



Puzzelmagazine

Maart 2023

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in maart 2023 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

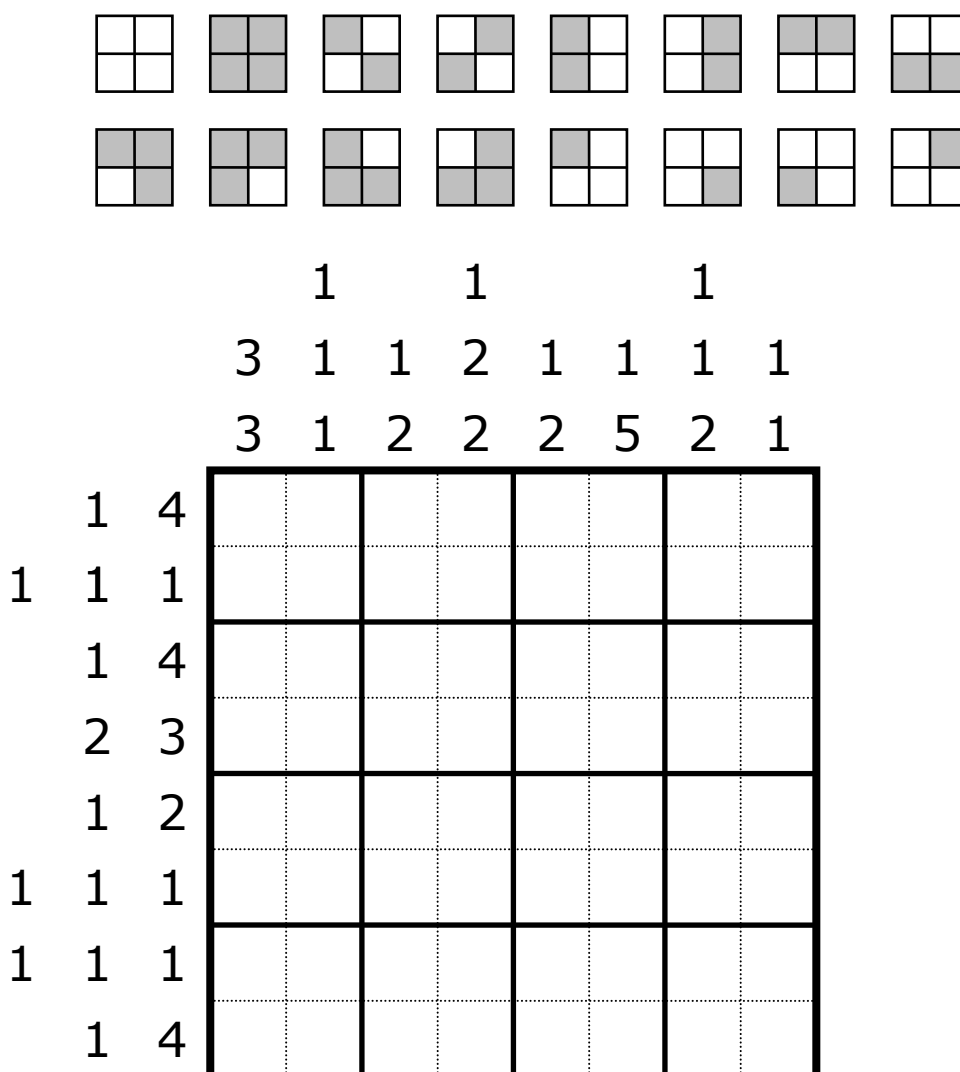
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-03-23	3202	Keramiek	3*	Wilbert Zwart
2-03-23	3203	LITS-ominion	3*	Alex Samsom
3-03-23	3204	Castle Wall	4*	Arjen Kramer
6-03-23	3205	Country Road	2*	Saskia Benedictus
7-03-23	3206	Sudoku - Numbered Rooms	3*	Richard Stolk
8-03-23	3207	Kakurasu	3*	Saskia Benedictus
9-03-23	3208	Sudoku - Anti Clone	3*	Richard Stolk
10-03-23	3209	Kurotto	4*	Saskia Benedictus
13-03-23	3210	Renkatsu	2*	Saskia Benedictus
14-03-23	3211	S-Doku	3*	Richard Stolk
15-03-23	3212	Eiland	3*	Saskia Benedictus
16-03-23	3213	Sudoku - David en Goliath	4*	Richard Stolk
17-03-23	3214	Kuroshiro	4*	Richard Stolk
20-03-23	3215	Cojun	3*	Bram de Laat
21-03-23	3216	Één kamer, één deur	3*	Bram de Laat
22-03-23	3217	Litherslink	3*	Bram de Laat
23-03-23	3218	Eindpunt	3*	Saskia Benedictus
24-03-23	3219	La Paz	4*	Bram de Laat
27-03-23	3220	Sudoku - Pair Up	3*	Richard Stolk
28-03-23	3221	Masyu	2*	Saskia Benedictus
29-03-23	3222	Sudoku - Buren	4*	Richard Stolk
30-03-23	3223	LI-li-TS	3*	Bram de Laat
31-03-23	3224	Sudoku - Kort opeenvolgend	4*	Richard Stolk

KERAMIEK

Plaats alle gegeven blokken in het diagram zonder ze te spiegelen en te draaien. De blokken mogen elkaar niet overlappen. Aanwijzingen buiten het diagram geven de aantallen aaneengesloten gekleurde vakjes aan in de betreffende rij of kolom. Deze aanwijzingen zijn oplopend gesorteerd.

CERAMIC

Place all of the given blocks in the grid without rotating and reflecting. Blocks may not overlap. Clues outside the grid indicate the number of connected coloured cells in the respective row or column. These clues are sorted in ascending order.

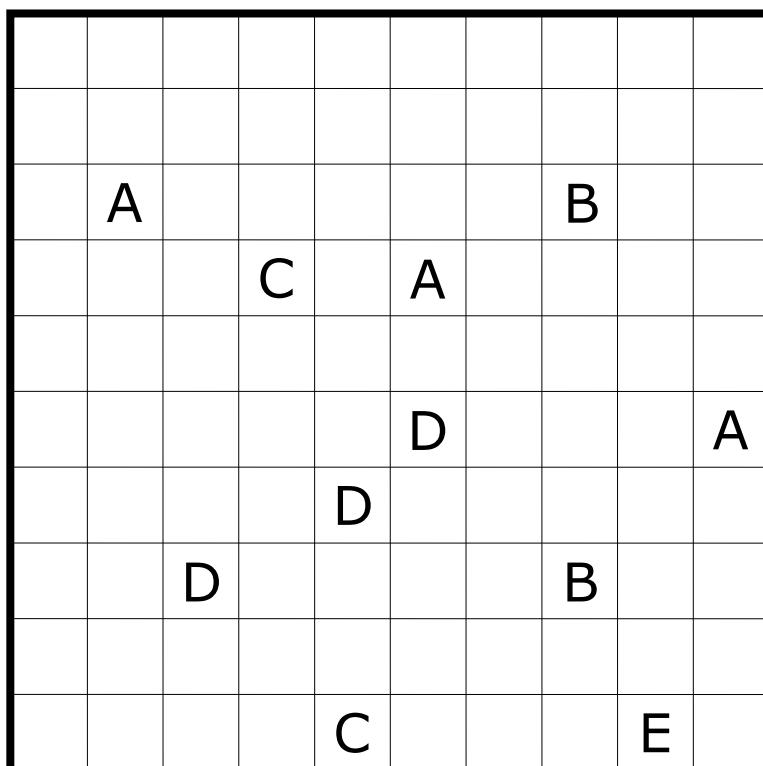
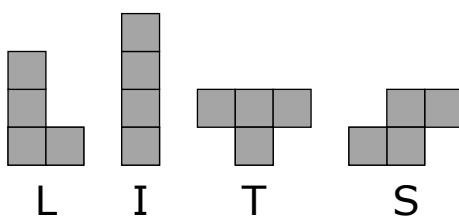


