



Puzzelmagazine

Januari 2019

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in januari 2019 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

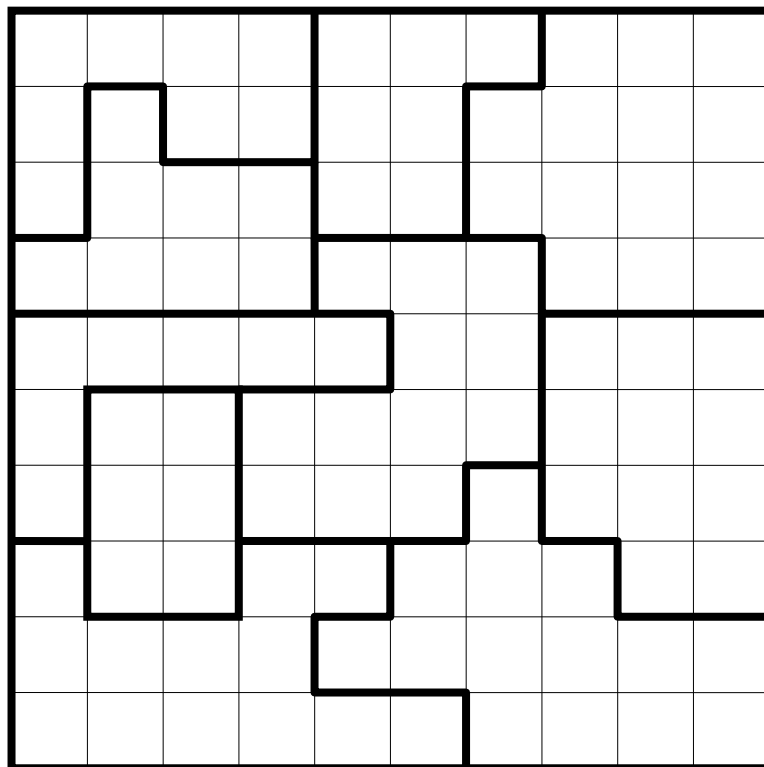
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-1-2019	2100	Sterrenslag	3*	Richard Stolk
2-1-2019	2101	Domino Sommen	3*	Wilbert Zwart
3-1-2019	2102	Magneten	3*	Tom Groot Kormelink
4-1-2019	2103	Buren – Flats	4*	Richard Stolk
7-1-2019	2104	Futoshiki	2*	Tom Groot Kormelink
8-1-2019	2105	Kreek	3*	Richard Stolk
9-1-2019	2106	Mathrax	3*	Wilbert Zwart
10-1-2019	2107	Sudoku – Consecutive Clone	3*	Richard Stolk
11-1-2019	2108	Yajilin – Schaak	5*	Wilbert Zwart
14-1-2019	2109	Domino Hex	3*	Wilbert Zwart
15-1-2019	2110	Mini Pentomino Loops	3*	Richard Stolk
16-1-2019	2111	Sudoku – First Impression	3*	Arvid Baars
17-1-2019	2112	Hitori	4*	Richard Stolk
18-1-2019	2113	Letterraam Renban WCPN	5*	Wilbert Zwart
19-1-2019	2114	Sterrenslag HNS	3*	Richard Stolk
21-1-2019	2115	Sudomino	2/3*	Wilbert Zwart
22-1-2019	2116	Tentje Boompje	3*	Arvid Baars
23-1-2019	2117	Kamertje verhuren – Hex	3*	Wilbert Zwart
24-1-2019	2118	KenKen	4*	Tom Groot Kormelink
25-1-2019	2119	Domino Loop	5*	Richard Stolk
28-1-2019	2120	Spiral Galaxies	2*	Richard Stolk
29-1-2019	2121	Turning Fences – Penta	3*	Wilbert Zwart
30-1-2019	2122	Flats Plus	3*	Hugo van Rooijen
31-1-2019	2123	Blackout Sudoku Diagonal Sum	4*	Wilbert Zwart

STERRENSLAG

Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij, elke kolom en elk vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

STAR BATTLE

Place two stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, **not even diagonally**.



By Arvid Baars



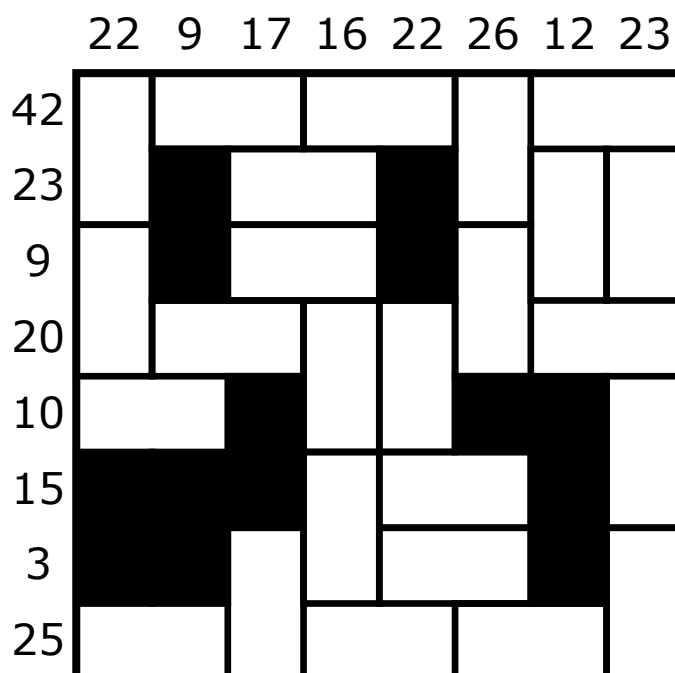
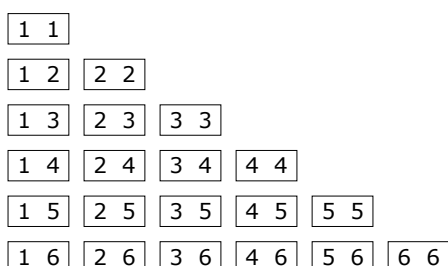
Puzzle ID: #2100

DOMINO SOMMEN

Plaats alle gegeven dominostenen in een aantal lege 1x2-blokken. Aangrenzende uiteinden van verschillende stenen hebben dezelfde waarde. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in de betreffende rij of kolom.

