



Puzzelmagazine

Oktober 2024

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

#	Puzzel met link	mhg	Puzzelmaker
3616	Sterrenslag	2*	Otto Edelenbosch
3617	Loting	3*	Robert Beärda
3618	Sudoku Paardensprong	3*	Yuk Yee Lee-Au
3619	Kasteelmuur	5*	Chiel Beenhakker
3620	Sudoku 7-8-zeeslag	2*	Otto Edelenbosch
3621	Pentopia	3*	Anneke Grünefeld
3622	Fillomino	3*	Reinier Schmiermann
3623	Kasteelmuur	3*	Chiel Beenhakker
3624	Sudoku boter-kaas-eieren	5*	Yuk Yee Lee-Au
3625	Square jam	2*	Otto Edelenbosch
3626	Sudoku oplopende start	3*	Wilbert Zwart
3627	Buren chaos	3*	Otto Edelenbosch
3628	Koraal	4*	Lennart Muijres
3629	Flats oneven/even	5*	Wilbert Zwart
3630	Sudoku oneven/even	2*	Wilbert Zwart
3631	Somgebieden	3*	Otto Edelenbosch
3632	Aqre	4*	Lennart Muijres
3633	Wormendoolhof	4*	Otto Edelenbosch
3634	Sudoku cupido	5*	Richard Stolk
3635	Sudoku upper right heavy killer	2*	Richard Stolk
3636	Square jam	3*	Otto Edelenbosch
3637	Sudoku opeenvolgend	3*	Anneke Grünefeld
3638	Vlinderslag	4*	Wilbert Zwart



LOTING

Vijf kisten bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke kist precies één letter te nemen zijn de onderstaande vijf-letter-woorden te vormen. Bepaal welke letters er in elke kist zitten.

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given five letter words can be formed. Determine which letters belong to each box.

					B	A	K	E	R
					B	R	E	A	D
					C	R	U	M	B
					C	R	U	S	T
					D	O	U	G	H
					D	R	I	V	E
					F	L	O	U	R
					J	E	S	T	Y
					K	H	U	B	Z
					L	I	M	P	A
					Q	U	I	C	K
					S	P	E	N	T
					W	A	T	E	R
					W	H	E	A	T
					Y	E	A	S	T





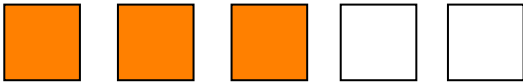
SUDOKU PAARDENSPRONG

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.

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

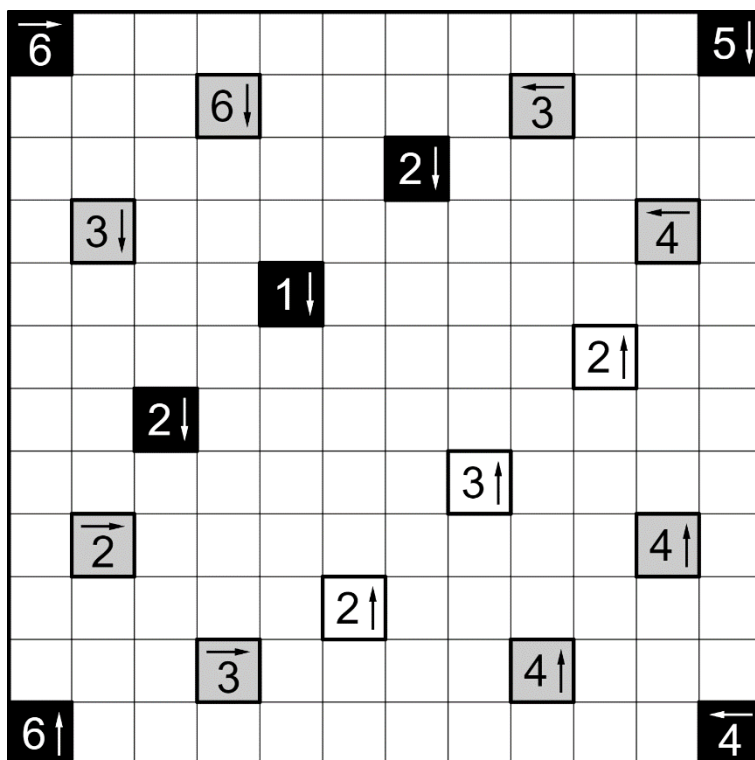


KASTEELMUUR

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 in het diagram geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die **in de richting** van de bijbehorende pijl in de betreffende rij of kolom liggen. Hierbij liggen witte vakjes binnen de rondweg, zwarte vakjes buiten de rondweg. Grijze vakjes kunnen binnen of buiten de rondweg vallen.

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 inside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the attached arrow in the corresponding row or column. Furthermore, white cells fall inside the loop, black cells fall outside the loop. Grey cells can be either inside or outside the loop.

