



# Puzzelmagazine

## Maart 2019

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-03-19	#2144	Kakuro - Route	5*	Tom Groot Kormelink
4-03-19	#2145	Sterrenslag	3*	Bram de Laat
5-03-19	#2146	Spiral Galaxies	3*	Richard Stolk
6-03-19	#2147	Sudoku Logical	4*	Tom Groot Kormelink
7-03-19	#2148	Magneten	4*	Wilbert Zwart
8-03-19	#2149	Pentominos	5*	Bram de Laat
11-03-19	#2150	Japans Vierkant - Labyrinth	2*	Tom Groot Kormelink
12-03-19	#2151	Kreek	3*	Bram de Laat
13-03-19	#2152	Sudoku - Thermometers	3*	Richard Stolk
14-03-19	#2153	Penta Twist	4*	Bram de Laat
15-03-19	#2154	Kamertje verhuren verschoven	5*	Wilbert Zwart
18-03-19	#2155	Letterraam	2*	Saskia Benedictus
19-03-19	#2156	Shakashaka	3*	Bram de Laat
20-03-19	#2157	Yajilin - Schaak	4*	Wilbert Zwart
21-03-19	#2158	Sudoku - Non Consecutive	4*	Richard Stolk
22-03-19	#2159	Kakuro speciaal	6*	Wilbert Zwart
25-03-19	#2160	Sudoku - Neighbours	2*	Richard Stolk
26-03-19	#2161	Walls	3*	Bram de Laat
27-03-19	#2162	Zeeslag	4*	Wilbert Zwart
28-03-19	#2163	Maxi Loop	4*	Bram de Laat
29-03-19	#2164	Capsules	5*	Richard Stolk

KAKURO - ROUTE

Vul **een aantal** witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld. Elke reeks bestaat uitsluitend uit **verschillende** cijfers.

Een aantal vakjes blijft leeg. Teken één gesloten rondweg door alle lege vakjes. De rondweg loopt horizontaal of verticaal en kruist of overlapt zichzelf niet.

KAKURO - LOOP

Fill **some** white cells using digits 1-9, such that the sum of each block of digits equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal applies to the block of digits below it. Within a block all digits are **different**.

Some cells remain empty. All empty cells are traversed by a single closed loop that travels horizontally and vertically and doesn't cross or overlap itself.

3			15			18	9				
10							6				
6		2	2								
			10				15				
	0				12	30					
			16								
22			22				7	0			
8		23									20
		10		14			10	8			
					9				0		
	28										
	17										21
0							6		0		
			22								
						4			9		
9			5				11				

By Tom Groot Kormelink



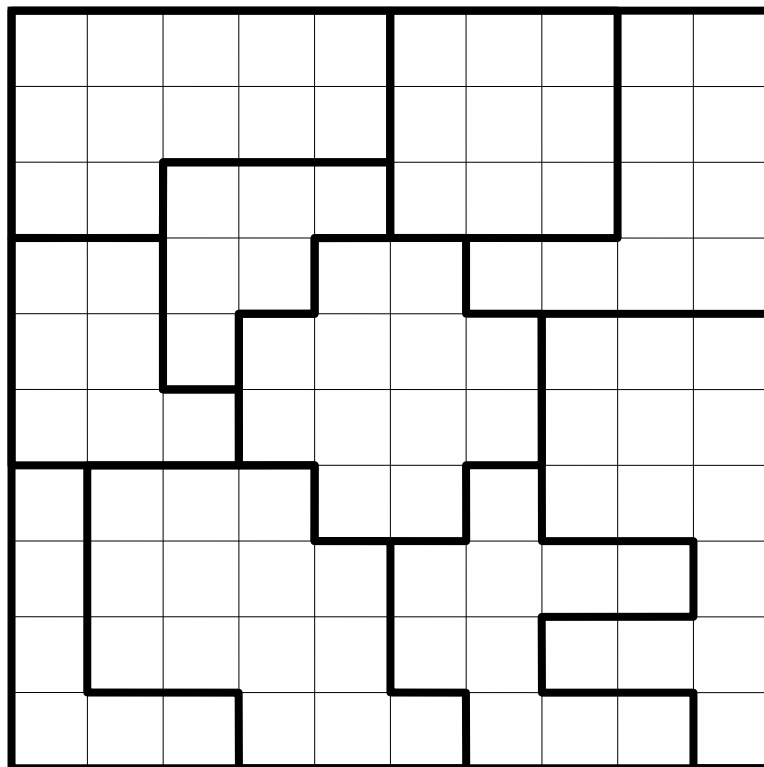
Puzzle ID: #2144

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 Bram de Laat



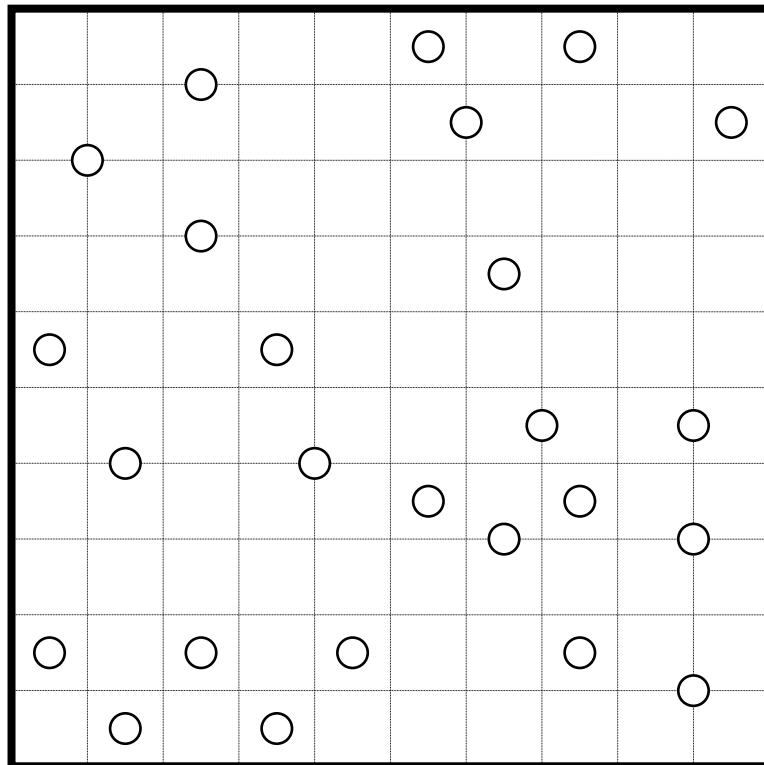
Puzzle ID: #2145

**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: #2146

SUDOKU LOGICAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle gegeven stellingen zijn waar.

SUDOKU LOGICAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All given statements are true.