DOMINO SUMS

Place the given set of dominoes in some of the empty 1x2 blocks. Orthogonal neighbouring cells from different dominoes must be equal. Clues outside the grid indicate the sum of all digits in the respective row or column.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2101

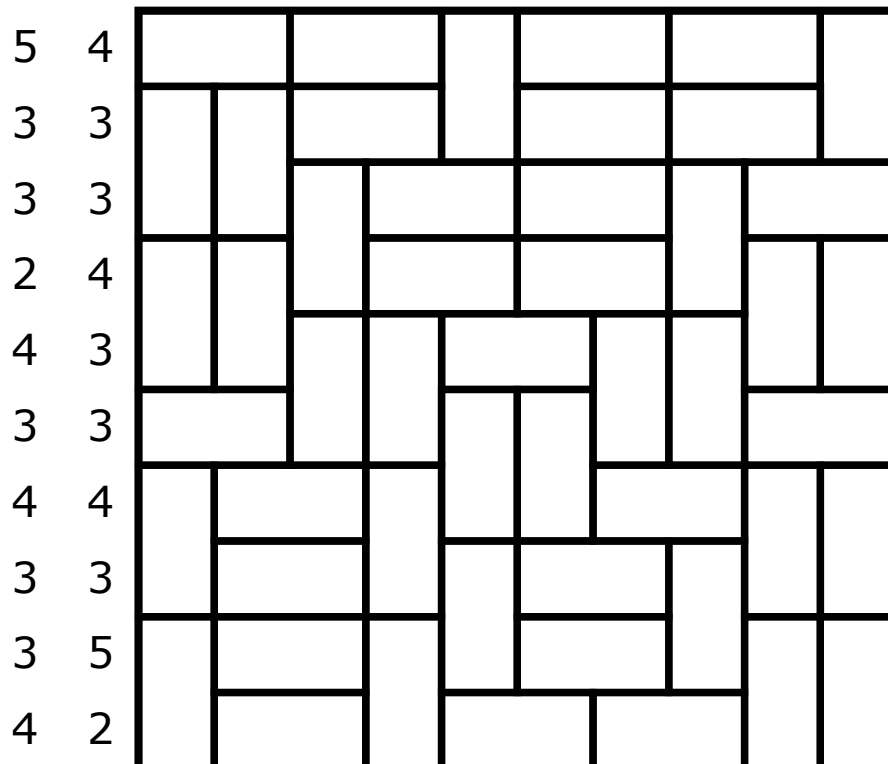
MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke symbolen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place magnets into some of the 1x2 blocks with each magnet having a positive and a negative pole. Cells containing magnet halves of the same polarity cannot be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the respective row or column.

+	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4
-	3	4	2	4	2	4	5	3	4	3



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2102

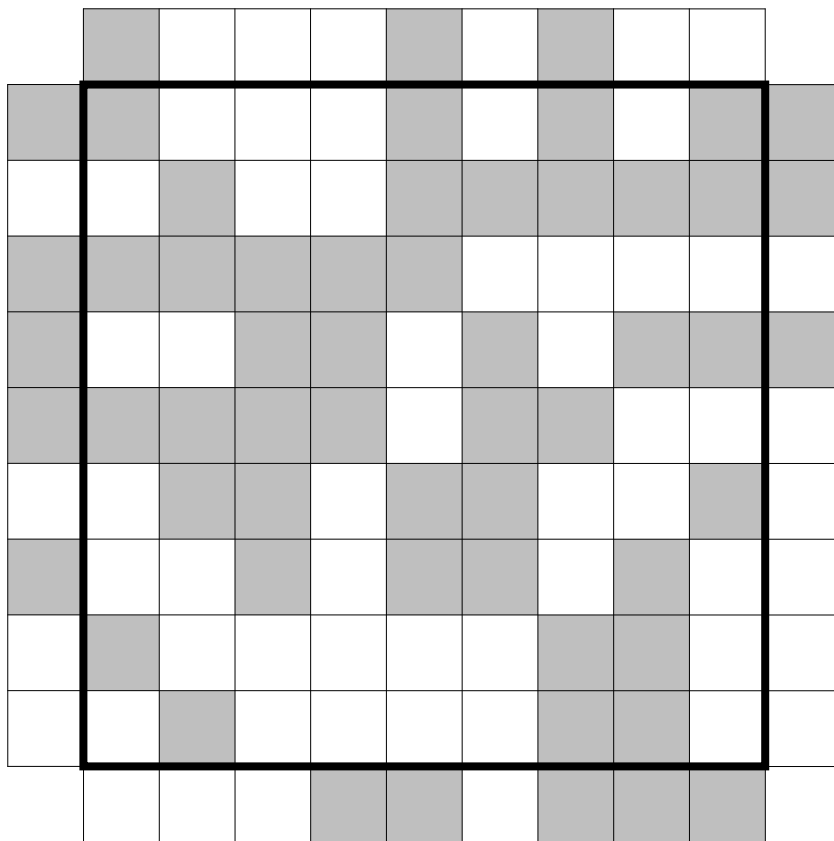
BUREN - FLATS

Plaats de cijfers 1-3 drie keer in elke rij en kolom van het vet omlijnde 9x9-gebied. De cijfers binnen dit gebied stellen flatgebouwen voor van die hoogte. De cijfers buiten dit gebied geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen en gebouwen van gelijke hoogte.

Grijze vakjes hebben geen enkel buurvakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben ten minste één buurvakje met hetzelfde cijfer. Alle grijze vakjes zijn gegeven.

NEIGHBOURS - SKYSCRAPERS

Place digits 1-3 three times each in each row and column within the bold outlined 9x9 region. Each digit within this region represents a skyscraper of that height. Digits outside this region indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings and buildings of equal height. 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 Richard Stolk



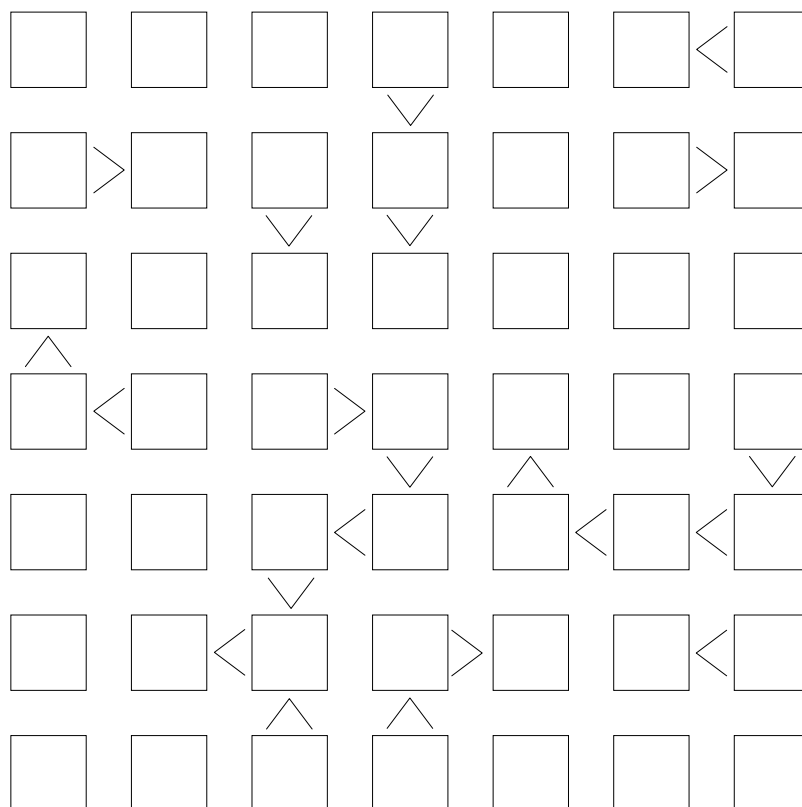
Puzzle ID: #2103

FUTOSHIKI

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom in overeenstemming met de kleiner dan- (<) of groter dan- (>) tekens.

FUTOSHIKI

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column. Digits have to be placed in accordance with the smaller than (<) or greater than (>) signs.

