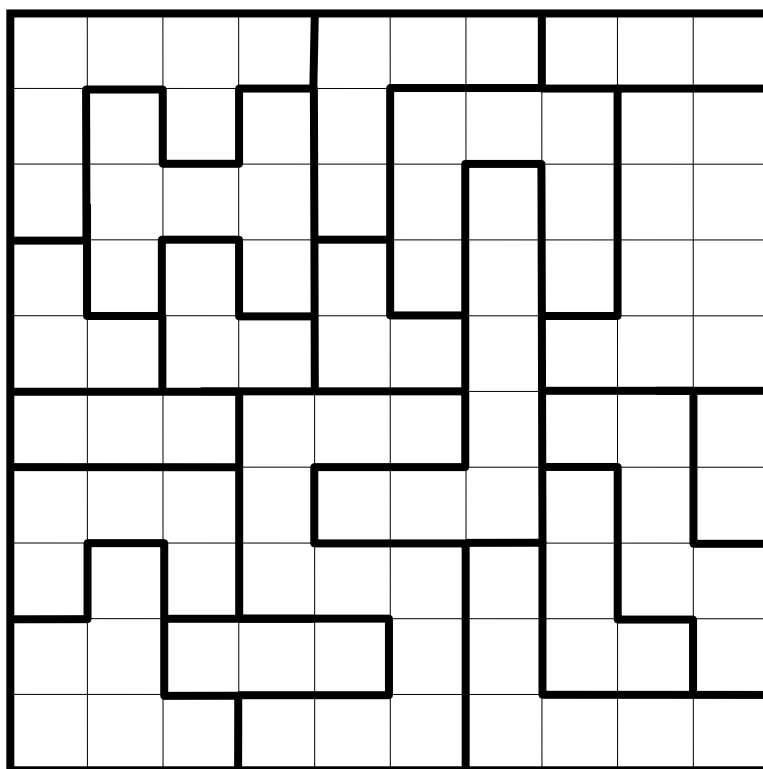
1	3	9	1	8	4	2	6	7	5	22
11	7	8	6	5	1	3	2	9	4	9

	8			13	41	15		13	
5									
									9
22									
									20
	3			12	23	1			10



Kleur in elk vetomrand gebied één vorm van aaneengesloten vakjes, waarbij die vormen elkaar alleen diagonaal mogen raken. Horizontaal en/of verticaal aangrenzende gebieden mogen geen vormen bevatten van gelijke grootte.

Shade a single shape of connected cells in each bold outlined region, where these shapes can touch each other only diagonally. Horizontally or vertically adjacent regions cannot contain shapes of equal size.



SCHIEREILANDEN

Teken in het diagram een rivier en enkele schiereilanden. Elk vakje in het diagram hoort bij de rivier óf een schiereiland. De gegeven aanwijzingen zijn geldig voor óf de rivier, of een schiereiland.

RIVIER: Alle vakjes die samen de rivier vormen zijn horizontaal en/of verticaal met elkaar verbonden en beslaan nergens een oppervlakte van 2x2 vakjes. De rivier kan zichzelf vertakken. De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes (horizontaal en verticaal) binnen de rivier kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

SCHIEREILANDEN: Kleur per schiereiland een aantal vakjes zodat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. Elk schiereiland bevat **ten hoogste** één getal, dat de oppervlakte er van aangeeft. Elk schiereiland is verbonden met de rand van het diagram.

PENINSULAS

Draw a river and some peninsulas in the grid. Each cell is either part of the river or a peninsula. The given clues are either valid as clue for the river or for a peninsula.

RIVER: All cells that form the river are connected horizontally and/or vertically but they don't cover an area of 2x2 cells. The river may have branches. The clues indicate how many cells inside the river can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself.

PENINSULAS: Colour some cells such that all coloured cells that form a peninsula are connected horizontally and/or vertically. Each peninsula contains **at most** one number, that indicates the size of the peninsula in number of cells. Each peninsula is connected to the border of the grid.

							7		
	6	10				7	2		
	6								3
									6
				10					
6			3	6					
6							8	4	
					8		5		3



KORAAL

Kleur een aantal vakjes om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte vakjes worden ingesloten. Nergens ontstaat een oppervlak van 2x2 gekleurde vakjes. De aanwijzingen buiten het diagram geven de lengten aan van aaneengesloten blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom. Die cijfers staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram. Tussen twee blokken gekleurde vakjes staat ten minste één wit vakje.

CORAL

Shade some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. No 2x2 area may be fully shaded. Clues outside the grid indicate the lengths of connected shaded cells in the corresponding row or column. Clues are given in increasing order and not necessarily in the order the blocks appear. There must be at least one white cell between two blocks of shaded cells.

