



Puzzelmagazine

Juli 2023

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

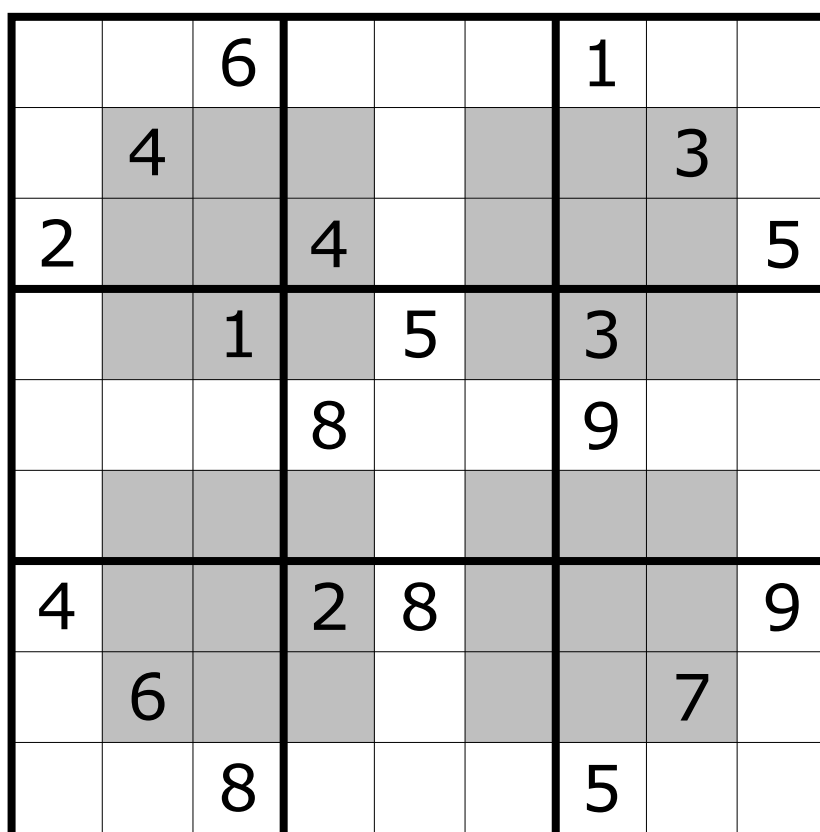
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-07-23	3290	Anti Windoku	3*	Richard Stolk
4-07-23	3291	WCPN-Box - Regios	3*	Wilbert Zwart
5-07-23	3292	Cirkels en Vierkanten	3*	Mark Sweep
6-07-23	3293	Pentomineus - Leugenaar	4*	Bram de Laat
7-07-23	3294	Chocolate Banana	4*	Wouter Fokkema
10-07-23	3295	Dominion	2*	Saskia Benedictus
11-07-23	3296	Sudoku - Schaak	3*	Wilbert Zwart
12-07-23	3297	Mathrax	3*	Richard Stolk
13-07-23	3298	Castle Wall	4*	Chiel Beenhakker
14-07-23	3299	Partiti - Extra	5*	Wilbert Zwart
17-07-23	3300	La Paz	2*	Bram de Laat
18-07-23	3301	Sudoku - Non Consecutive	3*	Yuk Yee Lee Au
19-07-23	3302	Dark Knightlines - Boxes	3*	Wilbert Zwart
20-07-23	3303	Tren	4*	Otto Edelenbosch
21-07-23	3304	Sudoku - Difference Pointers	4*	Richard Stolk
24-07-23	3305	Nurikabe	2*	Chiel Beenhakker
25-07-23	3306	Akichiwake	3*	Mark Sweep
26-07-23	3307	Domino Loop	3*	Richard Stolk
27-07-23	3308	Sudoku - No Touch	4*	Wilbert Zwart
28-07-23	3309	Yajilin - Gebieden	4*	Wouter Fokkema
31-07-23	3310	Sudoku - Perfect Squares	2*	Richard Stolk

ANTI WINDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elk grijs gebied komen precies vier verschillende cijfers voor.

ANTI WINDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Every grey outlined area contains exactly four different digits.



WCPN BOX – REGIOS

Plaats de cijfers 1-3 en de letters WCPN precies één keer in elke rij, kolom en vetomrande regio. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter en/of het eerste cijfer aan dat je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

WCPN BOX - REGIONS

Place the digits 1-3 and the letters WCPN exactly once in every row, column and bold outlined region. Clues outside the grid indicate the first letter and/or digit in that row or column as seen from that direction.

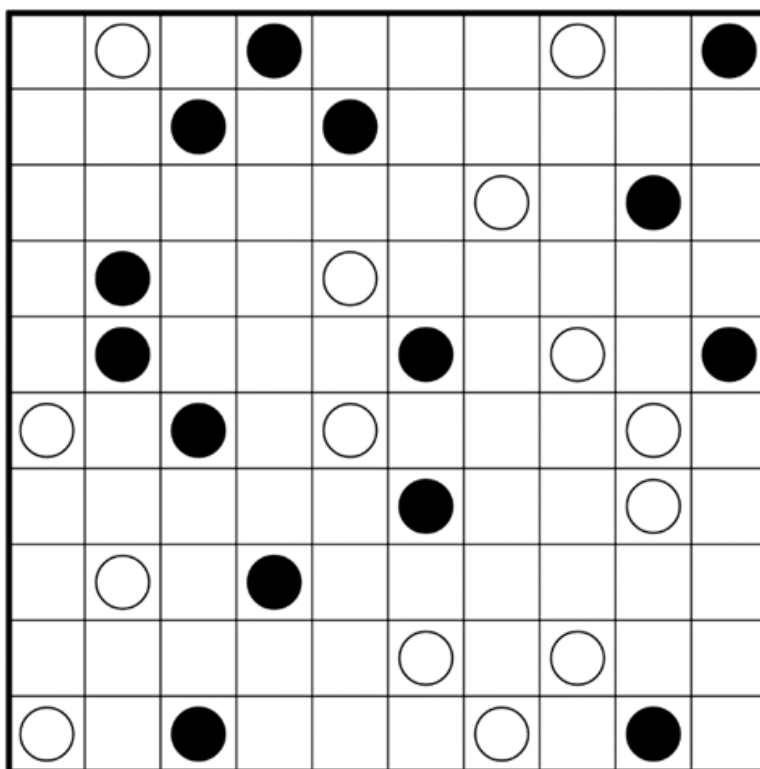
	3	1	N	2	C	3	3	
W								P
2								3
C								W
2								P
P								C
3								2
N								W
	2	3	1	3	3	1	1	