LITS-OMINION

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**.

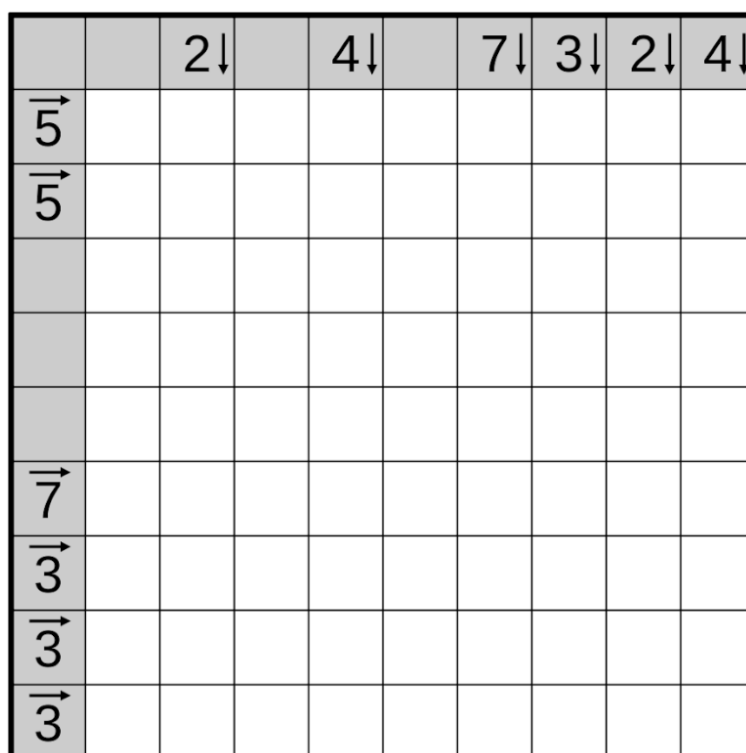


CASTLE WALL

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen buiten het diagram geven de totale lengte van alle lijnstukken die **in de richting** van de betreffende rij of kolom liggen.

CASTLE WALL

Draw a single closed loop through some cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues outside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the corresponding row or column.

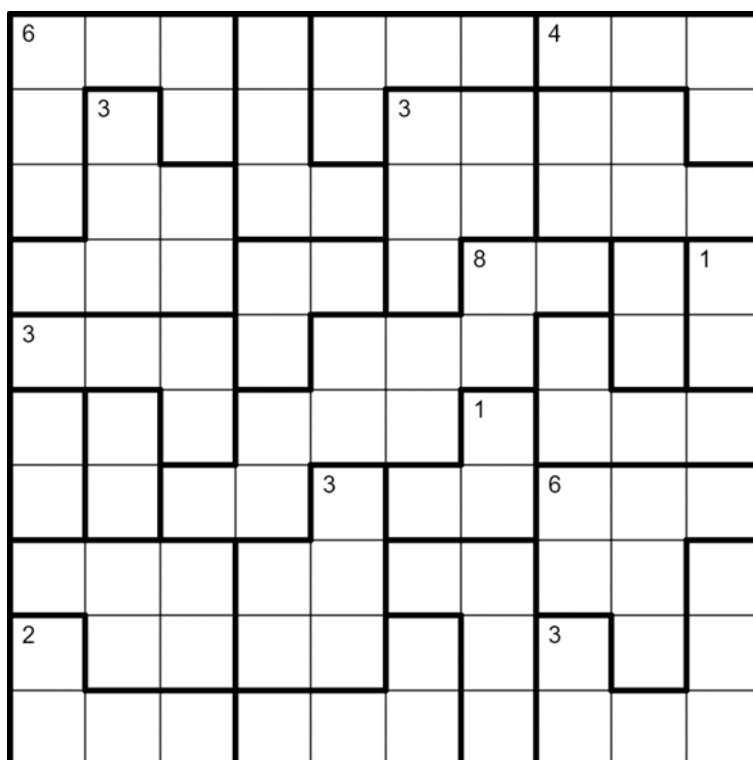


COUNTRY ROAD

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 – NUMBERED ROOMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het cijfer aan dat je moet invullen in het N-de vakje vanaf die kant. N is het eerste cijfer vanaf die kant.

SUDOKU – NUMBERED ROOMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the digit which has to be placed in the Nth cell in the corresponding direction, where N is the digit placed in the first cell in that direction.

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

KAKURASU

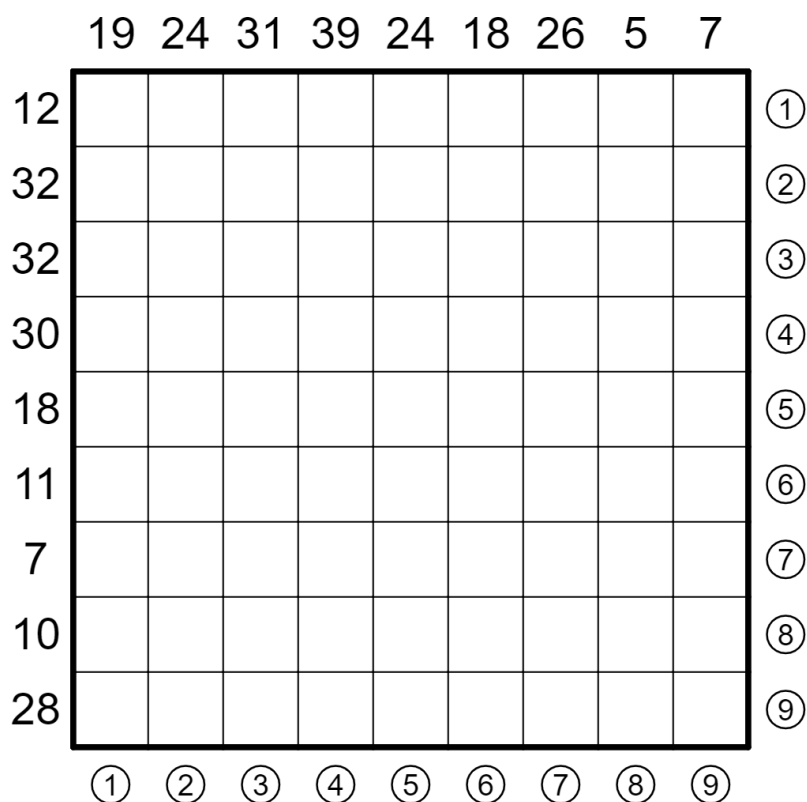
Maak enkele vakjes zwart, waarbij de getallen links en boven het diagram aangeven wat de som is van respectievelijk de kolom- en rij-nummers (de getallen in de cirkels onder en rechts van het diagram) van alle zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

Als bijvoorbeeld het 1e, 3e en 4e vakje in een rij gekleurd zijn, zal de aanwijzing links van die rij dus een 8 moeten zijn, want $1+3+4=8$.

