



Puzzelmagazine

Juli 2024

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in juli 2024 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

#	Puzzel met link	mhg	Puzzelmaker
3550	Penta Twist	2*	Anneke Grünefeld
3551	Bosnian Road	3*	Chiel Beenhakker
3552	Kuromasu	3*	Lennart Muijres
3553	Sudoku clone	4*	Richard Stolk
3554	Yajilin	4*	Mark Sweep
3555	Heteromino	2*	Reinier Schmiermann
3556	Flats gecodeerd	3*	Lennart Muijres
3557	Kamertje verhuren	4*	Chiel Beenhakker
3558	Aqre	4*	Mark Sweep
3559	Sudoku Renban	5*	Wilbert Zwart
3560	Pentomino Kreek	2*	Anneke Grünefeld
3561	Sudoku paardensprong	3*	Yuk Yee Lee-Au
3562	Tapa Aqre	3*	Robert Bearda
3563	Bosnian Road	4*	Chiel Beenhakker
3564	Sudoku niet opeenvolgend	4*	Saskia Benedictus
3565	Pentopia	2*	Reinier Schmiermann
3566	New Tren	3*	Otto Edelenbosch
3567	Sudoku overlap	3*	Saskia Benedictus
3568	Cave alle 5	4*	Anneke Grünefeld
3569	Sudoku paardensprong	4*	Wilbert Zwart
3570	Mijnenveger	2*	Chiel Beenhakker
3571	Sudoku X	3*	Otto Edelenbosch
3572	Canal view	3*	Saskia Benedictus

1 JULI 2024

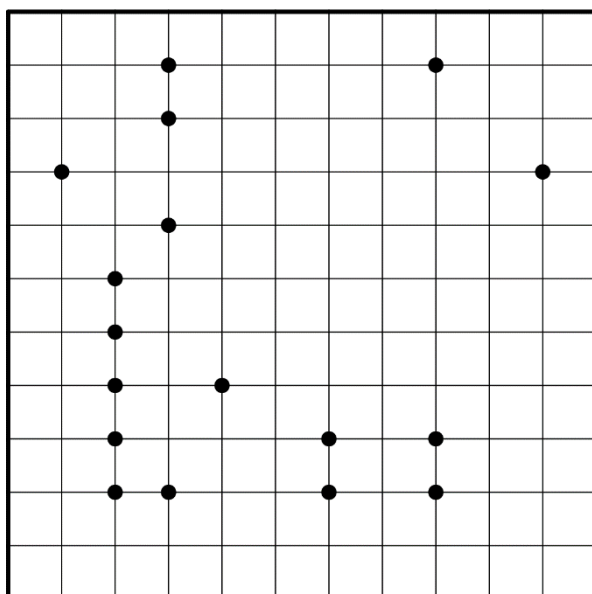
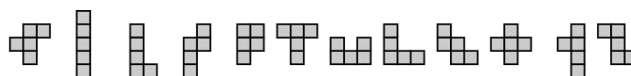


PENTA TWIST

Plaats alle gegeven pentomino's in het diagram, waarbij ze mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. De pentomino's mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken, en **overal** waar er zo'n raakpunt is, is dat aangegeven met een zwarte stip.

PENTA TWIST

Place all given pentominos in the grid, where they may be rotated and/or mirrored. Pentominos can touch each other only diagonally, and **all** points where two pentominos touch are indicated by a black dot.



By Anneke Grünefeld



Puzzle ID: #3550

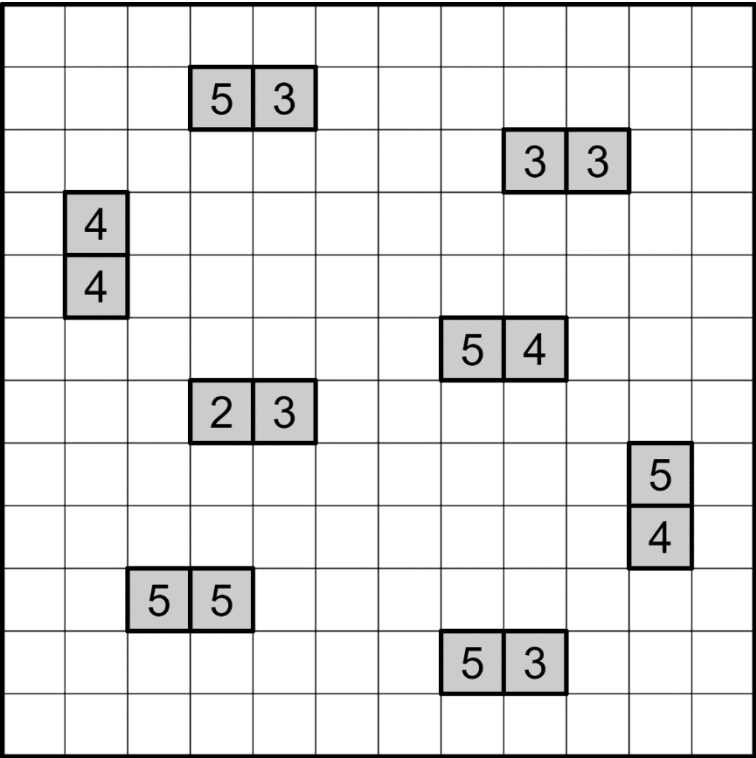
2 JULI 2024

BOSNIAN ROAD

Teken een enkele gesloten rondweg (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram. De rondweg kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. Vakjes met aanwijzingen in het diagram mogen niet bezocht worden door de rondweg en geven aan hoeveel vakjes er in de acht omringende vakjes bezocht worden door de rondweg.

