



Puzzelmagazine

Mei 2019

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

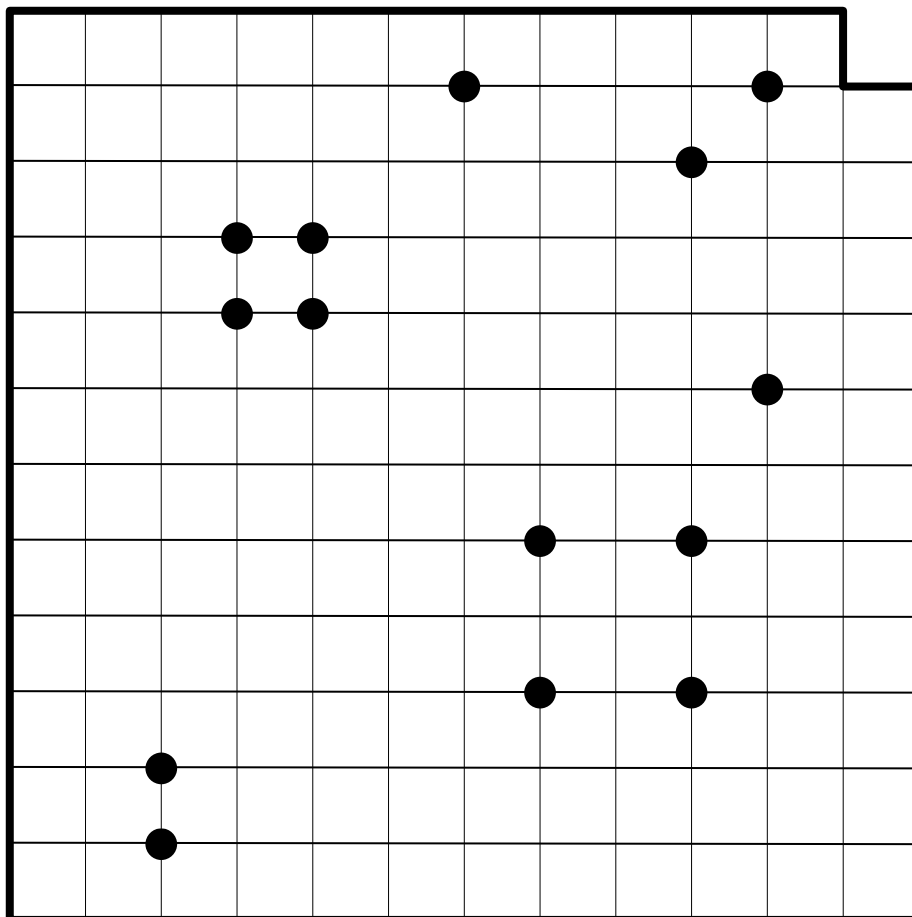
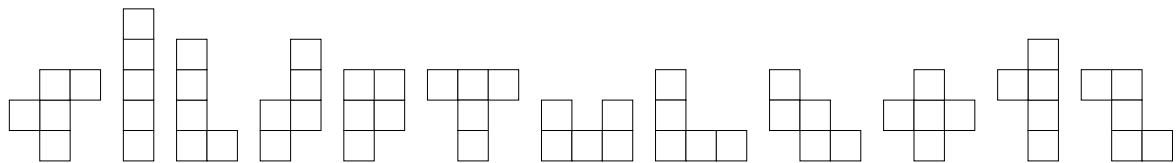
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-05-19	2187	Penta Twist	3*	Bram de Laat
2-05-19	2188	Sudoku - Non Consecutive	4*	Richard Stolk
3-05-19	2189	Kamertje verhuren - verschoven	4*	Wilbert Zwart
6-05-19	2190	Mochikoro	2*	Richard Stolk
7-05-19	2191	Sudoku - Nearest consecutive	3*	Wilbert Zwart
8-05-19	2192	Yin Yang	3*	Richard Stolk
9-05-19	2193	Zeeslag	4*	Wilbert Zwart
10-05-19	2194	Kreek	4*	Bram de Laat
13-05-19	2195	Hidato	2*	Richard Stolk
14-05-19	2196	Kakuro speciaal	3*	Wilbert Zwart
15-05-19	2197	Nurikabe	3*	Arvid Baars
16-05-19	2198	Sudoku - Partial Twins	4*	Richard Stolk
17-05-19	2199	Pentominos	4*	Bram de Laat
20-05-19	2200	Sudoku No Touch	2*	Richard Stolk
21-05-19	2201	Tentje-Boompje	3*	Wilbert Zwart
22-05-19	2202	Slalom	3*	Annick Weyzig
23-05-19	2203	Japans vierkant sudoku	4*	Tom Groot Kormelink
24-05-19	2204	Hongaarse pentominos	5*	Richard Stolk
27-05-19	2205	Renban	2*	Wilbert Zwart
28-05-19	2206	Japans vierkant - Labyrinth	3*	Tom Groot Kormelink
29-05-19	2207	Cave	3*	Richard Stolk
30-05-19	2208	Krokpkuro	4*	Tom Groot Kormelink
31-05-19	2209	Domino Sommen	5*	Wilbert Zwart