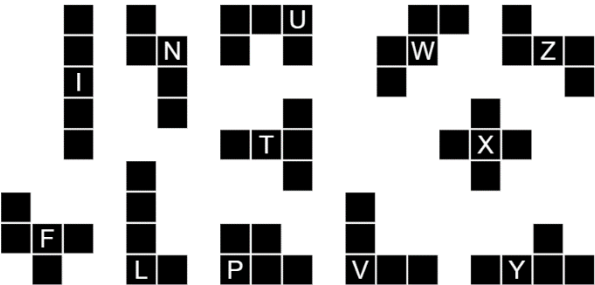
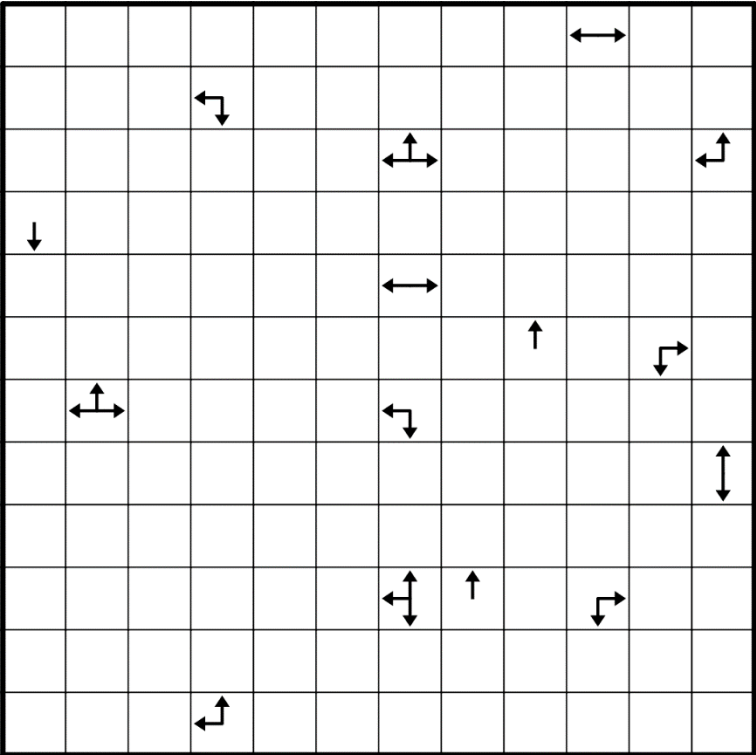


PENTOPIA

Plaats **iedere** gegeven pentomino precies eenmaal in het diagram zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pijlen in het diagram geven **alle** richtingen aan waarin de dichtstbijzijnde pentomino('s) vanuit dat vakje te vinden is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place **each** given pentomino exactly once in the grid such that they don't touch each other, not even diagonally. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Arrows in the grid indicate **all** the directions of the nearest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.

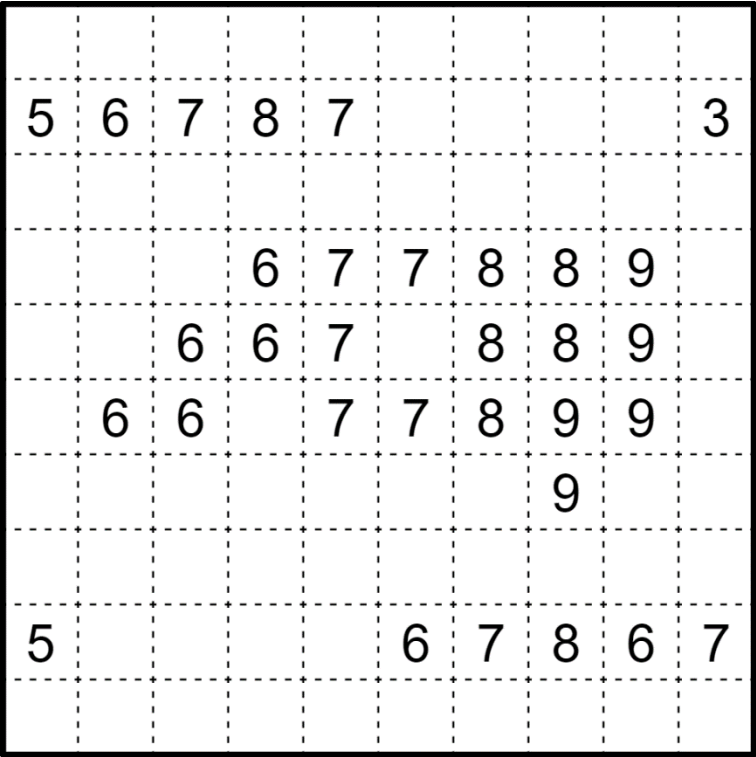


FILLOMINO

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Gebieden met hetzelfde aantal vakjes mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.

FILLOMINO

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Regions containing the same number of cells can touch each other only at the corners. A digit indicates the number of cells within that region. A region may contain none, one, or multiple clues.