KAKURASU

Shade some cells, where numbers left to and above the grid indicate the sum of the column- and row-numbers respectively (the digits in the circles under and to the right of the grid) of all shaded cells in the corresponding row or column. If for example the 1st, 3rd and 4th cells in a row are shaded, the clue to the left of that row must be 8, because $1+3+4=8$.

penpa-link: <https://tinyurl.com/2k9zrtqb>

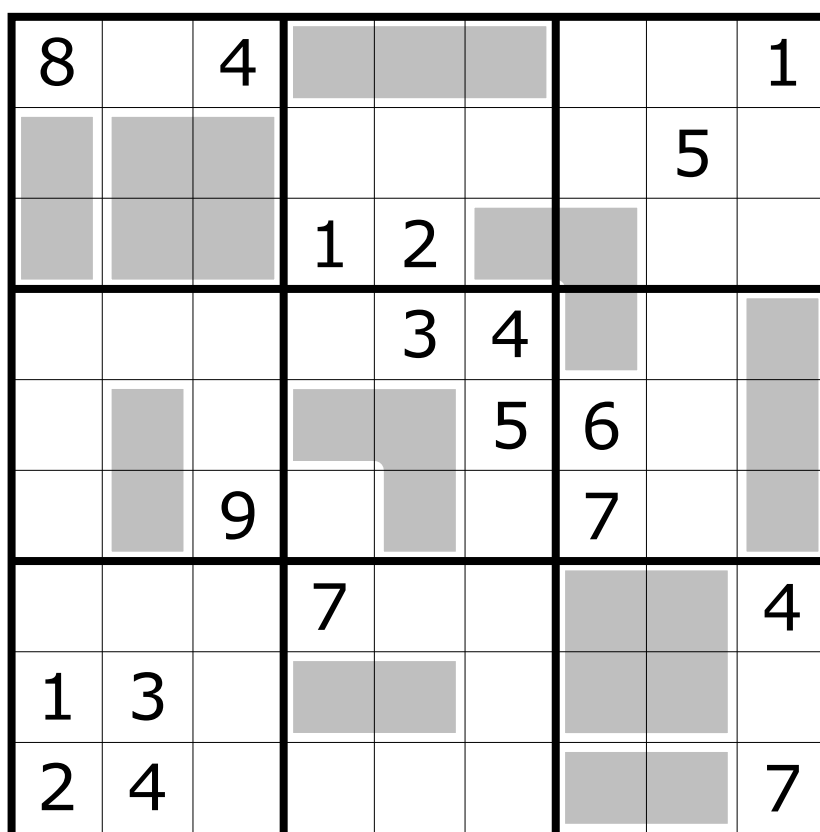


SUDOKU – ANTI CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers in gebieden met dezelfde vorm mogen niet herhaald worden; niet binnen hetzelfde gebied en ook niet in een ander gebied met dezelfde vorm (inclusief spiegelen en roteren).

SUDOKU – ANTI CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in areas with the same shape may not repeat; not within the shape itself and also not in the cloned shape. Cloned shapes may be rotated and/or reflected in comparison with their original; they are still considered clones.



KUROOTTO

Kleur enkele van de lege vakjes, waarbij gekleurde vakjes aaneengesloten gebieden kunnen vormen. Een getal in een vakje geeft de som aan van de groottes van **alle** gekleurde gebieden die horizontaal of verticaal direct aan dat vakje grenzen.

KUROOTTO

Shade some of the empty cells, where shaded cells may form connected areas. A number in a cell indicates the sum of the sizes of **all** shaded regions that are horizontally or vertically connected to that cell.

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



RENKATSU

Verdeel het diagram in een aantal gebieden, zodanig dat elk gebied precies de getallen 1 tot en met N bevat, waarbij N de grootte van het gebied is.

RENKATSU

Divide the grid into regions, such that each region contains the numbers 1 up to and including N, where N is the amount of cells in that region.

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

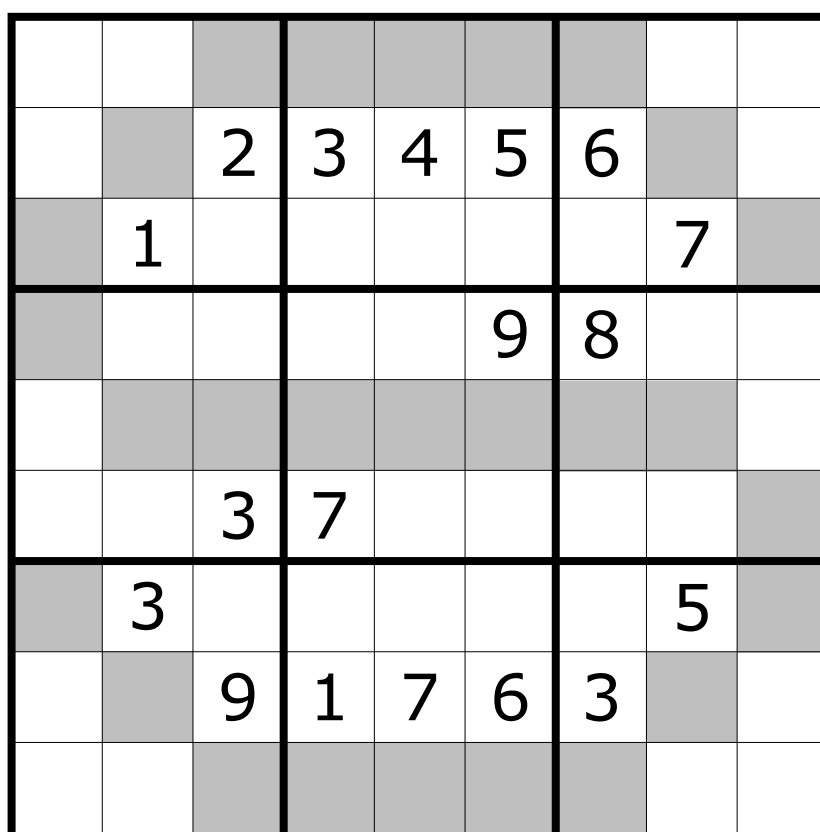


S-DOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De drie rijen en de drie kolommen van drie 3x3-blokken bevatten elk precies 9 grijze vakjes waarin de cijfers 1-9 ook precies één keer voorkomen.