- |                    |                    |                            |
|--------------------|--------------------|----------------------------|
| $A2 = F3 + G3$     | $D3 = E1 * E1$     | $E9 = A8 + F8$             |
| $A4 = \text{even}$ | $D5 > D6$          | $F2 = G3 + H3$             |
| $A7 = \text{even}$ | $D7 = \text{even}$ | $G2 > I3$                  |
| $A9 = A6 + A8$     | $E1 = \text{even}$ | $G3 = \text{oneven (odd)}$ |
| $B3 = C2 * C3$     | $E2 > F2$          | $G8 = F9 * F9$             |
| $B6 = H5$          | $E5 > E7$          | $H2 = A1 * A4$             |
| $C8 < G9$          | $E8 = I1$          | $H3 = \text{oneven (odd)}$ |
| $D1 = A4 * D7$     |                    |                            |

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									



MAGNETEN

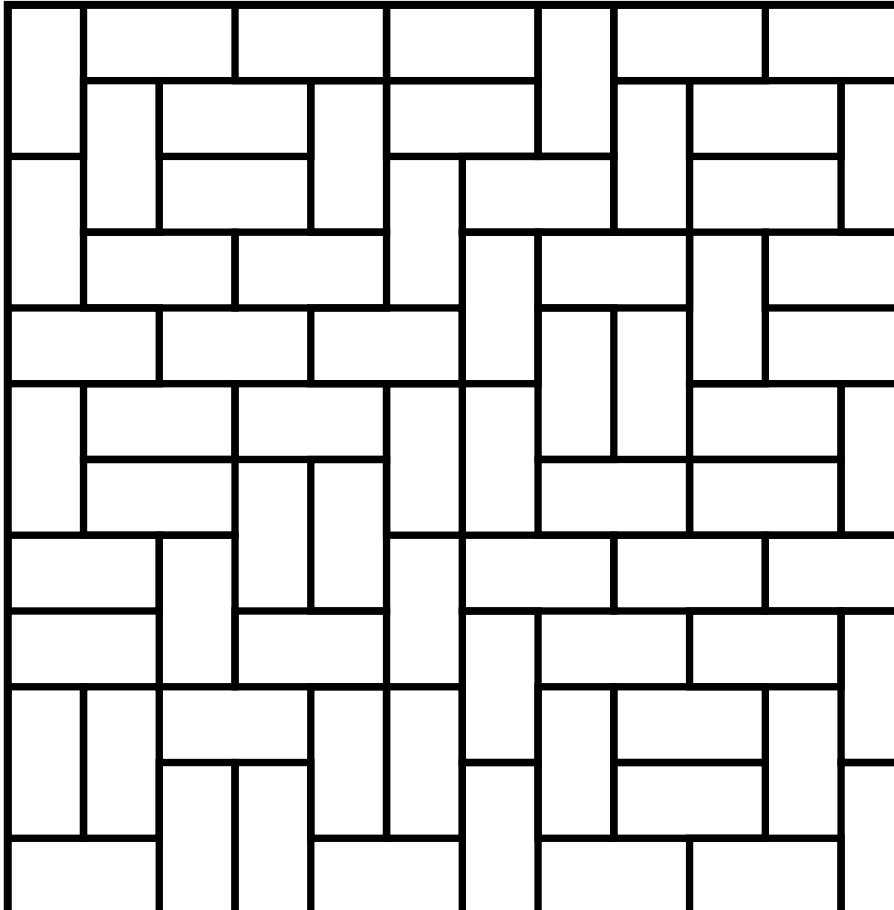
Plaats in sommige 1x2-blokken magneten, waarbij elke magneet een plus- en een minpool heeft. Gelijke symbolen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

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.

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

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



By Wilbert Zwart



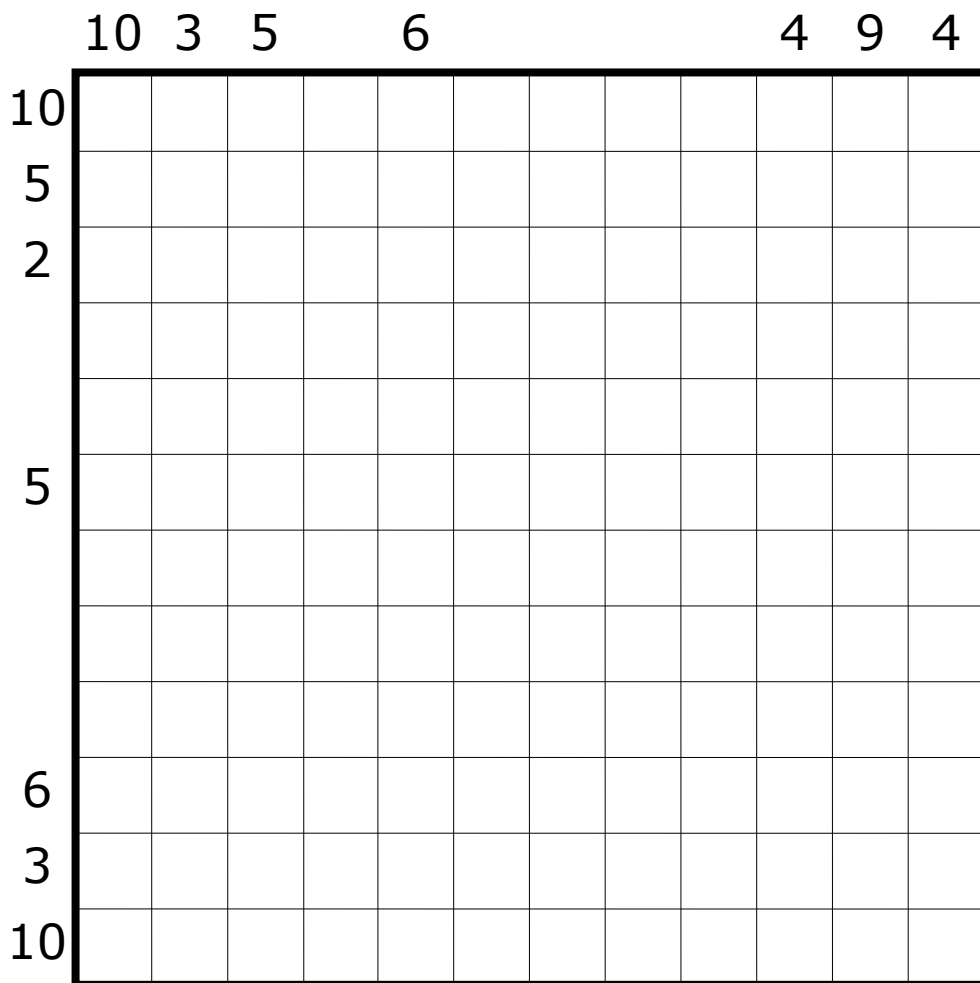
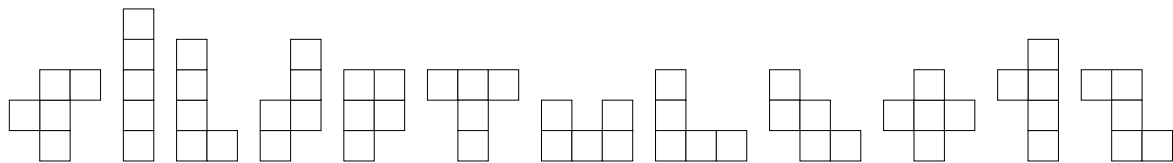
Puzzle ID: #2148

PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in de betreffende rij of kolom door pentominos bezet zijn.

PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Clues outside the grid indicate how many cells in that row or column are occupied by pentominos.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2149

JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats cijfers 1-7 in alle lege vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Teken daarnaast één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt door alle witte vakjes van het diagram. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de getallen op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

JAPANESE SUMS - LABYRINTH

Place digits 1-7 into all empty cells such that no digit is repeated within a row or column. Additionally, draw a single closed loop that travels horizontally and vertically through all white cells of the grid. Clues outside the grid indicate the sums of the digits on each loop segment in the respective row, in the correct order.

		10						
2	4	4					1	2
4	3	2					4	3
		7					3	4
							1	2
							2	1
							4	3
							3	4
							2	1
							3	4
							1	2
							4	3
							2	1
							4	3
							3	4
							1	2

		16	8	4							
3	8	10	7								
	9	10	9								
	9	7	8								
	7	9	12								
7	10	5	6								
		21	7								

By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2150

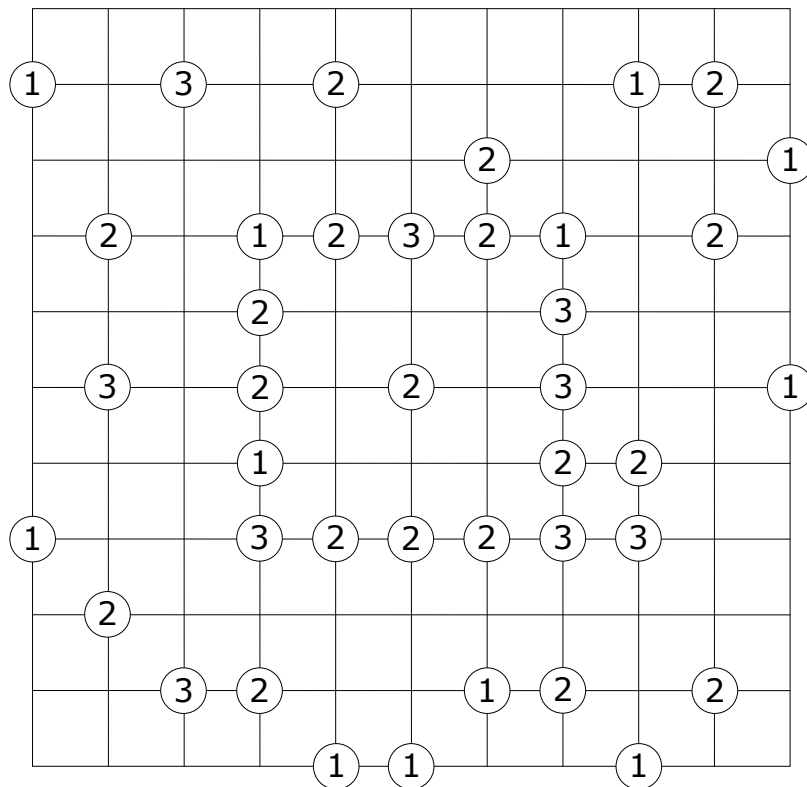


KREEK

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.

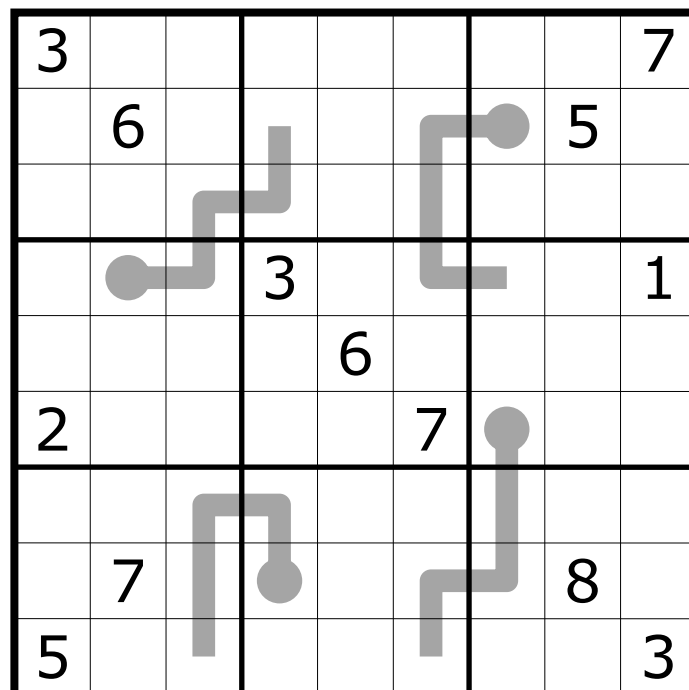


SUDOKU - THERMOMETERS

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elke thermometer zijn verschillend en staan vanaf het bolletje in oplopende volgorde.

SUDOKU - THERMOMETERS

Place the digits 1-9 in every row, column and 3x3 block. The digits in each thermometer are different and, starting at the bulb, are placed in increasing order.