1

1 1 1

1 1 1 3 1 1 1 1 1 1

1 5 2 5 1 4 4 5 5 2

1 2 3

3 3

1 1 2

1 1 3

2

1 2 2

1 1 4

1 1 1 2

3 3

1 2 2

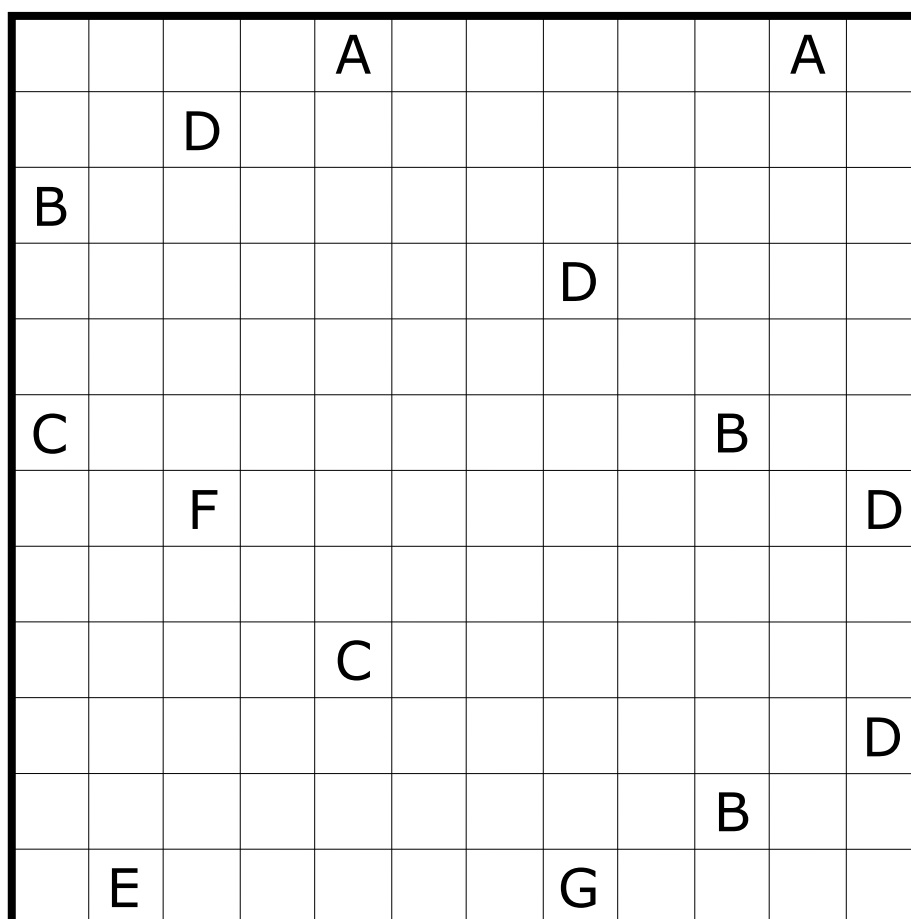


DOMINION

Plaats domino's (blokken van 1x2 gekleurde vakjes) in het diagram, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat het diagram in afzonderlijke gebieden wordt verdeeld. Gelijke letters behoren allemaal tot hetzelfde gebied, verschillende letters tot verschillende gebieden. Elk gebied bevat tenminste één letter.

DOMINION

Place dominos (blocks of 1x2 colored cells) in the grid, that may touch each other only diagonally, in order to divide the grid into separate regions. All identical letters belong to the same region, different letters to different regions. Each region contains at least one letter.

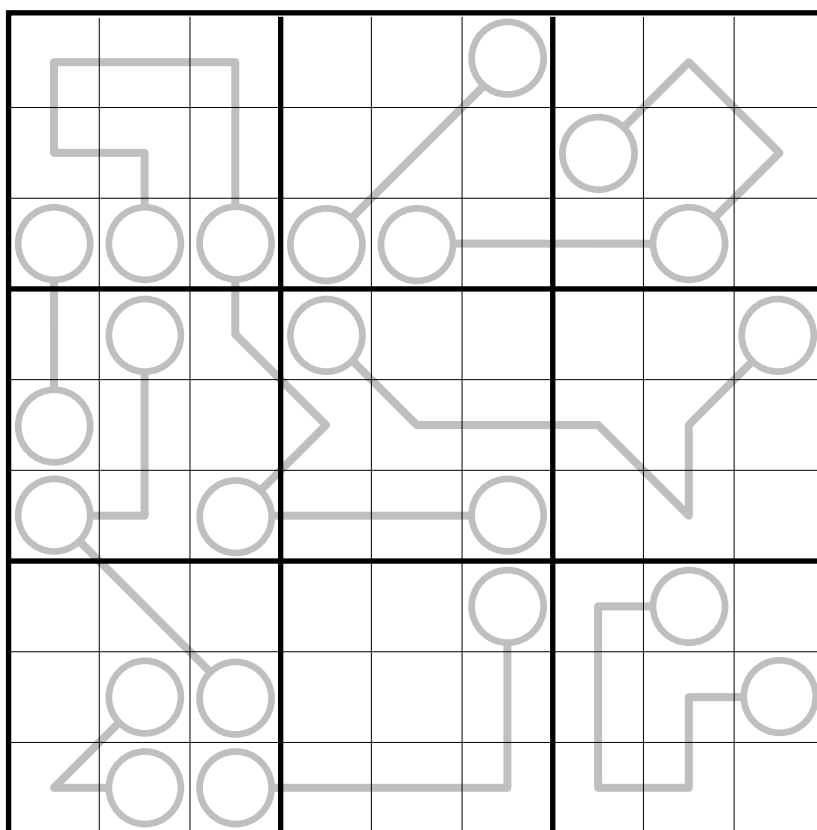


SUDOKU – KEERSOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van de cijfers op de lijn tussen twee cirkels is gelijk aan de vermenigvuldiging van de cijfers in diezelfde cirkels. Cijfers kunnen meerdere keren in dezelfde berekening voorkomen.

