



Puzzelmagazine

April 2025

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in april 2025 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

#	Puzzel met link	mhg	Puzzelmaker
#3747	Sudoku - Diagonaal	3*	Richard Stolk
#3748	Zichtlijn	3*	Mark Sweep
#3749	Sudoku - Sandwich	4*	Richard Stolk
#3750	Wittgenstein Briquet	2*	Chiel Beenhakker
#3751	Sudoku - Sum and product killer	5*	Richard Stolk
#3752	Hechtingen	3*	Saskia Benedictus
#3753	Sashikabe	3*	Bram de Laat
#3754	Pointing Evens	3*	Arvid Baars
#3755	Heterocut	3*	Bram de Laat
#3756	Sudoku - Dutch Whisper Lines	4*	Richard Stolk
#3757	Between Lines	2*	Arvid Baars
#3758	Slash pack	2*	Saskia Benedictus
#3759	Juosan Walls	3*	Bram de Laat
#3760	Sudoku - Entropic Lines	4*	Richard Stolk
#3761	Pointing At The Crowd	4*	Bram de Laat
#3762	Sudoku - Accordion for Vincent	4*	Peter Bruin
#3763	Voxas	2*	Bram de Laat
#3764	Sudoku - Palindroom	2*	Arvid Baars
#3765	Juosan Walls	3*	Bram de Laat
#3766	Sudoku - Rossini	3*	Richard Stolk
#3767	Hechtingen	4*	Saskia Benedictus
#3768	Sudoku - Wisselstippen	4*	Richard Stolk
#3769	Sudoku - Pijlen	3*	Richard Stolk
#3770	Blinde Vlek	3*	Bram de Laat
#3771	Sudoku - X-sommen	3*	Richard Stolk

1 APRIL 2025



SUDOKU DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, 3x3-blok én beide diagonalen.

SUDOKU DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column, 3x3 block as well as both diagonals.

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

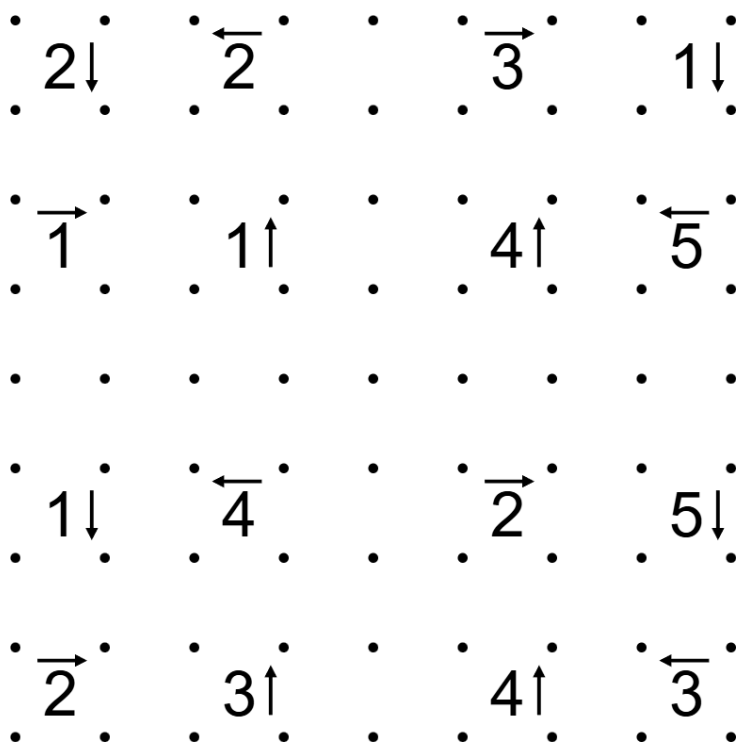


ZICHTLIJN

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. Een aanwijzing geeft de lengte aan van het lijnstuk dat je als eerste tegenkomt in de richting van de bijbehorende pijl, en dat dus loodrecht op die richting ligt.

LINE OF SIGHT

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. A clue indicates the length of the first line segment that you come across in the direction of the corresponding arrow, and that hence lies perpendicular to that direction.





SUDOKU SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de cijfers aan die tussen het cijfer 1 en het cijfer 9 worden geplaatst in de betreffende rij of kolom

SUDOKU SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits that have to be placed between the digit 1 and the digit 9 in that row or column.

	20 25			18 22 7 5				
20								
25								
29			1					
				2				
5								
						5		
8							6	
14								
22								





WITTGENSTEIN BRIQUET

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, door hun randen in te tekenen, zodanig dat alle overgebleven lege vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Blokken hebben een grootte van 1x3 vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Vakjes met aanwijzingen blijven leeg en geven aan hoeveel van de direct aangrenzende vakjes een blok bevatten.

WITTGENSTEIN BRIQUET

Locate some blocks in the grid, by drawing in their edges, such that all remaining empty cells create a single group of connected cells. Blocks have a size of 1x3 cells and cannot overlap each other. Clue cells remain empty, and indicate how many of the directly adjacent cells contain a block.

