



Puzzelmagazine

Juli 2022

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

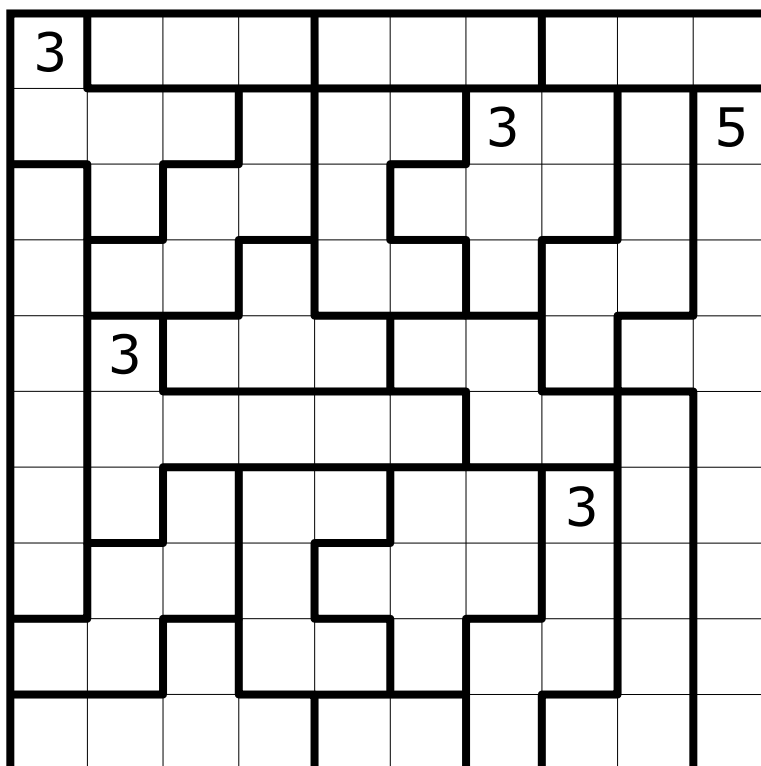
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-07-22	3029	Depot	5*	Lars Slofstra
4-07-22	3030	Four Winds	2*	Alex Samsom
5-07-22	3031	Tentje-Boompje - alle eentjes	3*	Anneke Grünefeld
6-07-22	3032	Sudoku - Catch 22	4*	Richard Stolk
7-07-22	3033	Sudoku - Paardensprong	3*	Arvid Baars
8-07-22	3034	Magneten	4*	Mark Sweep
11-07-22	3035	Kamertje verhuren - alle eentjes	3*	Chiel Beenhakker
12-07-22	3036	Statue Park	3*	Bram de Laat
13-07-22	3037	Sudoku - Even-oneven thermos	5*	Richard Stolk
14-07-22	3038	Kakuro - Speciaal	4*	Lars Slofstra
15-07-22	3039	Mini Pentomino Loops	4*	Saskia Benedictus
18-07-22	3040	Sterrenslag - Rassi Silai	2*	Arjen Kramer
19-07-22	3041	Sudoku - No Touch	3*	Wilbert Zwart
20-07-22	3042	Sudoku - Uitkijktorens	4*	Richard Stolk
21-07-22	3043	Pata	4*	Wouter Fokkema
22-07-22	3044	LITS-ominion	4*	Alex Samsom
25-07-22	3045	Loting	2*	Robert Beärda
26-07-22	3046	Square Jam	3*	Otto Edelenbosch
27-07-22	3047	Sudoku - Little Palindromes	5*	Richard Stolk
28-07-22	3048	Aqre	3*	Mark Sweep
29-07-22	3049	Yajilin - Schaak	5*	Wilbert Zwart

DEPOT

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. Aanwijzingen geven de grootte aan van de gekleurde vorm in dat gebied. Vakjes met aanwijzingen mogen worden gekleurd.

SHIMAGUNI

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. Clues indicate the size of the shaded shape in that region. Cells with clues may be shaded.



FOUR WINDS

Teken vanuit elk vakje met een getal een of meerdere rechte lijnen door lege vakjes zodanig dat alle lege vakjes precies één deel van een lijn bevatten. Lijnen lopen alleen horizontaal of verticaal. Het getal geeft steeds aan hoeveel vakjes in totaal worden bestreken door lijnen die in dat vakje starten. Het vakje met het getal telt daarbij niet mee.

FOUR WINDS

Draw one or more straight lines from each numbered cell, such that each empty cell contains exactly one line segment. Lines are only placed horizontally or vertically. Each number indicates how many cells are covered by lines starting in this cell, not counting the numbered cell itself.