S-DOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The three rows and three columns of three 3x3 blocks contain each nine grey cells in which the digits 1-9 have to appear exactly once too.



EILAND

Kleur enkele vakjes, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied (het eiland) vormen. Elke aanwijzing is deel van het eiland, en geeft aan hoeveel witte vakjes kunnen worden bereikt vanaf dat vakje, waarbij vakjes met getallen de doorgang blokkeren.

ISLAND

Shade some cells, such that all remaining white cells forms a single connected area (the island). Each clue is part of the island, and indicates the number of white cells that can be reached from that cell, where numbered cells block the passage.

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



SUDOKU – DAVID EN GOLIATH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk grijs gemarkeerd paar cijfers bestaat uit één groot (5-9) en één klein (1-5) cijfer.

SUDOKU – DAVID AND GOLIATH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each marked pair of digits contains exactly one large (5-9) and one small (1-5) digit.

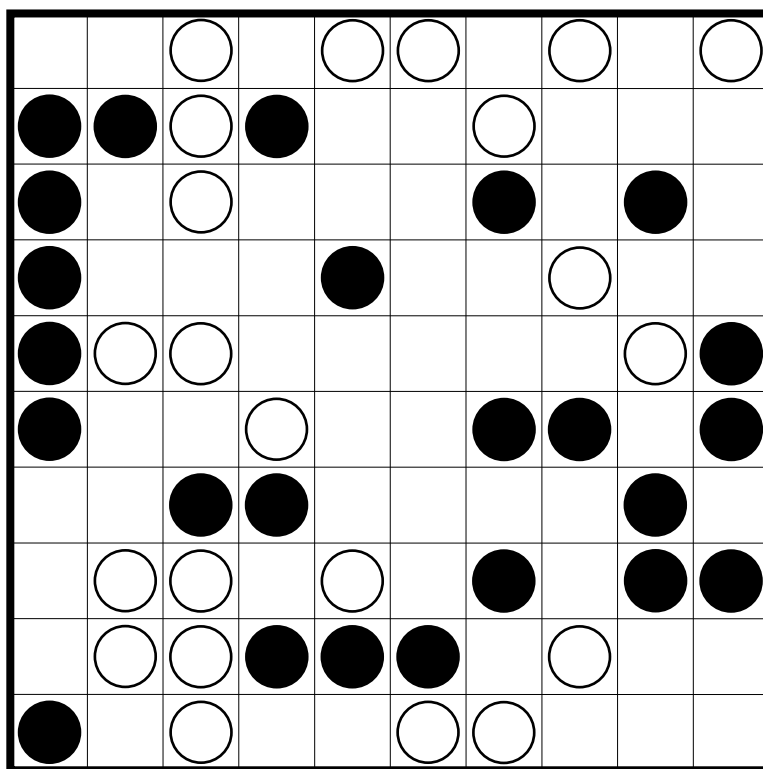
			5				6	
6	7							
3				4				7
	4			6				
		1	7		5	3		
				8			9	
5				2				4
							1	2
	9				8			

KUROSHIRO

Teken door alle cirkels één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt, zodanig dat tussen twee gelijk gekleurde cirkels geen enkele 90°-bocht zit, en tussen twee verschillend gekleurde cirkels precies één 90°-bocht zit.

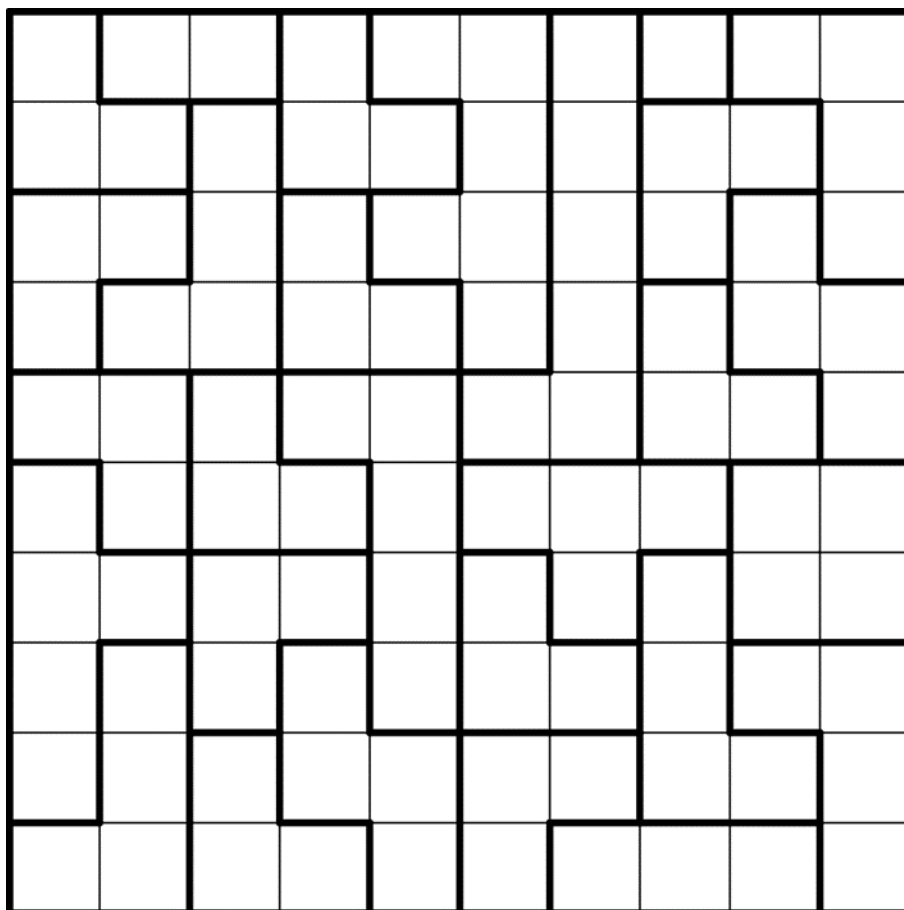
KUROSHIRO

Draw a single closed loop through all circles in the grid by travelling horizontally or vertically, such that there are no 90° turns between two equally coloured circles, and there is exactly one 90° turn between two differently coloured circles.



Plaats de cijfers 1-N precies één keer in elk vetomrand gebied, waarbij N de grootte van het gebied weergeeft. Overal waar binnen zo'n gebied twee getallen direct boven elkaar staan, moet het bovenste getal altijd de hoogste van de twee zijn. Verder mogen gelijke getallen elkaar alleen diagonaal raken.

Place the digits 1-N exactly once in each bold outlined region, where N equals the size of the region. Wherever two numbers in such a region are directly vertically adjacent, the one on top has to be the largest of the two. Furthermore, equal numbers may touch each other only diagonally.