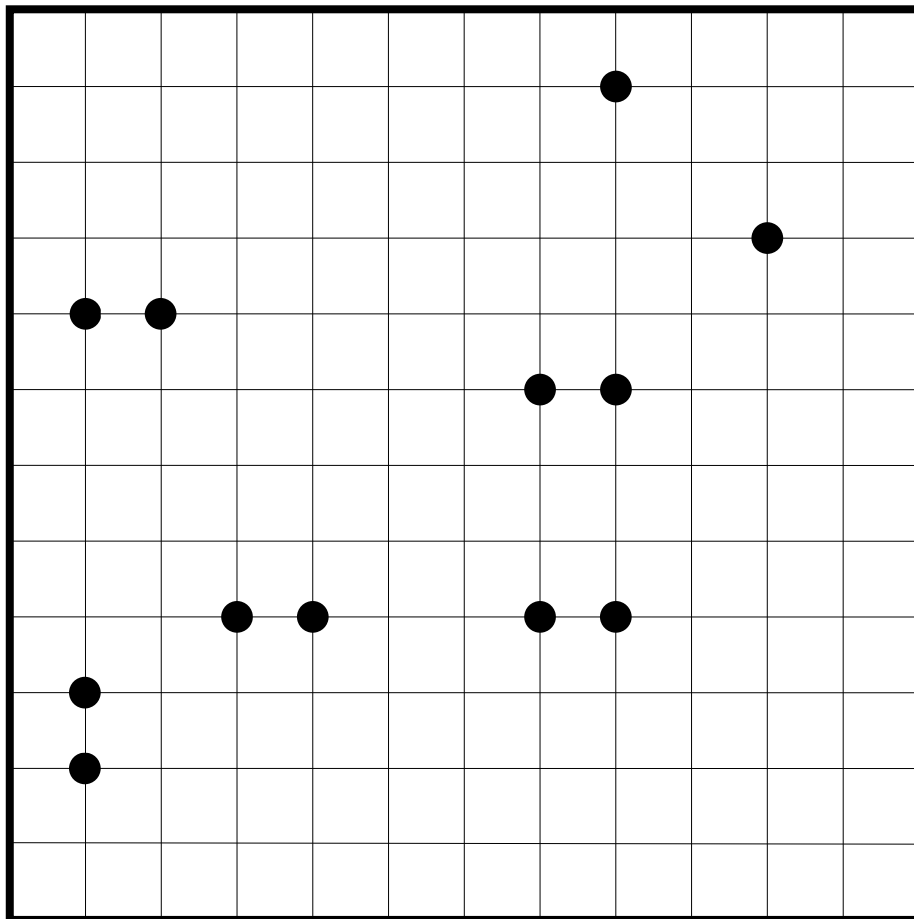
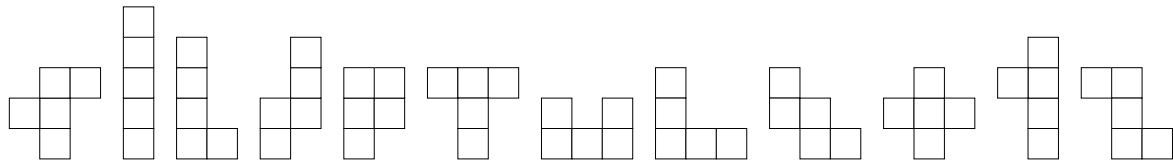


PENTA TWIST

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 Bram de Laat



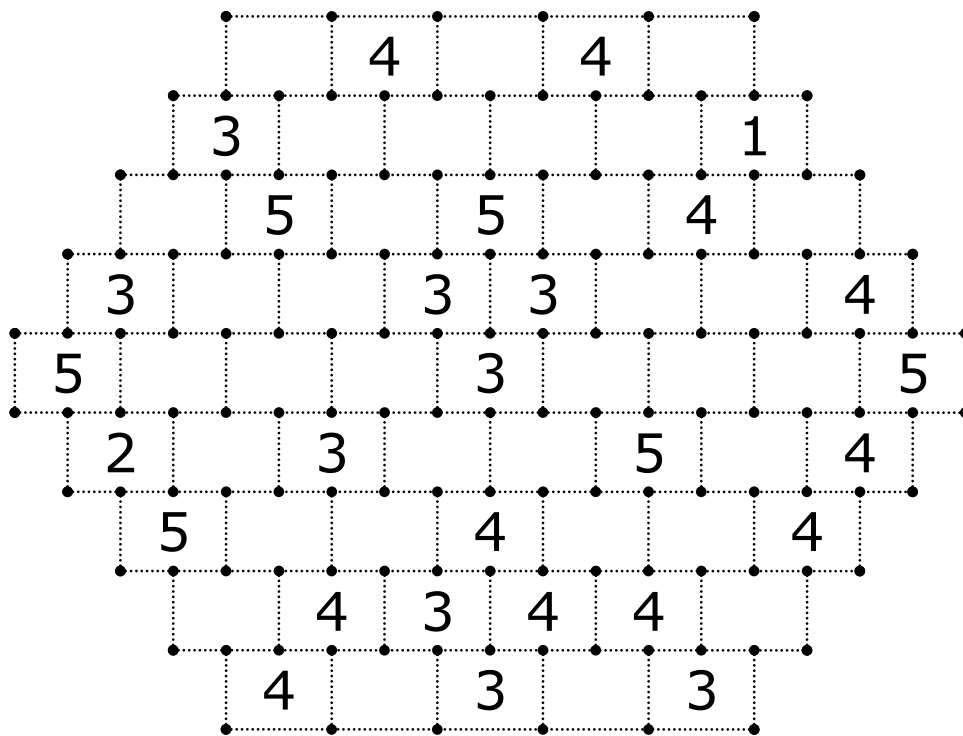
Puzzle ID: #2153

KAMERTJE VERHUREN - VERSCHOVEN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan.

SLITHERLINK - SHIFTED

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself. The digits indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above that digit.

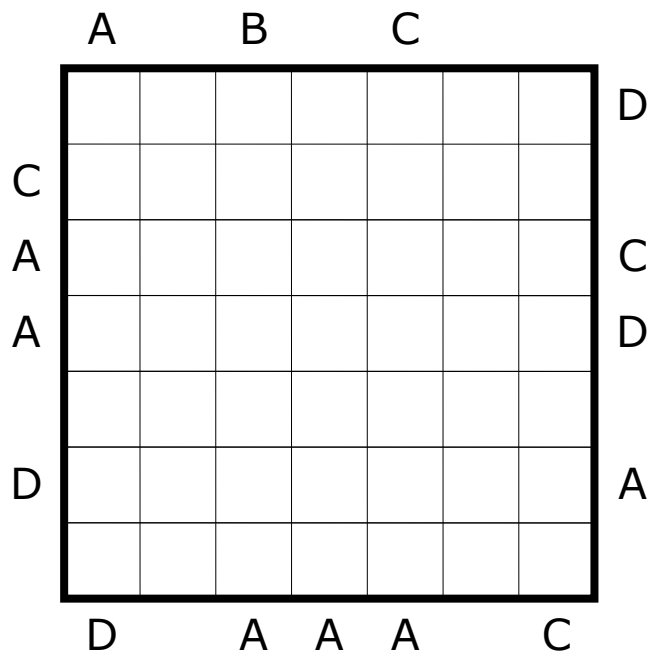


LETTERRAAM

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.

