



# Puzzelmagazine

## December 2018

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in december 2018 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

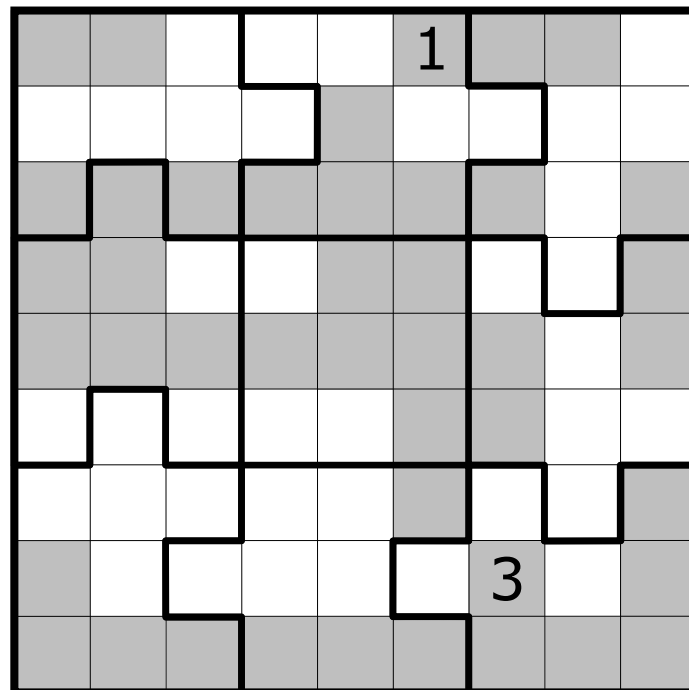
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-12-18	#2079	Buren - Chaos	3*	Saskia Benedictus
4-12-18	#2080	Koraal	3*	Richard Stolk
5-12-18	#2081	Sudoku - Non XV	3*	Hugo van Rooijen
6-12-18	#2082	Pentomineus	4*	Richard Stolk
7-12-18	#2083	Yajilin - Schaak	5*	Wilbert Zwart
10-12-18	#2084	Hidato	3*	Arvid Baars
11-12-18	#2085	Letterraam	3*	Hugo van Rooijen
12-12-18	#2086	Scattered Sudoku	3*	Richard Stolk
13-12-18	#2087	Turning Fences - Penta	4*	Wilbert Zwart
14-12-18	#2088	Geclusterde Flats	5*	Tom Groot Kormelink
17-12-18	#2089	Masyu	2*	Richard Stolk
18-12-18	#2090	Penta Twist	3*	Richard Stolk
19-12-18	#2091	Tentje-Boompje	3*	Hugo van Rooijen
20-12-18	#2092	Kakuro - Route	4*	Tom Groot Kormelink
21-12-18	#2093	Double Block	5*	Wilbert Zwart
24-12-18	#2094	Flats Plus	2*	Arvid Baars
25-12-18	#2095	Kamertje verhuuren - Hex	3*	Wilbert Zwart
26-12-18	#2096	Mochikoro	3*	Richard Stolk
27-12-18	#2097	Route Sudoku	4*	Tom Groot Kormelink
28-12-18	#2098	Japans Vierkant	5*	Tom Groot Kormelink
31-12-18	#2099	Sudoku - Killer 31-12-18	5*	Richard Stolk

**BUREN – CHAOS**

Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij, kolom en vet omrand gebied. Grijs vakjes hebben geen enkel buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één buurvakje met hetzelfde cijfer. **Alle** grijze vakjes zijn gegeven.

**NEIGHBOURS – IRREGULAR**

Place the digits 1-3 three times 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.



By Saskia Benedictus



Puzzle ID: #2079

KORAAL

Maak een aantal vakjes zwart om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte cellen worden ingesloten. **Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** zwarte vakjes. De aanwijzingen buiten het diagram geven de lengten aan van aaneengesloten blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom. Die cijfers staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram. Tussen twee blokken zwarte vakjes staat ten minste één wit vakje.

CORAL

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

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

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

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2080

SUDOKU – NON XV

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Nergens** bedraagt de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 5 of 10.

SUDOKU – NON XV

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. **No** digits in two adjacent cells sum up to 5 or 10.