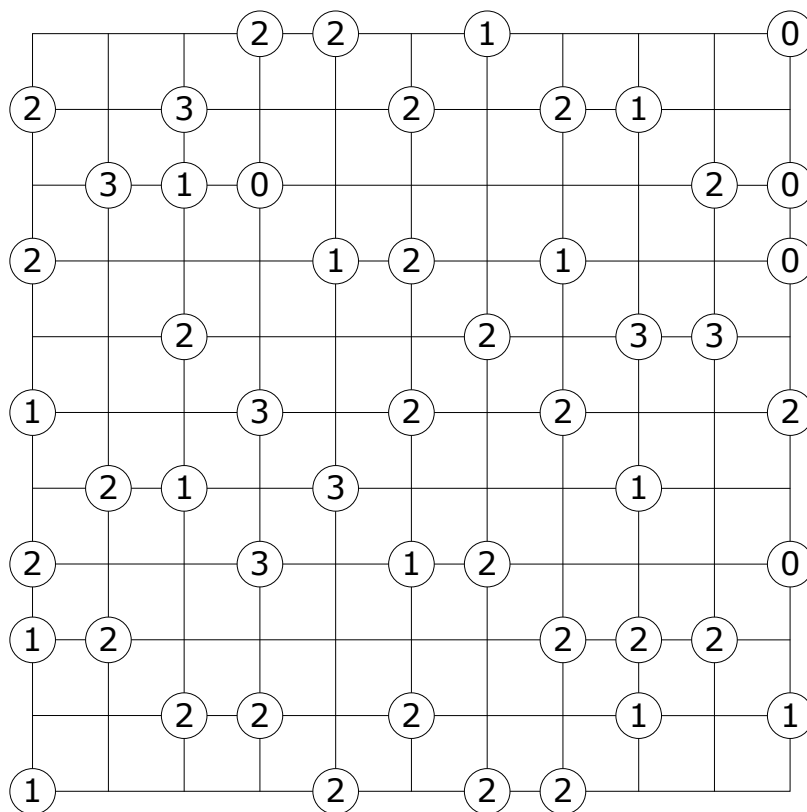


KREEK

De cijfers in de rondjes geven aan hoeveel van de aangrenzende vakjes ingekleurd moeten worden. Alle overgebleven witte vakjes (de kreek) staan horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding.

CREEK

The digits in the circles indicate how many of the adjacent cells must be blackened. All remaining white cells (the creek) are orthogonally connected to each other.



By Richard Stolk



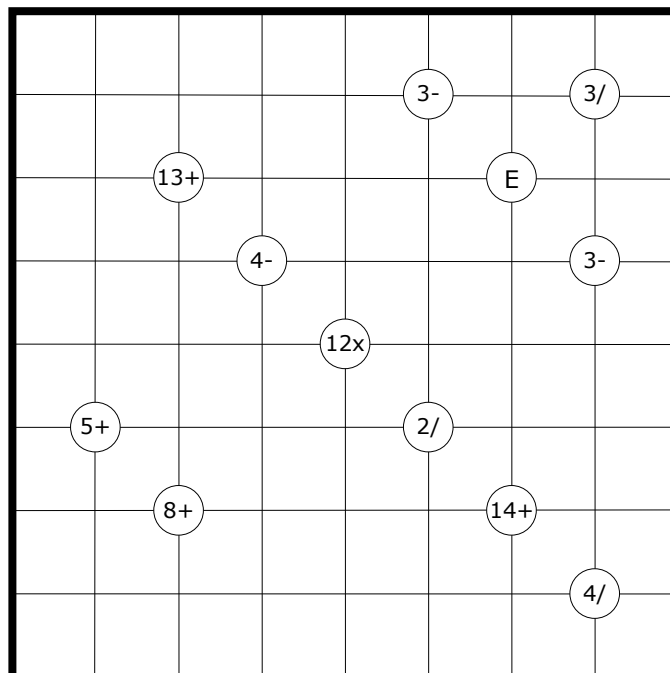
Puzzle ID: #2105

MATHRAX

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en elke 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 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.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2106

SUDOKU - CONSECUTIVE CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, elke kolom en elk 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities in identieke grijze vormen zijn opeenvolgend.

SUDOKU - CONSECUTIVE CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. Digits in the same position in identical grey shapes have to be consecutive.

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

By Richard Stolk



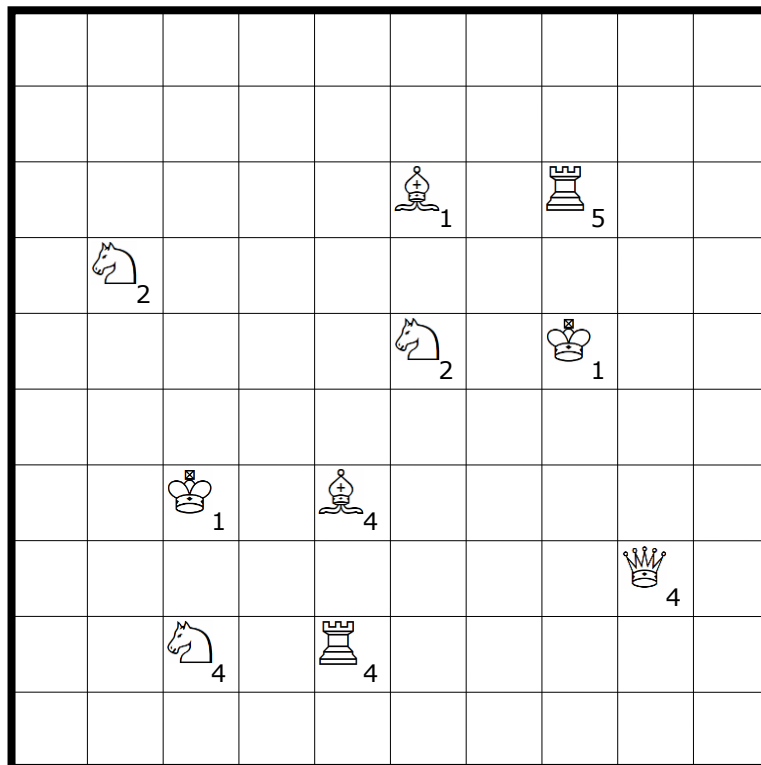
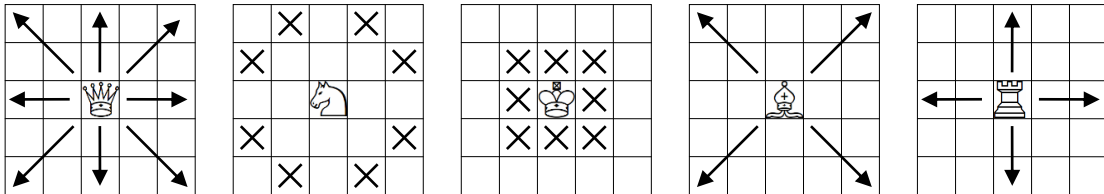
Puzzle ID: #2107

YAJILIN - SCHAAK

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elk schaakstuk precies naar het aantal zwarte vakjes wijst als aangegeven door de cijfers. Per schaakstuk is aangegeven om welke vakjes dat kan gaan. Een schaakstuk wordt hierbij niet geblokkeerd door andere schaakstukken en/of zwarte vakjes. 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 points to exactly the corresponding number of black cells. For all chess pieces it is indicated which cells may be blackened. A chess piece cannot be blocked by another chess piece and/or a black cell. 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: #2108