BOSNIAN ROAD

Draw a single closed loop (a one cell wide coloured path) in the grid. The loop wriggles horizontally and vertically, but never touches itself, not even diagonally. Cells with clues cannot be coloured and indicate the number of cells visited by the loop in the eight surrounding cells.

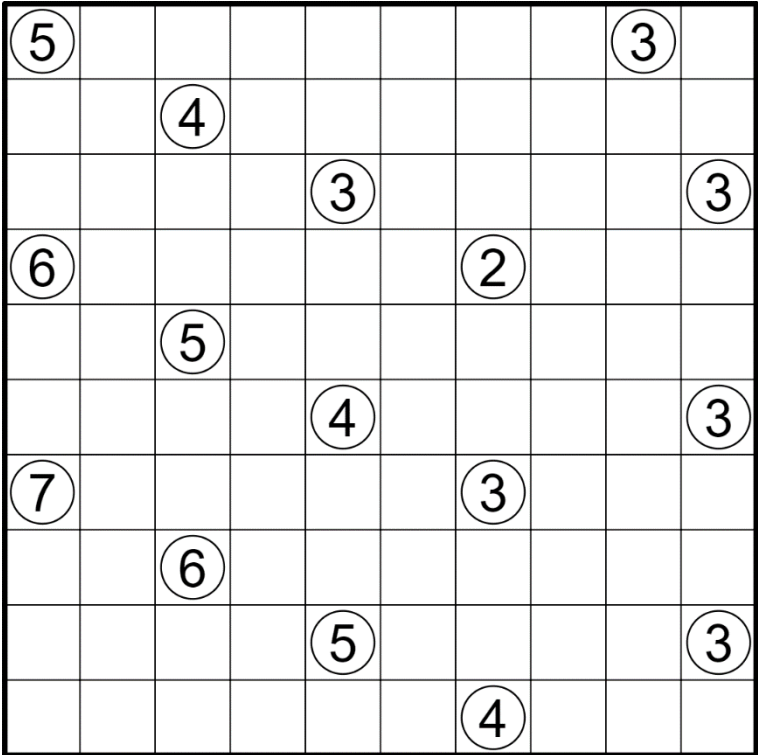


KUROMASU

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen in het diagram blijven wit en geven aan hoeveel witte vakjes -horizontaal en verticaal- kunnen worden gezien vanuit dat vakje, inclusief dat vakje zelf.

KUROMASU

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues remain white and indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically- from that cell, including the cell itself.





SUDOKU CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities in identieke grijze vormen (zonder te draaien of spiegelen) zijn gelijk.

SUDOKU CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in the same position in identical shaded shapes (without rotating or mirroring) are the same.

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

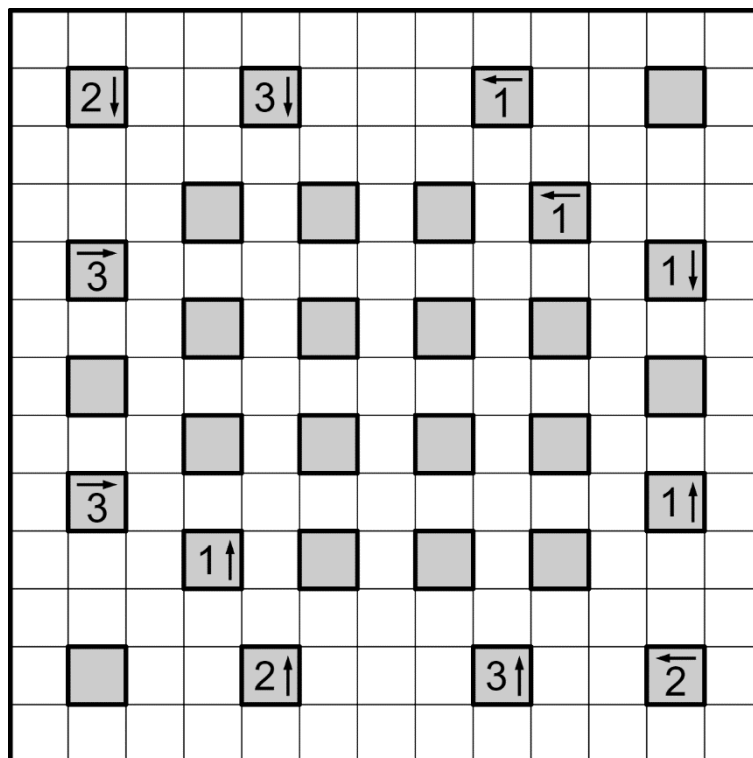


YAJILIN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg kan worden getekend door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven het aantal gekleurde vakjes aan in de richting van de bijbehorende pijl, waarbij vakjes met aanwijzingen niet kunnen worden gekleurd, en er ook geen rondweg doorheen loopt.