CIRKELS EN VIERKANTEN

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat en alle overgebleven witte vakjes de vorm van vierkanten hebben. Vakjes met een zwarte cirkel worden gekleurd, vakjes met een witte cirkel blijven ongekleurd. Geen enkel gebied van 2x2 mag geheel gekleurd worden.

CIRCLES AND SQUARES

Shade some cells such that all shaded cells form one orthogonally connected area and each orthogonally connected area of unshaded cells has the shape of a square. Cells with black circles must be shaded, and cells with white circles must not be shaded. No 2x2 region may be entirely shaded.



By Mark Sweep



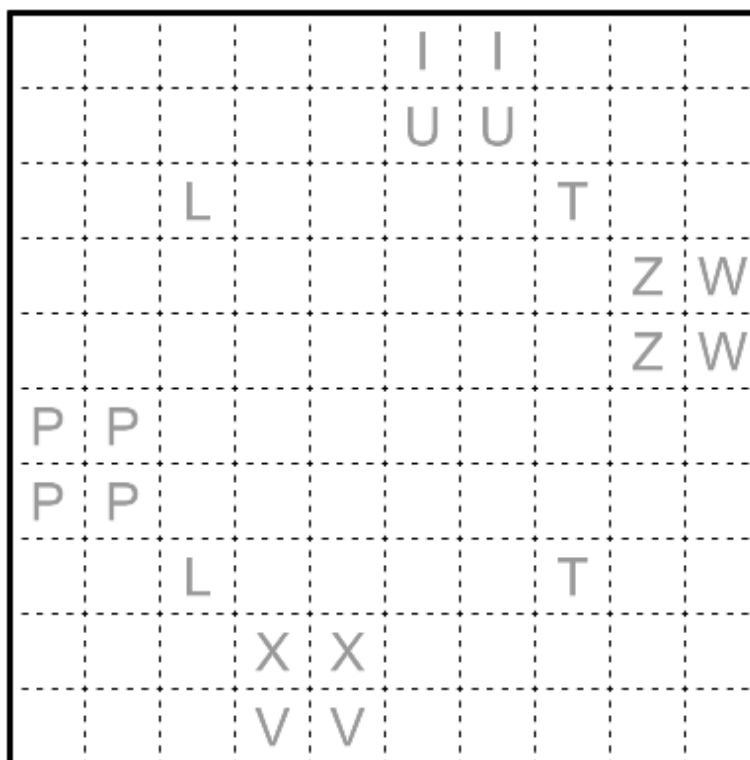
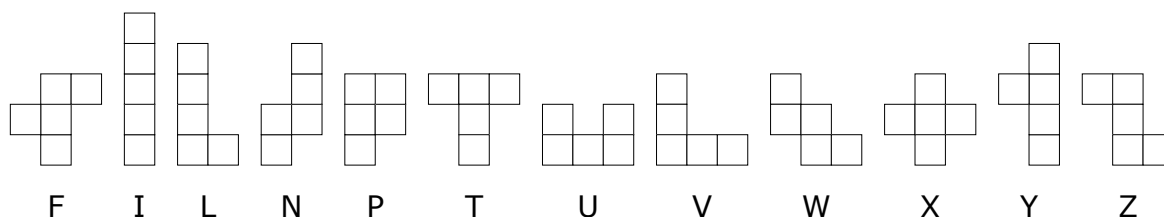
Puzzle ID: #3292

PENTOMINEUS – LEUGENAAR

Verdeel het diagram in pentominos zodat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentominos met dezelfde vorm kunnen **meer dan eens** gebruikt worden, maar mogen elkaar dan alleen **diagonaal raken**. De gegeven letters, zijn elk onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter. Pentominos mogen meerdere gegeven letters bevatten. **In elke rij en kolom staat precies één foute aanwijzing!**

PENTOMINOUS – LIAR

Divide the grid into pentominos such that every cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may be used **more than once**, but may touch each other **only diagonally**. The given letters are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain more than one letter. **Each row and column contains exactly one wrong clue!**