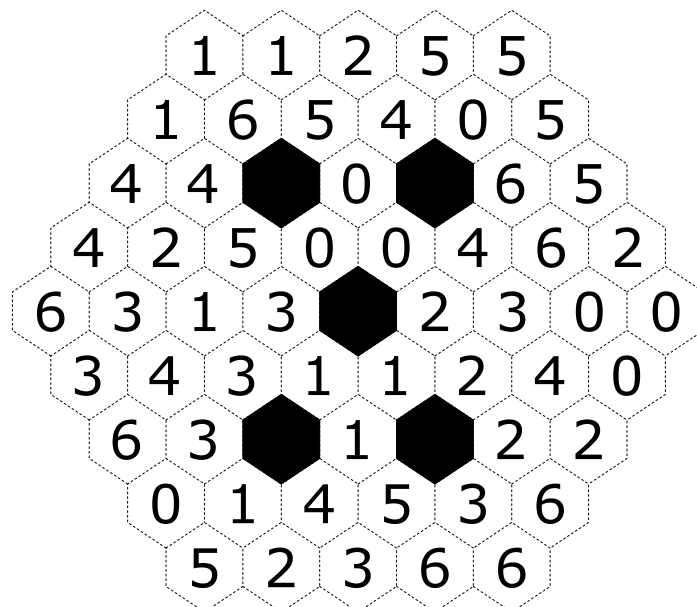
DOMINO HEX

Plaats alle gegeven dominostenen **precies één keer** in het honingraat-diagram, door de randen in te tekenen.

DOMINO HEX

Place the given set of dominoes **exactly once** in the hexagonal grid, by drawing their boundaries.

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



By Wilbert Zwart



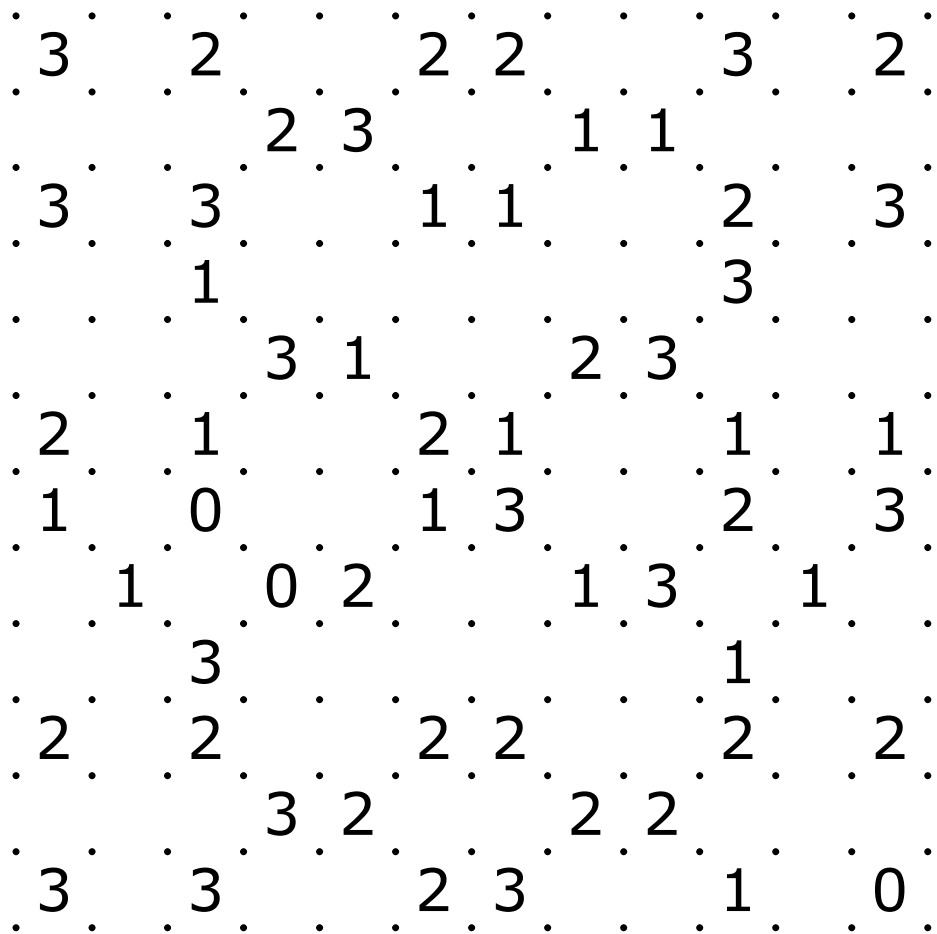
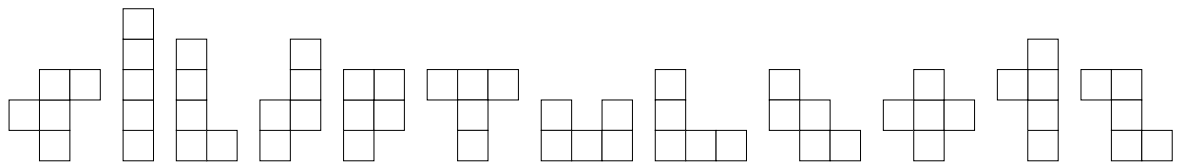
Puzzle ID: #2109

MINI PENTOMINO LOOPS

Teken, door de puntjes met elkaar te verbinden, twaalf **verschillende** gesloten rondwegen in het diagram in de vorm van **alle** gegeven pentomino's. De pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar mogen elkaar nergens raken, **ook niet diagonaal**. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan.

MINI PENTOMINO LOOPS

By connecting the dots, draw twelve **different** closed loops in the grid with the shapes of **all** given pentominoes. Pentominoes may be mirrored and/or rotated, but cannot touch each other, **not even diagonally**. The digits indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the digit.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2110

SUDOKU – FIRST IMPRESSION

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, elke kolom en elk 3x3-blok. Een cijfer in een grijs vakje is groter dan zowel het eerste cijfer in dezelfde rij als het eerste cijfer in dezelfde kolom.

SUDOKU – FIRST IMPRESSION

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. A digit in a grey cell is greater than both the first digit in the same row and the first digit in the same column.

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

By Arvid Baars



Puzzle ID: #2111

HITORI

Maak sommige vakjes zwart, zodat in elke rij of kolom elk cijfer maximaal één keer voorkomt. Zwarte vakjes mogen elkaar **alleen diagonaal raken**. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied.

HITORI

Blacken some cells such that no digit is repeated within any row or column. Black cells may **only touch** each other **diagonally**. All remaining white cells form a single group of connected cells.