YAJILIN

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that a single closed loop can be drawn through all remaining white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the number of shaded cells in the direction of the corresponding arrow, where clue cells cannot be shaded nor travelled through by the loop.



8 JULI 2024

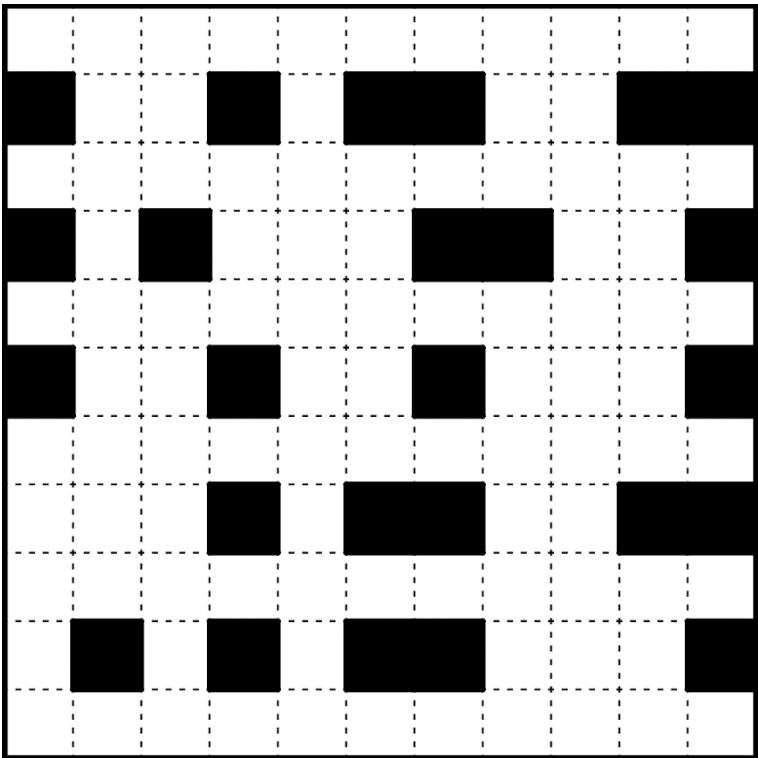


HETEROMINO

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

HETEROMINO

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



By Reinier Schmiermann



Puzzle ID: #3555



FLATS - GECODEERD

Plaats de cijfers **1-6** precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. Normaal gesproken geven de aanwijzingen buiten het diagram aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. Hier zijn alle getallen vervangen door een letter, waarbij dezelfde letters dezelfde getallen voorstellen, en verschillende letters verschillende getallen.

SKYSCRAPERS - CIPHERED

Place the digits **1-6** exactly once in each row and column. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Usually, clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. Here, all numbers are replaced by a letter, where identical letters represent the same numbers, and different letters represent different numbers.

W C P N N L

L

N

P

L N W P

C	
L	
N	
P	
W	

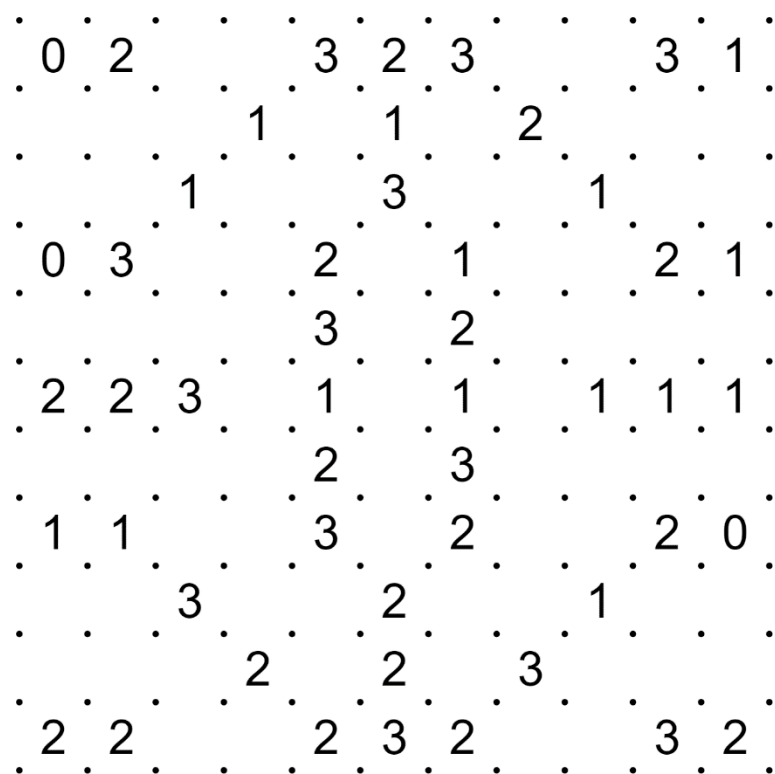


KAMERTJE VERHUREN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De aanwijzingen geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan.