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

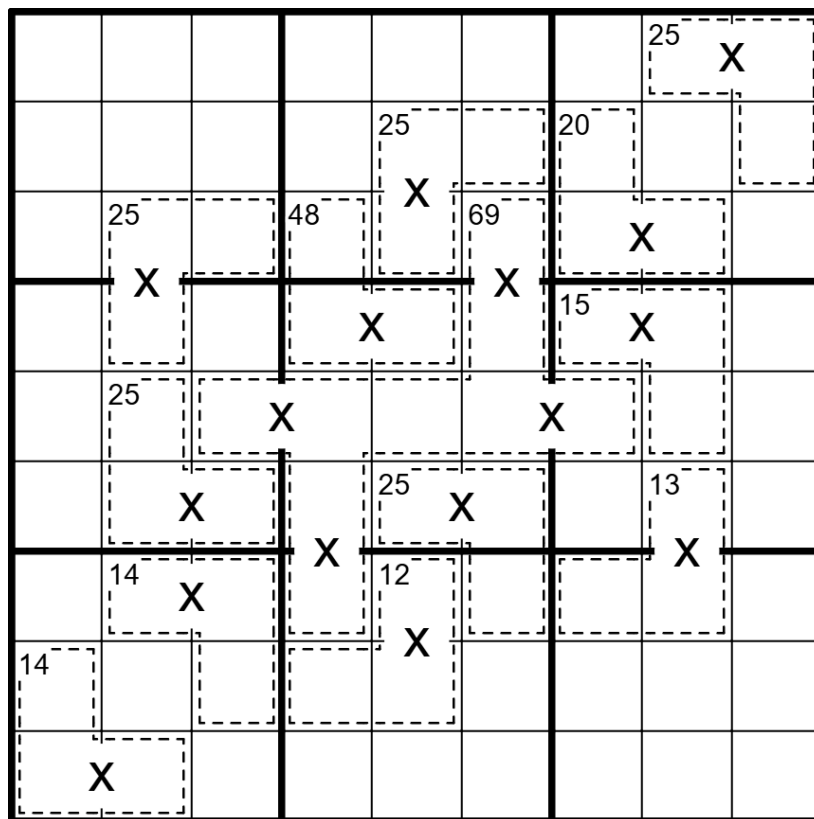


SUDOKU SOM EN PRODUCT KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Een X tussen twee vakjes betekent dat de cijfers in de aangrenzende vakjes vermenigvuldigd worden en dat het product hiervan wordt meegeteld in de som. Alle cijfers binnen een omstippeld gebied moeten verschillend zijn. (14 kan bijvoorbeeld gevormd worden door de getallen $4 \times 3 + 2$ of $9 \times 1 + 5$).

SUDOKU SUM AND PRODUCT KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the sum of the digits in that cage. An X between cells indicates that the two adjacent digits are multiplied when calculating the cage total. Within each cage all digits must be different. (For example: 14 can be formed by the digits $4 \times 3 + 2$ or $9 \times 1 + 5$.)

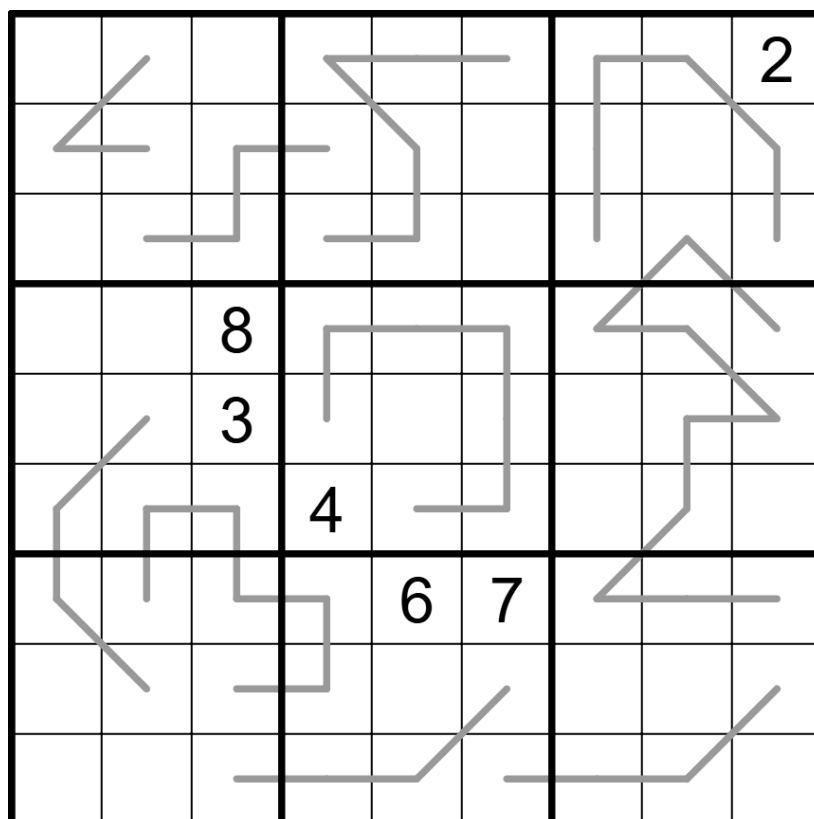


SUDOKU ENTROPIC LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elke set van drie opeenvolgende cijfers op een grijze lijn bevat precies één laag (1-3), middel (4-6) en hoog (7-9) cijfer. Cijfers mogen meerdere keren op dezelfde lijn voorkomen.

SUDOKU ENTROPIC LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Any set of three sequential cells along an entropic line must contain a low digit (1-3), middle digit (4-6) and high digit (7-9). Digits may be repeated on a line.