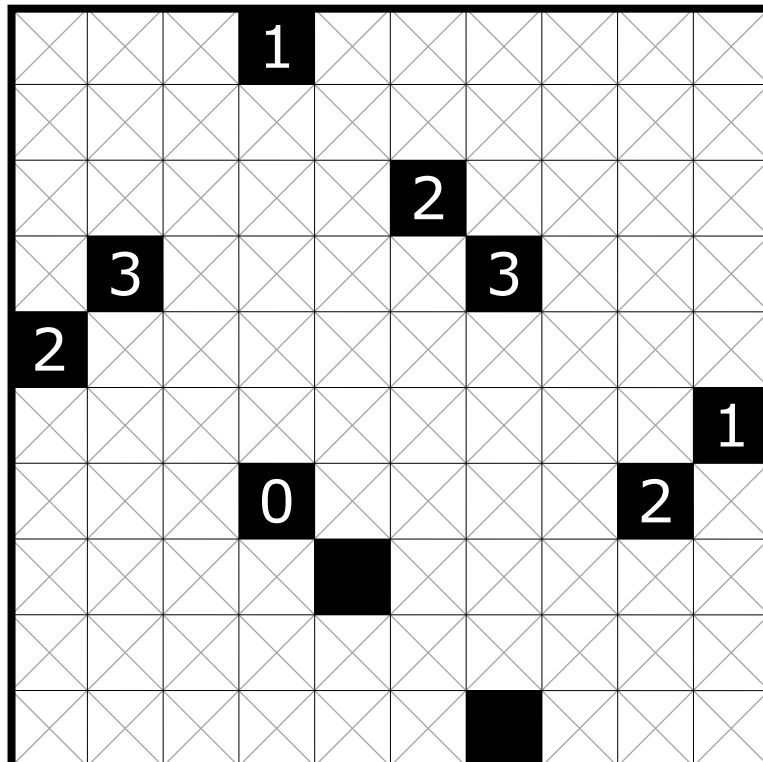


**SHAKASHAKA**

Maak enkele driehoeken zwart zodat de overgebleven witte gebieden rechthoeken vormen die of orthogonaal of diagonaal geplaatst zijn. Aanwijzingen in zwarte vakjes geven aan hoeveel van de direct aangrenzende driehoeken moeten worden gekleurd. Er zijn geen volledige zwartgemaakte vakjes.

**SHAKASHAKA**

Blacken some triangles such that the remaining white regions form rectangles that are positioned either orthogonally or diagonally. Clues in black cells indicate how many directly adjacent triangles must be blackened. No cells are fully blackened.

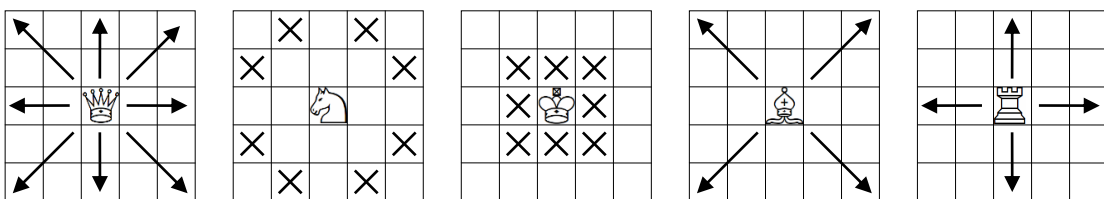
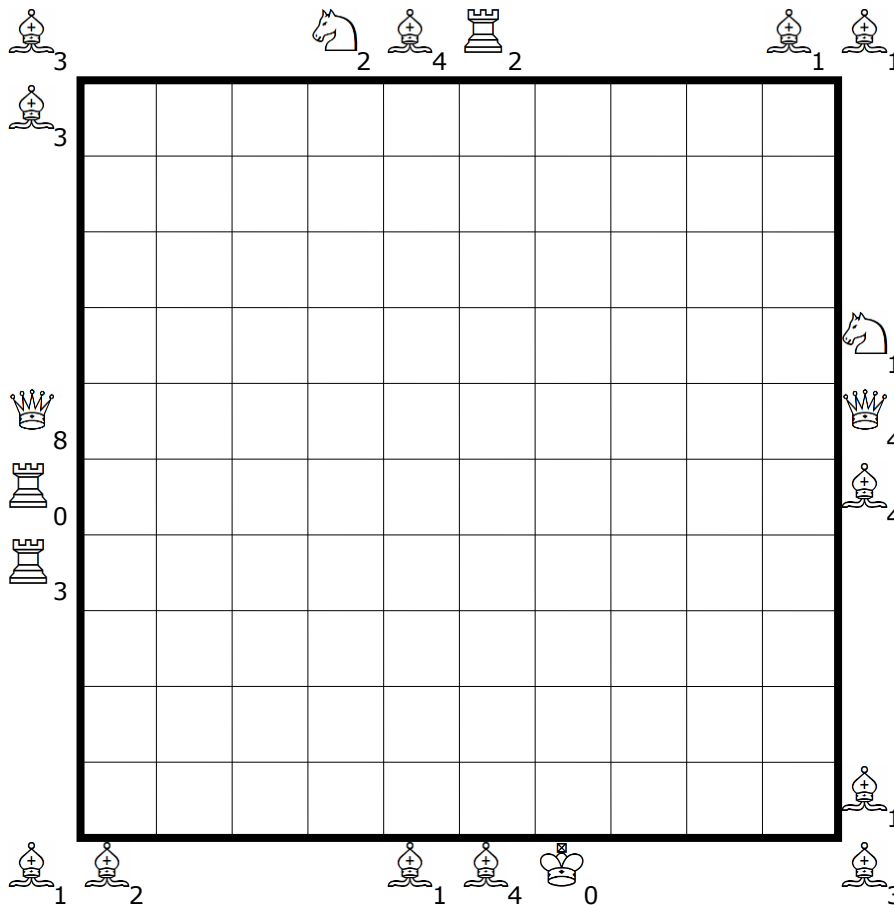


YAJILIN - SCHAAK

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. Een schaakstuk wordt hierbij niet geblokkeerd door 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 can reach exactly the corresponding number of black cells. It is specified which cells might be reached by each chess piece. A chess piece cannot be blocked by 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: #2157

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

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

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. No digits in two orthogonally adjacent cells are consecutive.