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

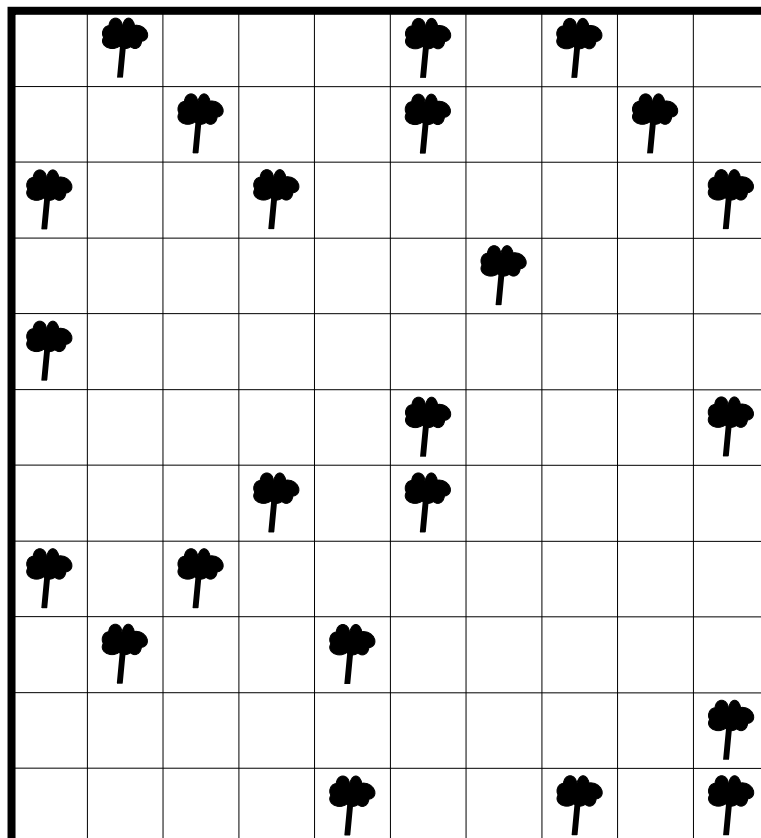


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Elk tentje hoort bij één boom. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden. **Alle mogelijke aanwijzingen '1' buiten het diagram zijn gegeven;** er is in deze puzzel dus geen enkele rij of kolom die daaraan voldoet.

TENTS -ALL ONES

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Each tent belongs to its own tree. Cells with tents do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of tents in that row or column. **All possible clues '1' outside the grid are given;** in this puzzle no row or column contains exactly one tent.



SUDOKU – CATCH 22

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk vetomrand 3x3-blok bevat tenminste één gebied van 2x2 vakjes waarvan de cijfers opgeteld precies 22 zijn.

SUDOKU – CATCH 22

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Every bold outlined 3x3 block contains at least one area of 2x2 cells of which the digits add to exactly 22.

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

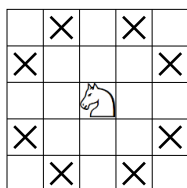


SUDOKU – PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprong-afstand van elkaar staan, mogen niet hetzelfde cijfer bevatten.

SUDOKU – ANTI KNIGHT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Two cells that can be reached by a (chess) knight-step may not contain the same digit.



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

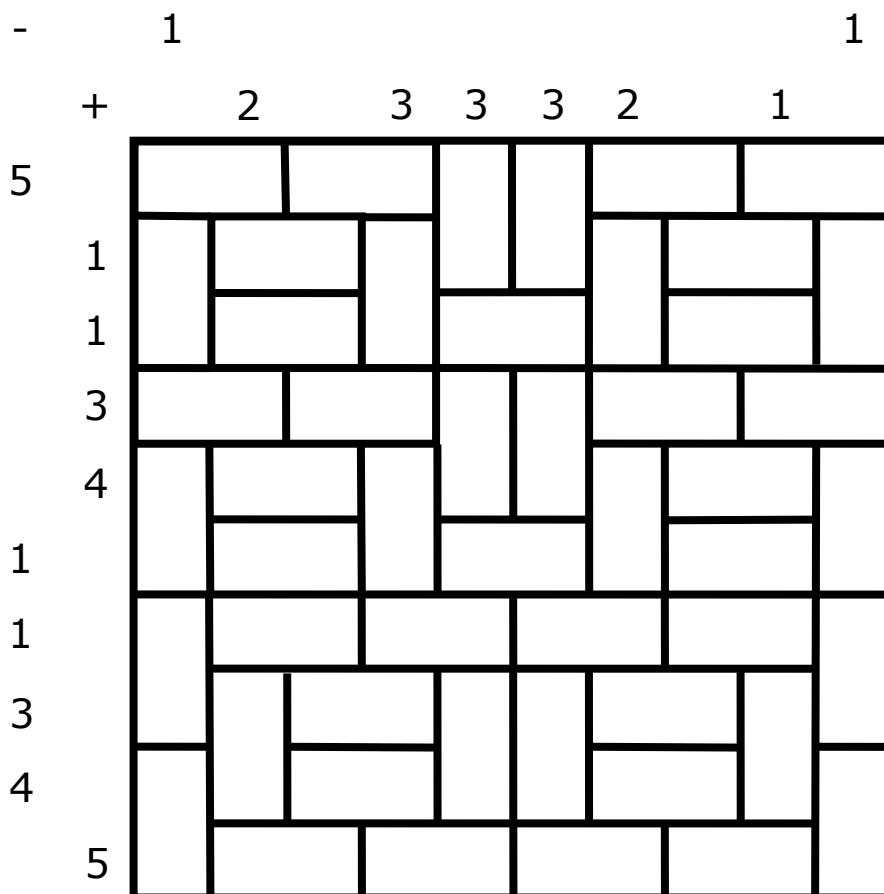


MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke symbolen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Cells containing magnet halves of the same polarity cannot be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the respective row or column.



By Mark Sweep



Puzzle ID: #3034

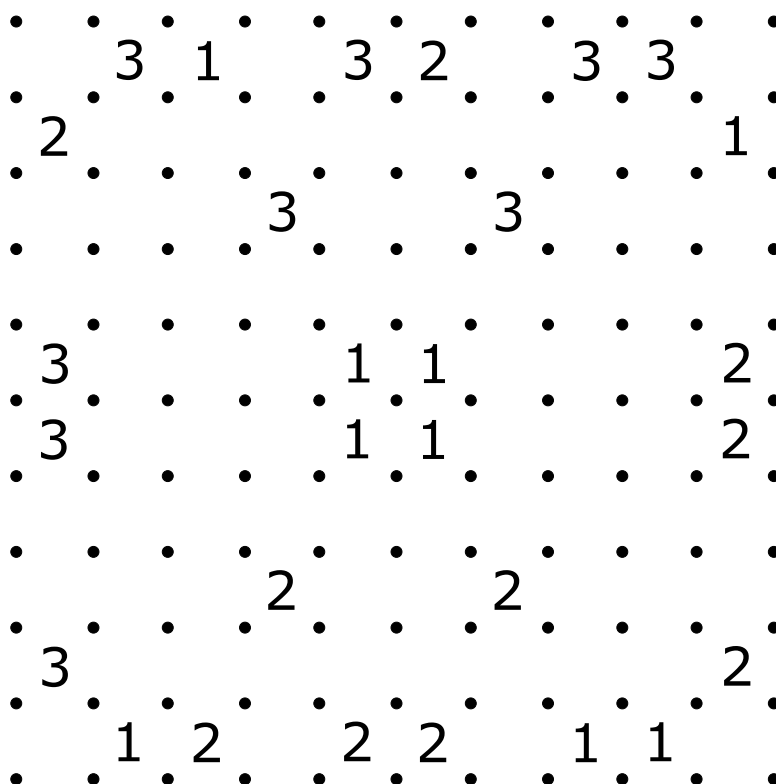


KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan. **Bovendien zijn alle 1-en gegeven.**