18 APRIL 2025

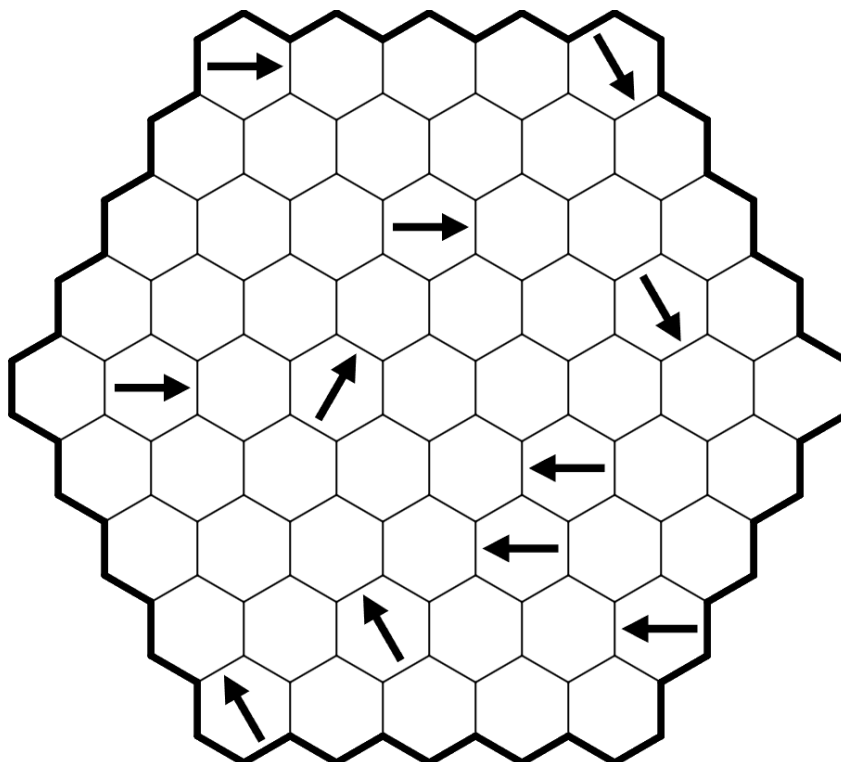


WIJZEN NAAR DE MENIGTE

Markeer sommige vakjes in het diagram, zodanig dat iedere pijl wijst naar meer gemarkeerde vakjes dan als het in een andere richting zou wijzen.

POINTING AT THE CROWD

Mark some cells in the grid, such that each arrow is pointing towards more marked cells than it would if it points in any of the other directions.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #3761

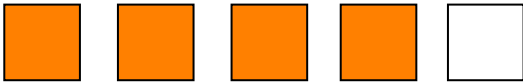
SUDOKU ACCORDION SNAKE FOR VINCENT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Plaats ook een slang die horizontaal en verticaal door alle negen 3x3-blokken loopt en zichzelf nergens raakt, ook niet diagonaal. Kop en staart zijn aangeduid met een cirkel, die de cijfers 1 en 9 moeten bevatten. Elke twee aangrenzende vakjes van de slang moeten opeenvolgende cijfers bevatten. Alle cellen met een gegeven cijfer maken geen deel uit van de slang.

SUDOKU ACCORDION SNAKE FOR VINCENT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Place also a snake that wriggles horizontally and vertically through the nine 3x3 blocks and never touches itself, not even diagonally. Head and tail are indicated with a circle, which must contain the digits 1 and 9. Every two orthogonally adjacent cells of the snake must contain consecutive digits. All given clues are not part of the snake.

			8				7	
			6		3			○
				7				
1								
							○	
	7			2				
4								7

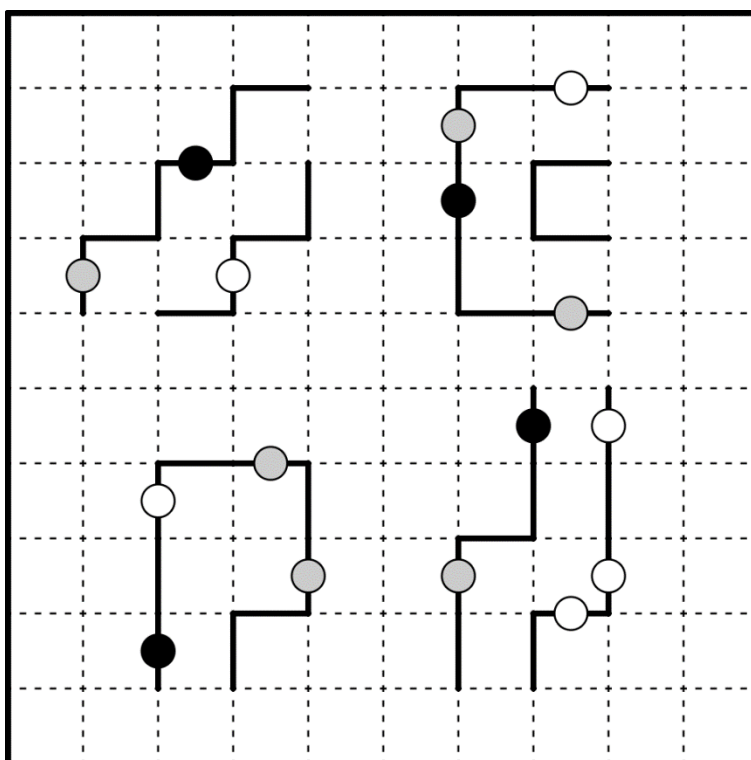


VOXAS

Verdeel het gehele diagram in gebieden van 1x2 en 1x3 vakjes. Er zijn al enkele grenslijnen getekend. Een grenslijn met een witte stip ligt tussen twee gebieden met dezelfde grootte én dezelfde oriëntatie. Een grenslijn met een zwarte stip ligt tussen twee gebieden met verschillende grootte én verschillende oriëntatie. Een grenslijn met een grijze stip ligt tussen twee gebieden met óf dezelfde grootte óf dezelfde oriëntatie, maar niet beide.

VOXAS

Divide the whole grid into regions of 1x2 or 1x3 cells. Some borders are already drawn. A border with a white dot separates two regions of both equal size and equal orientation. A border with a black dot separates two regions of both different size and different orientation. A border with a grey dot separates two regions of either equal size or equal orientation, but not both.