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



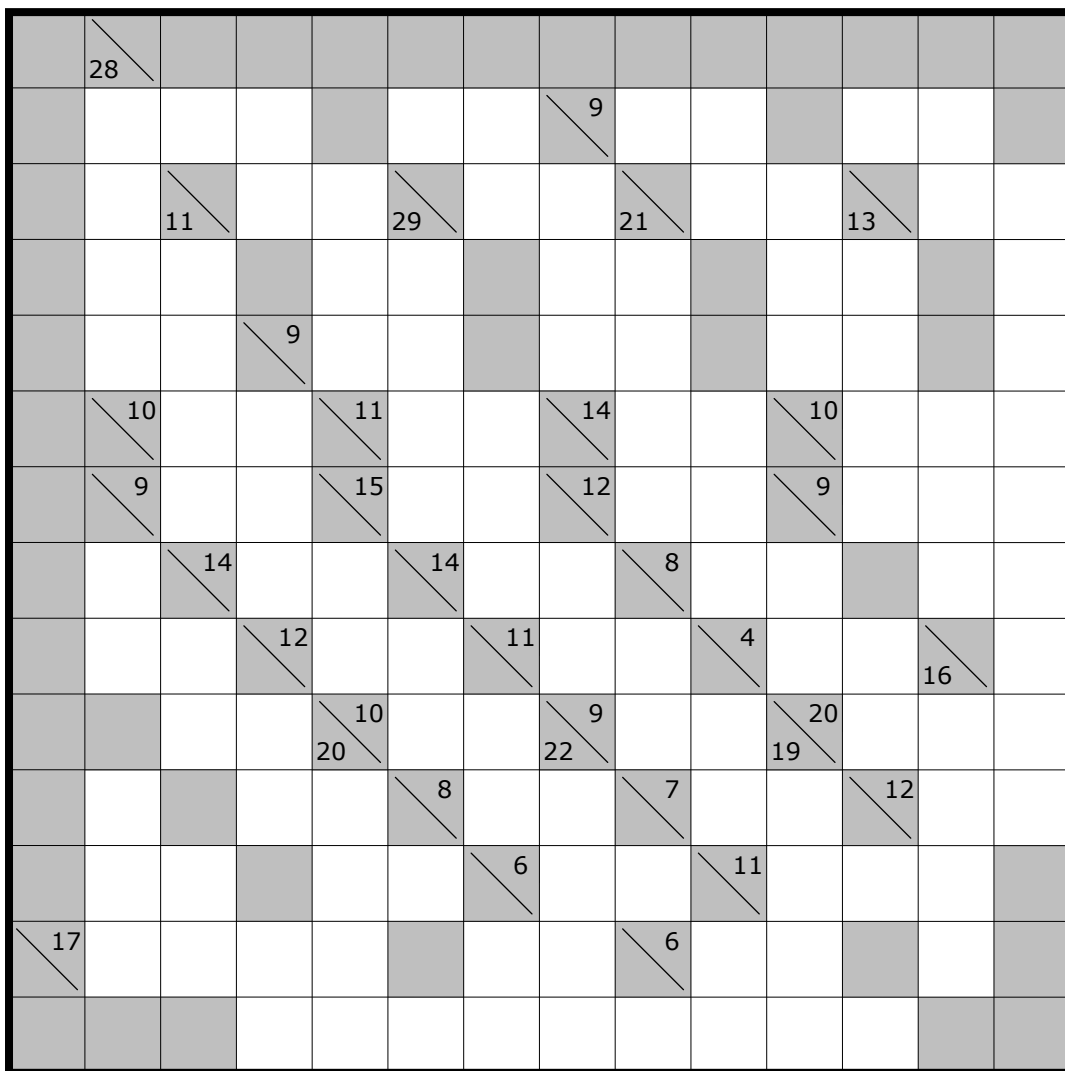


**KAKURO SPECIAAL**

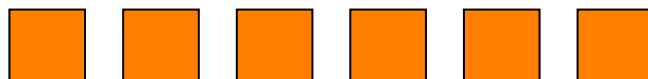
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij en kolom, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld.

**KAKURO SPECIAL**

Place the digits 1-9 exactly once in each row and column, such that the sum of each block of digits equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal applies to the block of digits below it.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2159

SUDOKU - NEIGHBOURS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Getallen buiten het diagram moeten in de gegeven volgorde als directe burenen in de betreffende rij of kolom geplaatst worden.

Deze puzzel is gemaakt voor het UK Open Sudoku Championship 2019.

SUDOKU - NEIGHBOURS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits outside the grid have to be placed in the given order as direct neighbours in the respective row or column.

This puzzle has been written for the UK Open Sudoku Championship 2019.

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

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

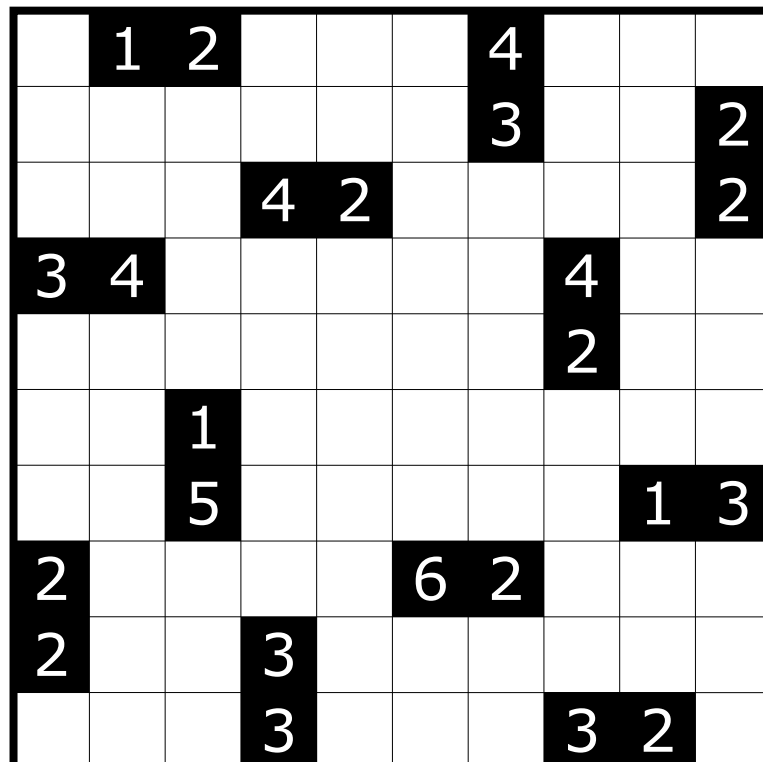


WALLS

Plaats een horizontaal of verticaal lijnstuk in elk leeg vakje. De aanwijzingen in de zwarte vakjes geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die met dit vakje verbonden zijn.

WALLS

Place a horizontal or vertical line segment in every white cell. Clues in black cells indicate the total length of line segments connected to that cell.



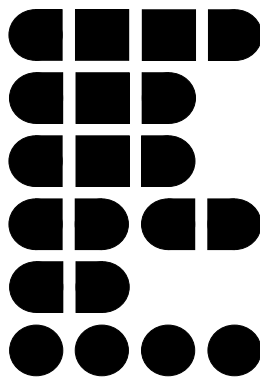
**ZEESLAG**

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, **ook niet diagonaal**. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

**BATTLESHIPS**

Place the given fleet in the grid, with every ship segment filling a single cell. Ships are placed horizontally or vertically, and do not touch each other, **not even diagonally**. Clues outside the grid indicate how many cells are occupied by ship segments.