SUDOKU – MULTIPLARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The sum of the digits on a line between two circles is equal to the multiplication of both digits in the circles. In each calculation, digits may be repeated.

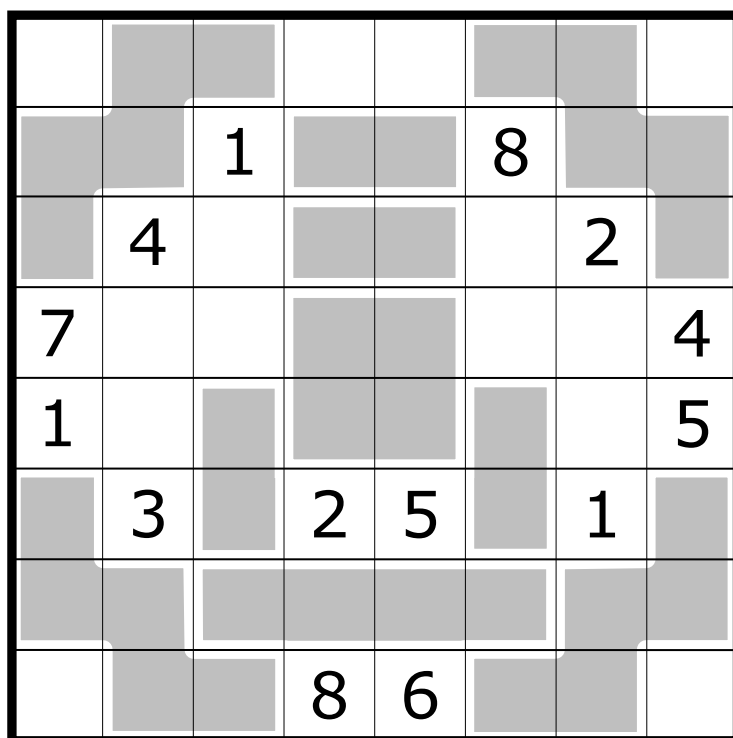


RENBAN

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 shaded area form a Renban group (a group of consecutive digits, in random order).



LEUGENSUDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De gegeven kleine cijfers zijn allemaal leugenaars; het cijfer dat je in het betreffende vakje moet invullen is precies één groter of één kleiner dan het ligende cijfer.

SUDOKU – LIAR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The given small digits are all lying; the digit that must be placed in the corresponding cell is either one greater or one smaller than the lying digit.

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

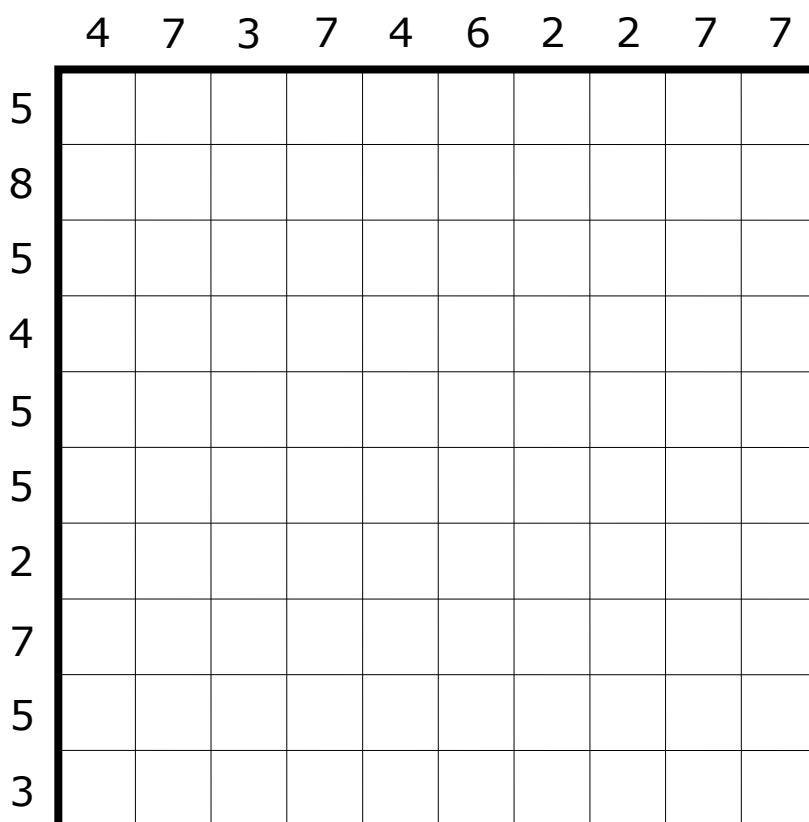


BUIENRADAR

Plaats 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. De getallen buiten het diagram geven aan hoeveel delen van buien zich in die rij of kolom bevinden.

STORM CLOUDS

Place 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. Numbers outside the grid indicate how many cells are part of a cloud in that row or column.