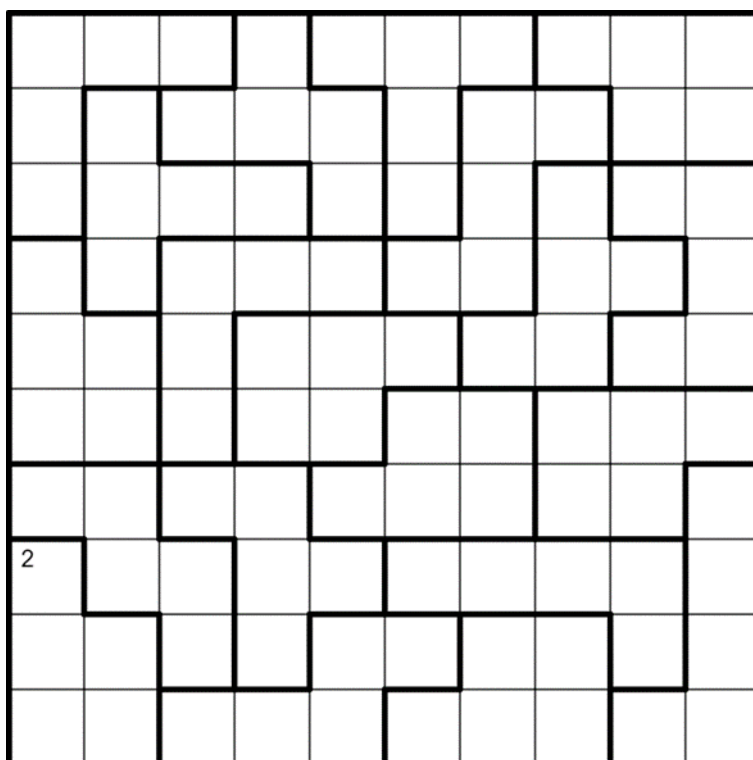


ÉÉN KAMER, ÉÉN DEUR

Kleur sommige vakjes die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Ook de witte vakjes binnen één vetomrand gebied vormen één aaneengesloten gebied (één kamer), en tussen twee vetomrande gebieden zit maximaal één doorgang van witte vakjes over een gebiedsgrens heen (één deur). Aanwijzingen geven het aantal gekleurde vakjes in het betreffende vetomrande gebied aan.

ONE ROOM, ONE DOOR

Shade some cells that can touch each other only diagonally, such that all remaining white cells from a single group of connected cells (one room), and between two bold outlined regions there is at most one pair of white cells to cross the regions' border (one door). Clues indicate the number of shaded cells in the corresponding bold outlined region.



LITHERSLINK

Teken vanuit elk punt óf 1, óf 3, óf 4 (maar nergens 2) lijnstukken naar de horizontale of verticale burens, zodanig dat er meerdere netwerken van lijnen ontstaan. Elk punt is zodoende ófwel een eindpunt ófwel een punt waarin een vertakking plaatsvindt, maar er ontstaat dus nergens een gesloten rondweg. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel lijnstukken zich direct naast, onder of boven die aanwijzing bevinden.

LITHERSLINK

Draw either 1, ór 3, ór 4 (but never 2) line segments from each dot to orthogonally adjacent dots, such that multiple networks of lines are created. Each dot hence is either an endpoint, or a branching point, but closed loops cannot occur anywhere. The clues in the grid indicate how many line segments can be found directly beside, under or above the clue.

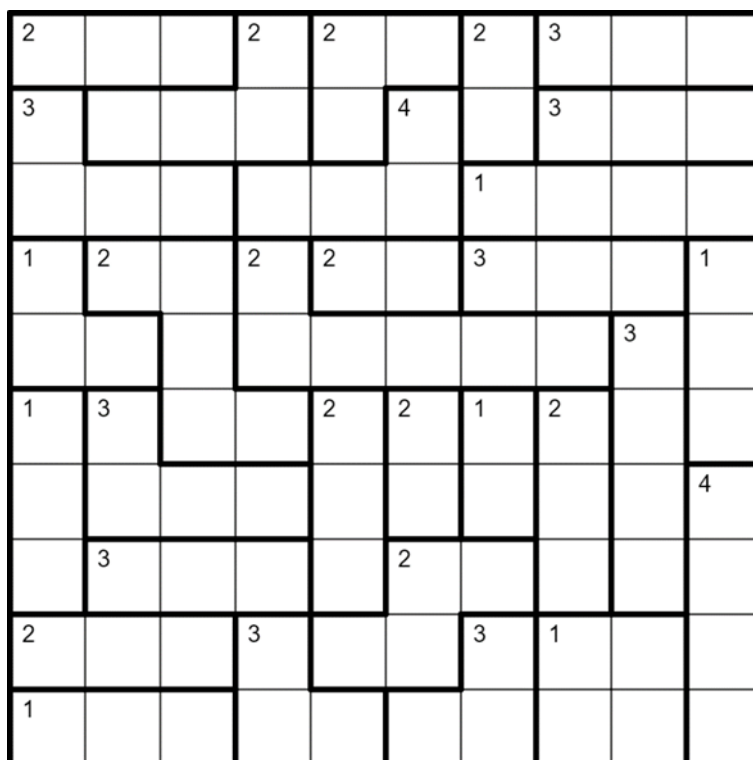


EINDPUNT

Teken rechte horizontale en verticale lijnen tussen de middelpunten van sommige vakjes, zodanig dat elk vakje een lijnstuk bevat, en elke lijn twee vetomrande gebieden verbindt. Een aanwijzing in een gebied geeft aan hoeveel begin- of eindpunten van lijnen zich in dat gebied bevinden.

END LINE

Draw straight horizontal and vertical lines between the centers of some cells, such that each cell contains a line segment, and each line connects two bold outlined regions. A clue in a region indicates the number of lines that start or end in that region.