SLITHERLINK – ALL ONES

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The digits in the cells indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the digit. **Additionally, all 1s are given.**

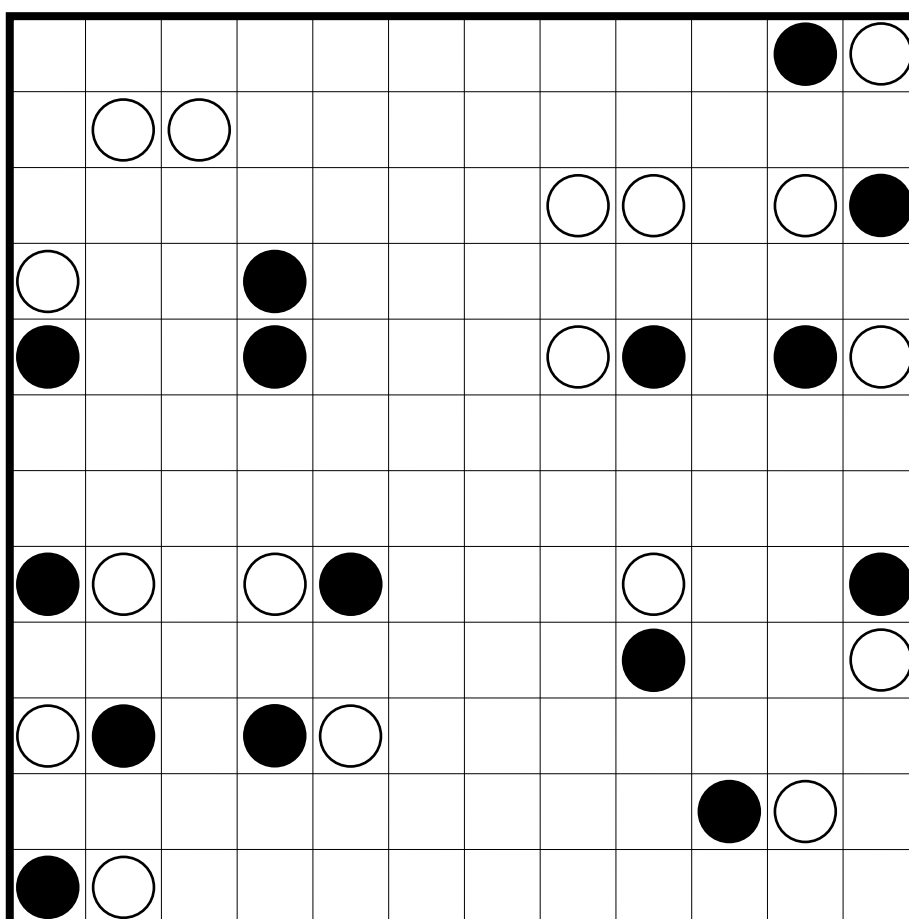
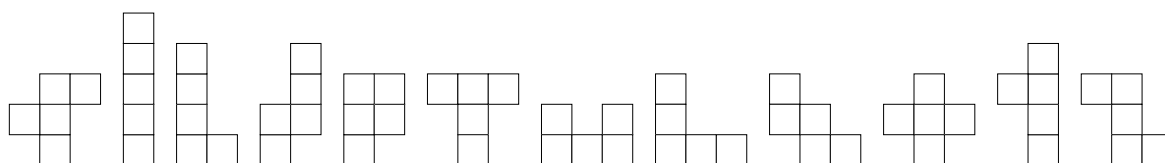


STATUE PARK

Plaats alle gegeven pentomino's in het diagram zodanig dat ze elkaar **alleen diagonaal raken**. Vakjes met zwarte cirkels maken deel uit van een pentomino; vakjes met witte cirkels blijven leeg. Alle lege vakjes moeten (horizontaal en verticaal) met elkaar in verbinding staan.

STATUE PARK

Place all given pentominoes in the grid such that they touch each other **only diagonally**. Pentominoes may be rotated and/or mirrored. Cells with black circles are part of a pentomino; cells with white circles remain empty. All empty cells must be orthogonally connected to each other.