8	9	8	6	10	4	1	3	2	7
8	1	7	4	1	7	10	6	1	2
2	8	1	6	7	5	4	1	3	5
3	2	3	8	1	5	1	10	2	9
4	3	3	2	9	5	5	1	6	1
7	8	10	1	2	3	2	5	1	6
3	6	3	7	5	1	9	2	4	8
3	10	5	2	3	6	1	7	7	4
5	6	6	9	4	1	2	1	7	4
6	5	2	4	8	4	3	4	9	1

By Richard Stolk



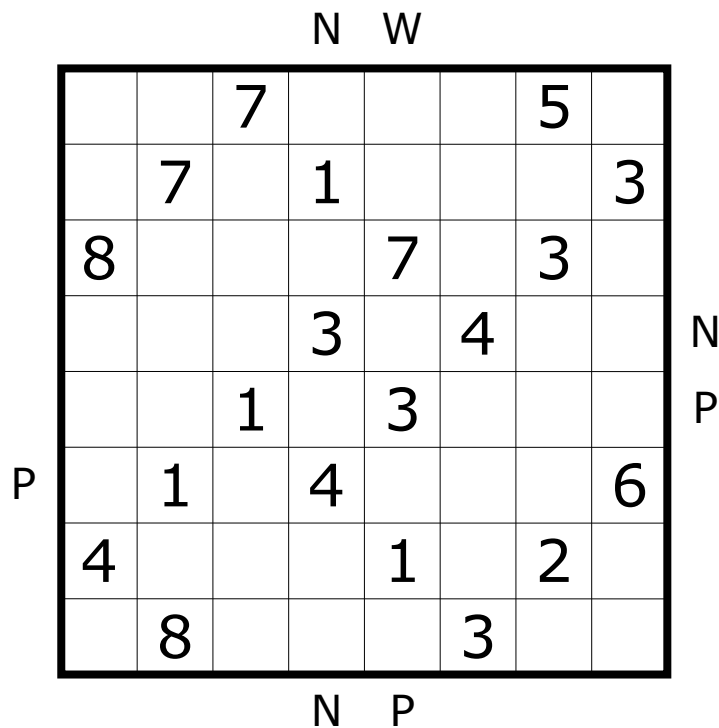
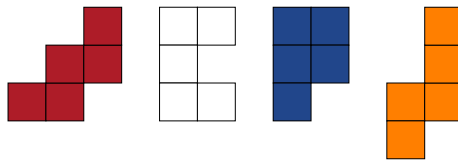
Puzzle ID: #2112

LETTERRAAM RENBAN WCPN

Plaats de cijfers 1-8 in elke rij en kolom. Plaats tevens de vier pentominos van het WCPN-logo in het diagram zodanig dat ze elk vijf cijfers bedekken. Die cijfers vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde). De pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden, maar raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke pentomino je vanaf die kant als eerste tegenkomt.

EASY AS RENBAN WCPN

Place the digits 1-8 in every row and column. Also, place the four pentominos of the WCPN-logo in the grid such that each covers 5 digits. Those digits form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order). Pentominos may be rotated and/or mirrored, but do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the first pentomino in that row or column as seen from that direction.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2113

STERRENSLAG

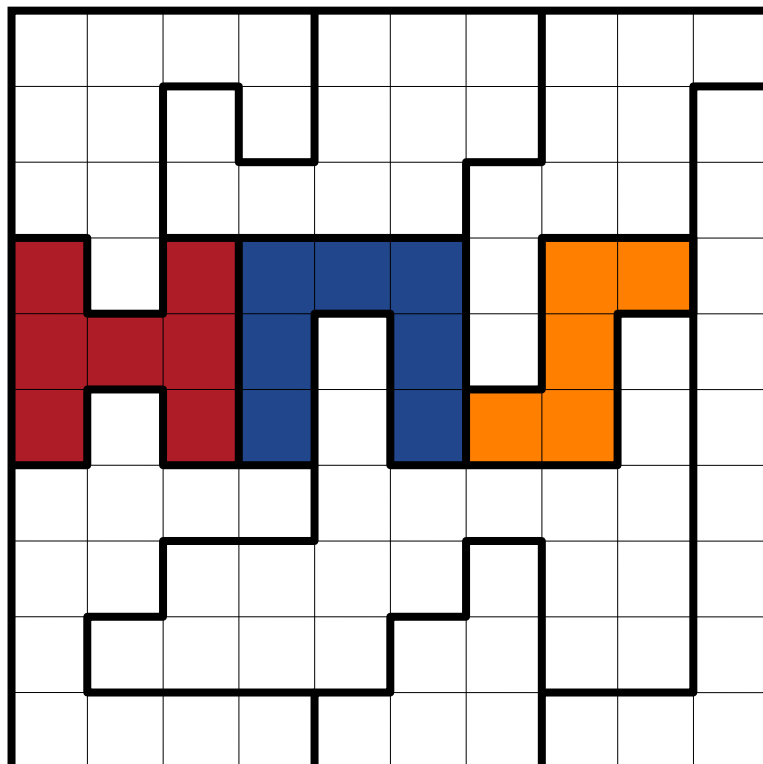
Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij, elke kolom en elk vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

Deze puzzel is een eerbetoon aan de bedenker van dit puzzeltype, Hns Eendebak, overleden op 12 januari 2019.

STAR BATTLE

Place two stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, **not even diagonally**.

This puzzle is created to honour the inventor of this puzzle type, Hns Eendebak, who passed away on January 12, 2019.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2114

SUDOMINO

Plaats de cijfers 1-6 in elke rij, kolom en 2x3-blok. In de omstippelde 1x2-blokken komen alle gegeven dominostenen precies één keer voor.

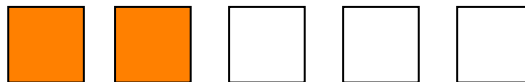
SUDOMINO

Place the digits 1-6 in each row, column and 2x3 block. In the dotted 1x2 blocks all given dominos occur exactly once.

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

		3			
			1		
3				2	
	5				3
		4			
			3		

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2115A

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

			4		
	6				
			1		
4					5
		1			
2					

By Wilbert Zwart



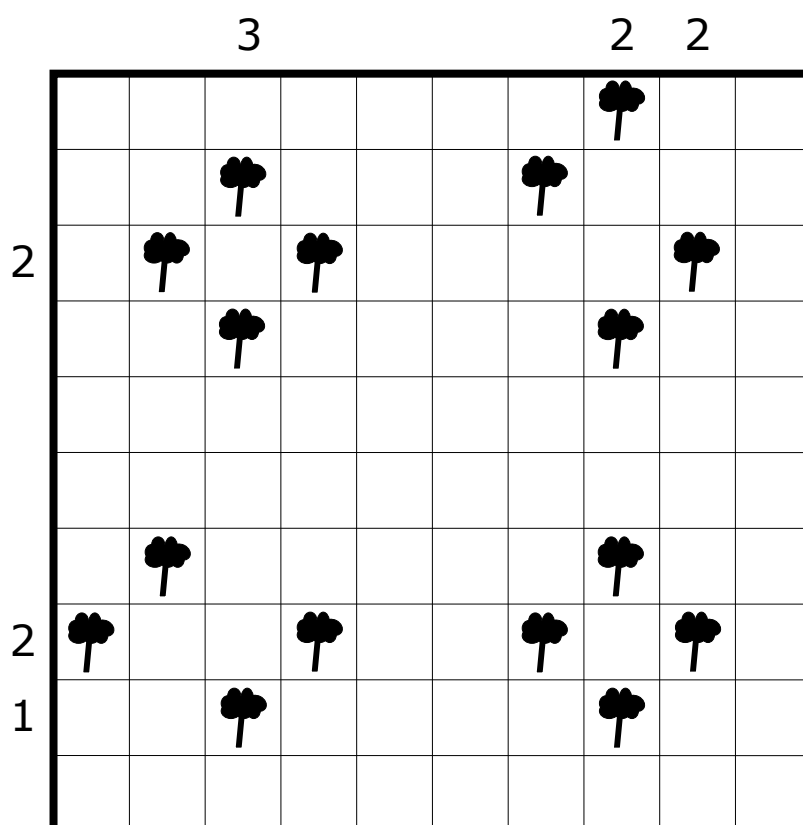
Puzzle ID: #2115B

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.