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

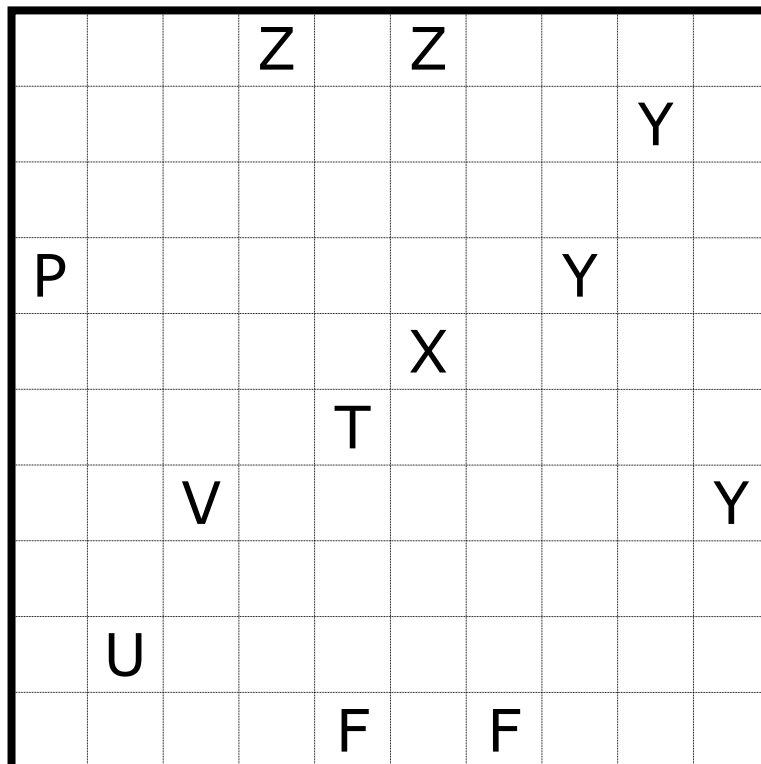
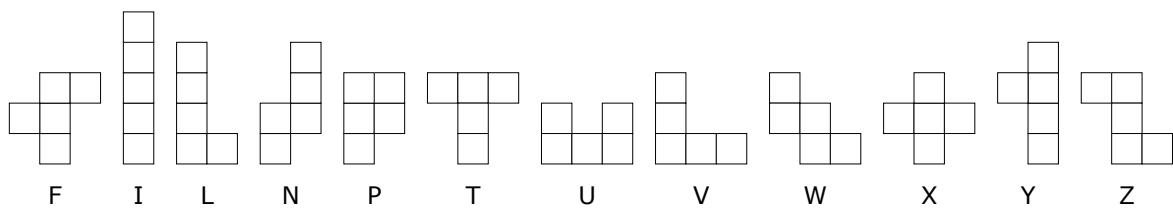


**PENTOMINEUS**

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 letters die in het diagram gegeven zijn, zijn elk onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter. Pentominos mogen meerdere gegeven letters bevatten.

**PENTOMINOUS**

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 letters given in the grid are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain more than one letter.



By Richard Stolk



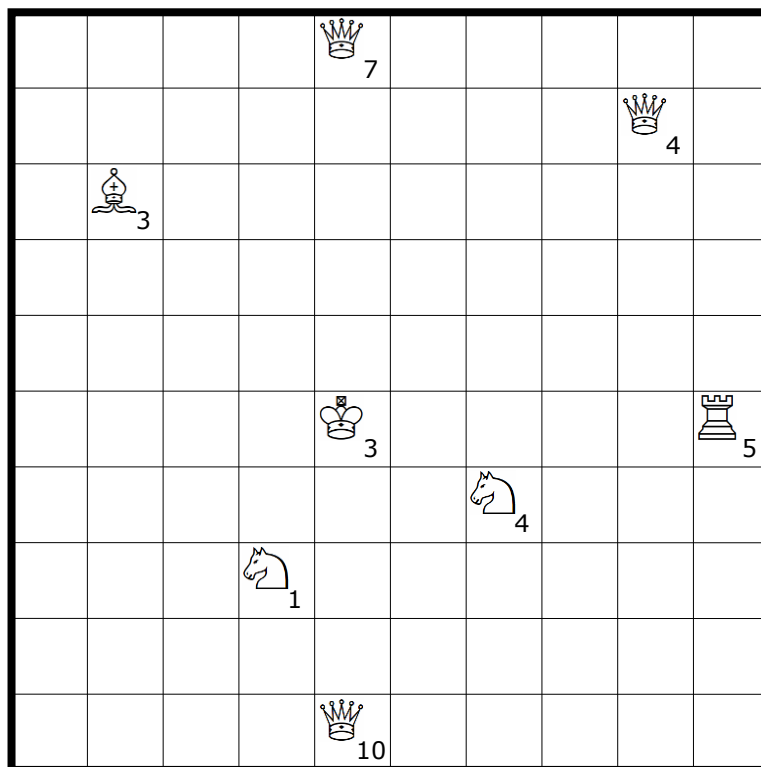
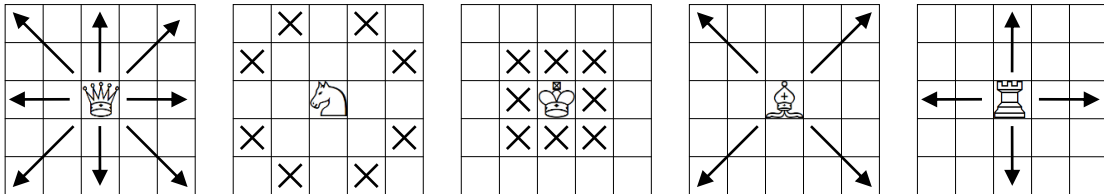
Puzzle ID: #2082

YAJILIN - SCHAAK

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elk schaakstuk precies het aantal zwarte vakjes kan bereiken als aangegeven door de cijfers. Per schaakstuk is aangegeven om welke vakjes dat kan gaan. Zwarte vakjes mogen elkaar **alleen diagonaal raken**. Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

YAJILIN - CHESS

Blacken some cells such that each chess piece can reach exactly the corresponding number of black cells. It is specified which cells might be reached by each chess piece. Black cells may **only touch** each other **diagonally**. All remaining white cells should be traversed by a single closed loop that connects the centres of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2083

HIDATO

Plaats alle getallen 1-64 precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opvolgende getal door één vakje op te schuiven in **horizontale, verticale of diagonale** richting.