	6	2	1	8		1			
3									
1									
6									
1									
3									



By Wilbert Zwart



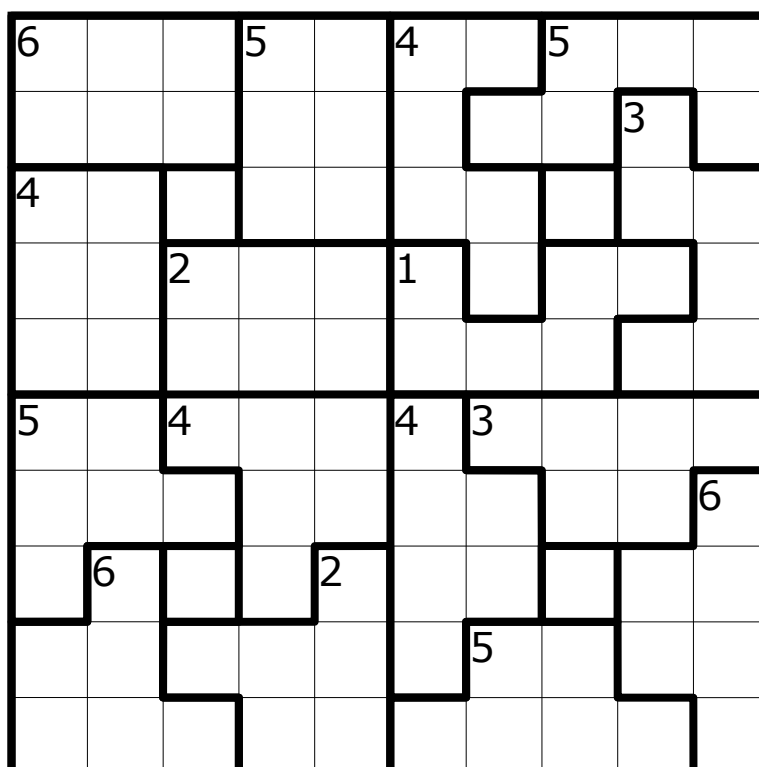
Puzzle ID: #2162

MAXI LOOP

Teken één enkele gesloten rondweg door alle vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen in een vetomrand gebied geven de lengte aan van het langste stuk aaneengesloten rondweg in dat gebied.

MAXI LOOP

Draw a single closed loop that visits all cells by connecting the centres of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues inside a bold outlined region indicate the length of the longest connected part of the loop in that region.

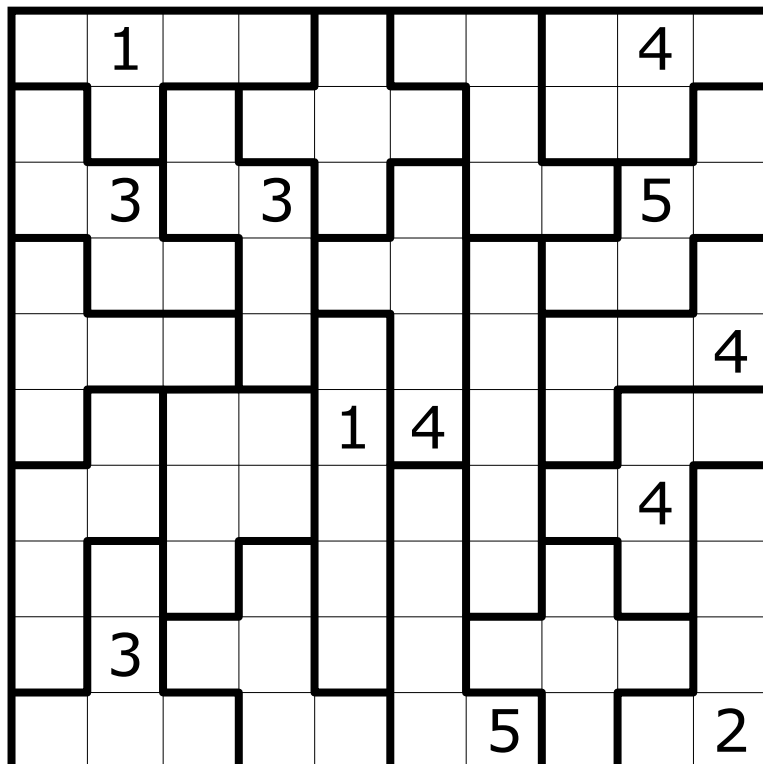


CAPSULES

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Gelijke cijfers kunnen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

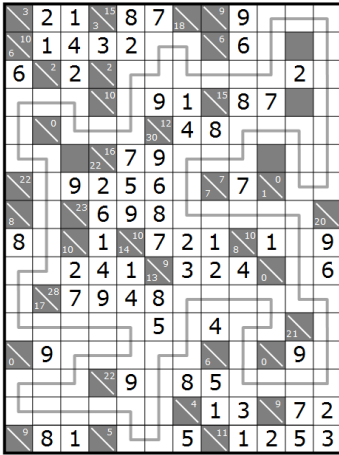
CAPSULES

Place the digits 1-5 exactly once in every bold outlined area. Equal digits never touch each other, **not even diagonally**.



OPLOSSINGEN

#2144 Kakuro - Route



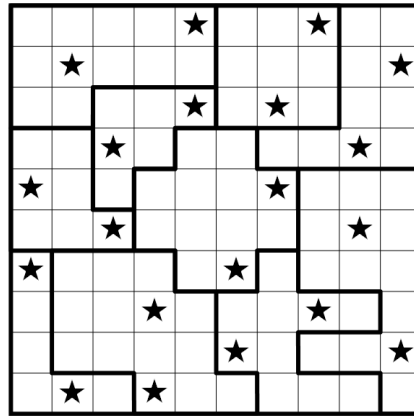
#2147 Sudoku Logical

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1	8	7	4	9	3	6	2	5
B	4	5	6	2	1	7	9	8	3
C	9	3	2	8	5	6	1	7	4
D	8	1	4	3	6	5	2	9	7
E	2	7	9	1	8	4	5	3	6
F	5	6	3	7	2	9	8	4	1
G	7	9	5	6	3	2	4	1	8
H	6	4	1	9	7	8	3	5	2
I	3	2	8	5	4	1	7	6	9

#2150 Jap. vierkant - Labyrinth

16	8	4	4	5	7	6	2	1	3	
3	8	10	7	1	2	3	5	6	4	7
	9	10	9	2	7	4	1	5	3	6
	9	7	8	5	3	1	7	6	2	
	7	9	12	6	1	2	3	4	7	5
7	10	5	6	7	4	6	2	3	5	1
	21	7	3	6	5	7	1	2	4	