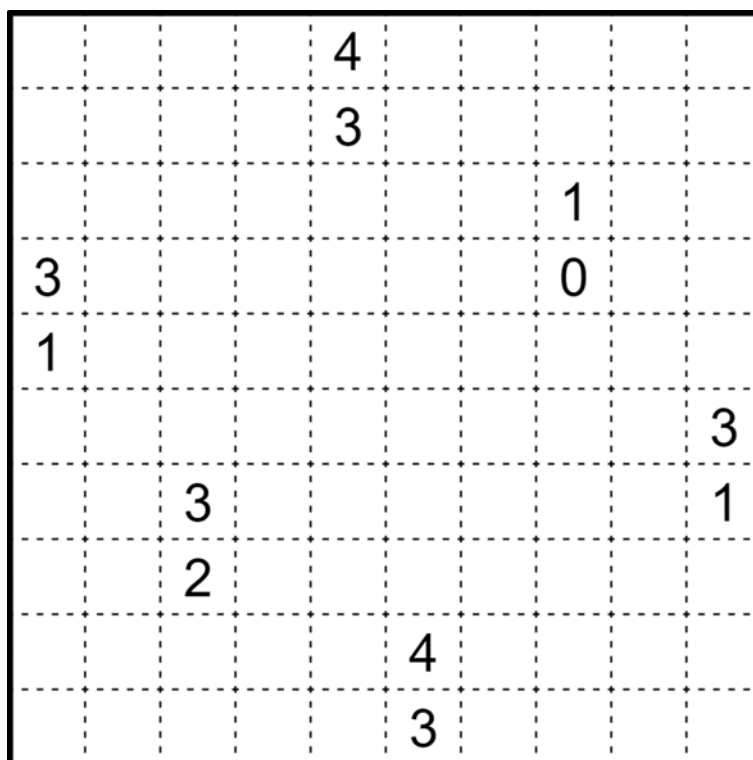


LA PAZ

Kleur enkele vakjes zodanig dat gekleurde vakjes elkaar alleen diagonaal raken, en verdeel alle overgebleven witte vakjes in domino's (blokken van 1x2 vakjes). Vakjes met aanwijzingen mogen niet worden gekleurd, en zijn dus onderdeel van een domino. In de rij of kolom waarin zo'n domino met aanwijzing in zijn lengterichting ligt, komen precies zoveel gekleurde vakjes als de aanwijzing aangeeft.

LA PAZ

Shade some cells, such that shaded cell touch only diagonally, and divide all remaining white cells into dominos (blocks of 1x2 cells). Clue cells cannot be shaded and hence are part of a domino. In the row or column of the clue domino's longitudinal direction, exactly as many shaded cells can be found as the clue indicates.

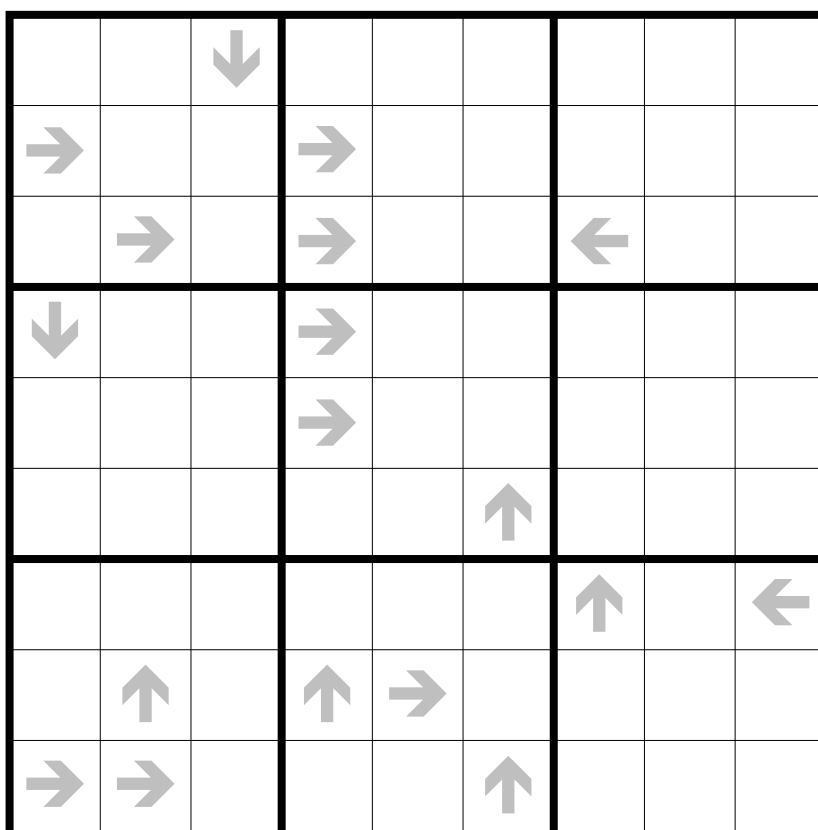


SUDOKU – PAIR UP

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in een vakje met een pijl is N. De som van het Nde cijfer in de richting van de pijl en dat cijfer N is altijd 10. Niet alle mogelijke pijlen zijn gegeven.

SUDOKU - PAIR UP

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in a cell with an arrow is N. The sum of the Nth digit in the direction of the arrow and that digit N is always 10. Not all possible arrows are given.

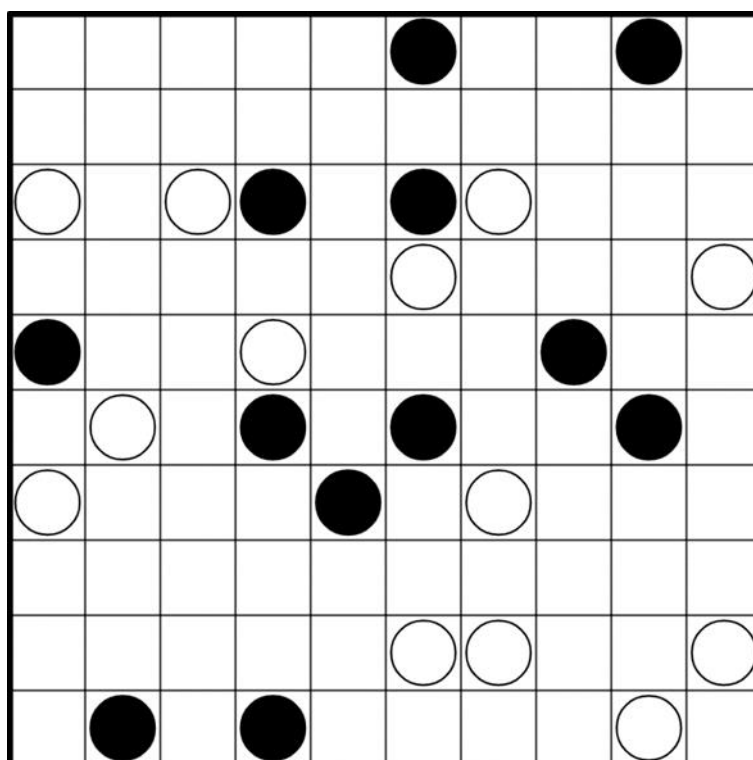


MASYU

Teken door alle 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.

MASYU

Draw a single closed loop that passes through all 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.



SUDOKU – BUREN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers buiten het diagram moeten in de gegeven volgorde als **directe buren** van elkaar in de betreffende rij of kolom geplaatst worden.

SUDOKU – NEIGHBOURS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits outside the grid have to be placed in the given order as direct neighbours in the corresponding row or column.