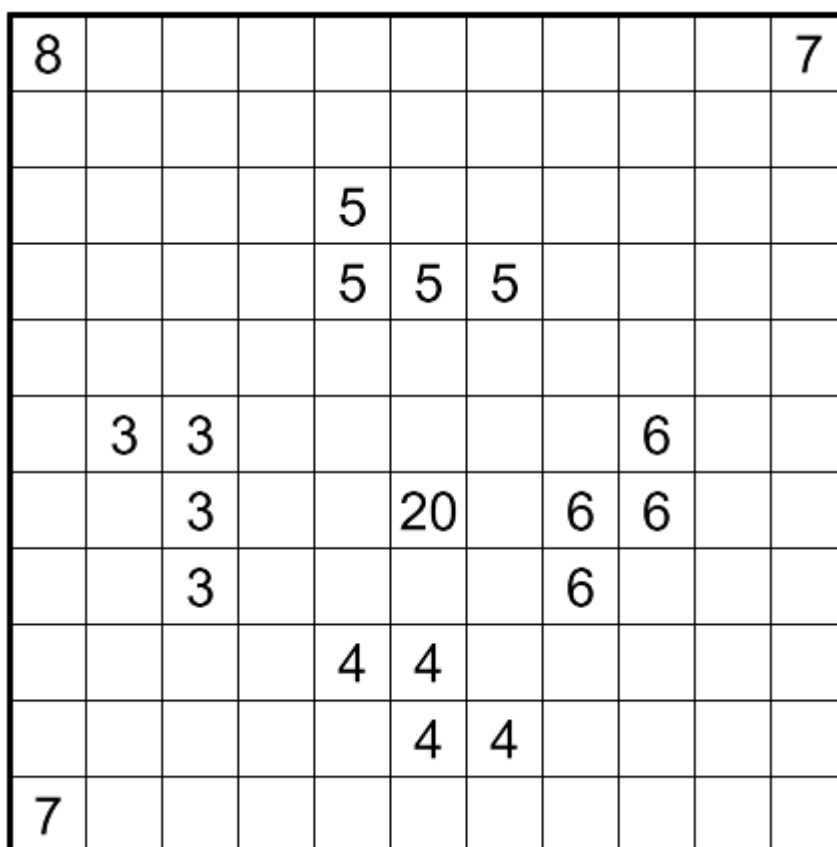


CHOCOLATE BANANA

Verdeel het diagram in witte en grijze gebieden, zodanig dat gebieden van dezelfde kleur elkaar alleen diagonaal raken. Grijze gebieden zijn uitsluitend vierkant/rechthoekig, witte gebieden zijn dat juist niet. Aanwijzingen geven de grootte van het bijbehorende gebied aan. Een gebied kan één, geen of meerdere aanwijzingen bevatten.

CHOCOLATE BANANA

Divide the grid in white and grey areas such that areas of the same color only touch each other diagonally. Grey areas must form a square or rectangular shape, white areas may not have a square or rectangular shape. Clues indicate the size of the corresponding area. Areas can contain one, none or more clues.

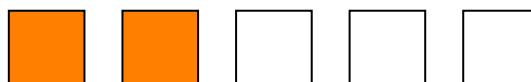
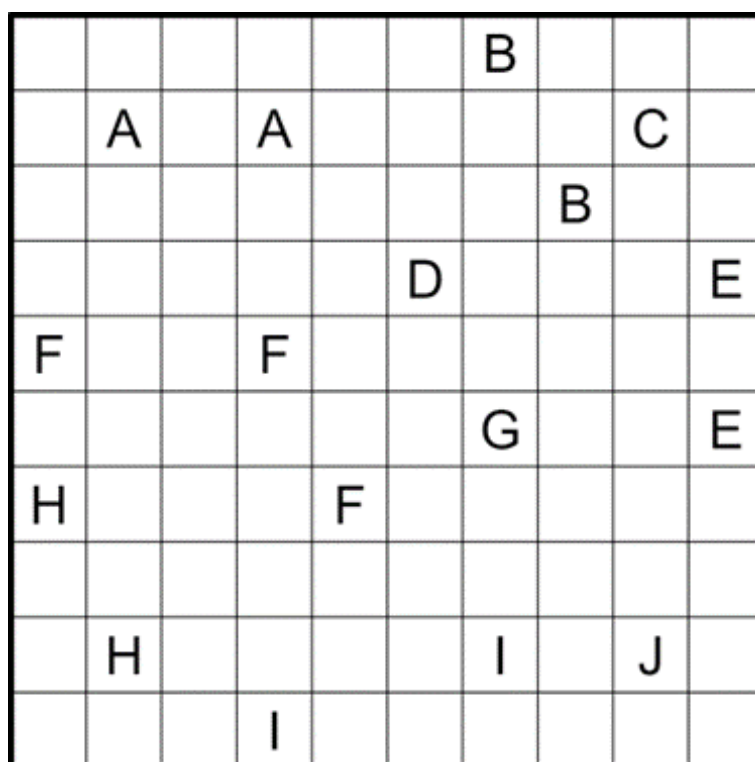


DOMINION

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.

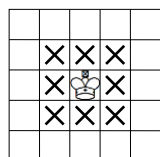


SUDOKU - SCHAAK

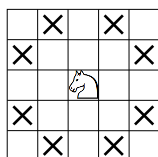
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers 1 mogen niet in vakjes geplaatst worden die elkaar diagonaal raken. Twee vakjes die met een paardensprong bereikt kunnen worden mogen niet allebei het cijfer 5 bevatten en twee cijfers 9 mogen niet op dezelfde diagonaal geplaatst worden.

SUDOKU - CHESS

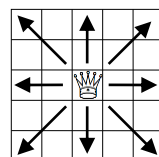
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits 1 may not touch each other diagonally. Two cells that can be reached by a knights move cannot contain both the digit 5 and two digits 9 may not be placed along the same diagonal.