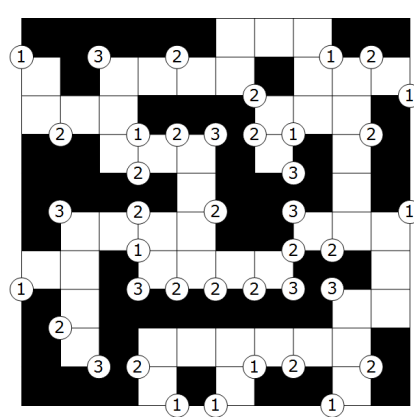
#2145 Sterrenslag



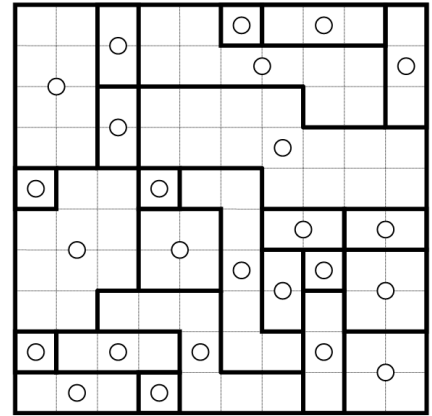
#2148 Magneteten

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

#2151 Kreek



#2146 Spiral Galaxies



#2149 Pentominos

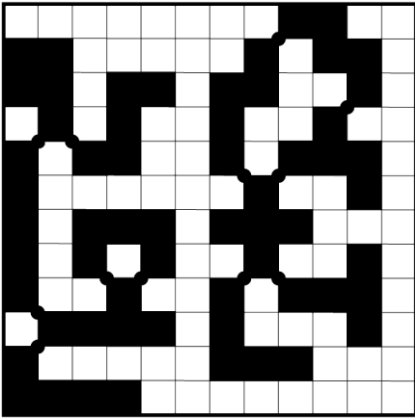
	10	3	5	6			4	9	4
10									
5									
2									
5									
6									
3									
10									

#2152 Sudoku - Thermometers

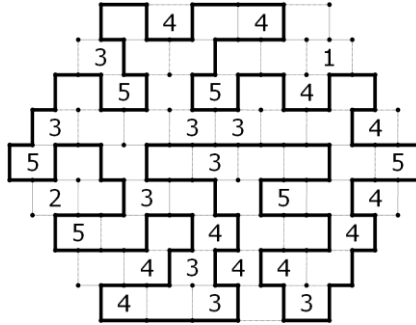
3	4	5	6	1	2	8	9	7
8	6	2	9	7	3	1	5	4
1	9	7	8	5	4	2	3	6
7	5	6	3	2	8	9	4	1
4	3	9	5	6	1	7	2	8
2	8	1	4	9	7	3	6	5
6	1	3	2	8	5	4	7	9
9	7	4	1	3	6	5	8	2
5	2	8	7	4	9	6	1	3

OPLOSSINGEN

#2153 Penta Twist



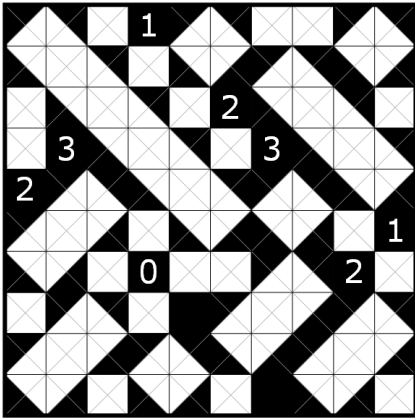
#2154 Kamertje verhuren versch.



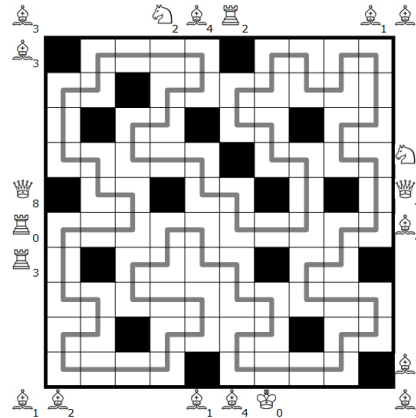
#2155 Letterraam

	A	B	C	D	
A	A	B	C	D	D
C	C		D	A	B
A		A	D	B	C
A			A	B	C
D	B	C		D	A
D	D	B	C	A	
		D	A		B
	D	A	A	A	C

#2156 Shakashaka



#2157 Yajilin - Schaak



#2158 Sudoku - Non Consecutive

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

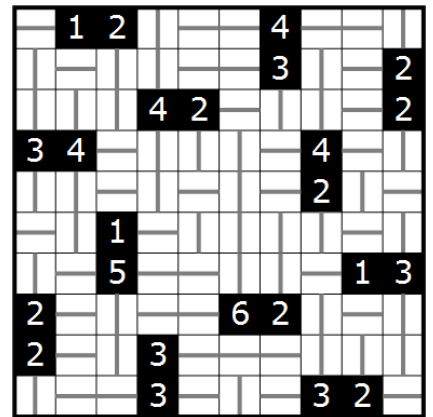
#2159 Kakuro Speciaal

28										
4	6	1	3	5	9	2	7	9	8	
7	5	3	4	1	8	6	9	2		
9	2	7	5	3	1	8	4	6		
8	1	9	2	7	5	9	4	6	3	
10	3	7	9	2	8	6	1	4	5	
9	5	4	8	7	3	9	2	6	1	
3	9	5	6	8	1	7	2	4		
2	9	8	4	6	5	1	3	7		
	4	2	1	9	6	3	5	7	8	
6	8	4	1	7	2	5	3	9		
5	8	9	6	2	4	3	7	1		
17	1	7	3	6	8	9	4	2	5	
		6	1	2	3	4	7	5	9	8

#2160 Sudoku - Neighbours

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

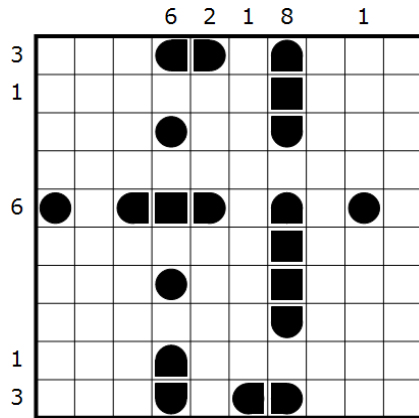
#2161 Walls



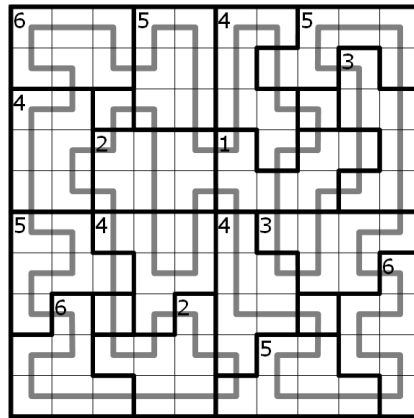


OPLOSSINGEN

#2162 Zeeslag



#2163 Maxi Loop



#2164 Capsules

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