HIDATO

Place all numbers 1-64 exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach every consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction.

		29		36			
			33		11		
	24	31				40	
	22		15			6	
		16			44		4
	20	64				1	2
58					46		
	56		61			50	49

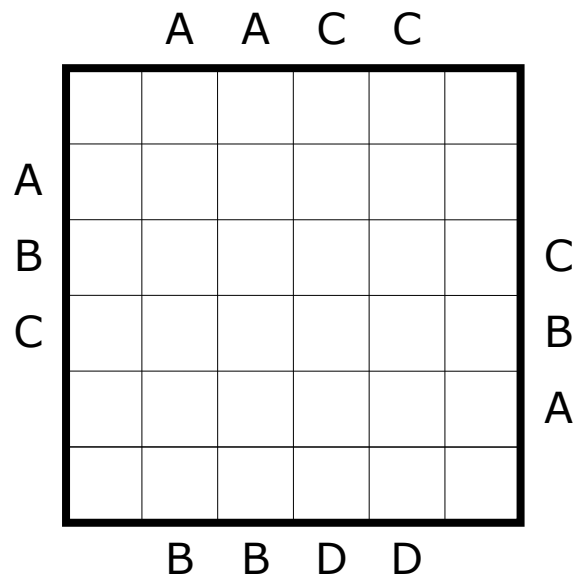


LETTERRAAM

Plaats de letters A-D precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

EASY AS ABC

Place the letters A-D exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction.



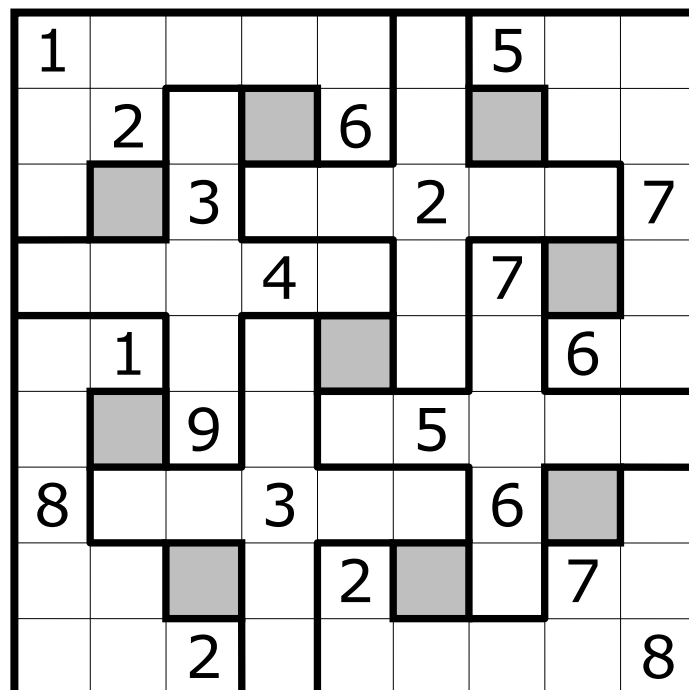


SCATTERED SUDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, vetomrand gebied en de grijze vakjes.

SCATTERED SUDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column, bold outlined region and the grey cells.



By Richard Stolk



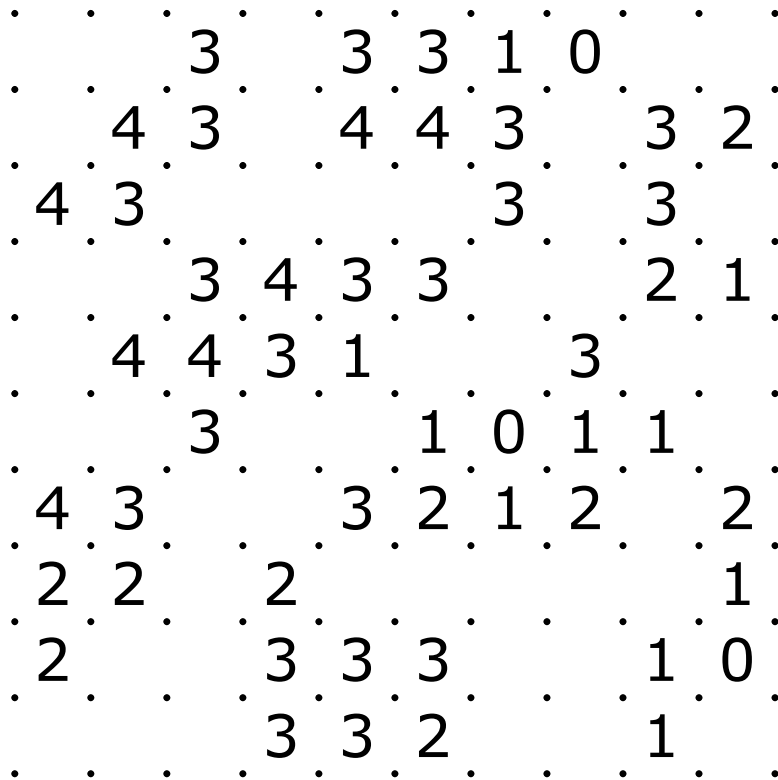
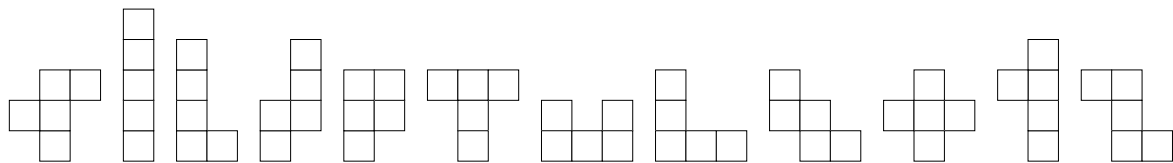
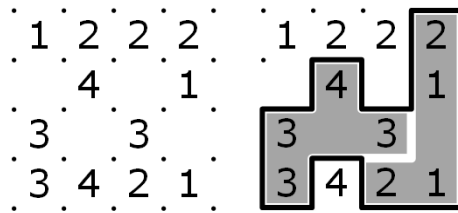
Puzzle ID: #2086