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

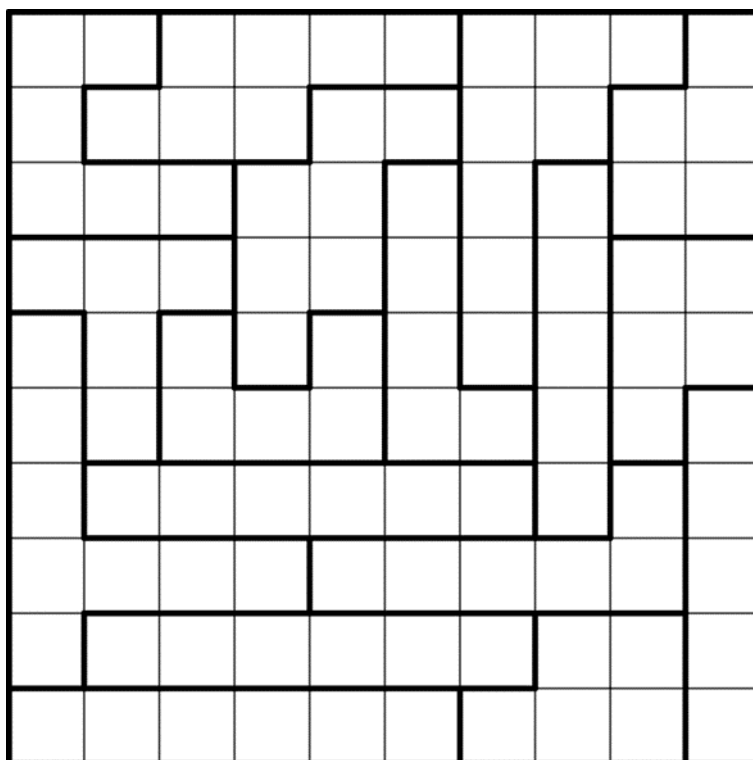


LI-li-TS

Kleur in elk vetomrand gebied een aaneengesloten vorm van 3 óf 4 vakjes (tetra- of trio-mino), zodanig dat alle gekleurde vakjes in het diagram horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan, maar nergens een oppervlak van 2x2 volledig is bedekt. Verder mogen vormen met dezelfde grootte elkaar alleen diagonaal raken.

LI-li-TS

Shade a shape of 3 or 4 connected cells (tetra- or trio-mino) in each bold outlined region, such that all shaded cells in the grid are connected horizontally or vertically, but no 2x2 area is fully covered. Furthermore, shapes of the same size may touch each other only diagonally.



SUDOKU – KORT OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven **alle** cijfers aan die tenminste een buurcijfer hebben dat één hoger of één lager is dan het cijfer zelf in de **eerste zes vakjes** vanaf die kant. Die aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram.

SUDOKU – SHORT CONSECUTIVES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate **all** digits that have at least one consecutive neighbour in the **first six cells** from that side. Clues are written in ascending order and not necessarily the order in which they appear in the grid.

Clues (Left):

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

Clues (Right):

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

Clues (Top):

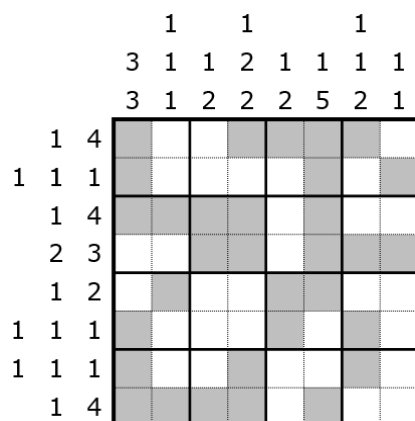
- Column 1: 2
- Column 2: 3
- Column 3: 6 2 5
- Column 4: 3 8 7
- Column 5: 5
- Column 6: 6

Clues (Bottom):

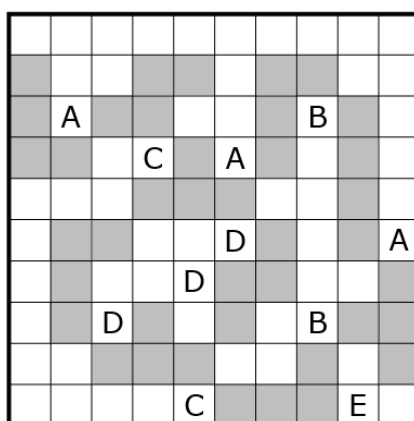
- Column 1: -
- Column 2: 6 2 2 7 -
- Column 3: 7 3 3 8
- Column 4: -
- Column 5: -
- Column 6: 6 3
- Column 7: 7 4
- Column 8: 5
- Column 9: 6