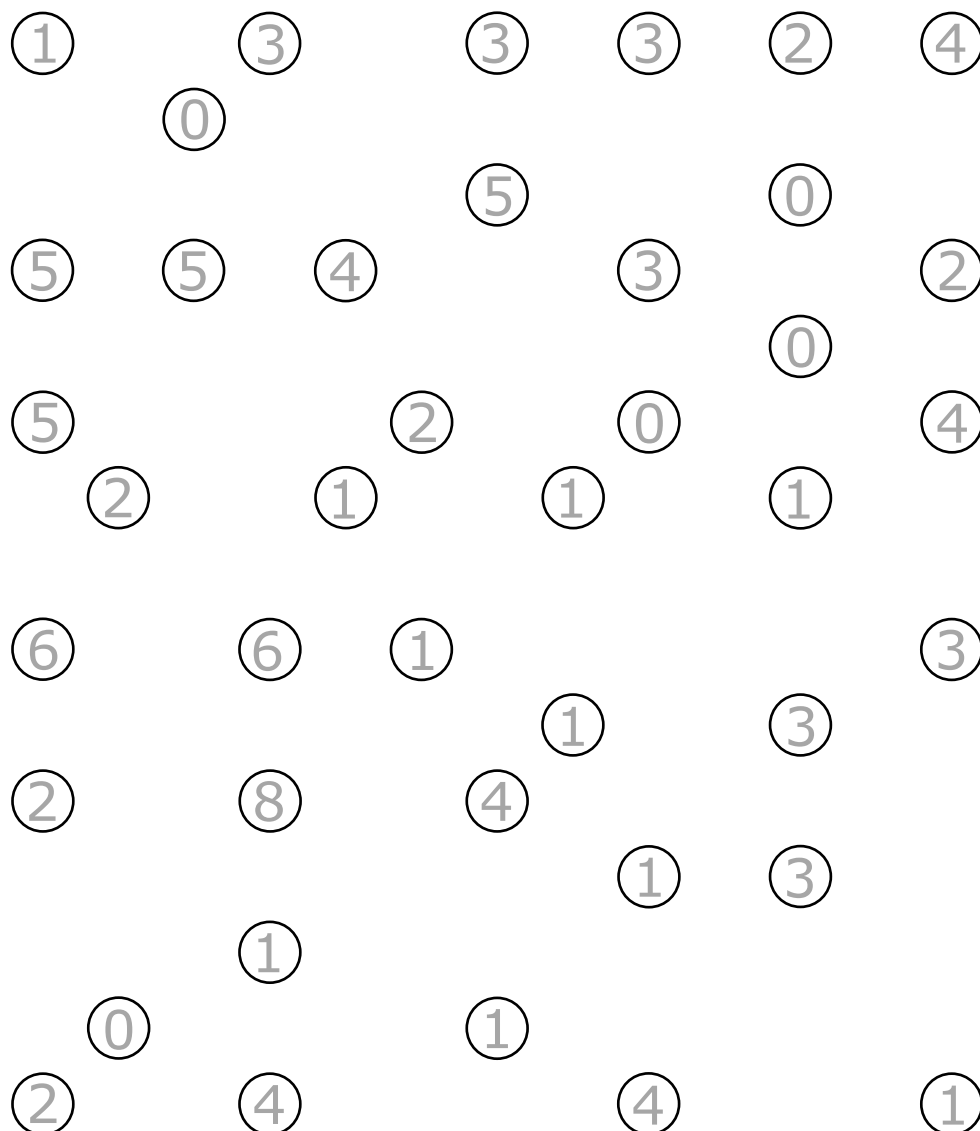


BRUGGEN BOUWEN – ÉÉN ERNAAST

Verbind alle rondjes (eilanden) met elkaar door tussen sommige eilanden één of twee bruggen te plaatsen. Bruggen lopen horizontaal of verticaal en mogen elkaar niet kruisen. De aanwijzingen in de rondjes geven aan hoeveel bruggen er op dat eiland aansluiten, waarbij het aantal bruggen één meer of minder is dan de aanwijzing aangeeft.

HASHIWOKAKERO – ONE OFF

Connect all the circles (islands) into a single connected group by drawing one or two bridges between some of the islands. Bridges run horizontally or vertically and don't cross each other. Clues inside a circle indicate the number of bridges attached to that island, where the number of bridges is either one more or one less than the clue indicates.



SUDOKU – VIRTUELE KILLER-CAGES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een grijs vakje geeft de som van de cijfers in een virtuele killer-cage van **twee of drie** vakjes waarvan er ten minste één horizontaal of verticaal aan het grijze vakje grenst. Alle cijfers binnen zo'n cage moeten verschillend zijn, maar de cages mogen elkaar wel overlappen. **Alle** mogelijke grijze vakjes zijn gegeven en grijze vakjes kunnen ook onderdeel uitmaken van een andere cage.

SUDOKU – VIRTUAL CAGES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a grey cell gives the sum of a virtual killer cage of **two or three** cells of which at least one cell is horizontally or vertically adjacent to the grey cell. All digits in a virtual cage must be different, but cages may overlap each other. **All** possible grey cells are given and grey cells can also be part of another killer cage.

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

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

TOROIDAL TAPA

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** 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. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke delen van de muur staan.

Daarnaast vormt het diagram een torus; dit betekent dat de bovenste en onderste rij beschouwd moeten worden als naast elkaar liggende rijen, en de linker en rechter kolom als naast elkaar liggende kolommen.

TOROIDAL TAPA

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. Clue cells remain white and indicate the length of the wall in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, the different wall sections must be separated by at least one white cell.

Additionally, the grid is toroidal; this implies that the top and the bottom row are to be considered adjacent rows, and the leftmost and rightmost column as adjacent columns.