1



5



9

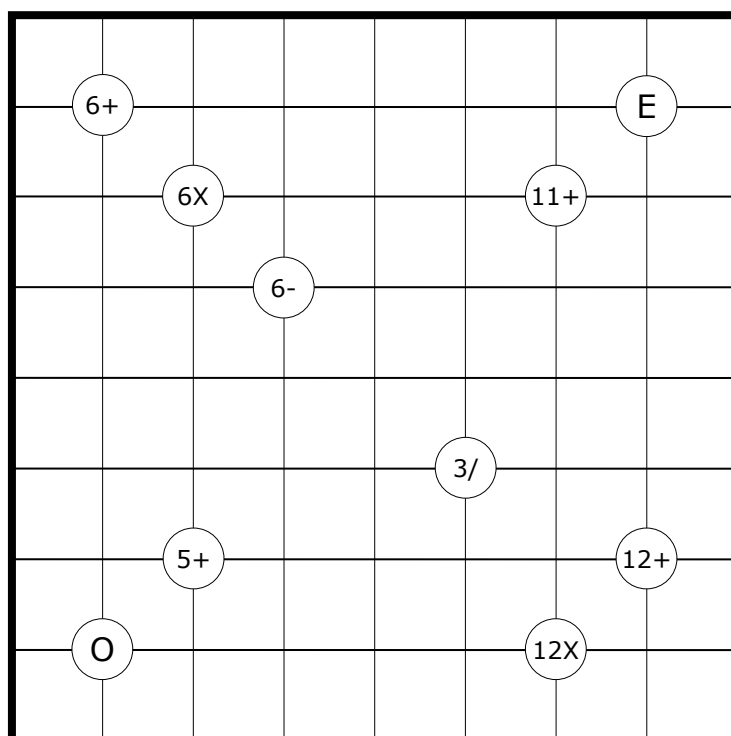
		6		1		2		
	2						3	
		8					7	4
			2	3	4			
	8	4		9		7	6	
			6	7	8			
4	6					3		
	7						4	
		2		6		8		

MATHRAX

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een rekesteken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide paren** van de diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle vier de aangrenzende cijfers even zijn, bij een "O" is dat oneven.

MATHRAX

Place the digits 1-8 exactly once in each row and column. Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, x, /) in a circle. The number is the result of the arithmetical operation, applied to **both pairs** of diagonally opposite cells. An "E" in the circle indicates that all four adjacent digits are even; an "O" indicates that all four adjacent digits are odd.

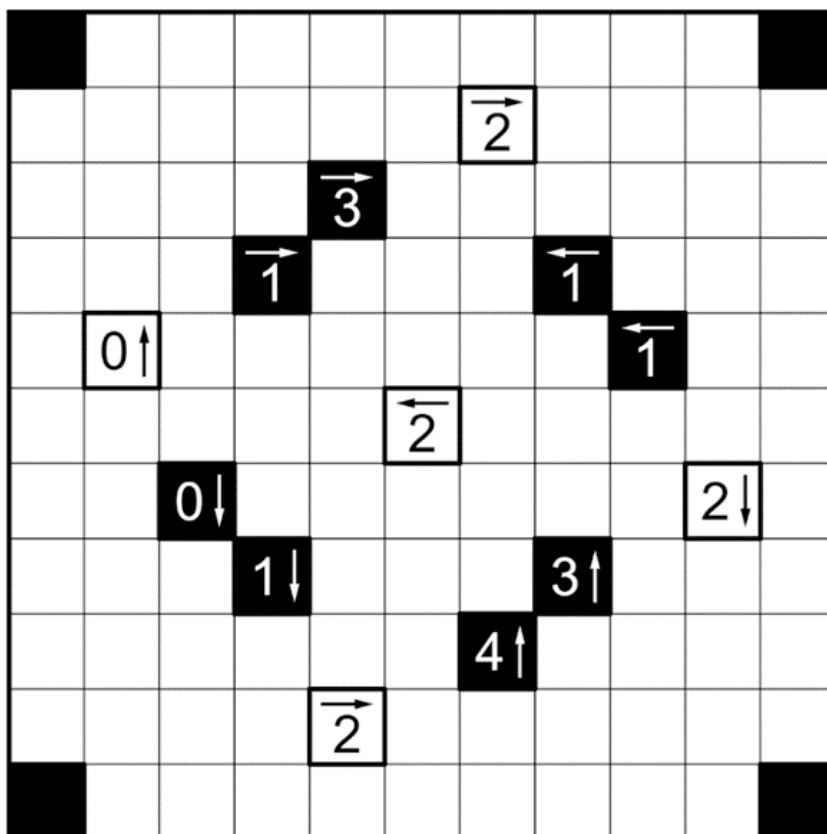


CASTLE WALL

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 geven de totale lengte van alle lijnstukken die **in de richting** van de betreffende pijl liggen. Aanwijzingen in zwarte vakjes liggen buiten de rondweg, aanwijzingen in witte vakjes liggen binnen de rondweg.

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 indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the corresponding arrow. Clues in black cells must be outside the loop, clues in white cells must be inside the loop.



PARTITI - EXTRA

Plaats een of meer van de cijfers 1-9 in willekeurige volgorde **in elk vakje**, zodat het getal, dat linksboven in sommige vakjes staat, de som weergeeft van de/het in dat vakje ingevulde cijfer(s). Gelijke cijfers mogen niet in vakjes geplaatst worden die elkaar raken, **ook niet diagonaal**. In elke rij, kolom en 3x3-blok komt elk cijfer 1-9 tenminste één maal voor.

PARTITI - EXTRA

Place one or more of the digits 1-9 in random order **in each cell**, such that the number in the top left corner of some of the cells is the sum of the digit(s) entered in that cell. Same digits cannot be placed in cells that touch each other, **not even diagonally**. In each row, column and 3x3 block each digit 1-9 appears at least once.