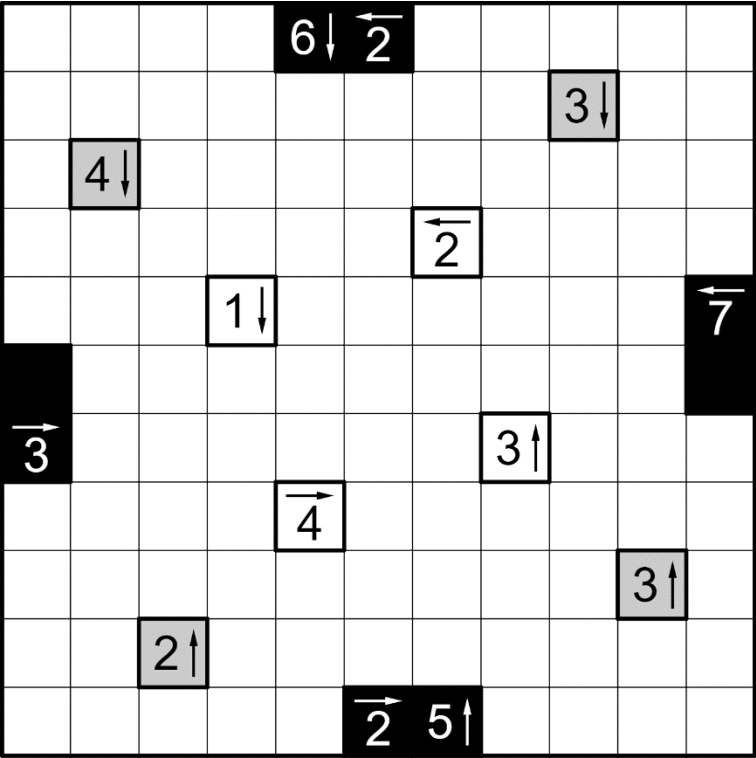


KASTEELMUUR

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 in het diagram geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die **in de richting** van de bijbehorende pijl in de betreffende rij of kolom liggen. Hierbij liggen witte vakjes binnen de rondweg, zwarte vakjes buiten de rondweg. Grijze vakjes kunnen binnen of buiten de rondweg vallen.

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 inside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found **in the direction** of the attached arrow in the corresponding row or column. Furthermore, white cells fall inside the loop, black cells fall outside the loop. Grey cells can be either inside or outside the loop.



SUDOKU BOTER KAAS EN EIEREN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De 9 cijfers in het middenblok fungeren als gids voor alle 9 3x3-blokken. Als in het middenblok een oneven cijfer staat, is in het corresponderende 3x3-blok tenminste 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 een rijtje van drie oneven cijfers voor.

SUDOKU TIC-TAC-TOE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The 9 digits in the central 3x3 block serve as a map to all 9 3x3 blocks. Wherever the central block contains an odd digit, the corresponding 3x3 block must have at least one line of three odd digits (horizontally, vertically or diagonally). Wherever the central block contains an even digit, the corresponding 3x3 block must have at least one line of three even digits. **No** 3x3 block can contain both a line of odd digits and a line of even digits.

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

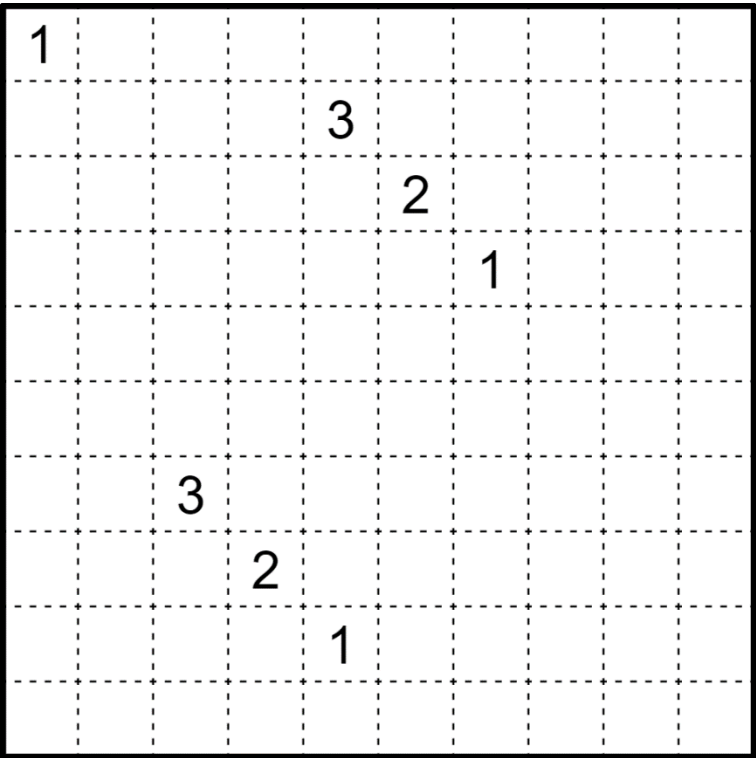


SQUARE JAM

Plaats 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.

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.