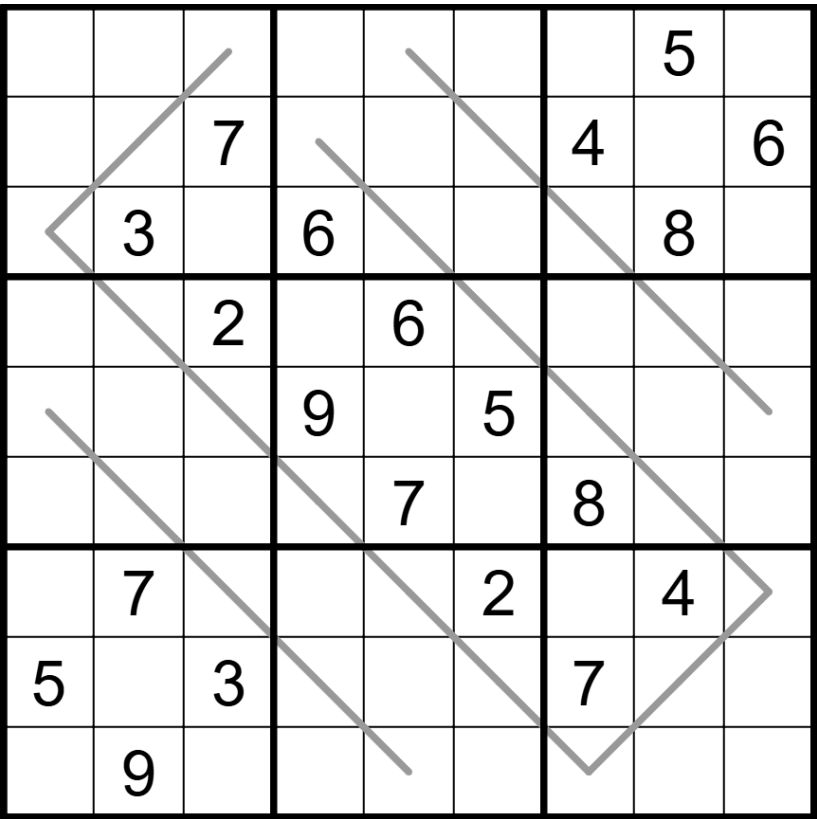


SUDOKU PALINDROOM

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers op een gekleurde lijn vormen een palindroom.

SUDOKU PALINDROME

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits on a grey line form a palindrome.

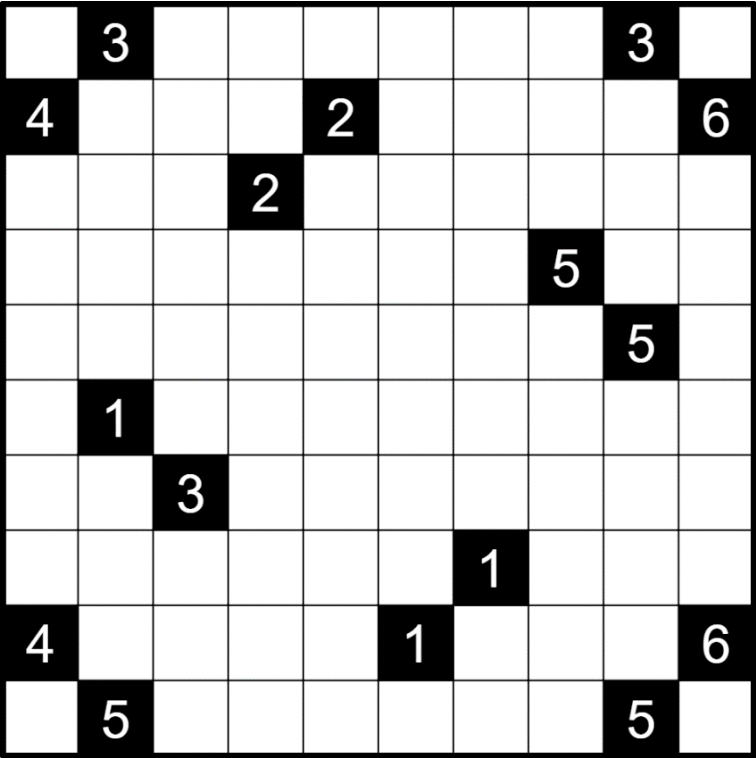


JUOSAN MUREN

Plaats een horizontaal of verticaal lijnstuk in het midden van elk leeg vakje, zonder dat er ergens in het diagram een reeks van meer dan twee parallelle lijnstukken ontstaat. Meerdere lijnstukken in elkaars verlengde vormen een langere lijn, waarbij een aanwijzing de totale lengte aangeeft van alle lijnstukken die vanuit dat vakje lopen.

JUOSAN WALLS

Place a horizontal or vertical line segment in the middle of each empty cell, without creating a run of more than two parallel line segments anywhere in the grid. Joining line segments form longer lines, where a clue indicates the total length of all line segments extending from that cell.