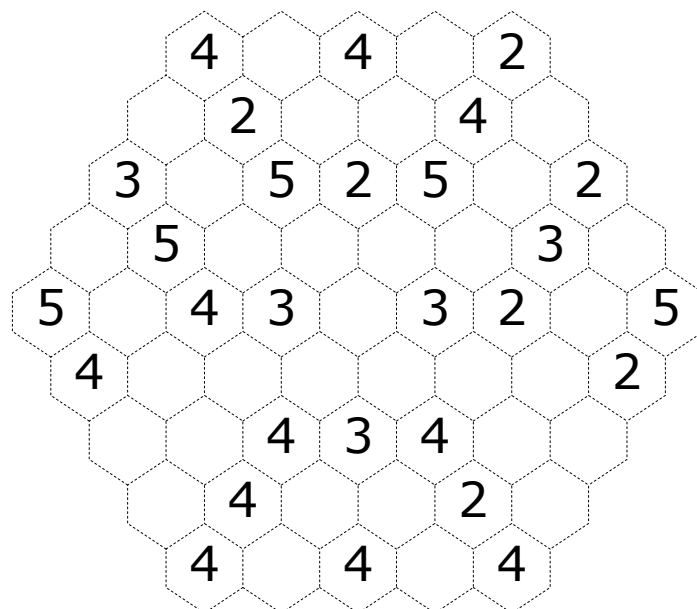


KAMERTJE VERHUREN - HEX

Teken één gesloten rondweg over de rasterlijnen. De rondweg mag zichzelf nergens raken, **ook niet diagonaal**. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan.

SLITHERLINK - HEX

Draw a single closed loop over the grid lines. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The digits indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above that digit.



By Wilbert Zwart



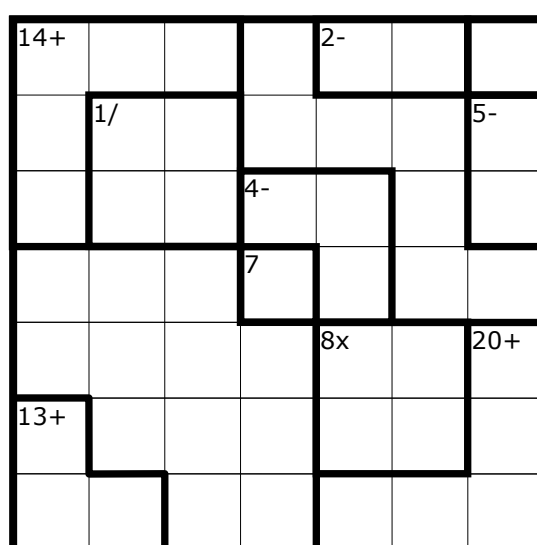
Puzzle ID: #2117

KenKen

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom. De aanwijzing linksboven in elk vetomrand gebied geeft de uitkomst aan van de rekenkundige bewerking (+, -, x, /) die is toegepast op alle getallen in het gebied, beginnend met het grootste getal bij aftrekken of delen. (Zo heeft een gebied met cijfers 1, 2 en 4 bij aftrekken een 1- als aanwijzing, want $4-2-1 = 1$.) Welke rekenkundige bewerking moet worden uitgevoerd is niet altijd als aanwijzing gegeven. Cijfers mogen binnen een gebied herhaald worden.

KenKen

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column. The clue in the upper-left corner of each outlined region corresponds to the result of the arithmetical operation (+, -, x, /) applied successively to all digits in that region, starting at the largest digit when subtracting or dividing (e.g. when subtracting the digits 1, 2 and 4 within a region, the clue would be 1- since $4-2-1 = 1$). The operator is not necessarily given as clue. Digits may be repeated within a region.



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2118

DOMINO LOOP

Plaats alle gegeven dominostenen in het diagram zodat een gesloten rondweg ontstaat die zichzelf niet raakt, **ook niet diagonaal**. Aangrenzende uiteinden van verschillende stenen hebben dezelfde waarde. Aanwijzingen links en boven het diagram geven het aantal door stenen bezette vakjes in de betreffende rij of kolom. Getallen rechts en onder het diagram geven de som van de cijfers in de betreffende rij of kolom. Grijs vakjes maken deel uit van een steen met twee gelijke cijfers.

DOMINO LOOP

Place the given set of dominoes in the grid such that they form a closed loop that does not touch itself, **not even diagonally**. Orthogonal neighbouring cells from different dominoes must be equal. Clues above and on the left of the grid represent the number of cells occupied by dominoes in the that row or column. Clues below and on the right of the grid represent the sum of all digits in the respective row or column. 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 5						
0 6	1 6	2 6	3 6	4 6	5 6	6 6					

6	5	6	5	6	2	4	3	6	5	8	
4											7
7											27
6											30
2											9
4											10
6											27
2											1
7											14
3											5
8											18
7											20
	14	10	10	23	10	3	13	13	19	18	35

By Richard Stolk



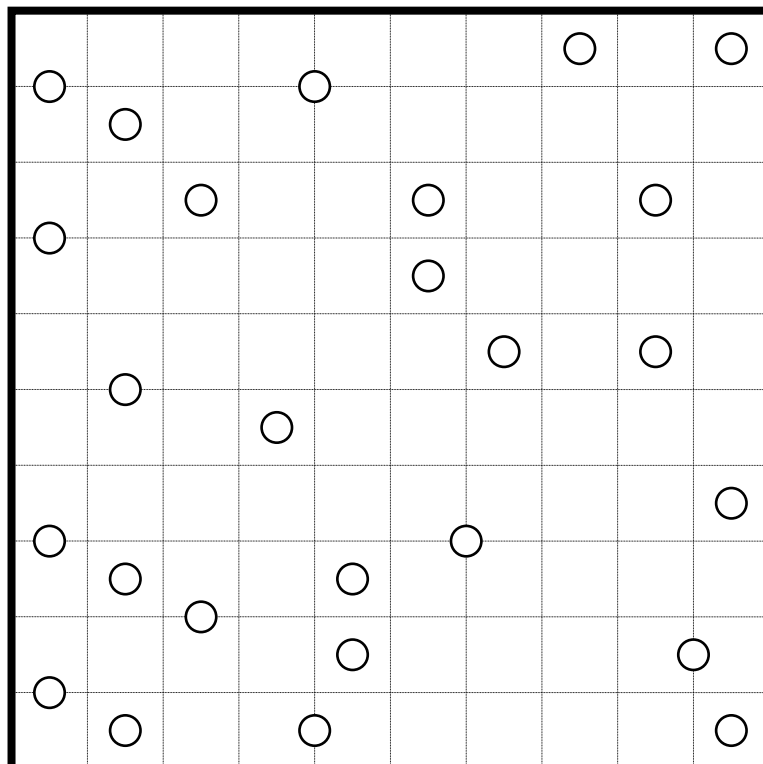
Puzzle ID: #2119

SPIRAL GALAXIES

Verdeel het diagram in gebieden (sterrenstelsels) met rotatiesymmetrie. Elk vakje hoort bij één sterrenstelsel en elk sterrenstelsel bevat precies één cirkel die het draaipunt aangeeft.

SPIRAL GALAXIES

Divide the grid into regions (galaxies) with rotational symmetry. Each cell belongs to exactly one galaxy, and each galaxy has exactly one circle indicating its center of rotation.