6	6	9		16		10	16	10
6	10	8	11	6	12	9	8	7
10	8	10		5		6	5	19
	17		11		11		6	
21		20		12		11		21
	12		11		10		17	
11	5	5	5	11	9	10	9	13
9	13	5	13	1	9	9	12	8
11	9	14		22		11	8	8

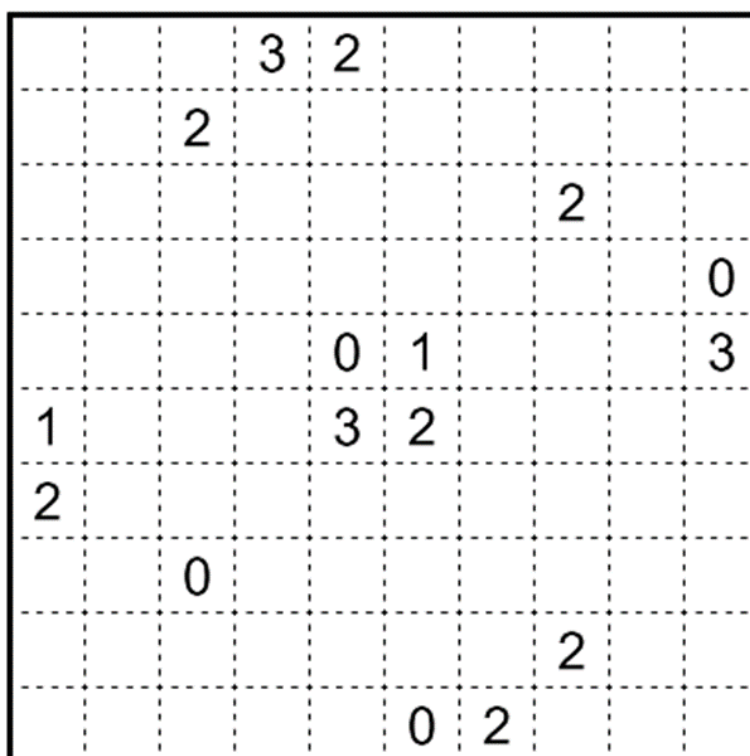


LA PAZ

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 – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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

DARK KNIGHTLINES – BOXES

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). In elke rij, kolom en 3x3-blok komt elk cijfer tenminste één keer voor.

DARK KNIGHTLINES – BOXES

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. In each row, column and 3x3 box each digit appears at least once.

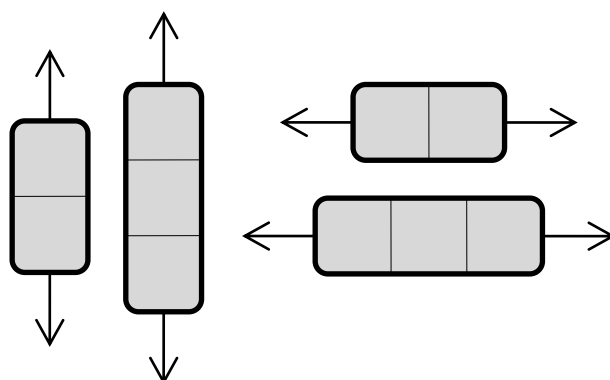
		2		1	2		2	2
	4	2		3			1	4
3	3			1	2		3	
	2	1	3				2	2
	1		1					3
4	2		3					
2	4		1	2			4	
1						4	4	

TREN

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

TREN

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



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

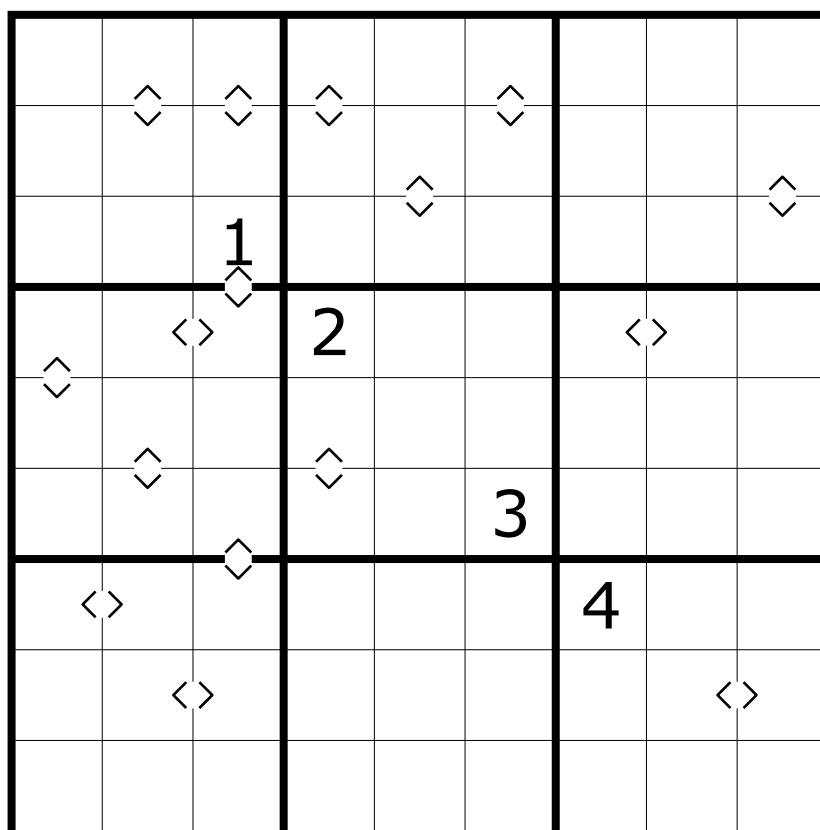


SUDOKU – DIFFERENCE POINTERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen waarbij het verschil tussen twee horizontaal aangrenzende getallen gelijk is aan het eerste getal in de betreffende rij, is dat aangegeven met een **horizontaal** geplaatst ongelijkheidssymbool. In alle gevallen waarbij het verschil tussen twee verticaal aangrenzende getallen gelijk is aan het eerste getal in de betreffende kolom, is dat aangegeven met een **verticaal** geplaatst symbool.

SUDOKU – DIFFERENCE POINTERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In all cases where the difference between two horizontally adjacent digits is equal to the first digit in the corresponding row, an inequality sign is placed **horizontally**. In all cases where the difference between two vertically adjacent digits is equal to the first digit in the corresponding column, an inequality sign is placed **vertically**.