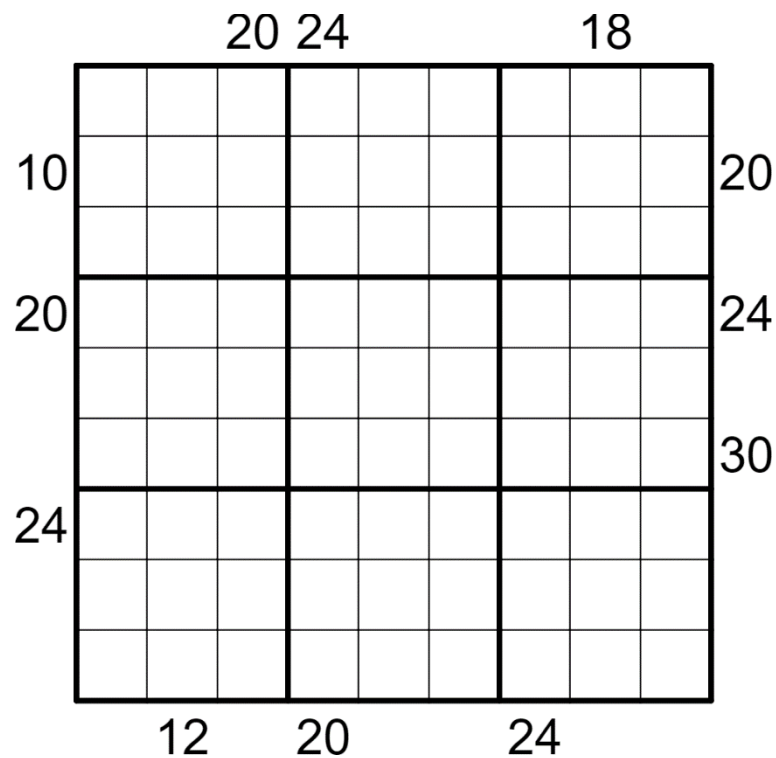


SUDOKU OPLOPENDE START

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 eerste reeks oplopende cijfers vanaf die kant, waarbij een reeks ook uit één cijfer kan bestaan.

SUDOKU ASCENDING STARTERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first set of ascending digits as seen from that side, where a set may consist of only one digit.

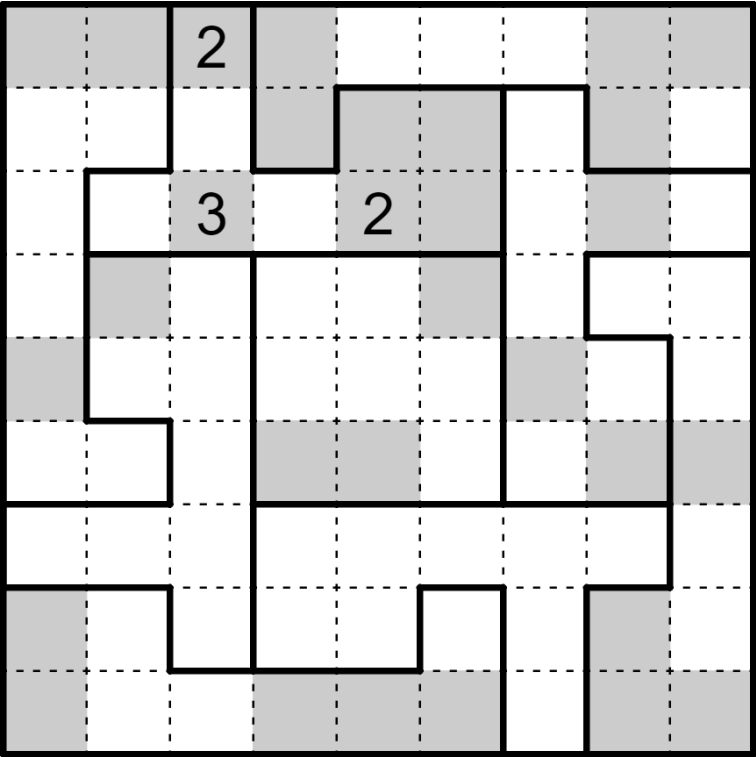


BUREN CHAOS

Plaats de cijfers 1-3 precies drie keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Grijze vakjes hebben geen enkel aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben tenminste één aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. **Alle** grijze vakjes zijn gegeven.

BUREN CHAOS

Place digits 1-3 exactly three times each in each row, column and bold outlined region. Grey cells have no adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one adjacent cell containing the same digit. **All** grey cells are given.