TURNING FENCES - PENTA

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, **ook niet diagonaal**. De aanwijzingen geven het aantal bochten aan die de rondweg maakt op de vier omliggende rasterpunten. Binnen de rondweg liggen precies 60 vakjes waarin alle gegeven pentominos geplaatst moeten worden. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.

TURNING FENCES - PENTOMINO

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The clues indicate the number of turns that the loop makes in the four surrounding grid points. The loop encloses exactly 60 cells, in which all the given pentominos have to be placed. Pentominos may be rotated and/or mirrored.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2087

### GECLUSTERDE FLATS

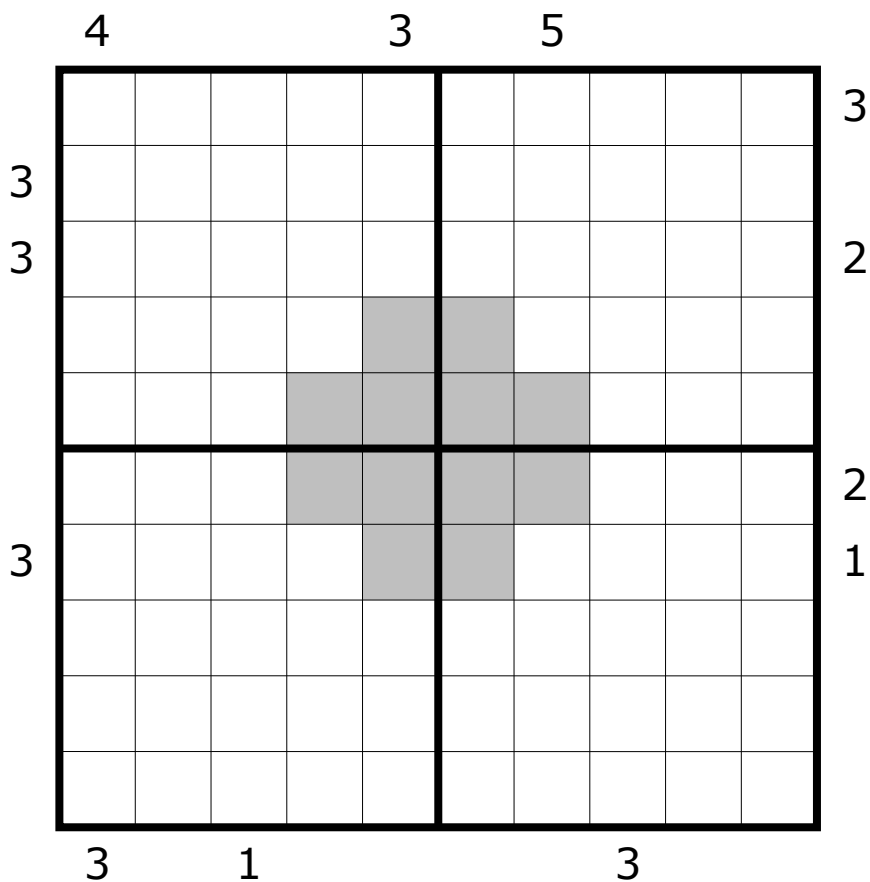
Het diagram is verdeeld in vier blokken, waarbij elk blok een flats-puzzel is: Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. De cijfers stellen flatgebouwen voor van die hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

Een cijfer in een grijs vakje is behalve zelf een flat tevens een aanwijzing voor alle aangrenzende puzzel(s). **Alle** mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

### SKYSCRAPERS CLUSTERED

The grid is divided into four blocks, where each block is a skyscrapers puzzle: Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Each digit represents a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.

A digit in a grey cell represents both a skyscraper as well as a clue for all adjacent puzzle(s). **All** possible grey cells are given.