SLITHERLINK

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the clue.

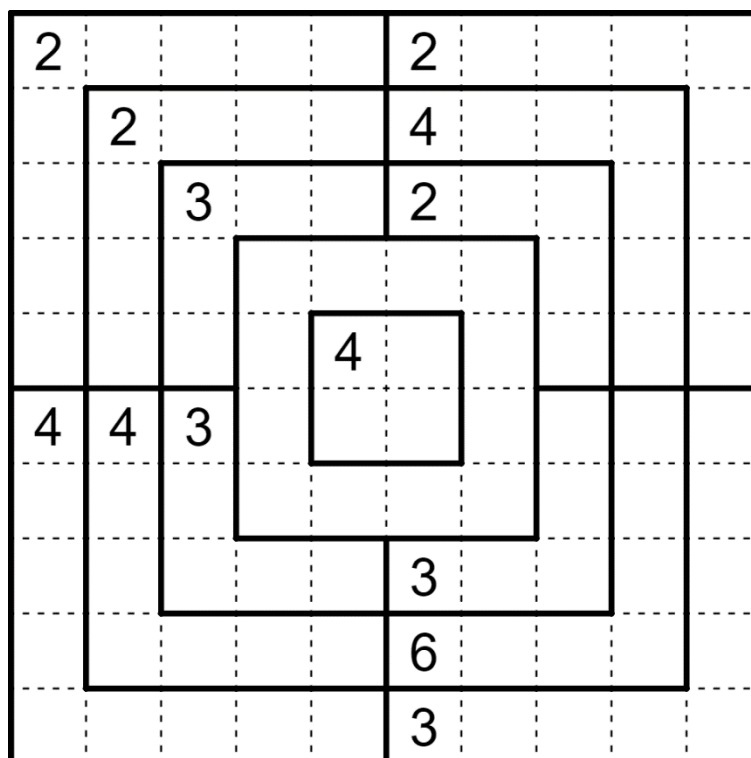


AQRE

Kleur per vetomlijnd gebied het aangegeven 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. Hierbij mogen vakjes met aanwijzingen worden gekleurd.

AQRE

Shade the indicated number of cells in each bold outlined region, 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. Clue cells may be shaded.



SUDOKU RENBAN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elk grijs gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

SUDOKU RENBAN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each shaded region form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order).

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

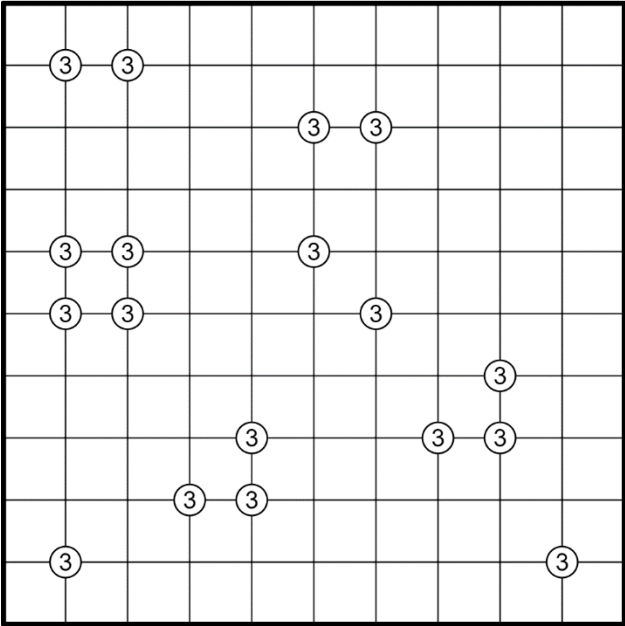
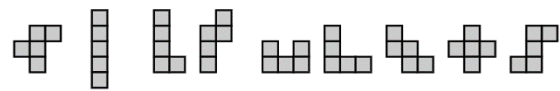


PENTOMINO KREEK

Plaats alle **gegeven** pentominos in het diagram, zodanig dat ze elkaar alleen diagonaal mogen raken. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Alle overgebleven witte vakjes (de kreek) staan orthogonaal met elkaar in verbinding. Een cijfer in een rondje geeft aan hoeveel van de omringende vakjes gekleurd moeten worden.

PENTOMINO KREEK

Place all **given** pentominos in the grid, such that they may only touch each other, diagonally. The pentominos may be rotated and/or mirrored. All remaining white cells (the creek) are orthogonally connected to each other. A digit in a circle indicates the number of the surrounding cells that must be shaded.





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 can **not contain the same** digit.