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: #2187

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

Deze puzzel is gemaakt voor het Poolse Sudoku kampioenschap 2019.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

This puzzle was written for the Polish Sudoku Championship 2019.

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

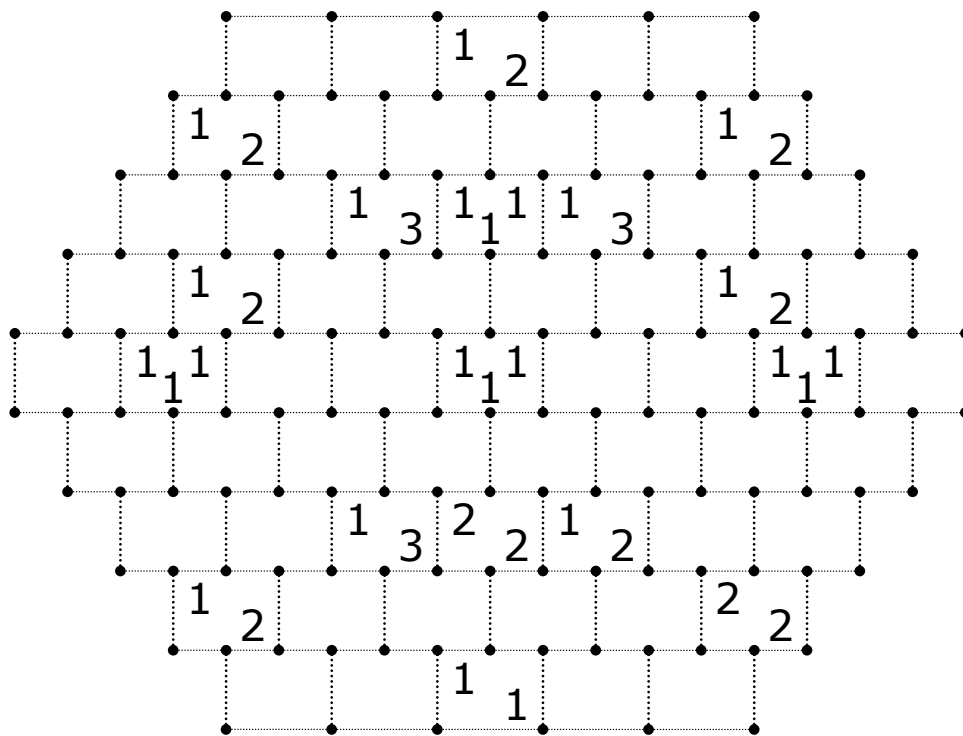


KAMERTJE VERHUREN - VERSCHOVEN

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. Indien er meerdere cijfers in een vakje staan dan staan de verschillende lijnstukken rondom het betreffende vakje los van elkaar.

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. If there are more digits in one cell, the different parts of the loop around that cell are not connected.