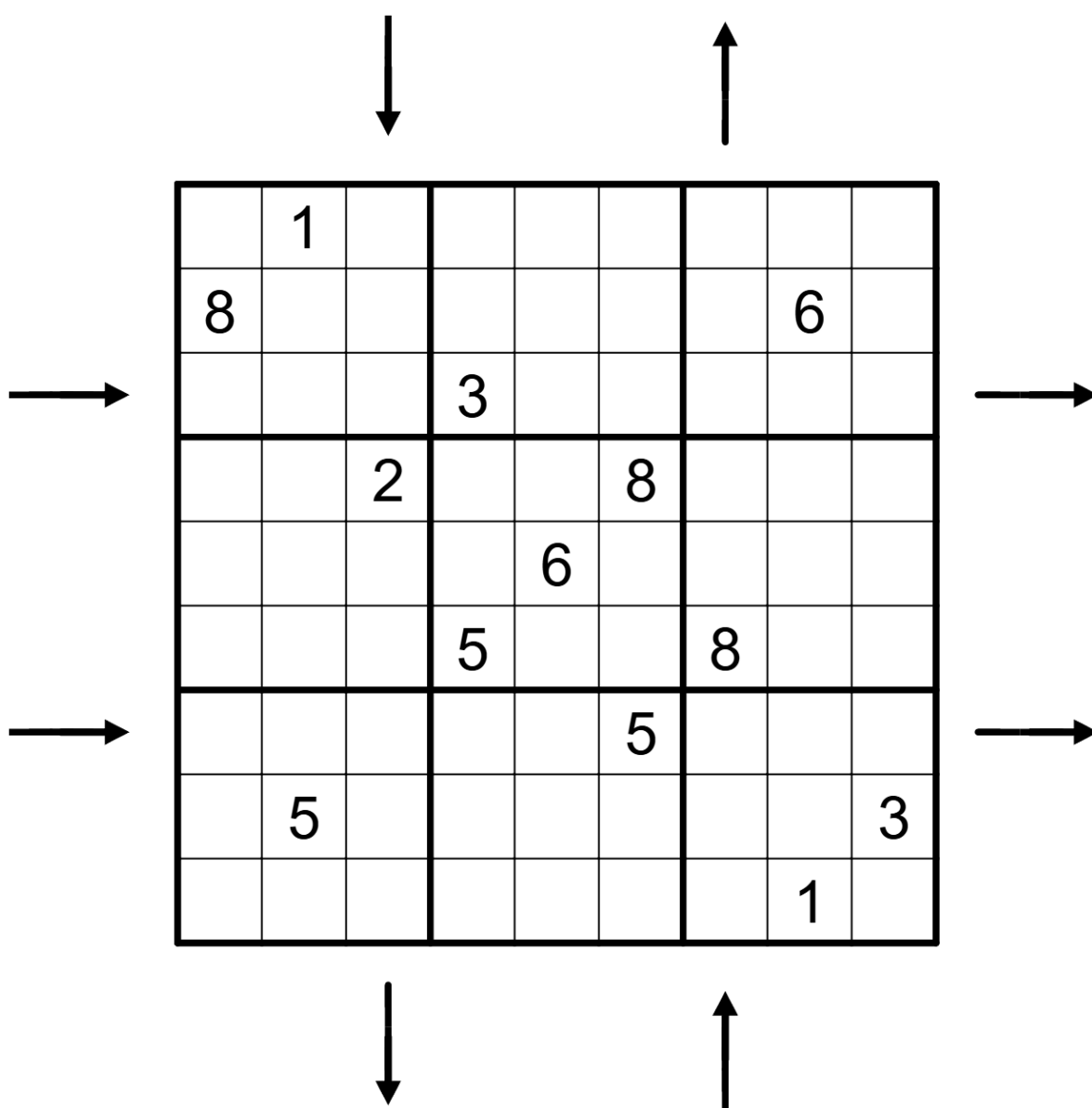


SUDOKU ROSSINI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Pijlen buiten het diagram geven aan dat de cijfers in de eerste drie vakjes in op- of aflopende volgorde zijn geplaatst, waarbij het hoogste cijfer te vinden is aan de scherpe kant van de pijl. Als er **geen** pijl gegeven is, kunnen de cijfers **niet** in op- of aflopende volgorde staan.

SUDOKU ROSSINI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Arrows outside the grid indicate that the first three digits are in ascending or descending order (the highest digit is at the sharp end of the arrow). If there is **no** arrow outside the grid, the first three digits **cannot** be in either ascending or descending order.

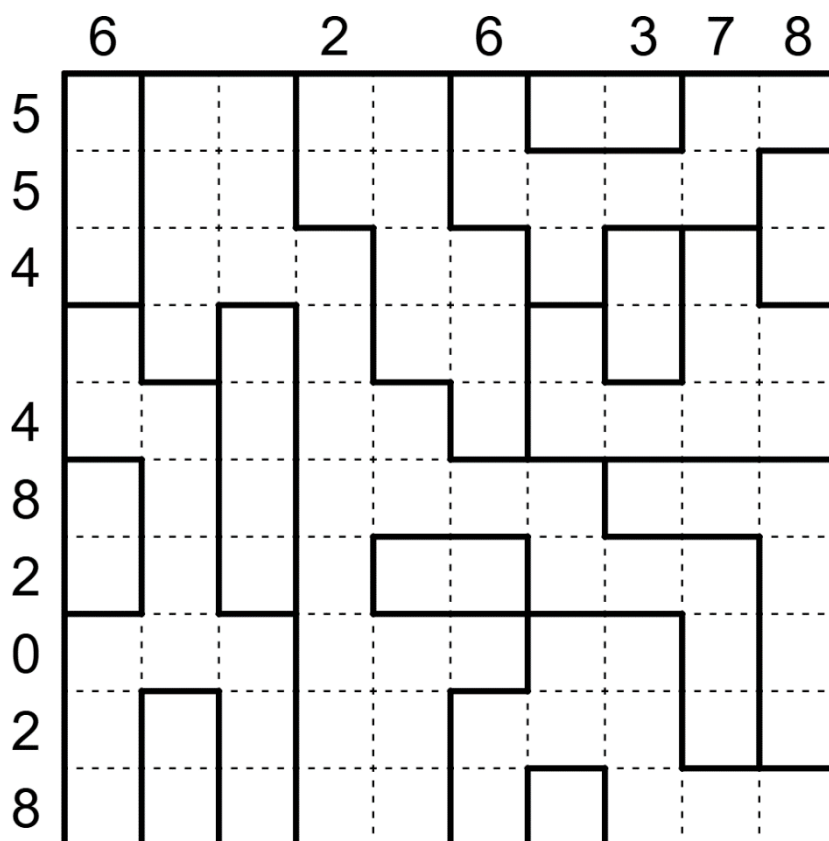


HECHTINGEN

Verbind elk gebied aan al zijn buurgebieden met precies **één** hechting. Hechtingen bestaan uit twee eindpunten in twee naast elkaar gelegen vakjes, met een lijnstuk van één vakje lang om de eindpunten met elkaar te verbinden. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal eindpunten aan in de betreffende rij of kolom, waarbij elk vakje slechts één eindpunt mag bevatten.

STITCHES

Connect each region to all its neighbouring regions with exactly **one** stitch. Stitches consist of two end points in two orthogonally adjacent cells with a one cell long line segment connecting them. Clues outside the grid indicate the number of end points in the corresponding row or column, where each cell can only contain a single end point.