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



TAPA AQRE

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 muursegmenten staan. Een vraagteken kan elk willekeurig cijfer 1-8 voorstellen. Er mag nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn.

TAPA AQRE

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 segments must be separated by at least one white cell. Nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded.

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

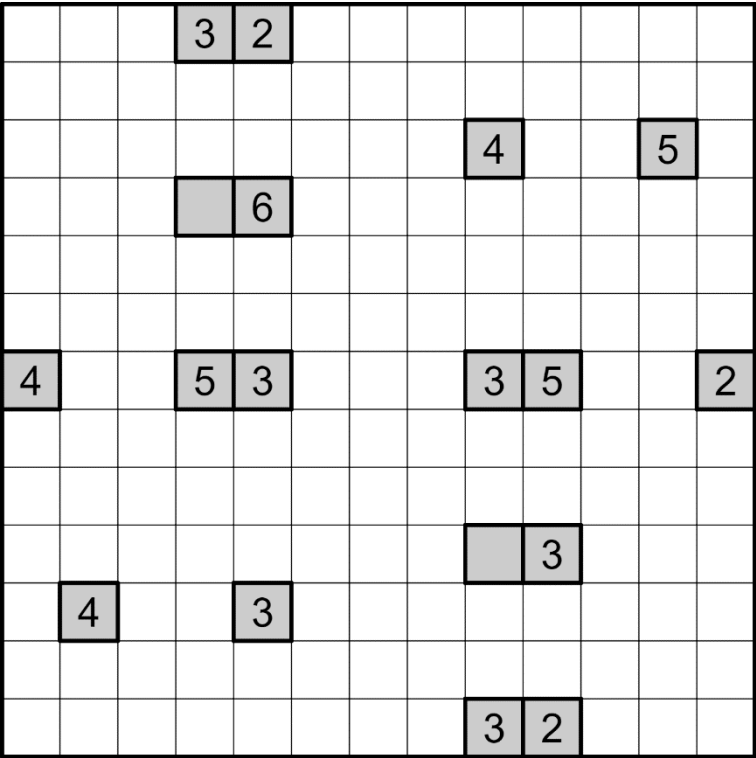


BOSNIAN ROAD

Teken een enkele gesloten rondweg (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram. De rondweg kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. Vakjes met aanwijzingen in het diagram mogen niet bezocht worden door de rondweg en geven aan hoeveel vakjes er in de acht omringende vakjes bezocht worden door de rondweg.

BOSNIAN ROAD

Draw a single closed loop (a one cell wide coloured path) in the grid. The loop wriggles horizontally and vertically, but never touches itself, not even diagonally. Cells with clues cannot be coloured and indicate the number of cells visited by the loop in the eight surrounding cells.



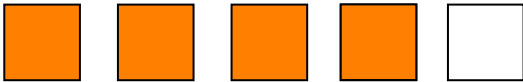
SUDOKU NIET OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Nergens** zijn de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend.

SUDOKU NON-CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **No** two adjacent cells contain consecutive digits.

				4				
	1						4	
			2		1			
2				5				4
				1				
	3						5	

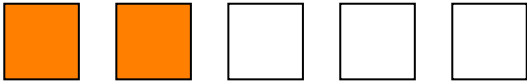
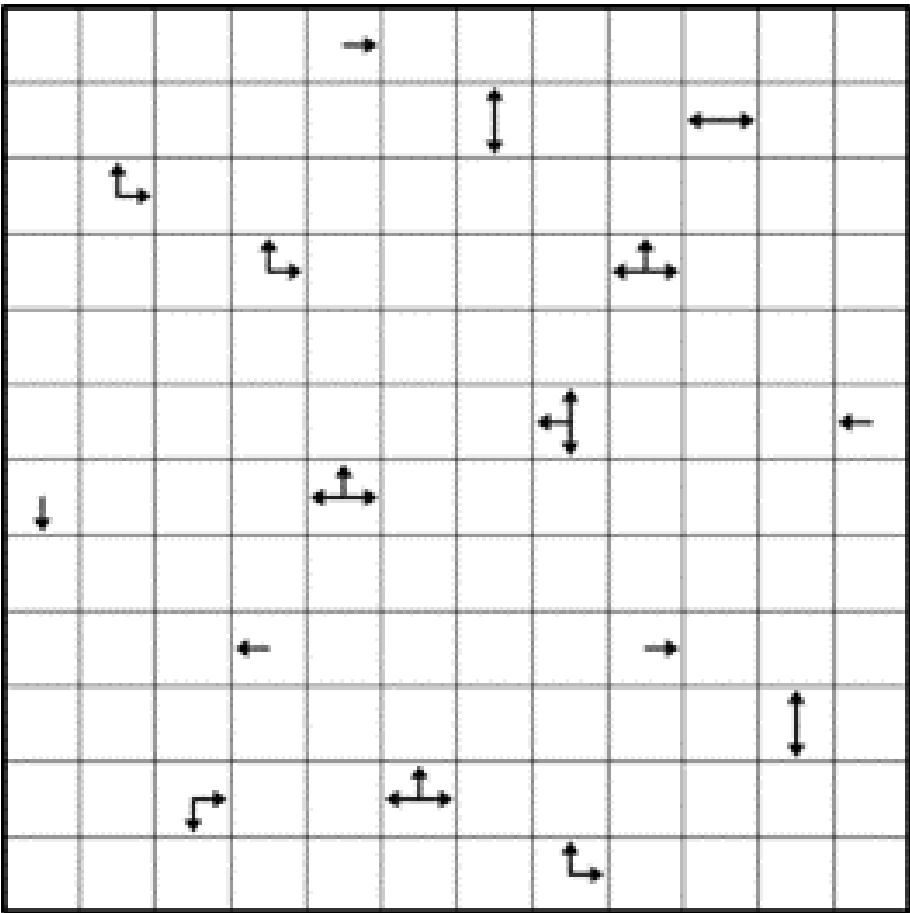
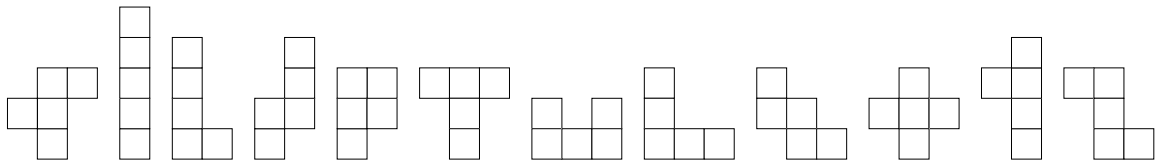