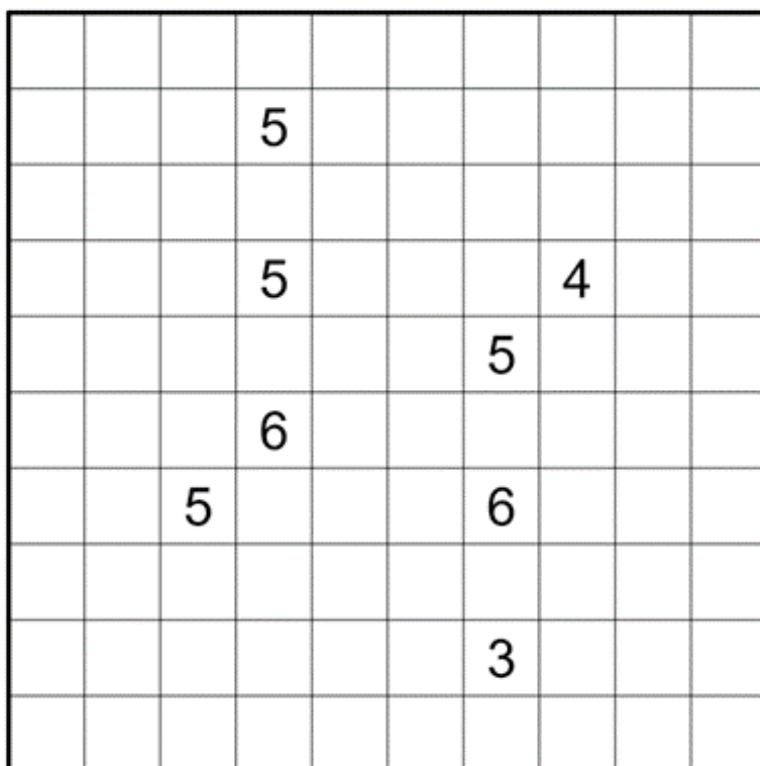


NURIKABE

Maak een aantal vakjes zwart zodat alle zwarte vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar nergens een oppervlak van 2x2 zwarte vakjes ontstaat. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten gebieden, die elkaar alleen diagonaal mogen raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

NURIKABE

Blacken some cells such that all black cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully blackened. The remaining white cells form regions, that may touch each other only diagonally. Each region must contain exactly one clue, that indicates the size of this region.

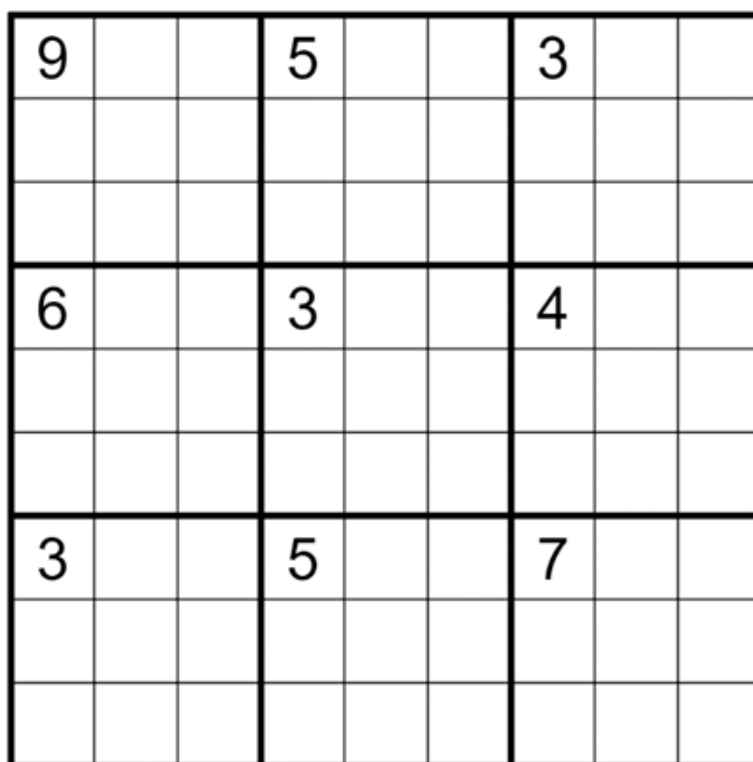


AKICHIWAKE

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Elke **rechte reeks** van verbonden witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Aanwijzingen geven de oppervlakte aan van de grootste groep ongekleurde vakjes in dat gebied. Vakjes met aanwijzingen mogen worden gekleurd.

AKICHIWAKE

Shade some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each **straight line** of connected white cells may not cross more than one region border. Clues indicate the size of the largest group of unshaded cells in that region. Cells with clues may be shaded.



By Mark Sweep



Puzzle ID: #3306

DOMINO LOOP

Plaats alle gegeven dominostenen eenmaal in het diagram zodat een gesloten loop ontstaat die zichzelf niet raakt, ook niet diagonaal. Cijfers op aangrenzende stenen hebben dezelfde waarde. Getallen links en boven het diagram geven het aantal door stenen bezette vakjes. Getallen rechts en onder het diagram geven de waarde van de door stenen bezette vakjes in de betreffende rij of kolom. De grijze vakjes maken deel uit van een steen met gelijke cijfers.

DOMINO LOOP

Place the given set of dominoes exactly once in the grid such that they form a closed loop that does not touch itself, not even diagonally. Adjacent cells covered by different dominos contain equal digits. Clues above and on the left of the grid represent the number of cells occupied by dominos in the that row or column. Clues below and on the right of the grid represent the sum of the digits on dominos. All grey cells are part of a domino with two equal digits.