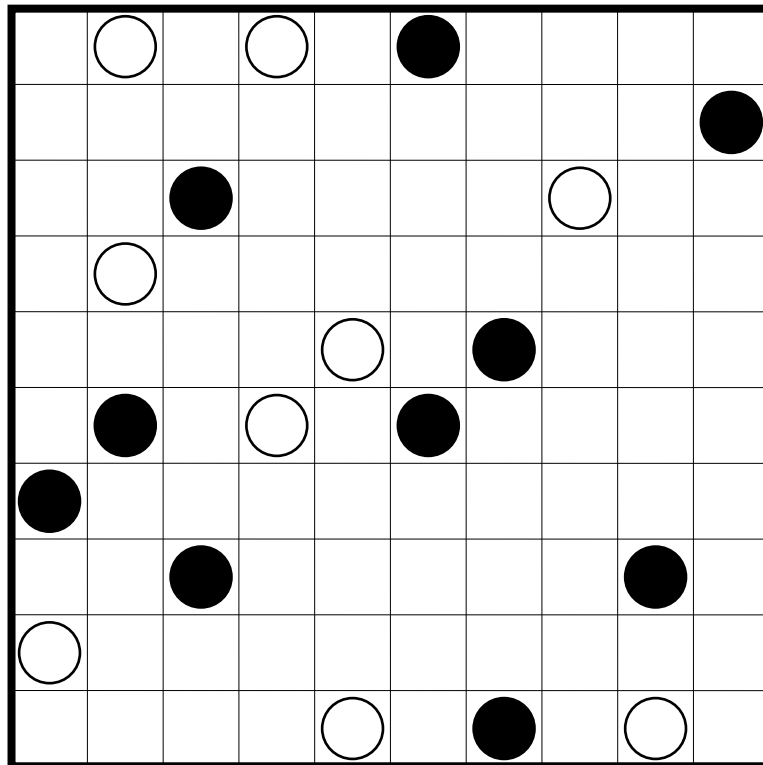


MASYU

Teken door alle cirkels van het diagram 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 route 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 in the grid 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.



By Richard Stolk



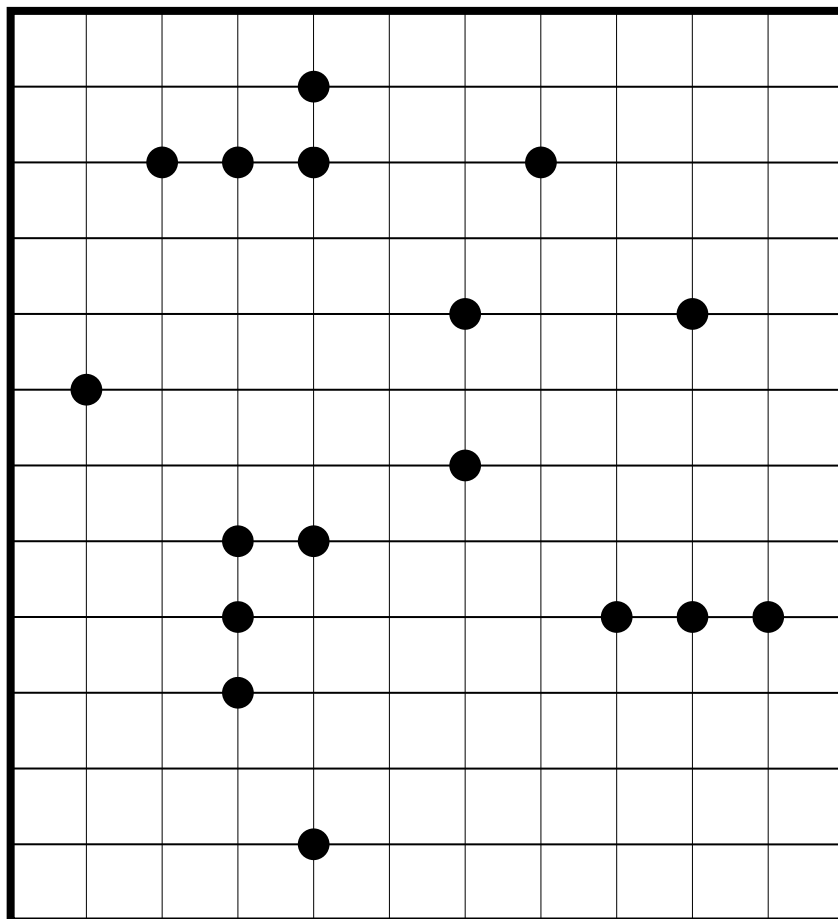
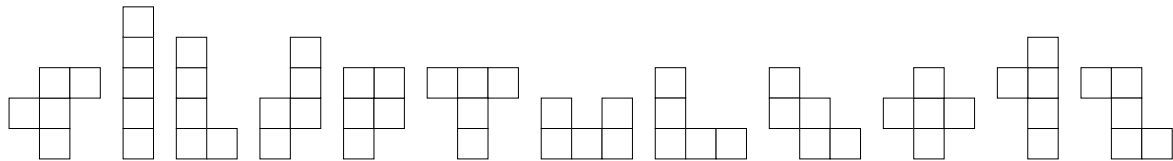
Puzzle ID: #2089