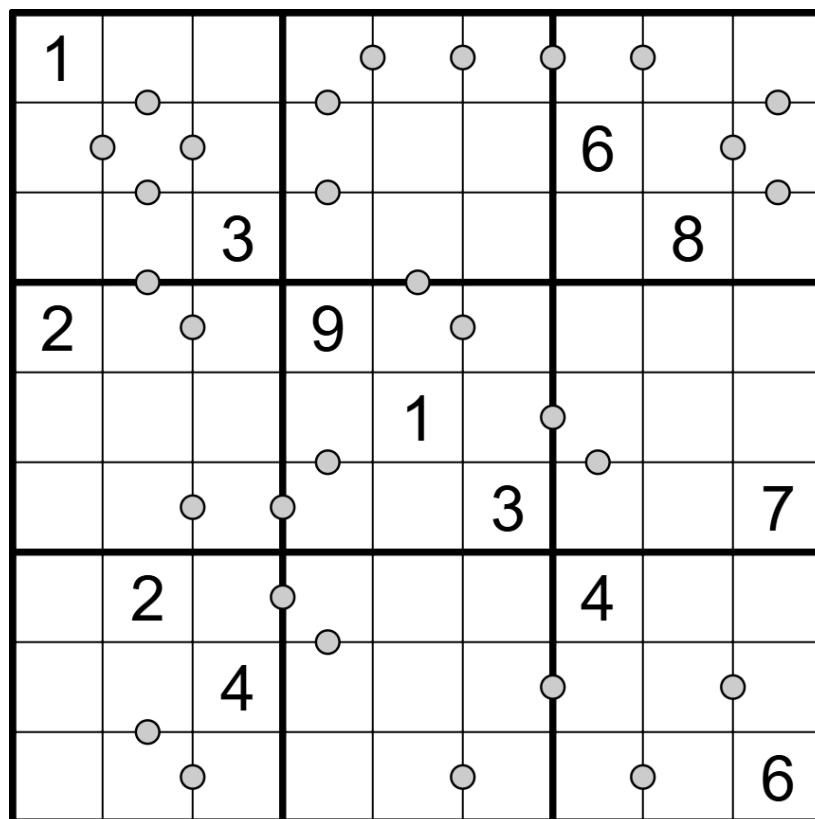


SUDOKU WISSELSTIPPEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers aan weerskanten van een wisselstip hebben steeds ófwel dezelfde pariteit (even {2,4,6,8,}/oneven {1,3,7,9}), óf ze hebben allebei dezelfde polariteit (hoog {6,7,8,9}/laag {1,2,3,4}). Nooit beide, nooit geen van beide. Het cijfer 5 grenst nooit aan een wisselstip. Niet alle mogelijke wisselstippen zijn noodzakelijkerwijs gegeven. Wel toegestaan: 8,4 (beide even, één hoog, één laag), 8,9 (beide hoog, één even, één oneven). Niet toegestaan: 7,2 of 2,4.

SUDOKU SHIFTER DOTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits on different sides of a shifter dot must always have either the same parity (even {2,4,6,8}/odd {1,3,7,9}), or the same polarity (high {6,7,8,9}/low {1,2,3,4}). Never neither, never both. The digit 5 may not appear next to a shifter dot. Not all shifter dots are necessarily given. Allowed: 8,4 (both even; one high, one low), 8,9 (both high; one odd, one even). Not allowed: 7,2 or 2,4.



28 APRIL 2025

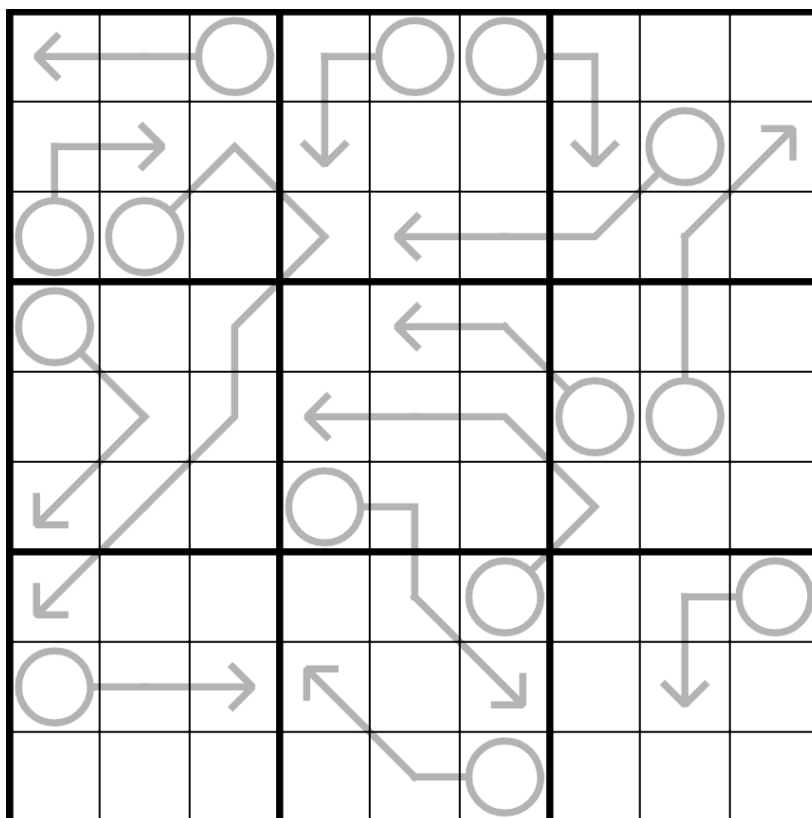


SUDOKU PIJLEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke cirkel staat de som van alle cijfers van de bijbehorende pijl.

SUDOKU ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in a circle is the sum of the digits in all the cells through which the adjoining arrow travels. On an arrow digits may be repeated.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #3769

29 APRIL 2025

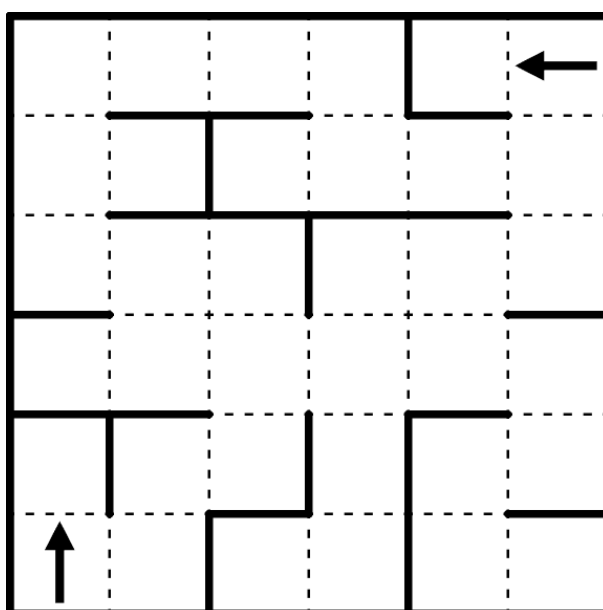


BLINDE VLEK

Plaats vier pijlen - ieder in één van de vier richtingen ($\leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow$) - in elke rij en kolom. Pijlen mogen niet naar elkaar wijzen, en het zicht van een pijl wordt geblokkeerd door een vet uitgelijnde muur.