By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2189

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.

		4							
				4					3
		3							
2					2				
			3						
						4			
				3					2
							2		
4					3				
							4		

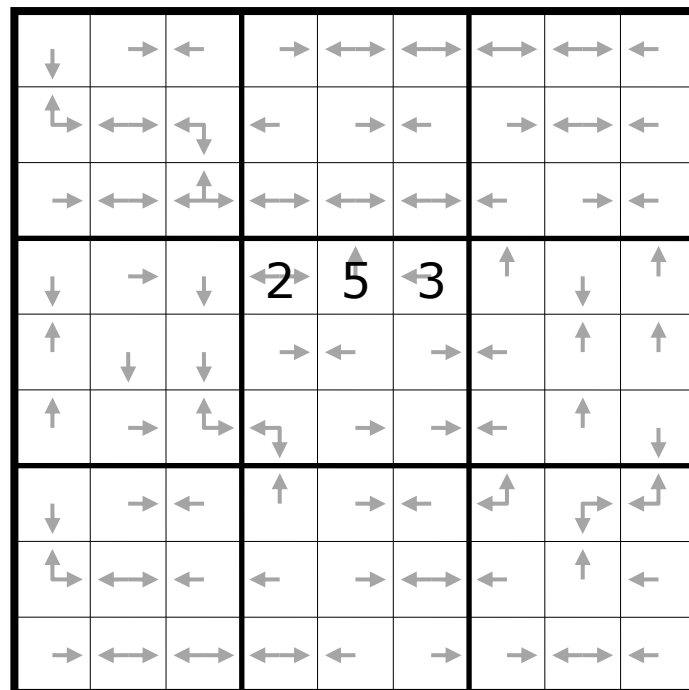
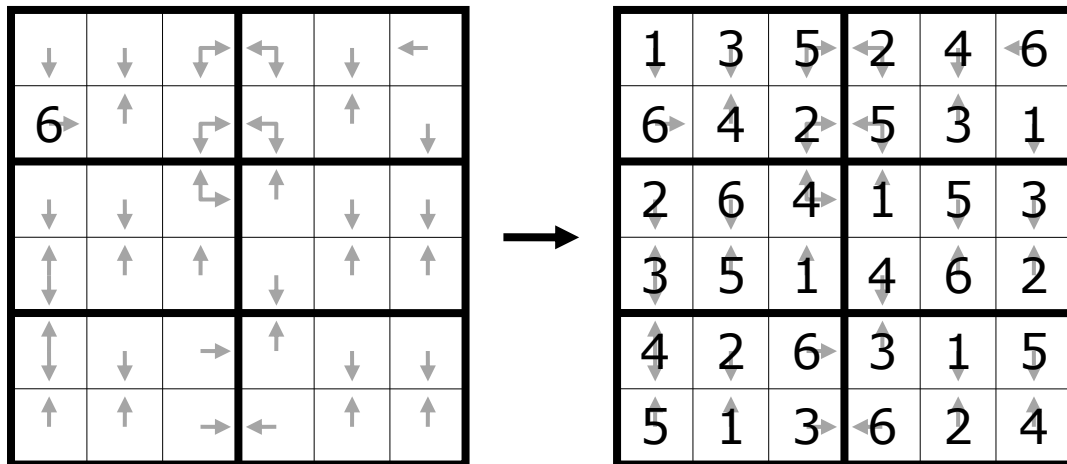


SUDOKU – NEAREST CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Pijlen wijzen in de richting(en) van het dichtstbijzijnde opeenvolgende cijfer (één hoger óf lager).

SUDOKU – NEAREST CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Arrows point in the direction(s) of the nearest consecutive digit.