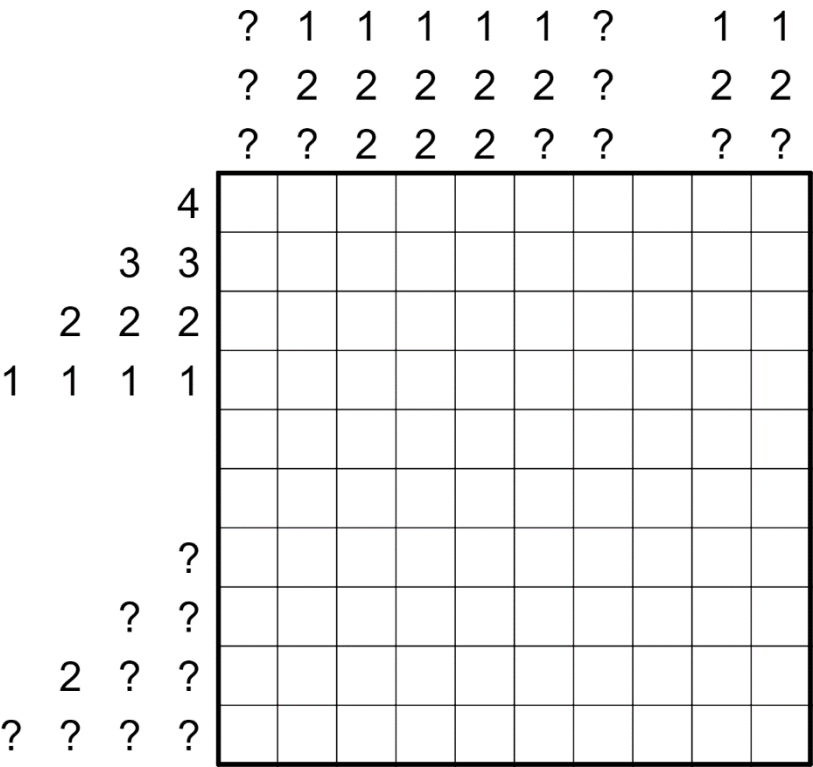


KORAAL

Kleur een aantal vakjes om één 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 afzonderlijke blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom, waarbij er tussen twee blokken gekleurde vakjes ten minste één wit vakje staat. De aanwijzingen staan in **oplopende** volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram.

CORAL

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

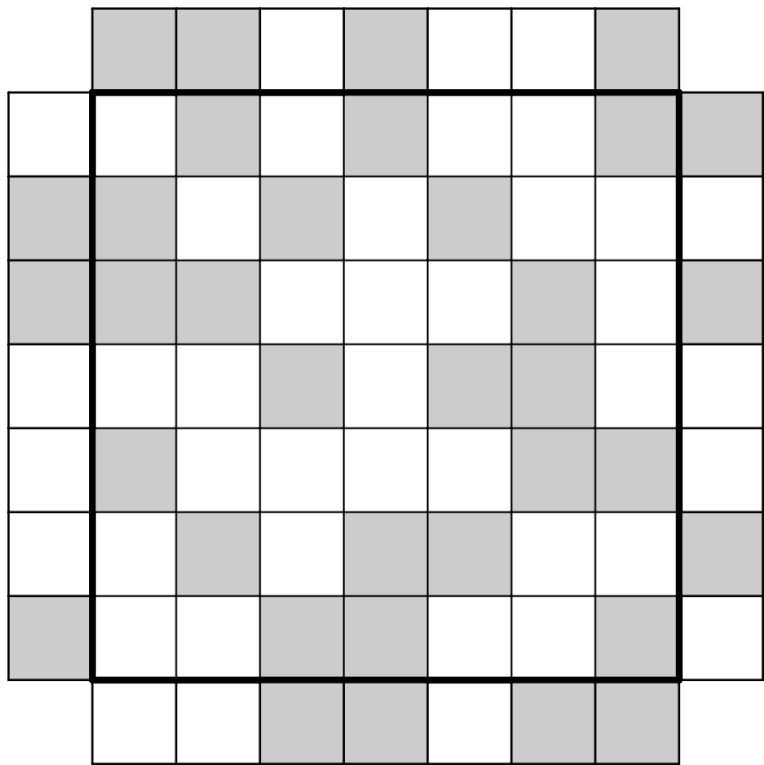


FLATS EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers **1-7** precies één keer in elke rij en kolom van het vetomrande gebied. Elk cijfer binnen dit gebied stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De cijfers buiten het vetomrande gebied geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. Grijs vakjes bevatten uitsluitend even cijfers, witte vakjes bevatten uitsluitend oneven cijfers.

SKYSCRAPERS EVEN/ODD

Place the digits **1-7** exactly once in every row and column of the bold outlined region. Each digit within this region represents a skyscraper of the corresponding height. Digits outside the bold outlined region indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. Grey cells only contain even digits, white cells only contain odd digits.



SUDOKU EVEN OF ONEVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De grijze vakjes in een 3x3 blok zijn allemaal of oneven of even getallen.

SUDOKU ODD OR EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The shaded cells in each 3x3 block contain either odd or even digits.

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

SOMGEBIEDEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij en kolom. De getallen linksboven in elk vet omlijnd gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied, waarbij cijfers binnen een gebied **meerdere keren** mogen **voorkomen**.

SUM REGIONS

Place the digits 1-9 exactly once in each row and column. The small numbers in the upper left corner of each bold outlined region indicate the sum of the digits in that region, where digits **may repeat** within a region.