0	0										
0	1	1	1								
0	2	1	2	2	2						
0	3	1	3	2	3	3	3				
0	4	1	4	2	4	3	4	4	4		
0	5	1	5	2	5	3	5	4	5	5	
0	6	1	6	2	6	3	6	4	6	5	6

	3	7	7	3	7	6	2	6	5	4	6	
3												9
6												18
6												21
4												15
8												29
4												6
7												10
3												7
4												18
5												13
6												22
	14	20	10	11	31	14	2	14	16	14	22	

By Richard Stolk



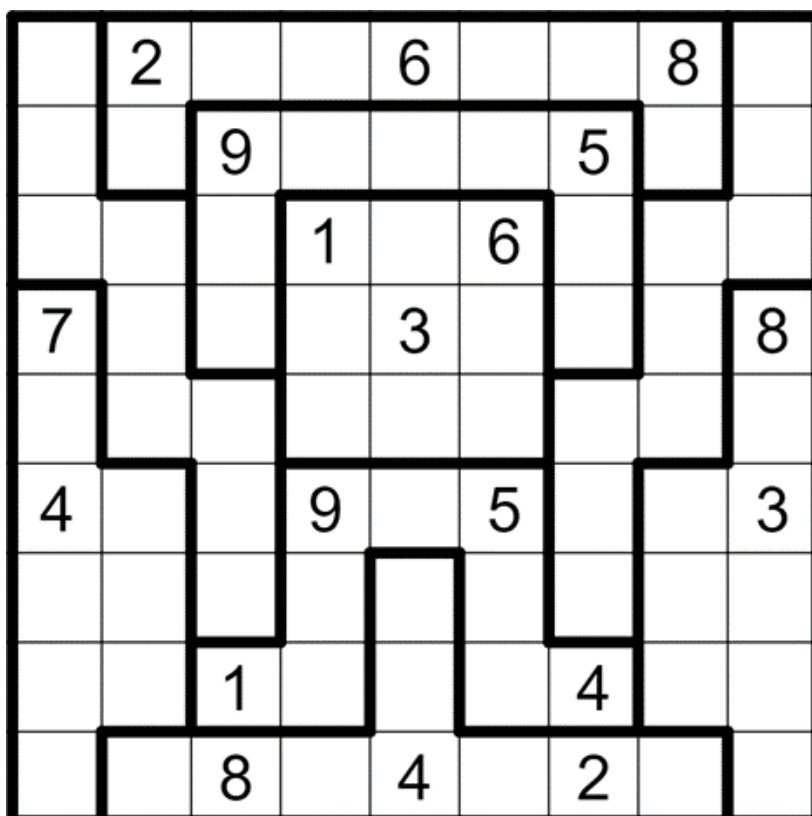
Puzzle ID: #3307

SUDOKU – NO TOUCH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. 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 bold outlined area. Cells that touch each other diagonally cannot contain the same digit.

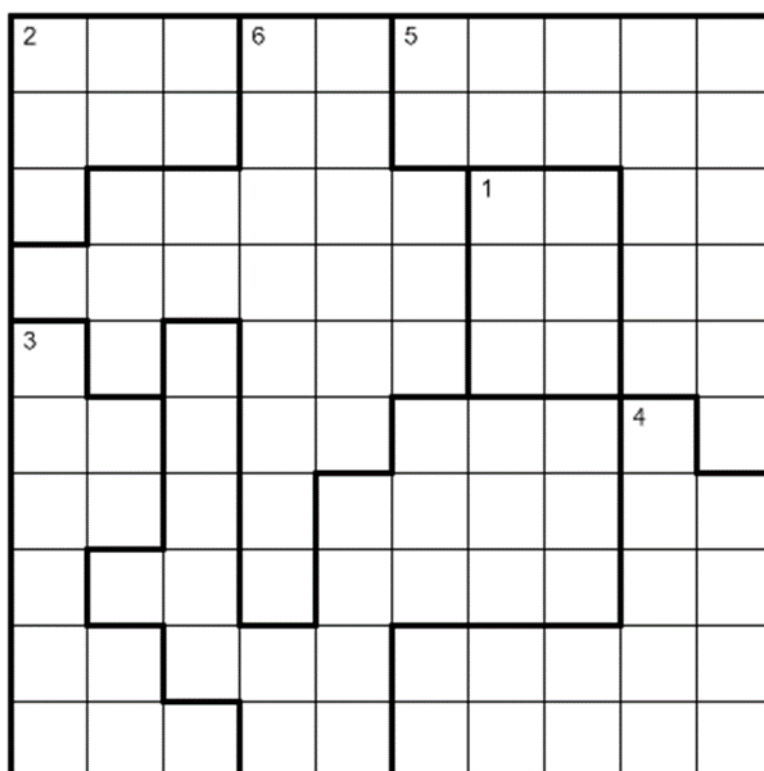


YAJILIN – GEBIEDEN

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.