By Bram de Laat



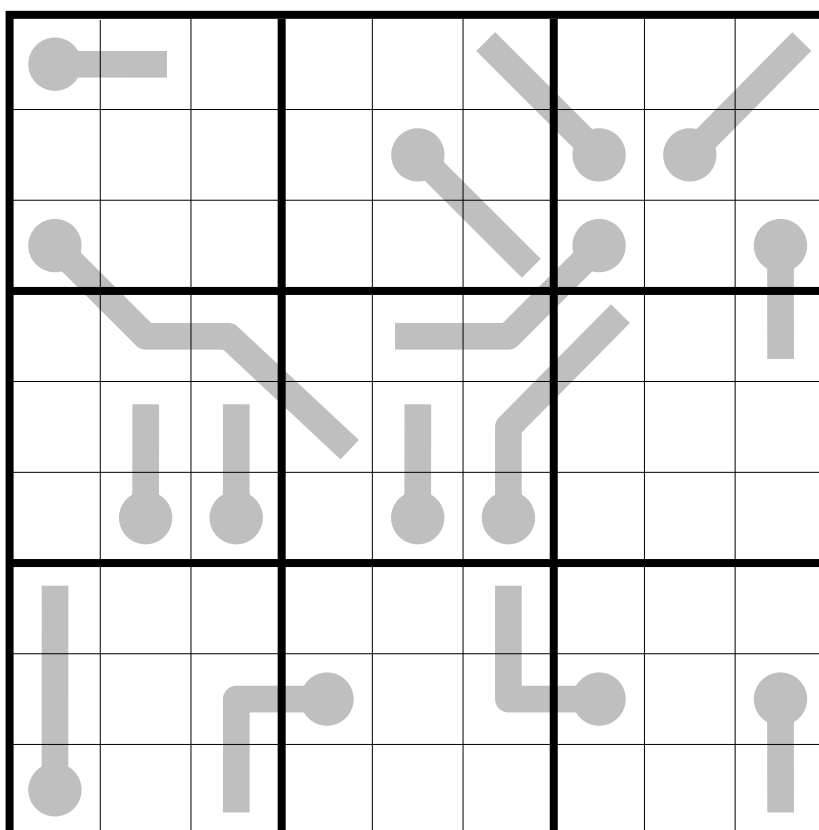
Puzzle ID: #3036

SUDOKU – EVEN-ONEVEN THERMOMETERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elke thermometer staan, vanaf het bolletje naar het uiteinde, in oplopende volgorde en zijn verschillend. De cijfers in een thermometer zijn óf allemaal even, óf allemaal oneven.

SUDOKU – ODD-EVEN THERMOMETERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each thermometer are, from the bulb to the end, all different and placed in increasing order. Digits in a thermometer are either all even, or all odd.





KAKURO – SPECIAAL

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat elk cijfer in elke rij en kolom **maximaal één keer** voorkomt. De som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld.

KAKURO – SPECIAL

Fill all white cells using digits 1-9, such that each digit appears **at most once** in every row and column. The sum of each block equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal line applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal line applies to the block of digits below it.

			12			43	12		
13				31					
		15			15				
		15			15			15	
11			15				10		
			11				18		
		11			15				
		13			14			15	
12			21				8		
			13				12		
		11			13				
29						15			

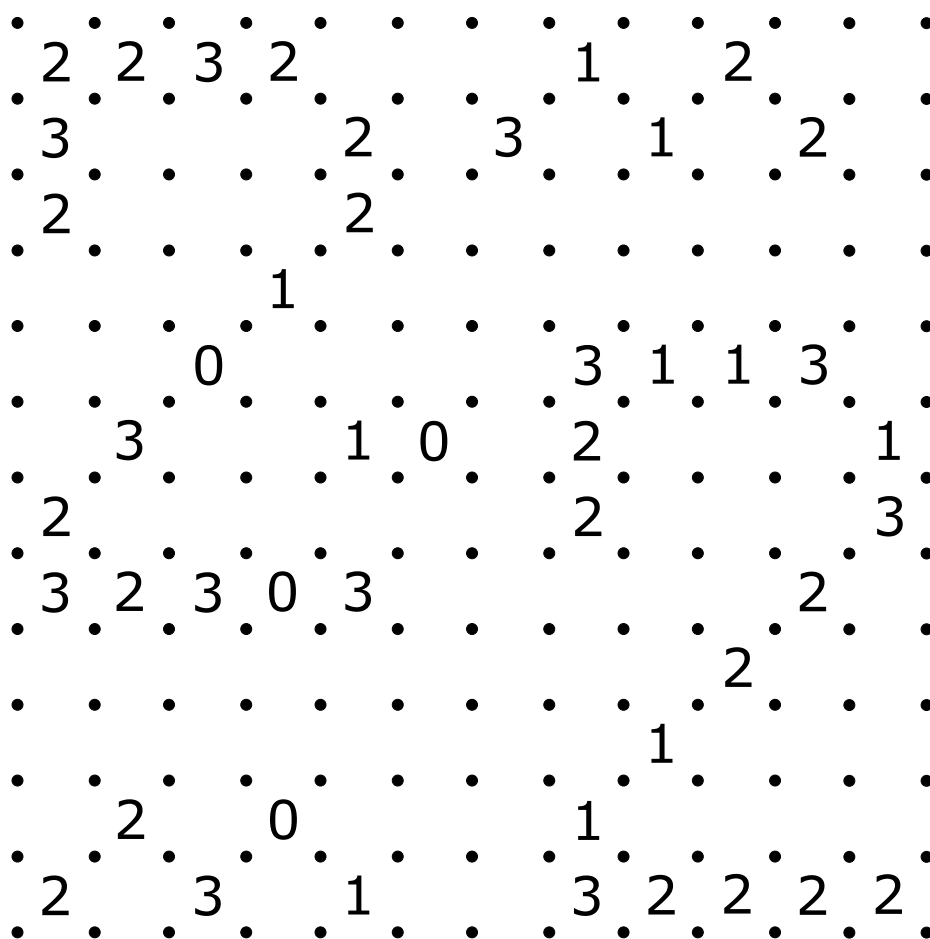
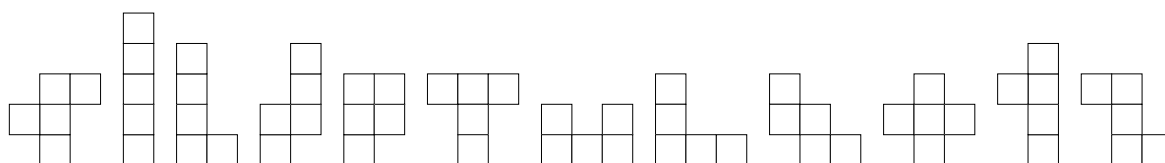


MINI PENTOMINO LOOPS

Teken, door de puntjes met elkaar te verbinden, **twaalf verschillende** gesloten rondwegen in het diagram in de vorm van alle gegeven pentomino's. De pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar mogen elkaar nergens raken, ook niet diagonaal. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan.

MINI PENTOMINO LOOPS

By connecting the dots, draw **twelve different** closed loops in the grid with the shapes of all given pentominoes. Pentominoes may be mirrored and/or rotated, but cannot touch each other, not even diagonally. The digits indicate how many parts of the loop(s) are directly beside, under or above the digit.