By Wilbert Zwart



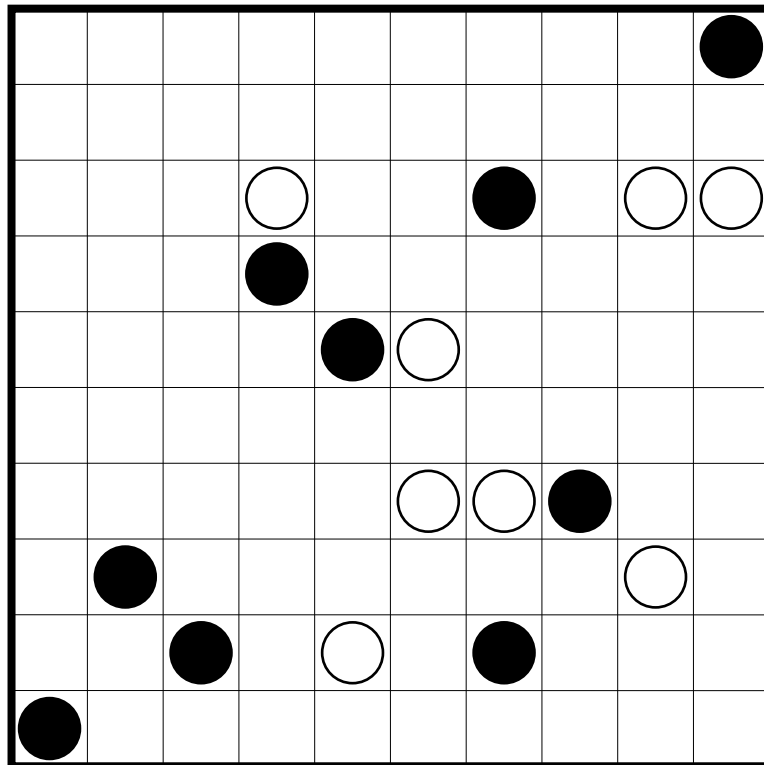
Puzzle ID: #2191

YIN YANG

Plaats een zwart of wit rondje in elk vakje, zodat zowel alle vakjes met witte als alle vakjes met zwarte rondjes een aaneengesloten gebied vormen. Nergens ontstaat een gebied van 2x2 met gelijkgekleurde rondjes.

YIN YANG

Place a black or a white circle in every cell such that all cells with white circles and all cells with black circles form a single connected area. No 2x2 area can contain four circles of the same colour.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2192

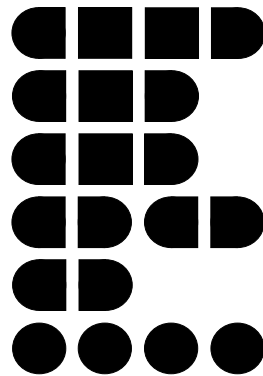
ZEESLAG

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**. Vakjes met water blijven leeg. 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**. Cells with water remain empty. Clues outside the grid indicate how many cells are occupied by ship segments.

	2	1	4	2	1	4	1	2	1	2
1						●				
1	≈									≈
4									≈	
2							≈			
2										≈
2		●								
2										≈
1										
3										
2										