By Richard Stolk



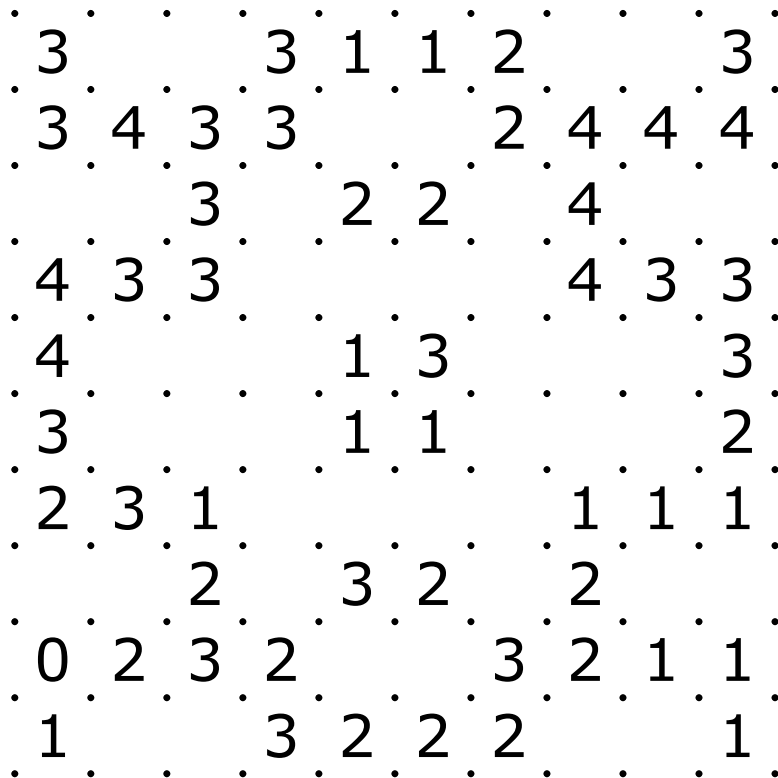
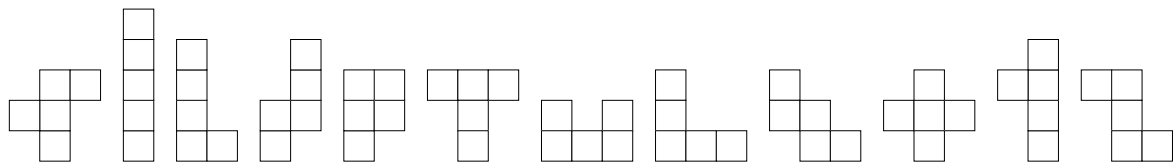
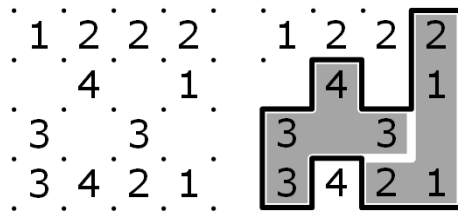
Puzzle ID: #2120

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



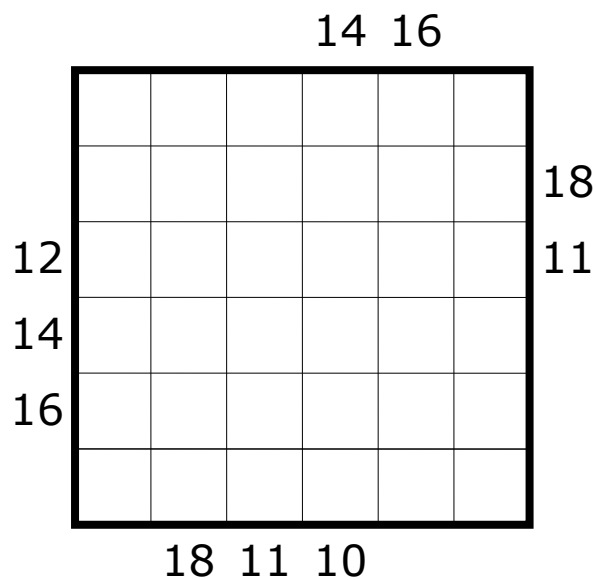
Puzzle ID: #2121

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 Hugo van Rooijen



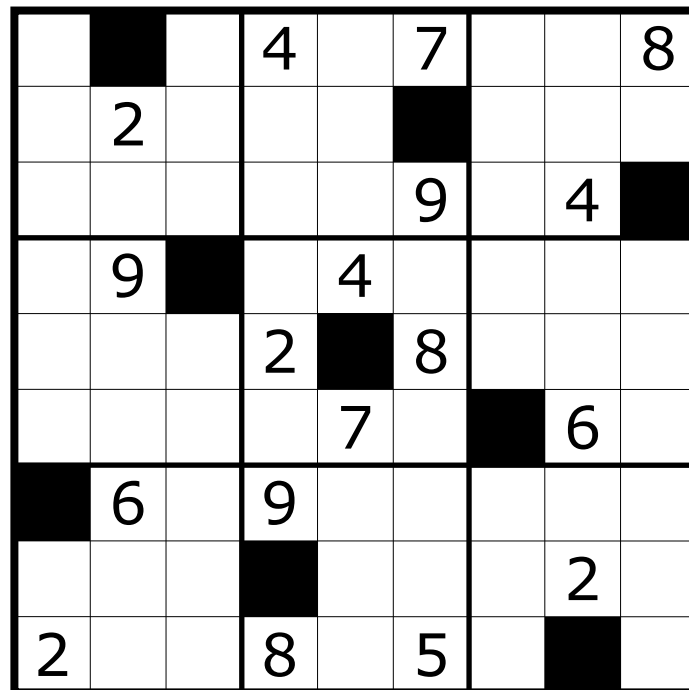
Puzzle ID: #2122

BLACKOUT SUDOKU – DIAGONAL SUMS

Plaats acht verschillende cijfers (1-9) in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van de cijfers in vakjes die diagonaal aan een zwart vakje grenzen is voor alle zwarte vakjes hetzelfde.

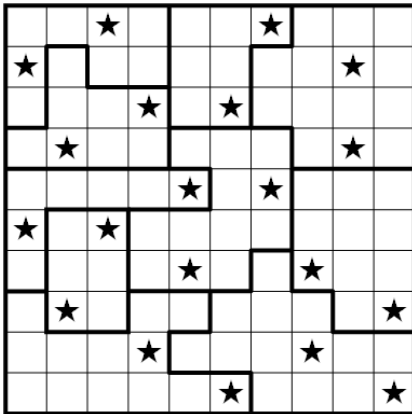
BLACKOUT SUDOKU – DIAGONAL SUMS

Place eight different digits (1-9) in each row, column and 3x3 block. The sum of the digits in cells that touch a black cell diagonally is the same for all black cells.