PENTA TWIST

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

TOUCHING PENTOMINOS

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



By Richard Stolk



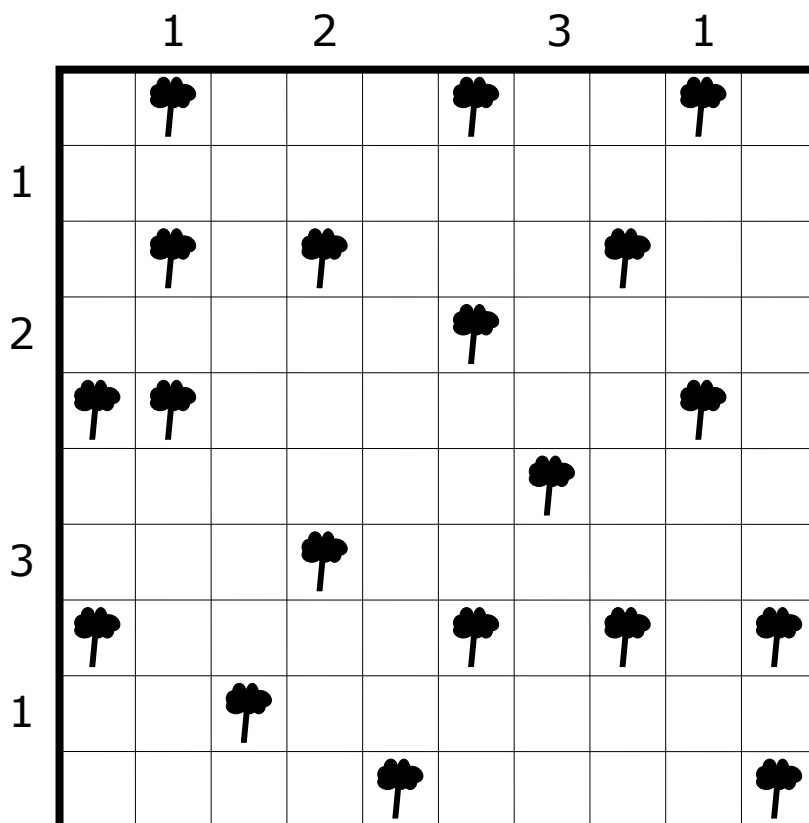
Puzzle ID: #2090

TENTJE-BOOMPJE

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, **ook niet diagonaal**. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

TENTS

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Cells with tents do not touch each other, **not even diagonally**. Clues outside the grid indicate the number of tents in that row or column.



By Hugo van Rooijen



Puzzle ID: #2091

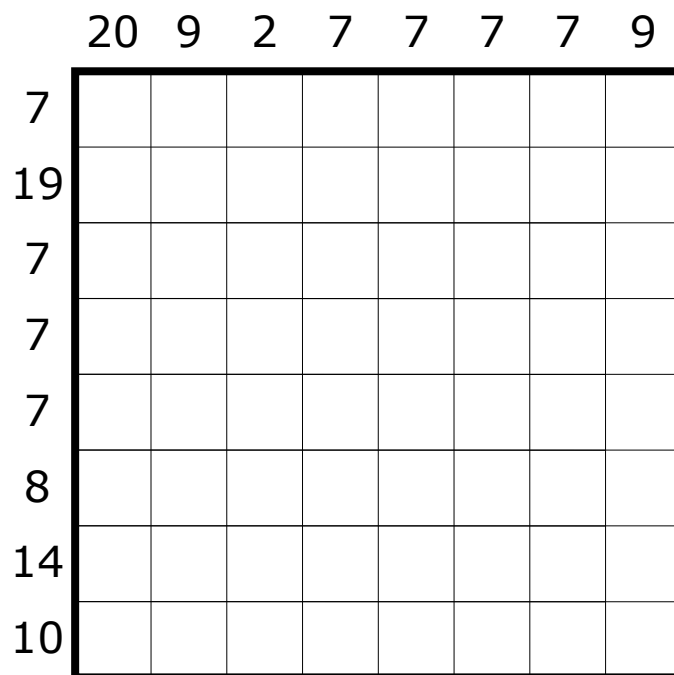


DOUBLE BLOCK

Maak in elke rij en kolom precies twee vakjes zwart. Plaats tevens de cijfers 1-6 in elke rij en kolom. Aanwijzingen buiten het diagram geven de **sum** aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Blacken exactly two cells in each row and column. Also place the digits 1-6 in each row and column. Clues outside the grid indicate the **sum** of the digits placed between the two black cells in the corresponding row or column.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2093

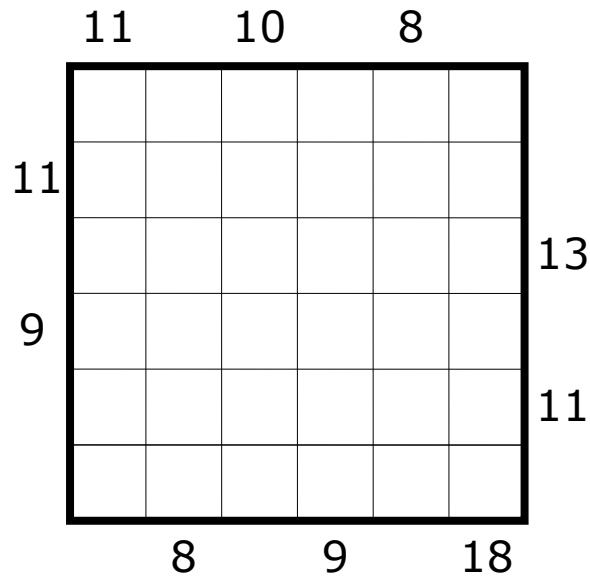


**FLATS PLUS**

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van die hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de zichtbare gebouwen vanaf die kant, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

**SUM SKYSCRAPERS**

Place the digits 1-6 exactly once in every row and column. Each digit represents a skyscraper of that height. Clues outside the grid indicate the sum of the visible buildings from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.