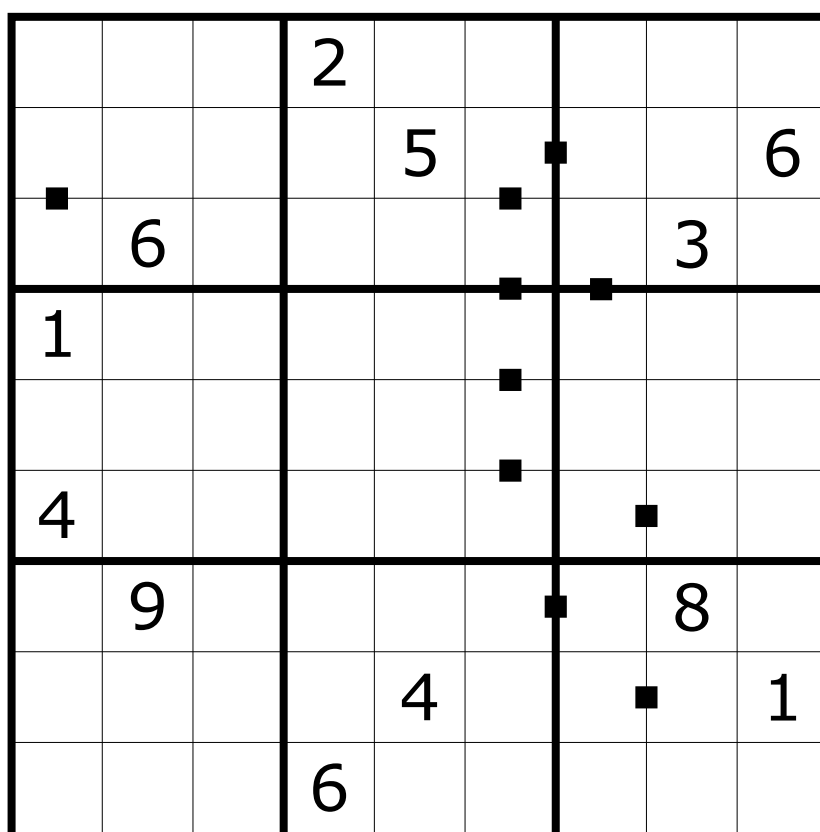


SUDOKU – PERFECT SQUARES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarin twee cijfers in de leesrichting (van links naar rechts of van boven naar beneden) een kwadraat vormen is dat aangegeven met een klein vierkantje tussen die cijfers.

SUDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all** cases where two neighbouring digits form a double digit square number in the reading direction (left to right or top to bottom), a dot is given.



OPLOSSINGEN

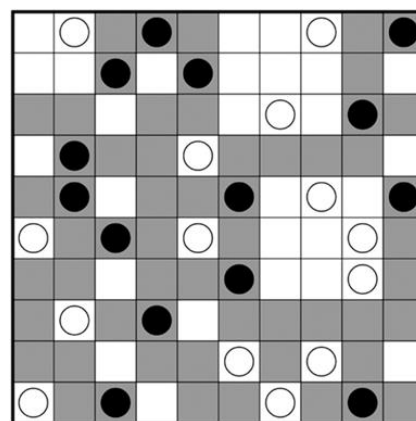
#3290
Anti Windoku

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

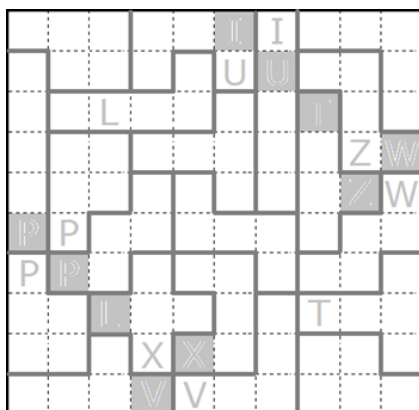
#3291
WCPN-Box - Regios

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

#3292
Cirkels en Vierkanten



#3293
Pentomineus - Leugenaar



#3294
Chocolate Banana

8									7

#3295
Dominion



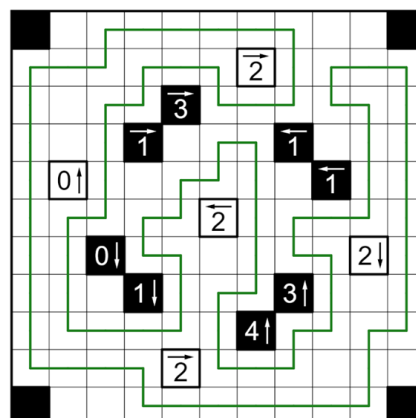
#3296
Sudoku - Schaak

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

#3297
Mathrax

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

#3298
Castle Wall



OPLOSSINGEN

#3299
Partiti - Extra

6	6	9		16	8	10	16	10
24	15	9	1	457	8	37	169	235
6	37	26	38	6	129	45	8	7
10	8	10	7	5	3	6	23	469
3	269	3	29	6	47	8	15	8
21	578	4	578	4	138	5	29	6
128	5	14	5	38	9	127	9	67
6	39	6	29	7	46	3	458	1
11	5	5	5	11	9	10	9	13
9	67	23	67	1	45	36	48	35
245	18	59	4	2389	7	29	17	26

#3300
La Paz

			3	2				
		2						
						2		
								0
			0	1				3
1			3	2				
2								
		0						
						2		
				0	2			

#3301
Sudoku - Non Consecutive

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

#3302
Dark Knightlines - Boxes

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

#3303
Tren

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

#3304
Sudoku - Difference Pointers

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

#3305
Nurikabe

			5					
			5			4		
						5		
			6					
		5				6		
						3		

#3306
Akichiwake

9			5			3		
6			3			4		
3			5			7		

#3307
Domino Loop

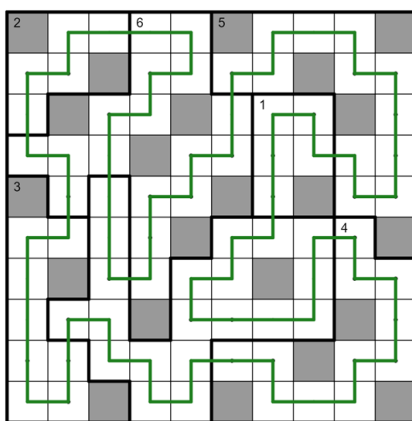
		3	7	7	3	7	6	2	6	5	4	6	
3			1	4	4								9
6		1	1		4				3	3	6		18
6	5	1			4	2			3		6		21
4	5				2				3		5		15
8	4	4	0		6	6		2	2		5		29
4			0		6			0			0		6
7			1		6	0	0	0			3	0	10
3		3	1								3		7
4		3							5	5	5		18
5		4		1	1	2			5				13
6		4	6	6		2	2	2					22
		14	20	10	11	31	14	2	14	16	14	22	

OPLOSSINGEN

#3308
Sudoku – No Touch

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

#3309
Yajilin - Gebieden



#3310
Sudoku – Perfect Squares

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