18			10		16	11		
8		17					10	
11			25		6		11	9
		8			18			
18		18	17	8			5	
6				1	10		23	
12	6		7		9	10		15
	7		9					
11		8		10		17		

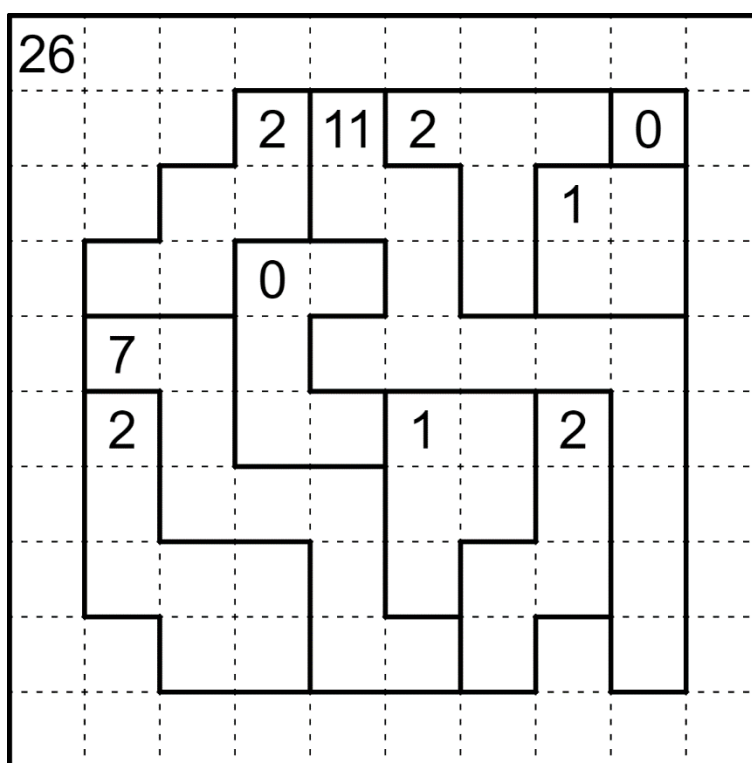


AQRE

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.





WORMENDOOLHOF

Plaats elk van de cijfers 1-7 maximaal éénmaal in elke rij en kolom, waarbij er hooguit één vakje per rij of kolom leeg mag blijven. Teken verder één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden, waarbij een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner moet zijn dan **beide** burens op de rondweg. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

WORM LABYRINTH

Place each of the digits 1-7 maximally once in each row and column, leaving at most one cell empty in each row or column. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells, such that each digit is either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

10 16

12 10 6

9 9 9

9 5 7 2

4 8 5 5 6

2 15 7 4



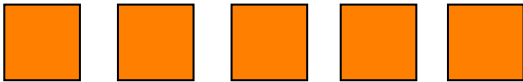
SUDOKU CUPIDO

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een pijl in een vakje geeft aan dat het cijfer in dat vakje ten minste één keer voorkomt in de richting van de pijl.

SUDOKU CUPIDO

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined area. An arrow in a cell indicates that the digit in this cell is repeated at least once in the direction of the arrow.

↘	1							9
2	↘			7		↖		6
		↘			↗			3
			↘	3	↗	↗		
	3		4	↘		↘		
		↘	↘		↘			
	↖		↖	↘			5	
						6		
4	5	9						





SUDOKU UPPER RIGHT HEAVY KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elk vakje dat een cijfer bevat dat kleiner is dan het cijfer in het vakje diagonaal rechts boven dat vakje is de som van die beide cijfers gegeven

SUDOKU UPPER RIGHT HEAVY KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In any cell that contains a digit that is smaller than the digit in the diagonally adjacent upper right cell, the sum of those two digits is given.

			12	3			11	
		7		17				
				9				
			4		14		9	
9			11				11	
11				11				
				13	10	10		
				5		11		



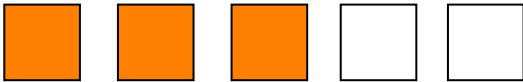
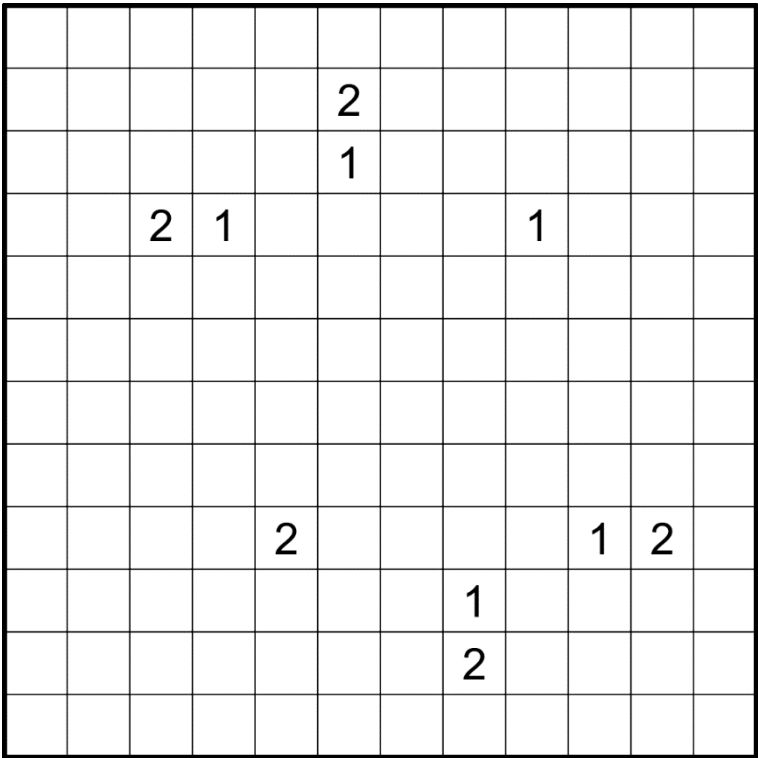