PENTOPIA

Plaats een aantal van de gegeven pentominos een keer in het diagram zodanig 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. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place some 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. Cells with arrows remain empty.



SUDOKU – OVERLAP

Deze puzzel bestaat uit meerdere sudoku-diagrammen die elkaar overlappen. Voor ieder 9x9 blok dat zichtbaar is in de puzzel, gelden de standaard sudoku-regels: Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

SUDOKU – OVERLAP

This puzzle consists of multiple sudoku grids that overlap each other. For each 9x9 block that can be found in the puzzle standard sudoku rules apply: Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.

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

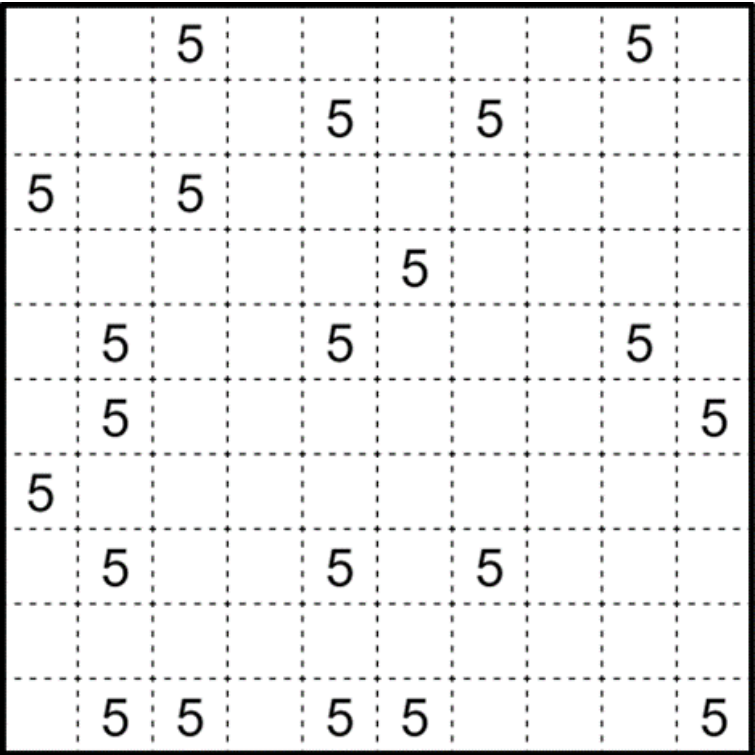


CAVE – ALL 5's

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen (de grot), waarbinnen geen andere gekleurde vakjes zijn ingesloten. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van de grot er vanaf dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf. Vakjes met aanwijzingen maken altijd deel uit van de grot. **Alle** aanwijzingen 5 zijn gegeven!

CAVE – ALL 5's

Colour some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells (the cave) without enclosing any coloured cells. Clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself. All numbered cells must be a part of the cave. **All** 5's are given!





MIJNENVEGER

Plaats een mijn in sommige lege vakjes. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel mijnen er in de acht omringende vakjes geplaatst moeten worden.

MINESWEEPER

Place a mine in some of the empty cells. Clues in the grid indicate the number of mines in the eight surrounding cells.