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

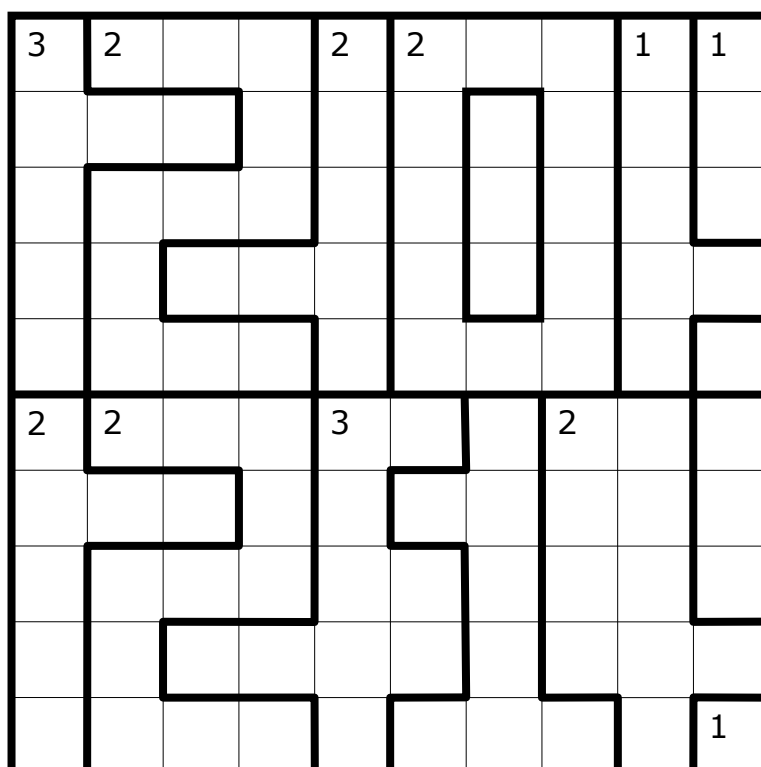


YAJILIN – GEBIEDEN

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat een aanwijzing in een vetomrand gebied precies het aantal gekleurde vakjes in dat gebied aangeeft. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd. Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle witte vakjes door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

REGIONAL YAJILIN

Shade some cells such that a clue in a bold outlined region indicates exactly the corresponding number of shaded cells in that region. Shaded cells may touch each other only diagonally, and cells with clues may be shaded too. Furthermore, draw a single closed loop through all white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself.



LOTING

Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given words can be formed. Which letters are in the same box?

1	2	3	4	5

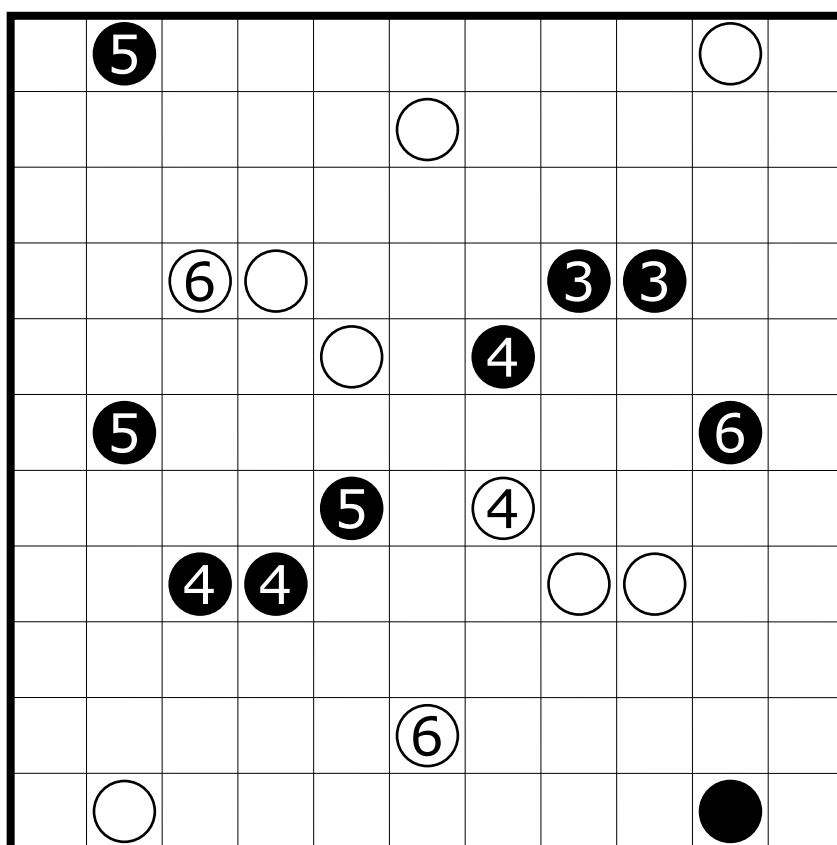
ANGRY
 BIRDS
 JOKER
 MARIO
 MUDTV
 PAYNE
 QBERT
 QUAKE
 SHREK
 SONIC
 WORMS
 ZELDA
 ZYBEX

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. Een aanwijzing in een cirkel geeft de totale lengte van **beide** lijnstukken aan.

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. A clue in a circle indicates the total length of **both** line segments.



SUDOKU – SHORT SANDWICHES

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 cijfers die geplaatst worden tussen het hoogste cijfer en het laagste cijfer in de **eerste zes vakjes** vanaf die kant.

SUDOKU – SHORT SANDWICHES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the largest digit and the smallest digit **in the first six** cells from that side.