SQUARE JAM

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.

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.

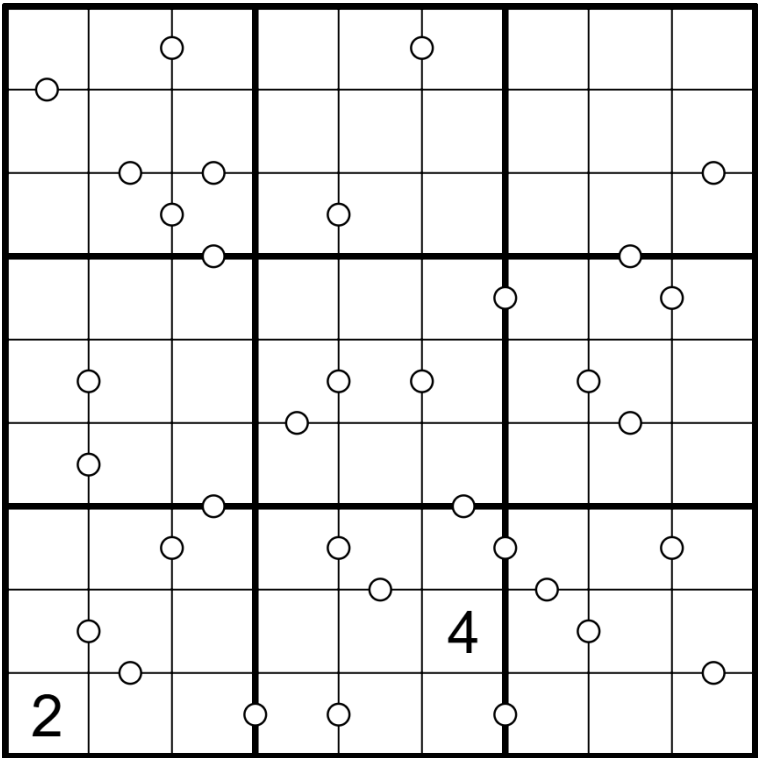


SUDOKU OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen dat de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend zijn, is dat aangegeven met een rondje.

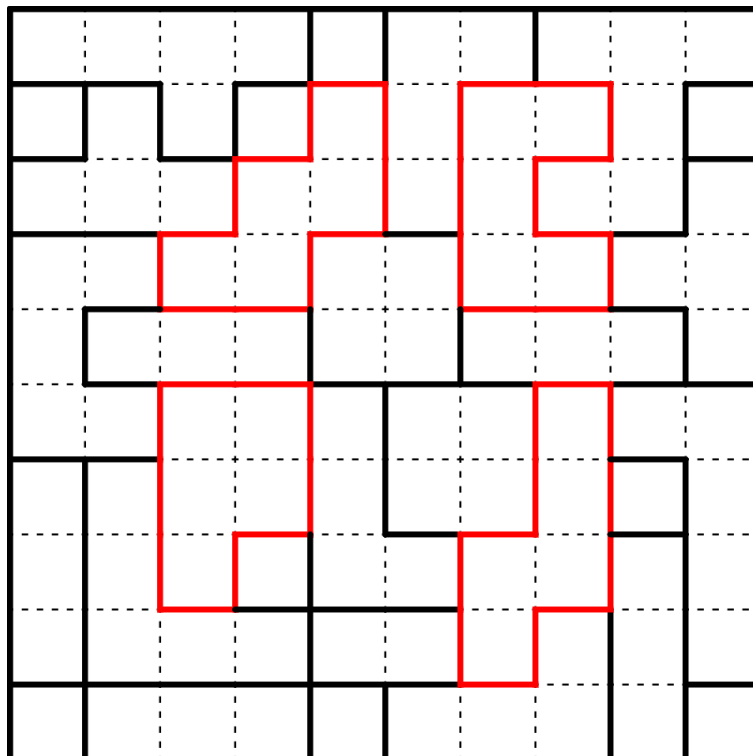
SUDOKU CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** two adjacent cells with consecutive digits are marked with a circle.