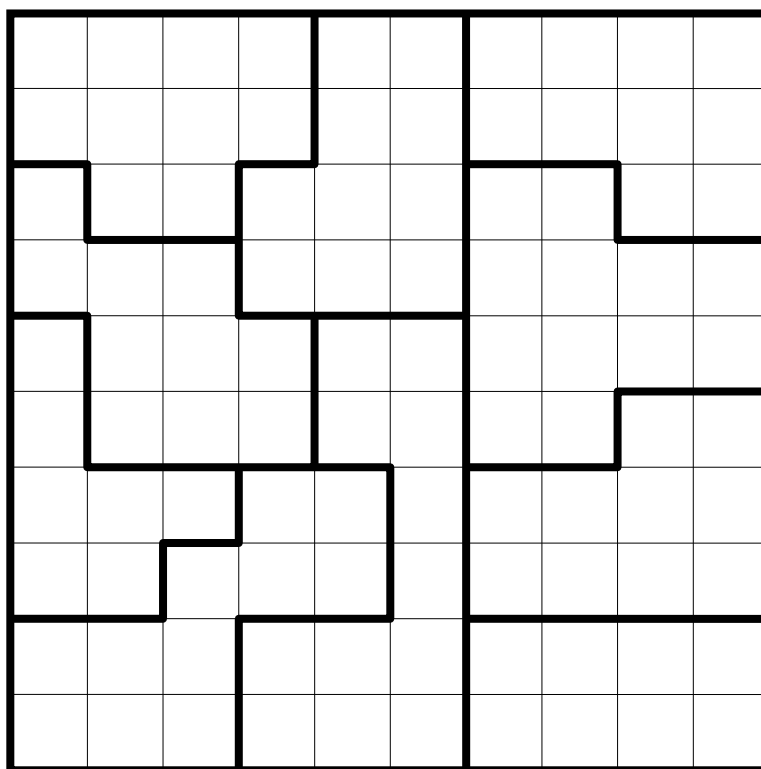


STERRENSLAG – RASSI SILAI

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. In elk vetomrand gebied worden de beide sterren met elkaar verbonden door een lijn die uitsluitend horizontaal en verticaal verloopt door alle vakjes van dat gebied.

STAR BATTLE – RASSI SILAI

Place **two** stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, not even diagonally. In each bold outlined region both stars are connected by a line that runs only horizontally and vertically through all cells of that region.



SUDOKU – NO TOUCH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die elkaar diagonaal raken kunnen niet hetzelfde cijfer bevatten.

SUDOKU – NO TOUCH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Cells that touch each other diagonally cannot contain the same digit.

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



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

4								9
		3					7	
						6		
						9		
			6		3			
		4						
		7						
	4					7		
8								2





PATA

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele 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(n) aan van de blokken **aaneengesloten witte vakjes** in de acht omringende vakjes. Als er meerdere aanwijzingen in een vakje staan moet er minstens één zwart vakje tussen de verschillende witte vakjes staan.

PATA

Shade some cells such that all shaded cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2 area** fully shaded. Clue cells may not be shaded and indicate the length of each consecutive block of **white 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 shaded cell.

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

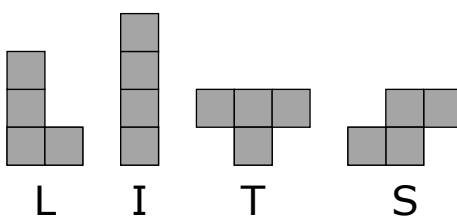


LITS-OMINION

Plaats LITS-tetromino's (de gegeven vormen van vier gekleurde vakjes) in lege vakjes van het diagram, zodanig dat de overgebleven vakjes afzonderlijke gebieden vormen. Elk gebied bevat tenminste één van de gegeven letters, waarbij gelijke letters tot hetzelfde gebied behoren, en verschillende letters tot verschillende gebieden. De tetromino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar alleen **verschillende** tetromino's mogen elkaar raken, en dan alleen maar **met de hoekpuntjes**.

LITS-OMINION

Place LITS-tetrominos (the given shapes of four coloured cells) in empty cells of the grid, such that the remaining cells form separate regions. Each region contains at least one of the given letters, where identical letters belong to the same region, and different letters to different regions. The tetrominos may be rotated and/or mirrored, but only **different** tetrominos may touch each other, and **only at the corners**.



		D				C			
A									
		E			B				
								B	
		G							
								B	
	A					G			
					F				
F									



LOTING

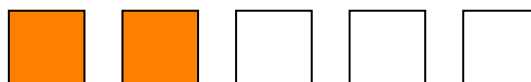
Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