BLIND SPOT

Place four arrows - each in one of the four directions ($\leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow$) - in each row and column. Arrows can't point at each other, and an arrow's view is blocked by a bold outlined wall.



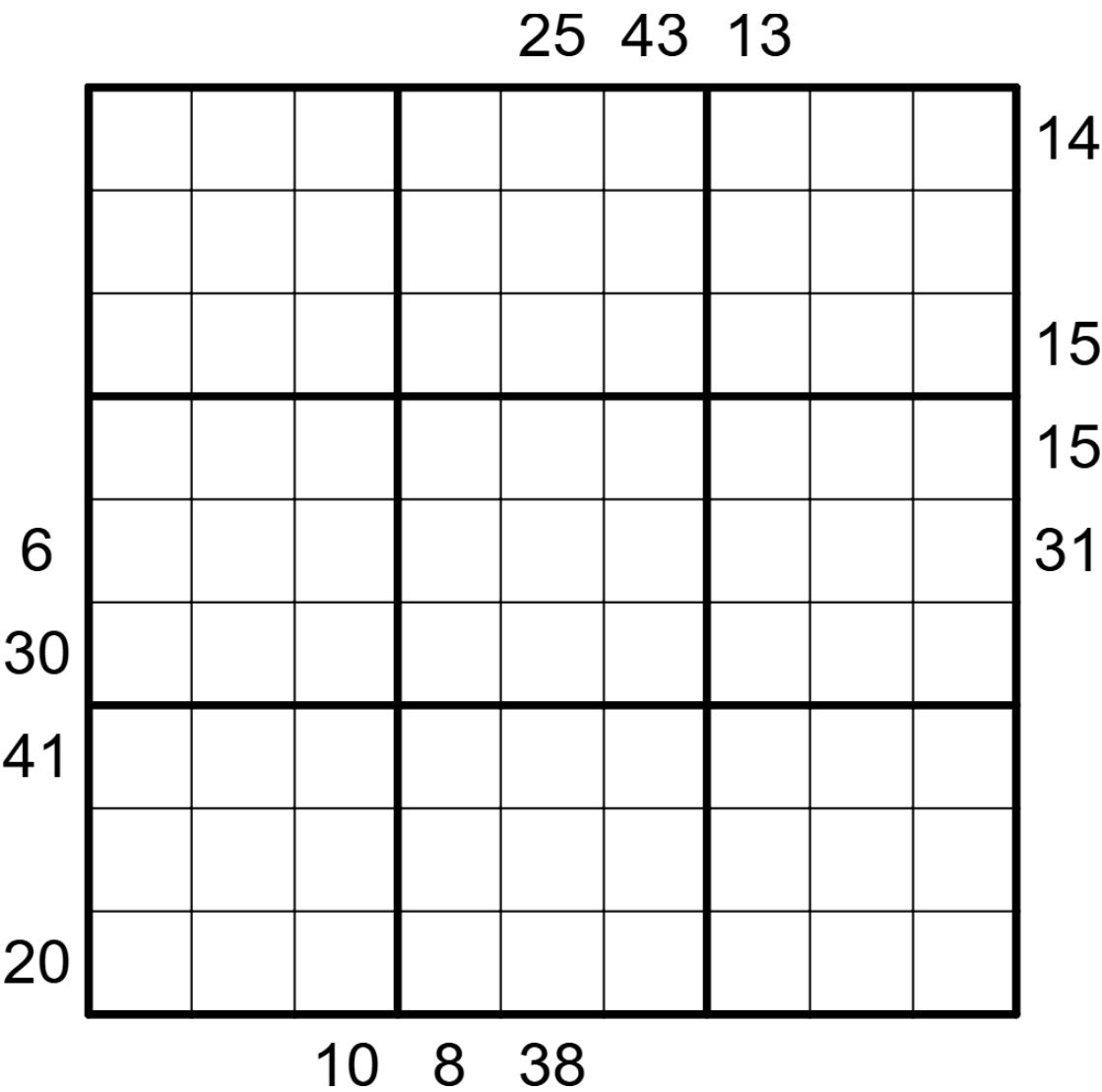


SUDOKU X-SOMMEN

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 X cijfers vanaf die kant. X is het eerste cijfer vanaf die kant.

SUDOKU X-SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first X digits as seen from that side, where X is the digit in the first cell from that side.



OPLOSSINGEN

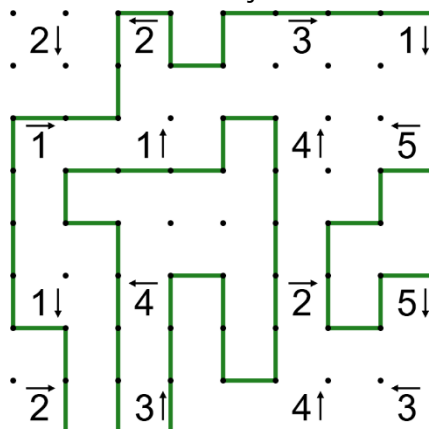
#3747

Sudoku Diagonaal

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

#3748

Zichtlijn



#3749

Sudoku Sandwich

	20	25		18	22	7	5	
20	7	5	3	9	2	8	4	6
25	9	6	8	7	4	1	2	3
29	4	2	1	5	6	3	7	8
	3	8	7	2	9	4	1	5
5	5	9	2	3	1	6	8	4
	1	4	6	8	7	5	3	9
8	2	3	5	1	8	9	6	7
14	6	7	9	4	3	2	5	1
22	8	1	4	6	5	7	9	2