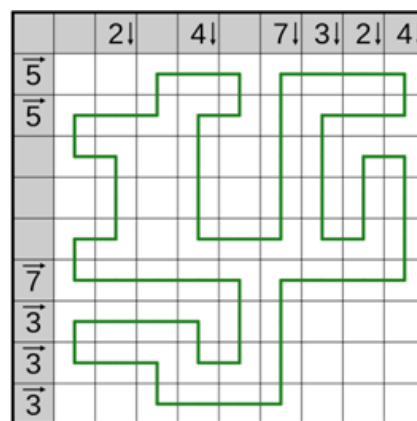
#3202
Keramik



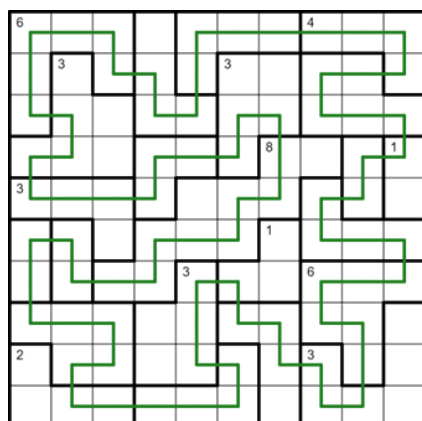
#3203
LITS-ominion



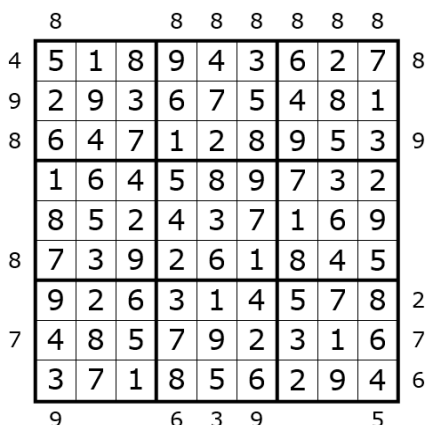
#3204
Castle Wall



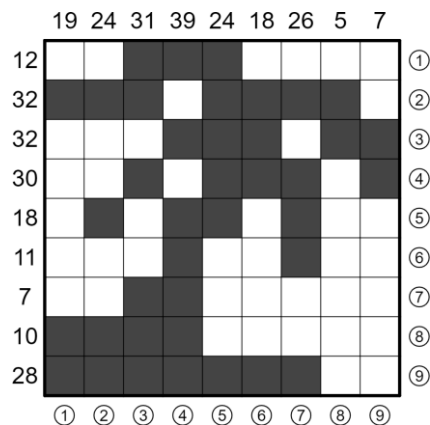
#3205
Country Road



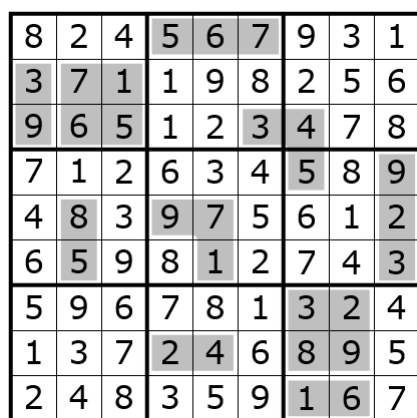
#3206
Sudoku – Numbered Rooms



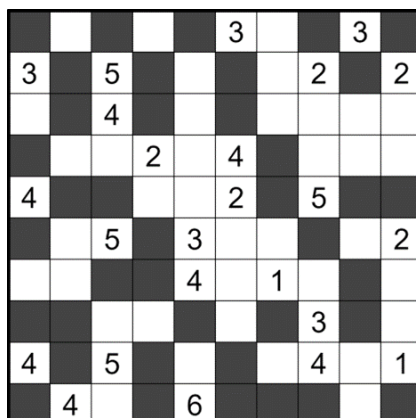
#3207
Kakurasu



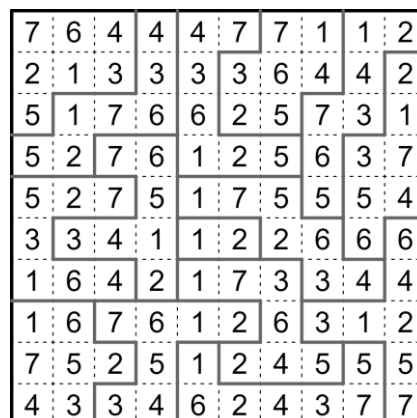
#3208
Sudoku – Anti Clone



#3209
Kurotto



#3210
Renkatsu



OPLOSSINGEN

#3211
S-Doku

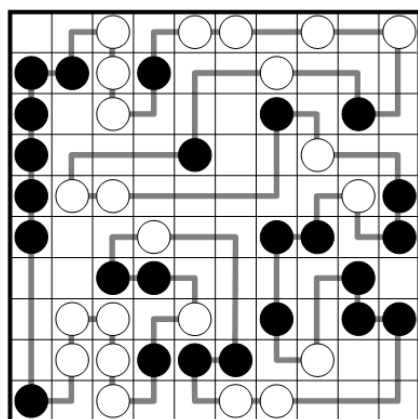
8	5	6	2	1	7	4	9	3
7	9	2	3	4	5	6	8	1
3	1	4	6	9	8	2	7	5
2	6	1	5	3	9	8	4	7
9	7	5	8	6	4	1	3	2
4	8	3	7	2	1	5	6	9
1	3	7	4	8	2	9	5	6
5	4	9	1	7	6	3	2	8
6	2	8	9	5	3	7	1	4

#3212
Eiland

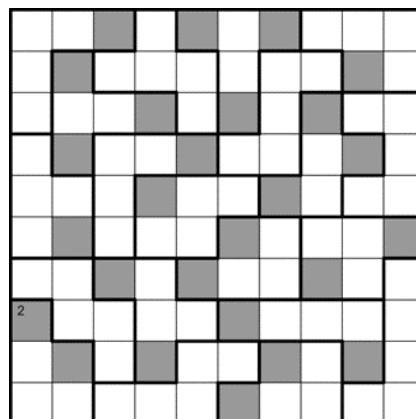
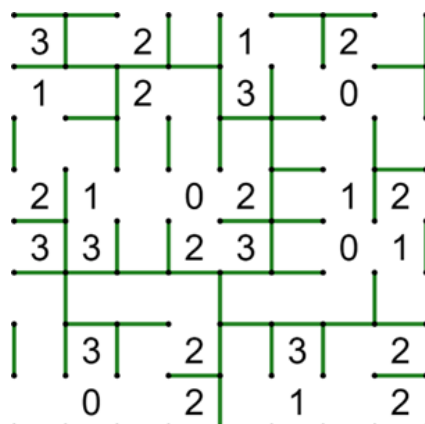
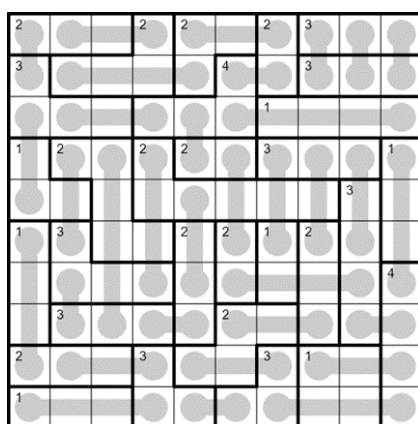
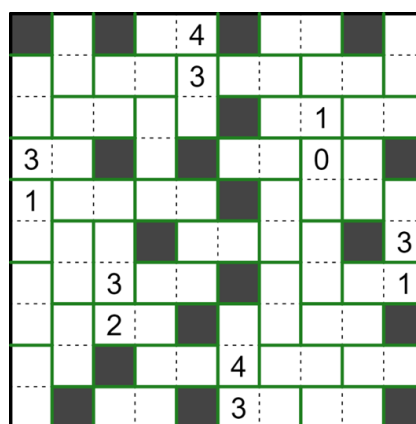
	4							
		4			4			4
				5	2		1	3
	3	2						
2			5		3			2
1				6		3		4
							3	4
	2	3		3	3			
2			5				4	
								5

#3213
Sudoku – David en Goliath

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

#3214
Kuroshiro#3215
Cojun

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

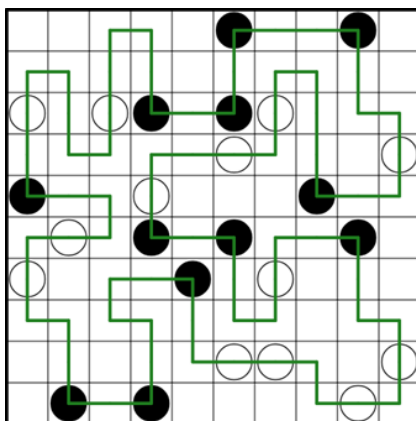
#3216
Één kamer, één deur#3217
Litherslink#3218
Eindpunt#3219
La Paz

OPLOSSINGEN

#3220
Sudoku – Pair Up

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

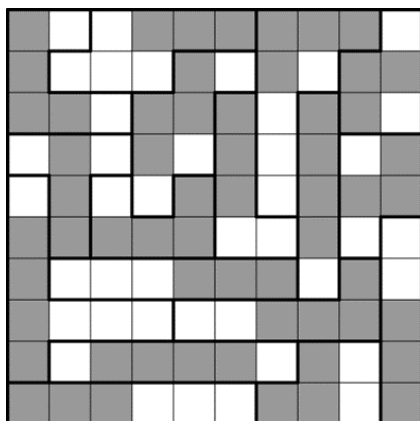
#3221
Masyu



#3222
Sudoku – Buren

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

#3223
LI-li-TS



#3224
Sudoku – Kort opeenvolgend

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