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

- ALBON
- BAKOE
- FORCE
- GASLY
- HONDA
- IMOLA
- JACKY
- LEWIS
- PEDRO
- PIXEL
- SAINZ
- TAURI
- VEITH

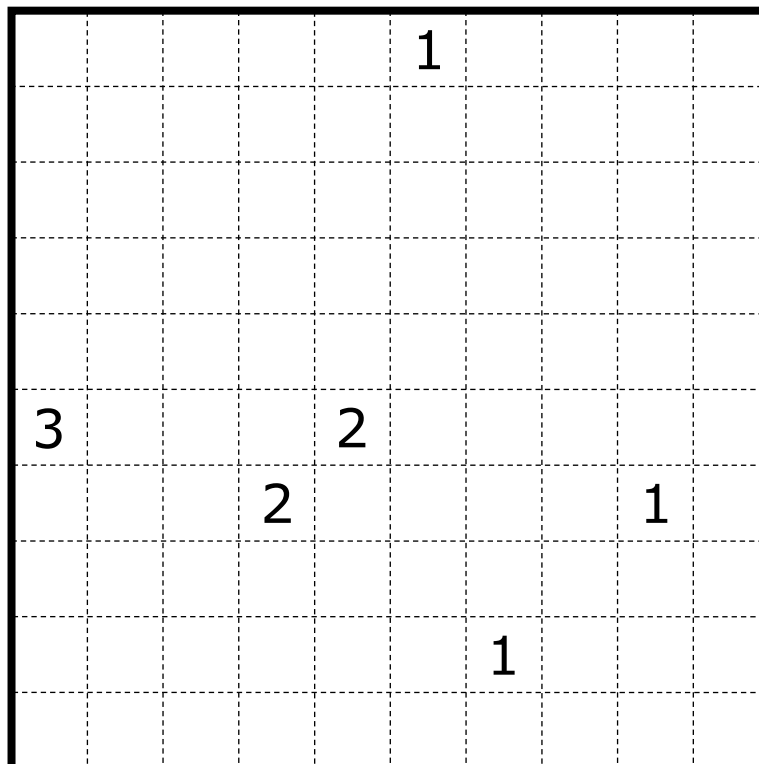


SQUARE JAM

Verdeel het diagram in vierkanten, zodanig dat er nergens vier vierkanten samenkomen in één punt.
Aanwijzingen in het diagram geven de lengte aan van de zijden van het vierkant, waarin de aanwijzing zich bevindt. In elk vierkant bevindt zich maximaal één aanwijzing.

SQUARE JAM

Divide the grid into squares, such that there are no points where four squares touch each other. Clues in the grid indicate the length of the sides of the square that encloses the clue. Each square contains at most one clue.

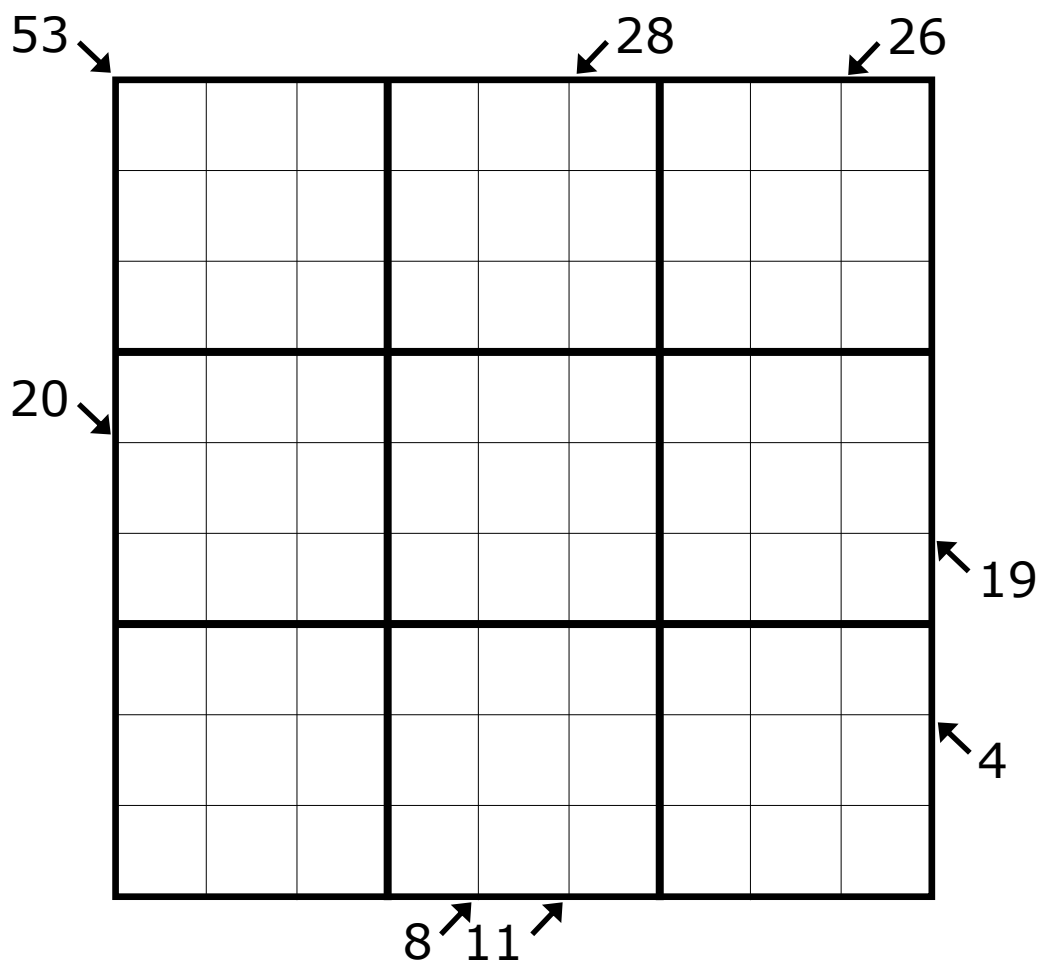


SUDOKU – LITTLE PALINDROMES

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 van één palindroom, die zich ergens in de diagonale richting van de pijl bevindt en uit **ten minste drie** cijfers bestaat.

SUDOKU – LITTLE PALINDROMES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits of a palindrome, that is located somewhere in the diagonal direction of the arrow, and consists of **at least three** digits.