10	7	8	4	6	3	5	9	2	1	2
19	9	5	6	8	1	2	3	4	7	0

	10	0				3			14	
17										25
10										
										19
19										8
										12
	20			10				0	2	



SUDOKU – UITKIJKTORENS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer N in een grijs vakje stelt een uitkijktoren voor, die in alle vier de richtingen samen precies kan uitkijken over N vakjes, **inclusief zichzelf**, waarin een cijfer staat dat lager is dan N, kijkend tot aan het eerste cijfer dat hoger is dan N in die richting. **Alle** mogelijke uitkijktorens zijn gegeven.

SUDOKU – WATCHTOWERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit N in a grey cell represents a watchtower, that can overlook exactly N cells, **including itself**, with digits smaller than N in all four directions up to the first larger digit in that direction. **All** possible watchtowers are given.

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

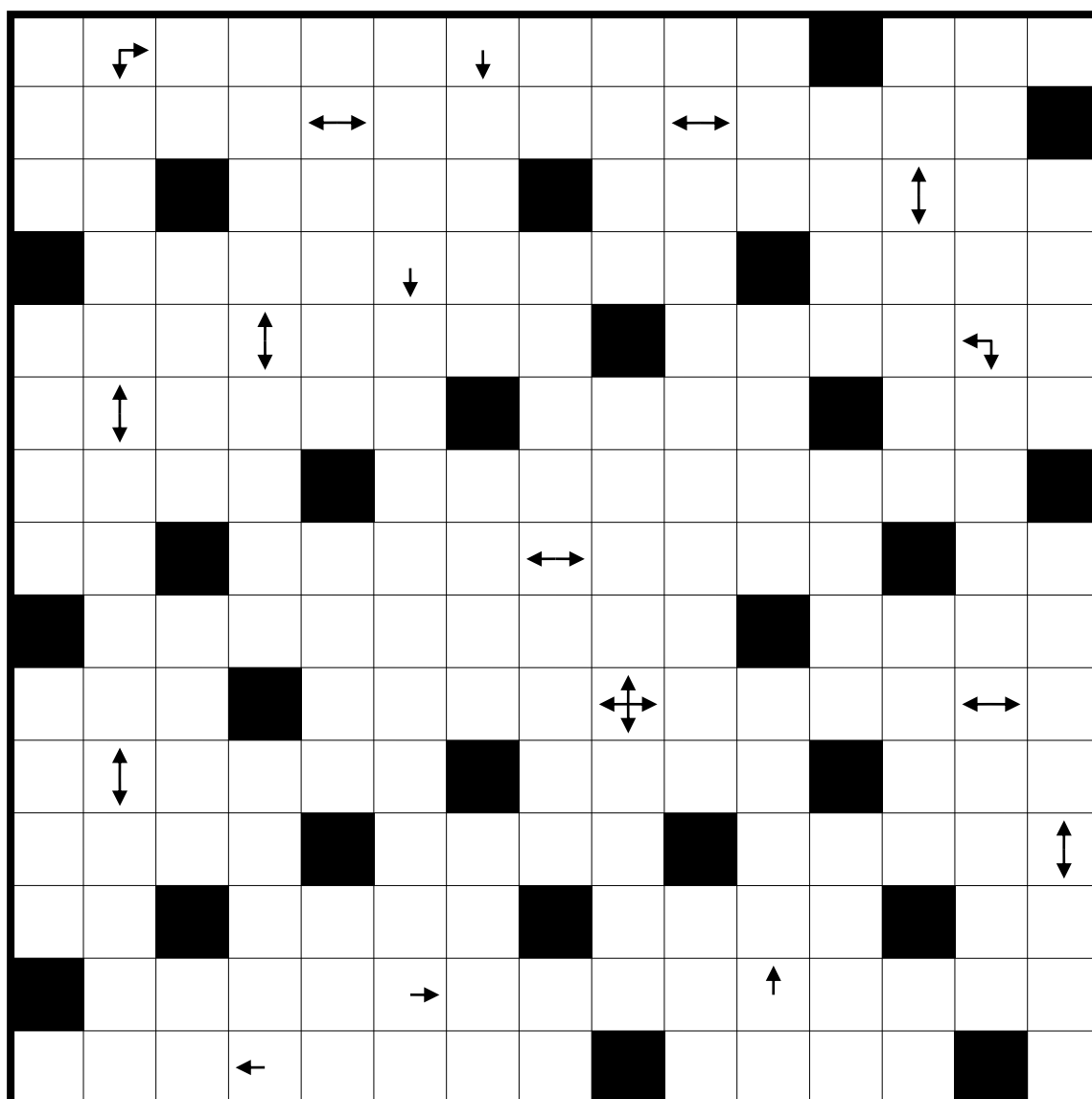
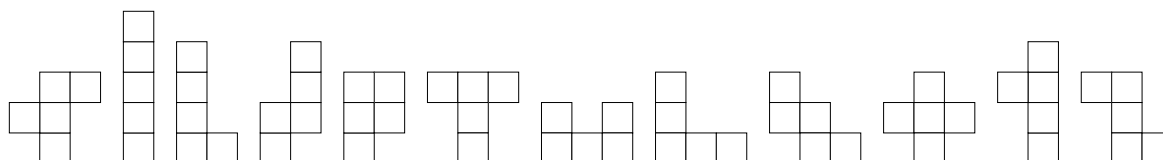
		8				6		
	1			2			3	
		2				5		
	4			5			6	
		6				2		
	7			8			9	
		9				7		

PENTOPIA

Plaats alle 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. Zwarte vakjes en vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place all 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. Black cells and cells with arrows remain empty.