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

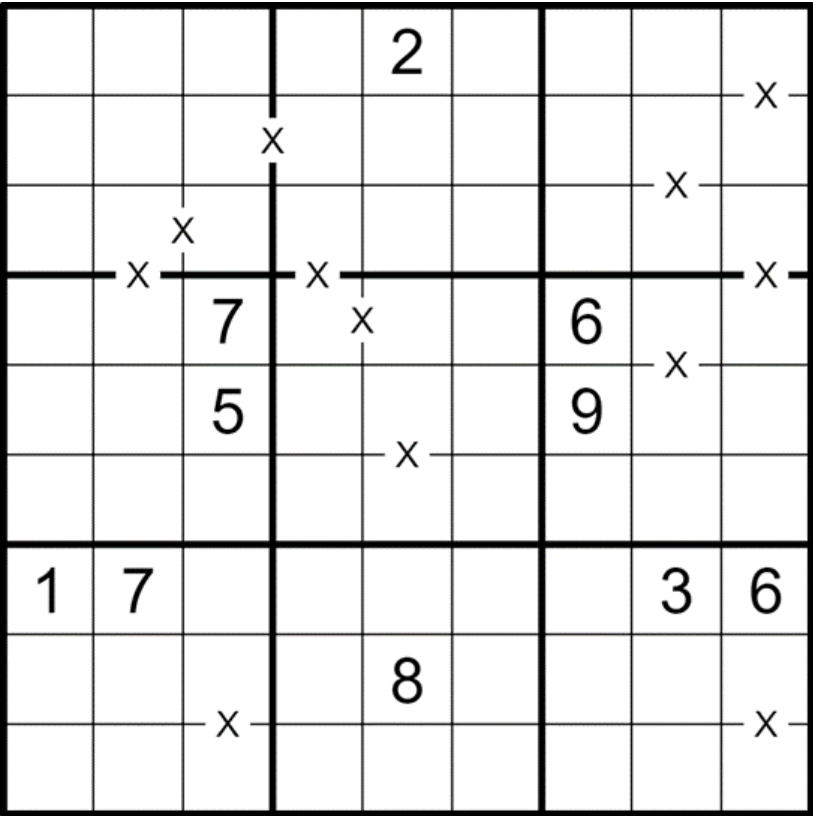


SUDOKU – X

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 10 is, is dat aangegeven met een **X**.

SUDOKU – X

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with the sum 10 are marked with **X**.



CANAL VIEW

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een gebied van 2×2 vakjes geheel gekleurd is. Aanwijzingen geven aan hoeveel gekleurde vakjes er in totaal horizontaal en verticaal aan dat vakje grenzen tot aan het eerste witte vakje of de rand van het diagram. Vakjes met aanwijzingen mogen niet gekleurd worden.

CANAL VIEW

Shade some cells, such that a single group of connected shaded cells is formed, but no area of 2x2 is fully shaded. Clues indicate the total number of shaded cells that is horizontally or vertically connected to that cell, until the first unshaded cell or the border of the grid. Clue cells may not be shaded.

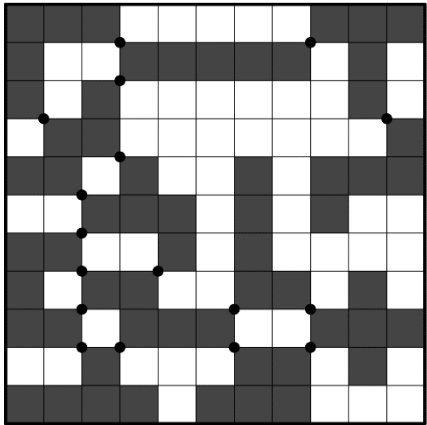
				4	3	1			
		3		3					1
							5		
0	2	4							
							6	4	3
		5							
2					3		5		
			1	2	3				