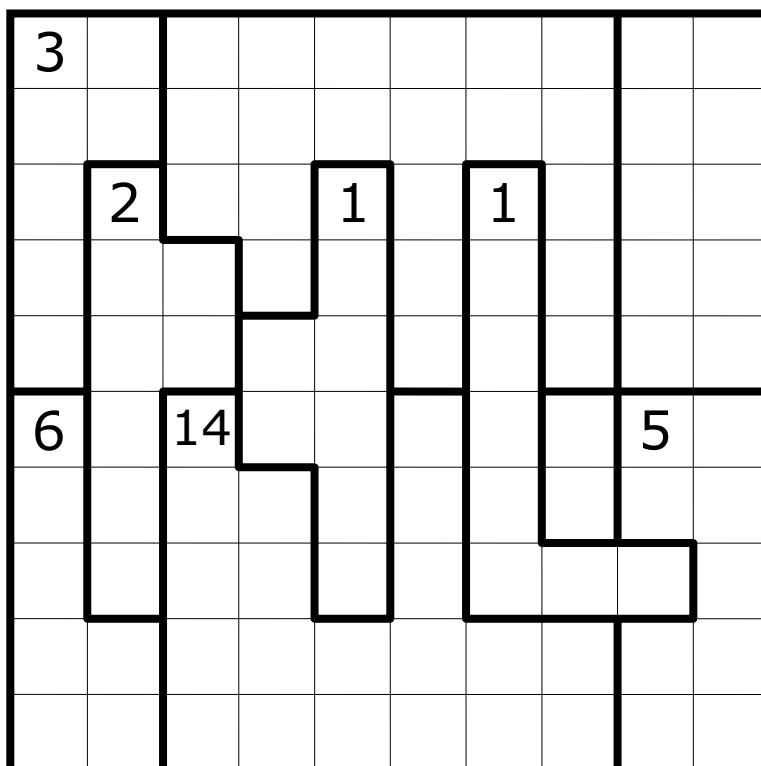


AQRE

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in het betreffende gebied gekleurd worden, waarbij vakjes met aanwijzingen ook gekleurd mogen worden.

AQRE

Shade some cells, such that a single group of connected shaded cells is formed, but nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded. Clues indicate the number of cells that must be shaded in that bold outlined region. Clue cells may be shaded.

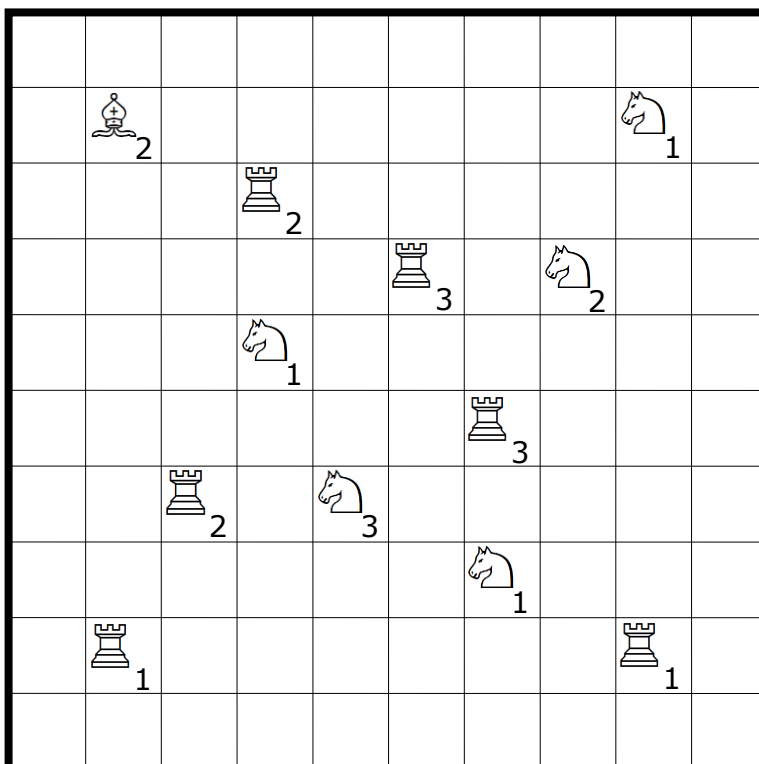
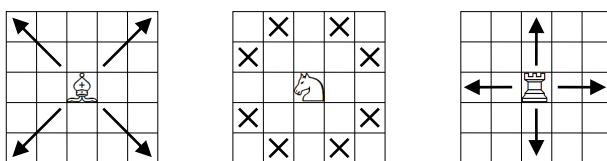


YAJILIN – SCHAAK

Kleur een aantal vakjes zodanig dat elk schaakstuk precies het aantal gekleurde vakjes kan bereiken als aangegeven door de cijfers. Per schaakstuk is aangegeven om welke vakjes dat kan gaan. Een schaakstuk wordt hierbij niet geblokkeerd door andere schaakstukken of gekleurde vakjes. Gekleurde 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.

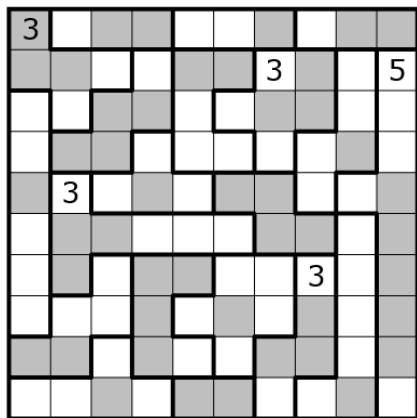
YAJILIN – CHESS

Shade some cells such that each chess piece can reach exactly the corresponding number of shaded cells. It is specified which cells might be reached by each chess piece. A chess piece cannot be blocked by another chess piece or a shaded cell. Shaded cells may only touch each other diagonally. All remaining white cells should be traversed by a single closed loop that connects the centres of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.