By Wouter Fokkema



Puzzle ID: #3069

LETTERAAM – GEKOPPELD

Het diagram is verdeeld in vier 4x4 blokken. Elk blok is een letterraam.

Plaats de letters A-C precies één keer in elke rij en kolom van elk blok. Sommige vakjes blijven leeg.

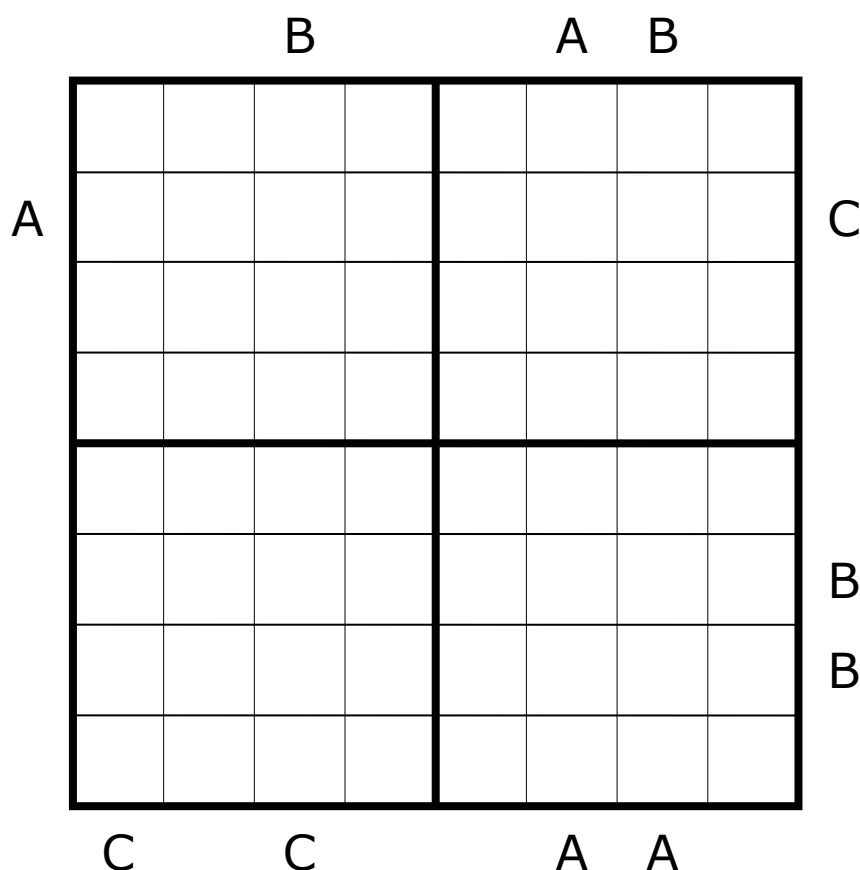
Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

Alle letters die langs de rand van een blok staan, zijn aanwijzingen voor het blok aan de andere kant van de dikke zwarte lijn.

EASY AS ABC – CLUSTERED

The grid is divided in four 4x4 blocks. Each block is an 'easy as abc'-puzzle.

Place the letters A-C exactly once in every row and column of each block. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction. **All** letters that appear along the edges of a block, are clues for the block on the other side of the black bold line.

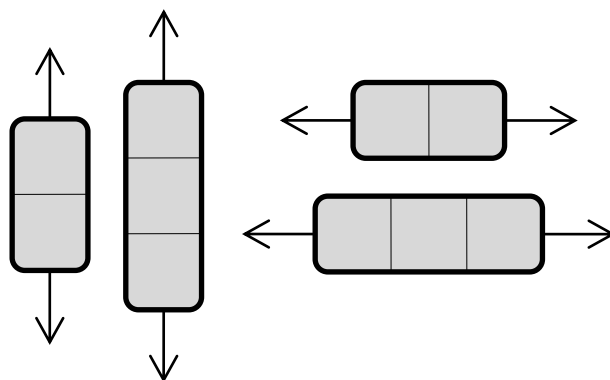


TREN

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.



							7		7
	3		5		8			1	
		4		2			1		
				0			0		
	5					5		1	
4		4							
			1						
1				3			2		