Plaats de cijfers **1-N** in elk vetomrand gebied, waarbij N overeenkomt met het aantal vakjes binnen dat gebied. Twee gelijke cijfers in dezelfde rij of kolom zijn gescheiden door tenminste zoveel vakjes als dat cijfer aangeeft (tussen twee 4-en staan dus minstens vier vakjes met andere cijfers).

Place the digits **1-N** in each bold outlined region, where N corresponds to the number of cells within that region. Two equal digits appearing in the same row or column are separated by at least the number of cells indicated by that digit (e.g. two 4s are separated by at least four cells with other digits).

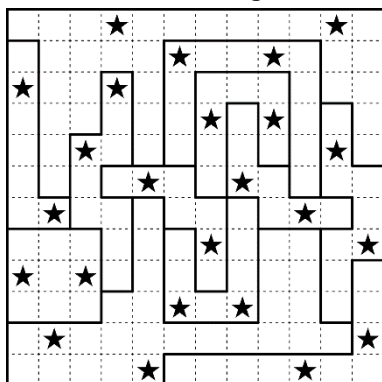


© WCPN 2024. All rights reserved.

OPLOSSINGEN

#3616

Sterrenslag



#3617

Loting

A	B	C	D	H
J	I	E	F	P
N	O	G	K	Q
U	S	L	M	R
V	W	Z	T	Y

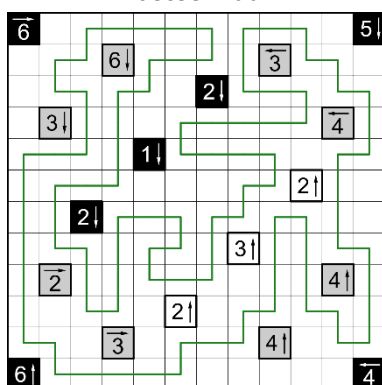
#3618

Sudoku paardensprong

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

#3619

Kasteelmuur



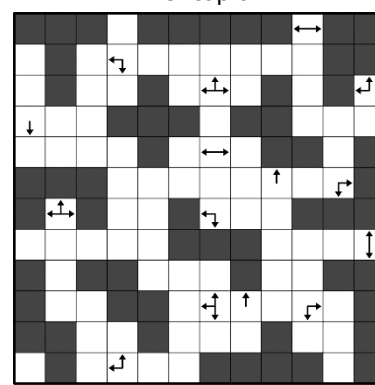
#3620

Sudoku 7-8-zeeslag

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

#3621

Pentopia



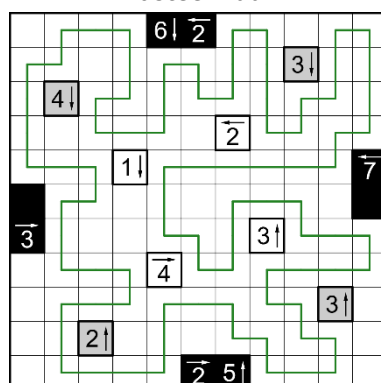
#3622

Fillomino

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

#3623

Kasteelmuur



#3624

Sudoku boter-kaas-eieren

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

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

2	3	2	3	1	1	3	1	2
1	1	1	2	3	2	3	2	3
2	1	3	1	2	3	2	1	3
2	3	2	1	3	1	2	3	1
1	2	2	3	3	2	1	3	1
3	3	1	2	1	2	2	1	3
3	1	1	1	2	3	3	2	2
1	2	3	3	2	1	1	3	2
3	2	3	2	1	3	1	2	1

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

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

16	8	4	10	5	16	11		
8	3	5	17	4	8	7	6	10
11	9	1	8	25	5	3	6	2
	1	7	2	6	9	5	8	4
18	8	3	18	17	9	2	6	5
6	4	2	6	8	11	10	3	7
12	7	6	5	7	3	4	8	10
	5	4	3	9	2	7	1	9
11	2	9	8	1	7	6	4	3

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



OPLOSSINGEN

#3634

Sudoku Cupido

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

#3635

Sudoku upper right heavy killer

1	3	6	4	7	2	8	5	9
8	7	4	5 ¹²	1 ³	9	6	2 ¹¹	3
9	5	2 ⁷	3	8 ¹⁷	6	4	7	1
7	2	5	8	3 ⁹	4	9	1	6
4	6	8	1 ⁴	9	5 ¹⁴	2	3 ⁹	7
3 ⁹	9	1	2 ¹¹	6	7	5	4 ¹¹	8
2 ¹¹	1	3	6	4 ¹¹	8	7	9	5
6	4	7	9	5 ¹³	3 ¹⁰	1 ¹⁰	8	2
5	8	9	7	2 ⁵	1	3 ¹¹	6	4

#3636

Square jam

				2				
				1				
		2	1			1		
				2			1	2
						1		
						2		

#3637

Sudoku opeenvolgend

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

#3638

Vlinderslag

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