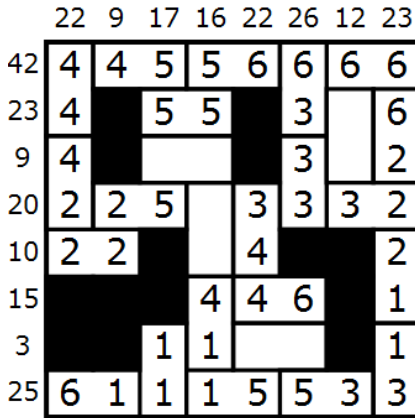


OPLOSSINGEN

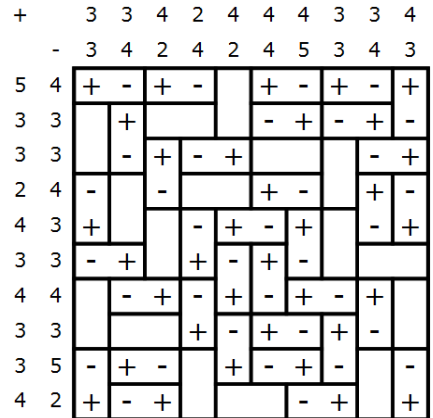
#2100 Sterrenslag



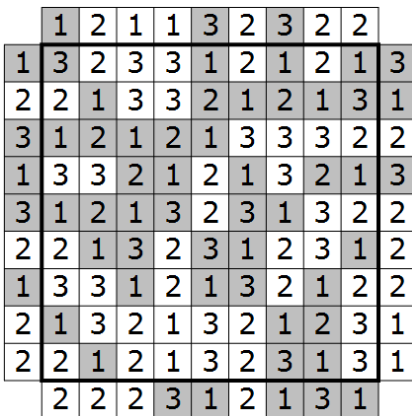
#2101 Domino Sommen



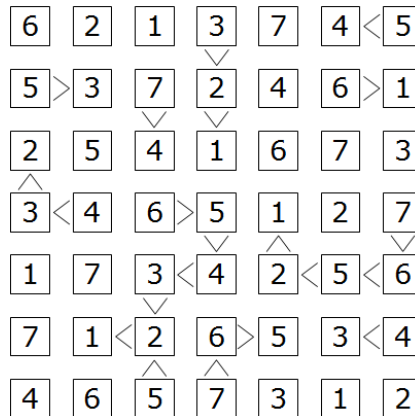
#2102 Magneten



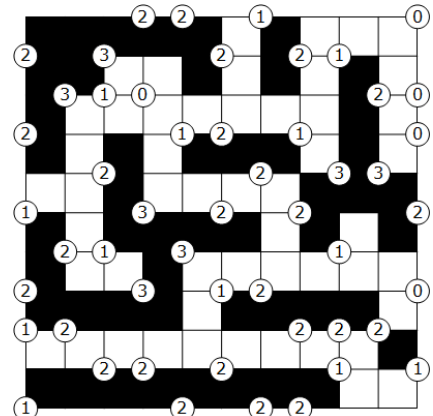
#2103 Buren - Flats



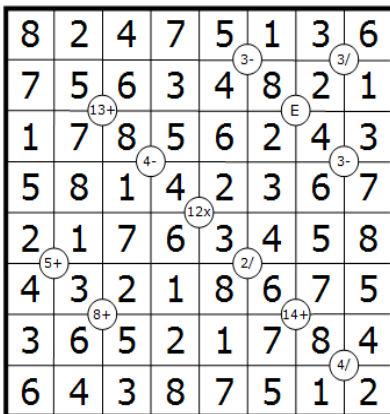
#2104 Futoshiki



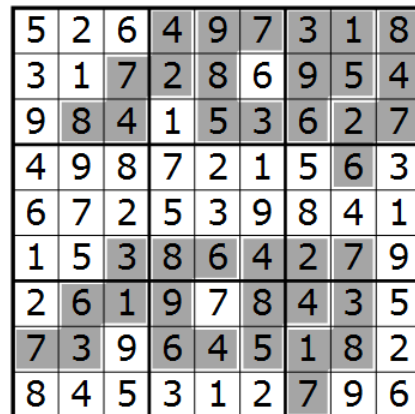
#2105 Kreek



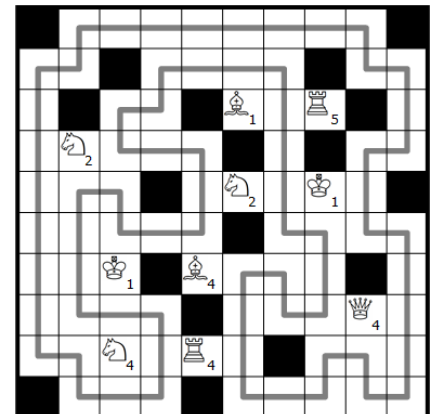
#2106 Mathrax



#2107 Sudoku Consecutive Clone

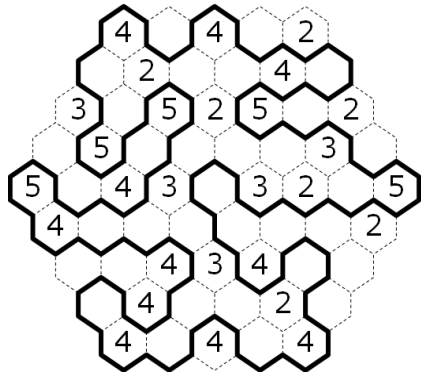


#2108 Yajilin - Schaak



OPLOSSINGEN

#2117 Kamertje verhuuren - Hex



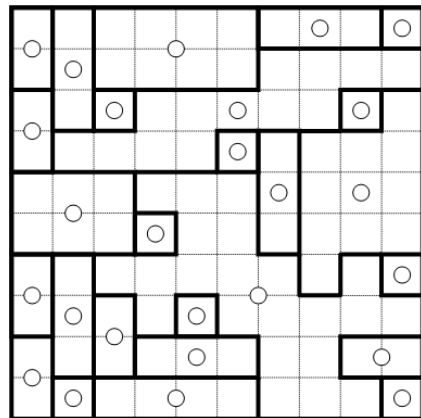
#2118 KenKen

14	2	4	1	6	2	5	7	3
	3	1	2	5	6	4	5	7
	4	3	6	4	1	7	5	2
	1	6	4	7	2	3	5	
	7	5	3	2	8x	4	1	20+
	6	7	5	3	1	2	4	
	5	2	7	4	3	6	1	

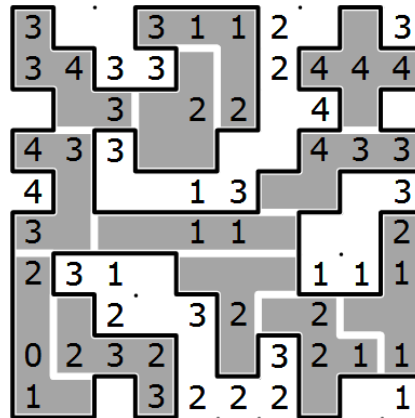
#2119 Domino Loop

	6	5	6	5	6	2	4	3	6	5	8
4				5	0	0	2				7
7		2	2	5			2		4	6	6
6	6	6					4	4	4		6
2	3										6
4	3	1	1								5
6			6	6	0				5	5	5
2					0				1		
7	1	1	1	4	4				1	2	
3	1									2	2
8	0	0	0		3	3	5	5			2
7			0	3	3				4	4	3
	14	10	10	23	10	3	13	13	19	18	35

#2120 Spiral Galaxies



#2121 Turning Fences - Penta



#2122 Flats Plus

						14	16
	4	6	5	3	1	2	
	6	2	1	5	4	3	18
12	2	1	4	6	3	5	11
14	3	5	6	1	2	4	
16	1	4	3	2	5	6	
	5	3	2	4	6	1	
							18 11 10

#2123 Blackout Sudoku Diagonal

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