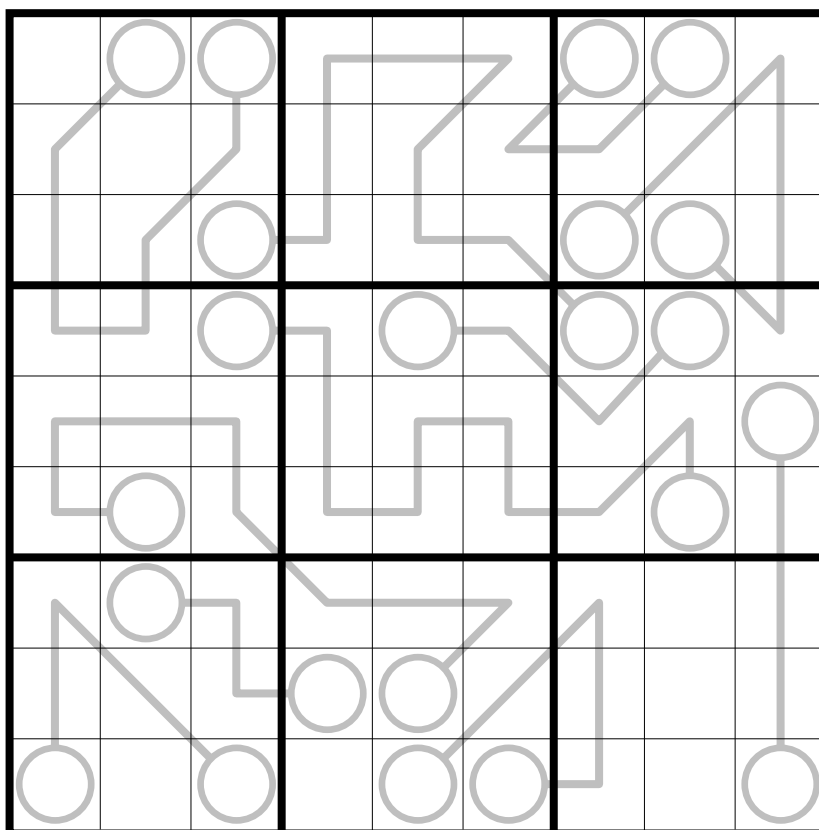
SUDOKU – PARITY LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er staan lijnen in het diagram met een cirkel aan beide uiteinden. Het cijfer in één van de cirkels geeft aan hoeveel even cijfers er op de lijn staan, het cijfer in de andere cirkel het aantal oneven cijfers. De cijfers in de cirkels tellen hierbij mee.

SUDOKU – PARITY LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. There are lines in the grid with two circles as endpoints. The digit in one of the circles indicate the number of even digits on the line while the digit in the other circle indicates the number of odd digits on the line. The count of digits includes the digits in the circles.

2	5	6	8
	2	1	3
1	7	4	9



OPLOSSINGEN

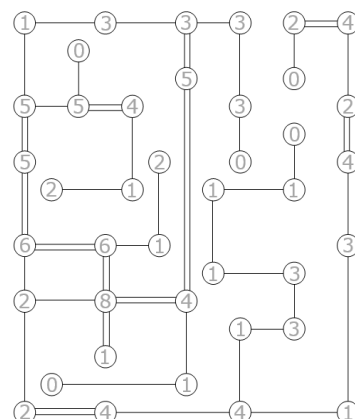
#3059
Leugensudoku

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

#3060
Buienradar

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

#3061
Bruggen bouwen – één ernaast



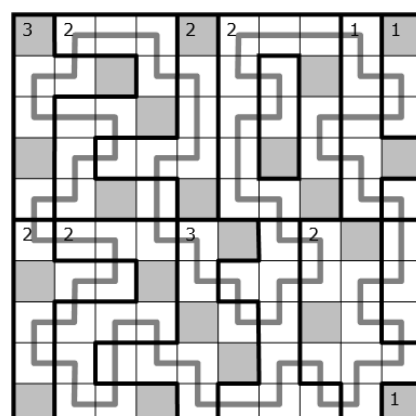
#3062
Sudoku – Virtuele killer cages

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

#3063
Toroidal TAPA

						¹ 1				
						¹ 1				

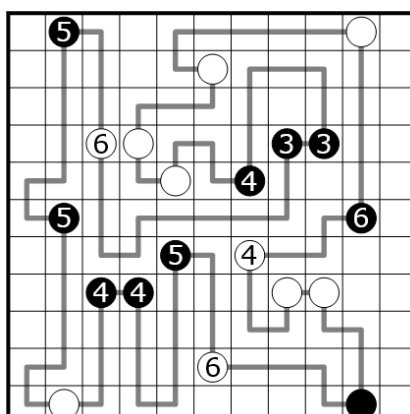
#3064
Yajilin - Gebieden



#3065
Loting

1	2	3	4	5
A	B	C	D	E
J	K	P	H	G
S	L	R	O	I
T	M	U	Q	V
X	N	Z	Y	W

#3066
Gebalanceerde Rondweg



#3067
Sudoku – Short Sandwiches

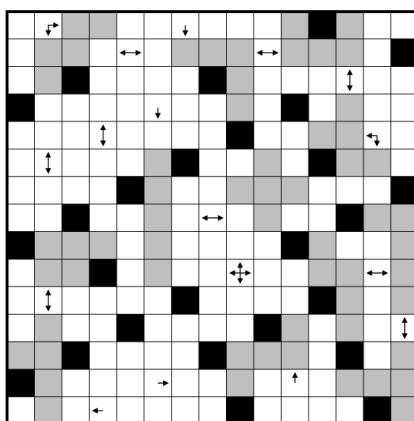
9	2	8	4	7	3	6	1	5
6	1	7	5	2	8	4	3	9
3	5	4	9	1	6	8	2	7
7	9	2	3	6	1	5	4	8
8	4	1	2	5	7	9	6	3
5	3	6	8	4	9	2	7	1
4	6	3	7	9	5	1	8	2
1	7	5	6	8	2	3	9	4
2	8	9	1	3	4	7	5	6

OPLOSSINGEN

#3068
Sudoku - Uitkijktorens

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

#3069
Pentopia



#3070
Letterraam - Gekoppeld

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

#3071
Tren

							7		7
	3		5		8			1	
		4		2			1		
				0			0		
	5					5		1	
4		4							
			1						
1				3			2		

#3072
Sudoku - Parity Lines

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