OPLOSSINGEN

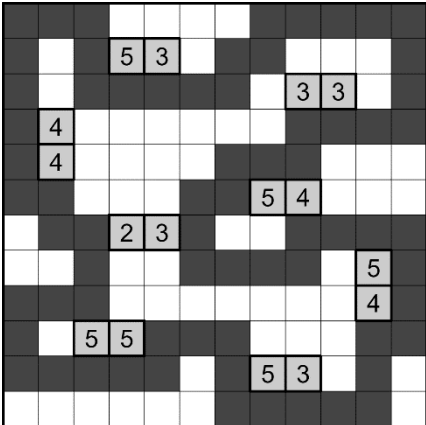
#3550

Penta Twist



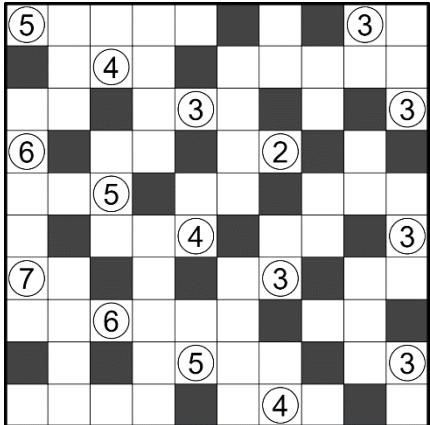
#3551

Bosnian Road



#3552

Kuromasu



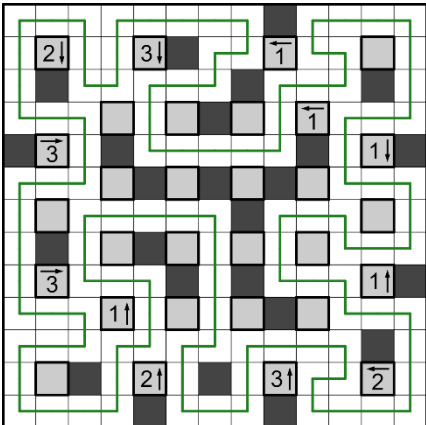
#3553

Sudoku Clone

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

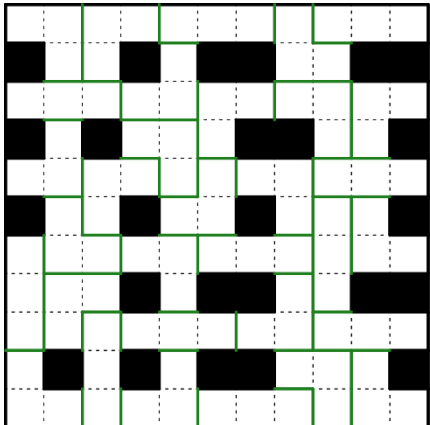
#3554

Yajilin



#3555

Heteromino



#3556

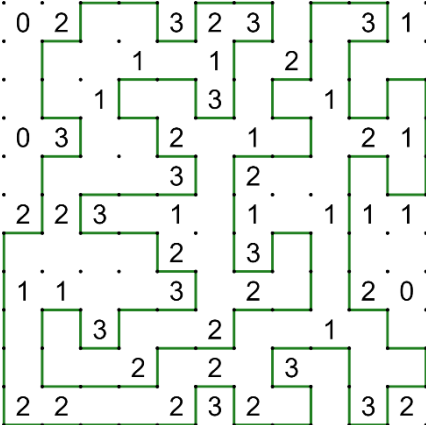
Flats gecodeerd

	W	C	P	N	N	L
	6	3	5	4	2	1
	5	4	6	1	3	2
	4	5	1	2	6	3
	3	6	2	5	1	4
L	1	2	4	3	5	6
N	2	1	3	6	4	5
	L	N	W	P		

C	4
L	5
N	3
P	2
W	1

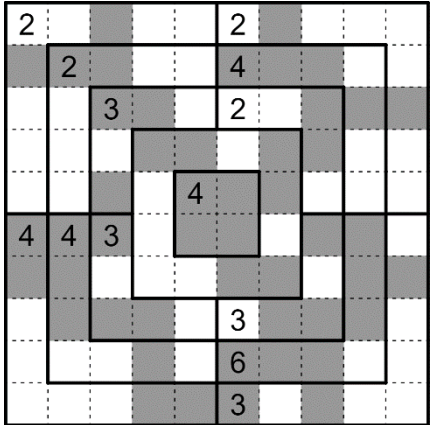
#3557

Kamertje verhuren



#3558

Aqre



OPLOSSINGEN

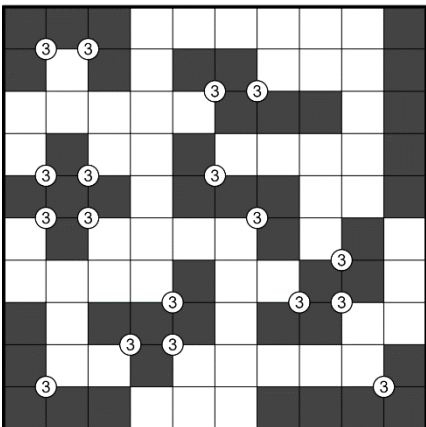
#3559

Sudoku Renban

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

#3560

Pentomino kreek



#3561

Sudoku Paardensprong

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

#3562

Tapa Aqre

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

#3563

Bosnian Road

			3	2					
						4			5
				6					
4			5	3			3	5	

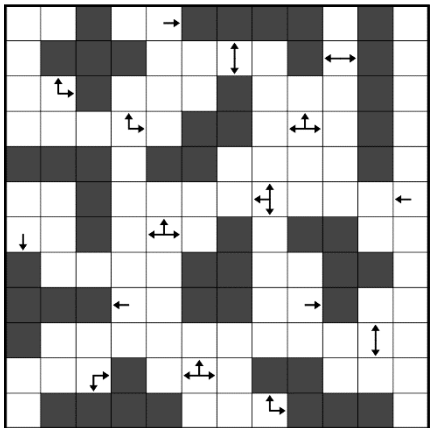
#3564

Sudoku-Niet opeenvolgend

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

#3565

Pentopia



#3566

New Tren

		1			3				
			6						3
	3			3				2	
		3		3				3	
8						2			
		1			5				
	2					2			
			6						
0			3				3		

#3567

Sudoku overlap

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

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

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

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

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