By Arvid Baars



Puzzle ID: #2094



MOCHIKORO

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes rechthoeken vormen die elkaar alleen met de hoekpuntjes mogen raken. Elke rechthoek raakt tenminste één andere rechthoek zodat alle rechthoeken met elkaar in verbinding staan. De aanwijzingen in het diagram maken elk deel uit van een verschillende rechthoek en geven de grootte van die rechthoek aan. Niet elke rechthoek hoeft een cijfer te bevatten.

**Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** zwarte vakjes.

MOCHIKORO

Blacken some cells such that all remaining white cells form rectangles that may only touch diagonally. Every rectangle touches at least one other rectangle such that all rectangles are interconnected. Clues in the grid are part of different rectangles and indicate the size of the rectangle it is part of. Not every rectangle needs to contain a digit. **No 2x2** area may be fully blackened.

	2			6			6		
		2						2	
					4				
				2					
	2						3		
		3			3			4	

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2096

### ROUTE SUDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Teken ook een rondweg door het diagram, die horizontaal en verticaal loopt en zichzelf niet kruist of overlapt. In sommige vakjes maakt de route een bocht. Het cijfer in zo'n hoekvakje geeft aan hoeveel stappen de route na dit vakje rechtdoor gaat voordat de volgende bocht gemaakt wordt. Het omcirkelde cijfer maakt deel uit van de route en in dit vakje maakt de route een bocht.

### PATHWAY SUDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Also draw a loop in the grid that travels horizontally and vertically and doesn't cross or overlap itself. In some cells the loop makes an angle. The digit in such a cell indicates how many steps the path travels straight before making an angle again. The cell containing the circled digit is part of the loop and in this cell the loop makes an angle.

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



JAPANS VIERKANT

Plaats cijfers 1-9 in een aantal vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van aaneengesloten blokken cijfers in de betreffende rij of kolom. Ieder vraagteken stelt een getal (1-45) voor. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje.

JAPANESE SUMS

Place digits 1-9 into some cells such that no digit is repeated within a row or column. Clues outside the grid indicate the sums of contiguous blocks of digits in that row or column. Every question mark represents a number (1-45). Blocks have to be separated by at least one empty cell.

5	7	10	18	10			?	8	?
4	?	18	11	10	21		?	8	?
4	4	12	11	21	18	?	?	8	?

?	?	7								
5	13	6								
?	?	3								
	22	21								
13	20	11								
	5	12								
	?	22								
1	2	3	4	5						
	18	18								
		?								

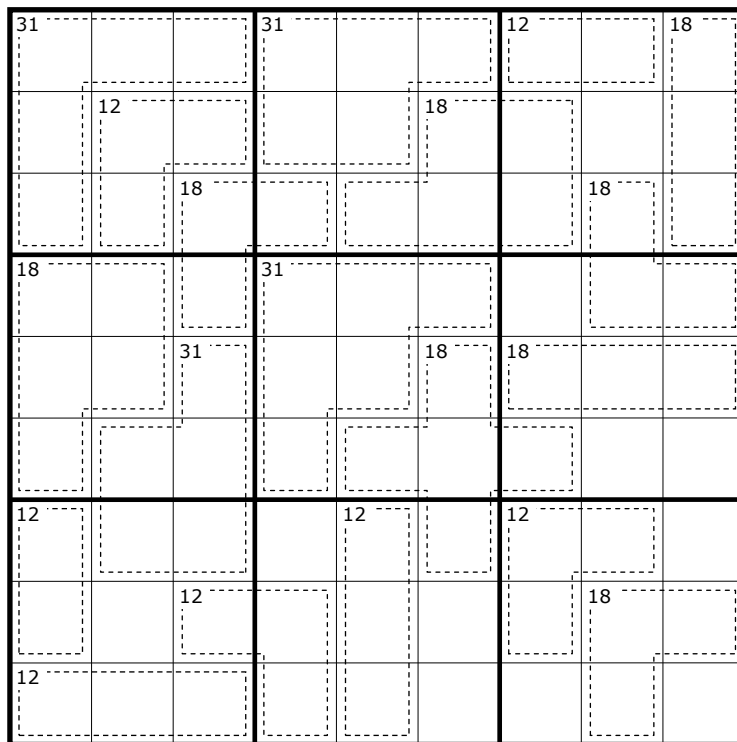


SUDOKU – KILLER 31-12-18

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen een gebied moeten verschillend zijn.