#3750

Wittgenstein Briquet

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

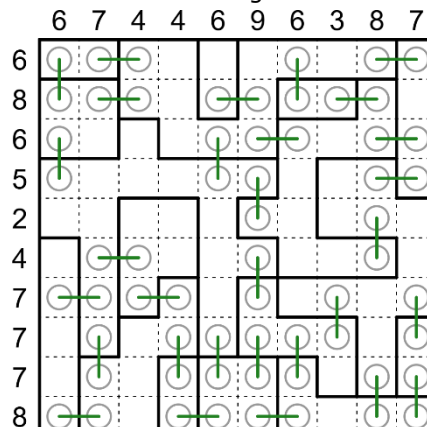
#3751

Sudoku Som en Product Killer

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

#3752

Hechtingen



#3753

Sashikabe

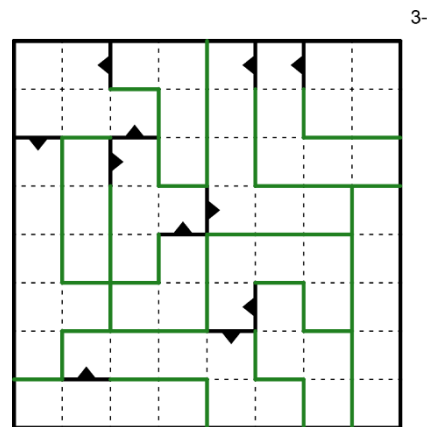
#3754

Sudoku Pointing Evens

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

#3755

Heterocut



OPLOSSINGEN

#3756

Sudoku Dutch Whisper Lines

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

#3757

Between Lines

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

#3758

Slash Pack

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

#3759

Juosan Walls

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

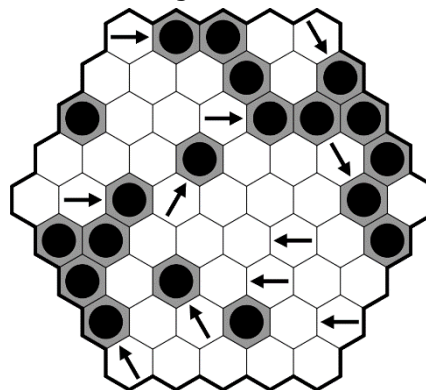
#3760

Sudoku Entropic lines

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

#3761

Pointing at the Crowd



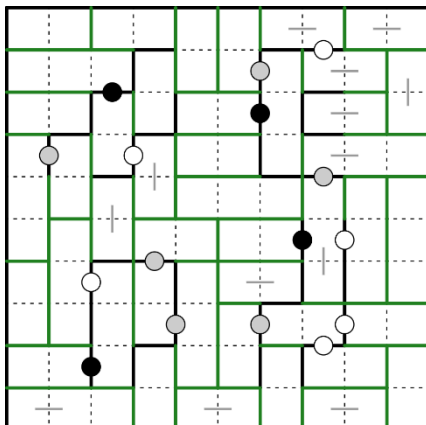
#3762

Sudoku Accordion

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

#3763

Voxas



#3764

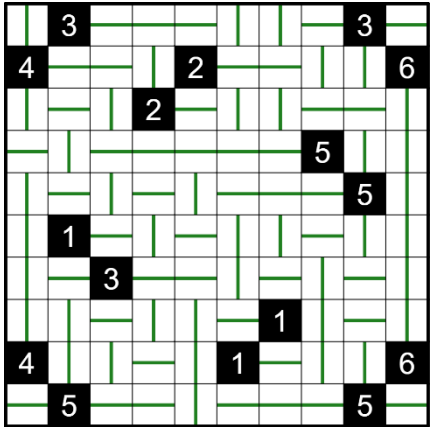
Sudoku Palindroom

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

OPLOSSINGEN

#3765

Juosan Walls



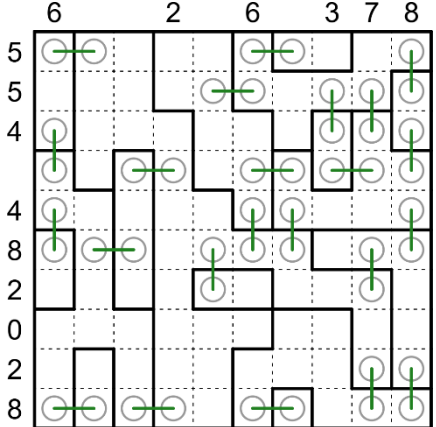
#3766

Sudoku Rossini

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

#3767

Hechtingen



#3768

Sudoku Wisselstippen

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

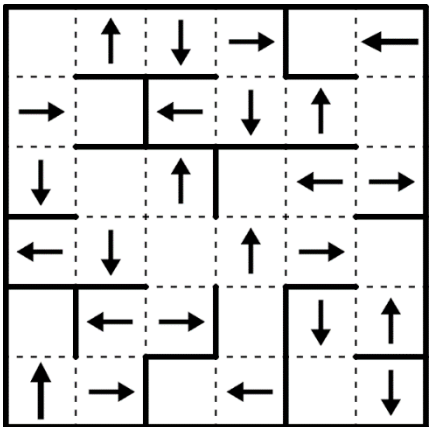
#3769

Sudoku Pijlen

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

#3770

Blinde Vlek



#3771

Sudoku X-sommen

25 43 13

1	2	9	5	6	8	4	7	3	14
4	3	5	2	1	7	6	9	8	
8	7	6	9	4	3	1	2	5	15
3	5	7	6	9	1	2	8	4	15
2	4	8	7	3	5	9	1	6	31
6	9	1	8	2	4	3	5	7	
30	7	6	2	4	8	9	5	3	1
41	9	8	3	1	5	6	7	4	2
20	5	1	4	3	7	2	8	6	9
	10	8	38						