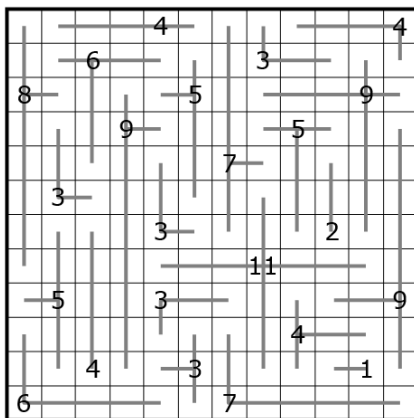


OPLOSSINGEN

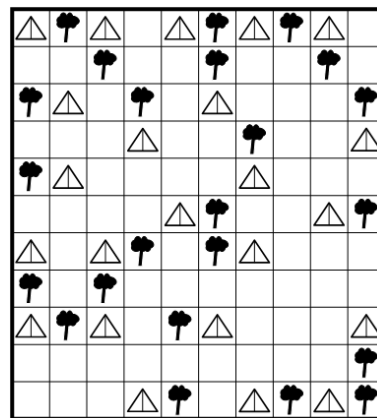
#3029
Depot



#3030
Four Winds



#3031
Tentje-Boompje – Alle eentjes



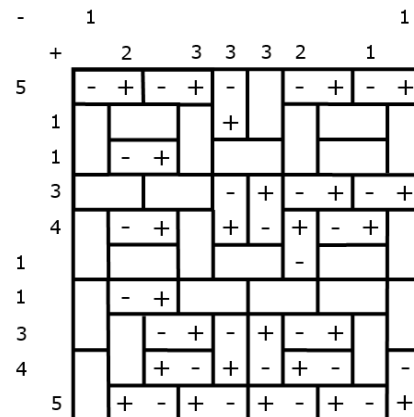
#3032
Sudoku – Catch 22

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

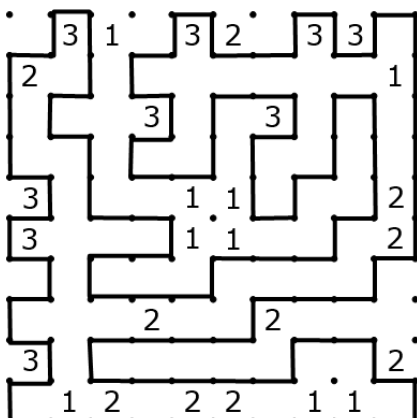
#3033
Sudoku – Paardensprong

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

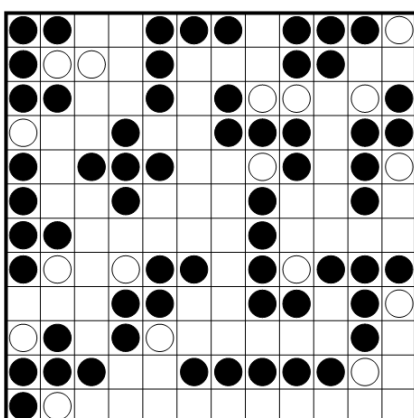
#3034
Magneteten



#3035
Kamertje verhuren – Alle eentjes



#3036
Statue Park



#3037
Sudoku – Even-oneven Thermos

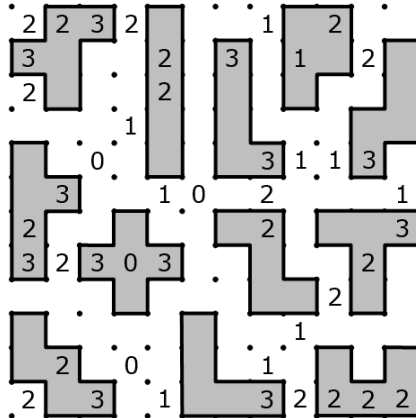
6	8	3	2	7	4	5	1	9
4	5	9	3	6	1	2	7	8
1	7	2	5	9	8	4	6	3
2	3	5	1	8	6	9	4	7
8	6	7	9	4	5	3	2	1
9	4	1	7	2	3	8	5	6
7	2	4	8	1	9	6	3	5
5	9	6	4	3	7	1	8	2
3	1	8	6	5	2	7	9	4

OPLOSSINGEN

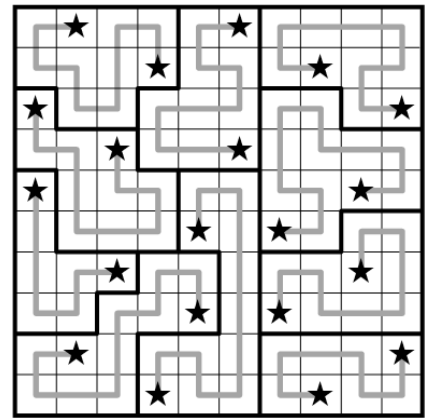
#3038
Kakuro – Speciaal

13	8	2	3	40	6	7	5	4	9
	3	15	9	6	15	8	7	15	1
11	2	9	15	1	8	6	10	7	3
	4	6	1	2	7	3	9	8	5
	1	13	8	3	14	9	6	15	7
	6	8	2	7	5	1	3	9	4
12	7	5	21	8	9	4	8	6	2
	9	11	7	4	13	5	8		6
29	5	7	6	9	2	15	4	3	8

#3039
Mini Pentomino Loops



#3040
Sterrenslag – Rassi Silai



#3041
Sudoku – No Touch

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

#3042
Sudoku – Uitkijktorens

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

#3043
PATA

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

#3044
LITS-ominion

		D			C			
A								
		E			B			
								B
		G						
								B
	A				G			
				F				
F								

#3045
Loting

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

#3046
Square Jam

			1		
3			2		
		2			1
				1	

OPLOSSINGEN

#3047
Sudoku - Little Palindromes

53 ↘	7	9	1	3	8	5	2	4	6	
	5	4	3	2	7	6	9	8	1	
	2	6	8	4	1	9	7	5	3	
20 ↘	1	2	5	9	4	8	3	6	7	
	8	7	4	1	6	3	5	2	9	
	6	3	9	5	2	7	8	1	4	↖ 19
	4	1	7	8	9	2	6	3	5	
	3	8	6	7	5	1	4	9	2	↖ 4
	9	5	2	6	3	4	1	7	8	
				8 ↗	11 ↗					

#3048
Aqre

3									
	2			1	1				
6		14						5	

#3049
Yajilin - Schaak

A 10x10 grid for a Yajilin chess puzzle. The grid contains several chess pieces: a King (1), a Queen (2), a Rook (2), a Bishop (2), a Knight (1), and a Pawn (1). Numbers are placed in various cells to indicate the number of pieces that can be placed in that cell. The pieces are placed on the grid as follows: King at (1,9), Queen at (2,2), Rook at (2,4), Bishop at (3,3), Knight at (3,6), Pawn at (4,9), Rook at (5,2), Knight at (5,4), Bishop at (5,6), Rook at (6,2), Knight at (6,4), Bishop at (6,6), Rook at (7,2), Knight at (7,4), Bishop at (7,6), Rook at (8,2), Knight at (8,4), Bishop at (8,6), Rook at (9,2), Knight at (9,4), Bishop at (9,6).