SUDOKU – KILLER 31-12-18

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of the dotted outlined areas indicate the sum of the digits in that area. Within a dotted outlined area all digits must be different.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2099

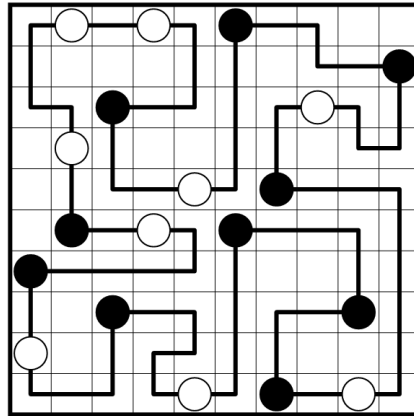


OPLOSSINGEN

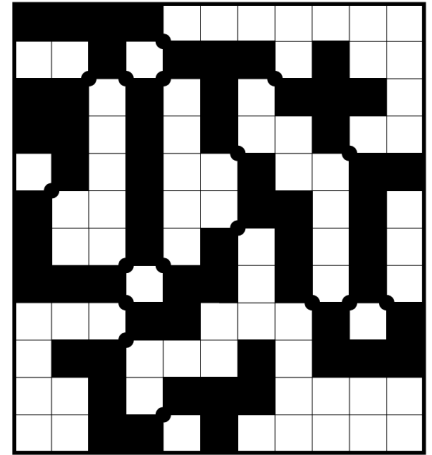
#2088 Geclusterde Flats

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

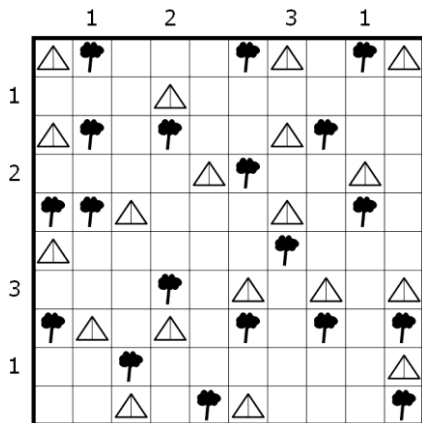
#2089 Masyu



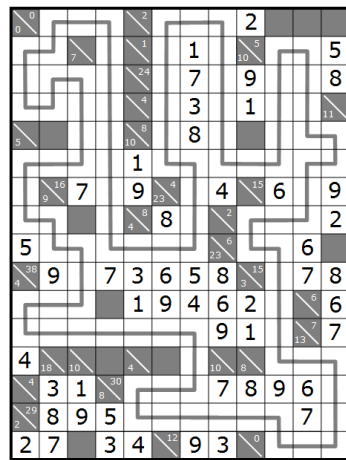
#2090 Penta Twist



#2091 Tentje-Boompje



#2092 Kakuro - Route



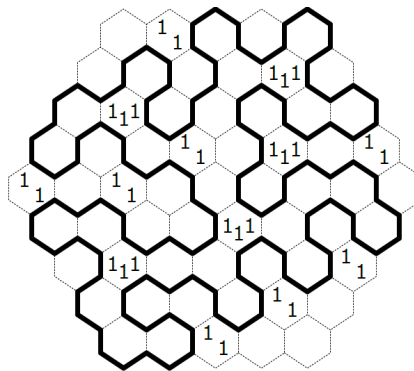
#2093 Double Block

	20	9	2	7	7	7	7	9
7	1	5	2	6	3	4		
19	6	4	5	3	1	2		
7	5	3	6	4	2	1		
7	4	1	6	5	2	3		
7	3	2	1	6	4	5		
8	6	4	2	5	3	1		
14	2	5	3	1	4	6		
10	1	3	4	2	5	6		

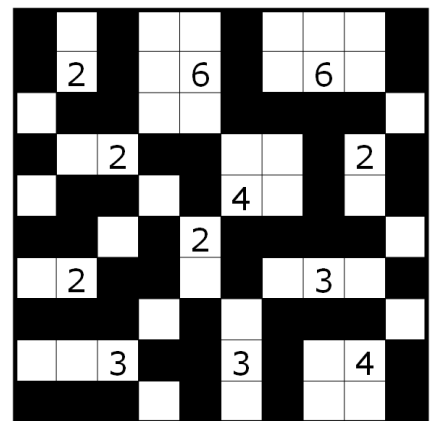
#2094 Flats Plus

	11		10		8					
	5	3	1	4	2	6				
11	1	4	3	2	6	5				
	2	5	6	1	4	3	13			
9	3	6	2	5	1	4				
	4	1	5	6	3	2	11			
	6	2	4	3	5	1				
	8		9			18				

#2095 Kamertje verhuren - Hex



#2096 Mochikoro





OPLOSSINGEN

#2097 Route Sudoku

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

#2098 Japans Vierkant

			5	7	10	18	10		?	8	?		
			4	?	18	11	10	21	?	8	?		
			4	4	12	11	21	18	?	8	?		
?	?	7		7	9		8	5		1	2	4	
5	13	6		5		1	3	2	7			6	
?	?	3				8		9		3			
				6	8	7	1		9	5	4	3	
13	20	11		4	2	7	9	6	5	3	8		
					3	2		8	4		1	9	
5	12	10		3									
				?	22			9	6	4	1	2	
1	2	3	4	5		1		2	3		4	5	
						3	4	6	5		9	8	1
						1	6	5	7				

#2099 Sudoku - Killer 31-12-18

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