By Wilbert Zwart



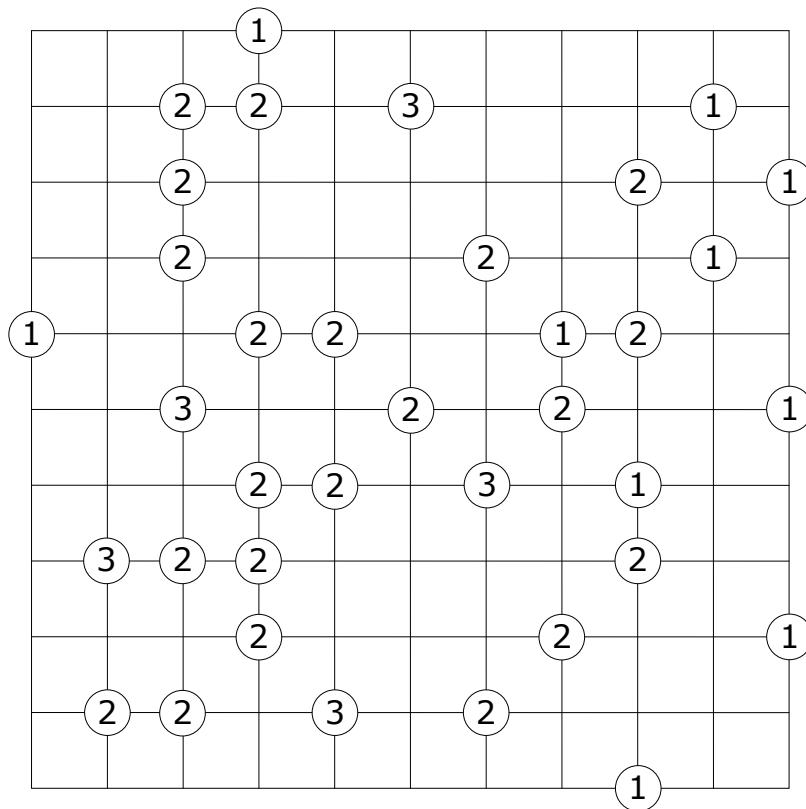
Puzzle ID: #2193

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.



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.

				12	10		6
	19		22				4
	18	21					
					27	1	
		35	29				
40			31	52			59
	45			64		54	
	43	47	49				



KAKURO SPECIAAL

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat elk cijfer in elke rij en kolom precies één keer voorkomt. De som van een reeks cijfers is gelijk 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

Fill all white cells using digits 1-9, such that each digit appears exactly once in every row and column. 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.

	14	21			13	14							27
38							14			7			
			4	18	23						7		
24					19			9	12				
		16				11				10			
12			17				10					15	
15				18				12				9	
	12				19				14				
		14				20					11		
			11				24					6	
18		10					10					13	
				11				22					19
				14				11				14	
									23				
									8				
			25										
								39					

By Wilbert Zwart



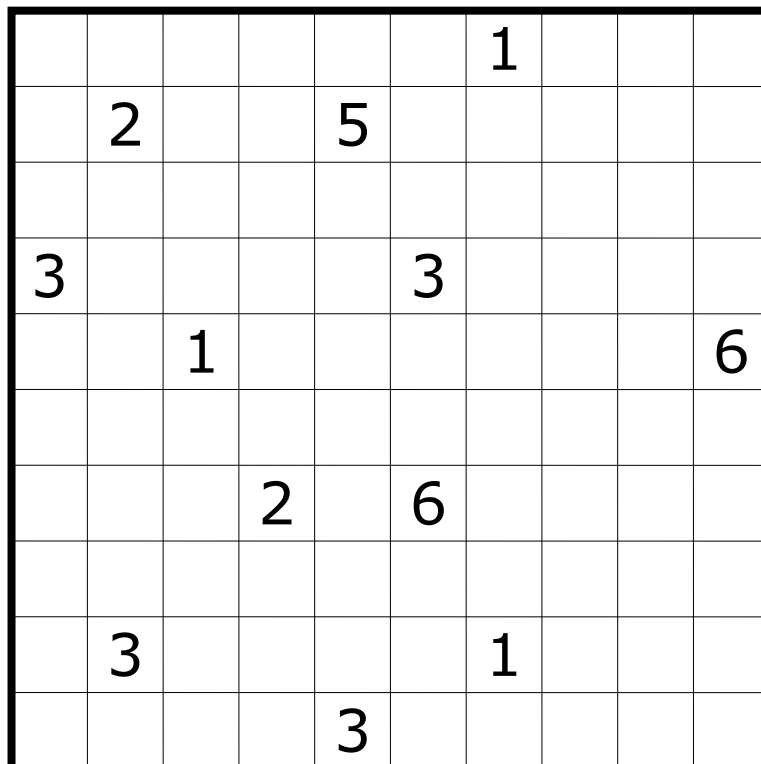
Puzzle ID: #2196

NURIKABE

Kleur een aantal vakjes zodat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. De gekleurde vakjes mogen nergens een gebied van 2x2 vakjes vormen. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten regio's. Elke regio bevat één getal, dat de oppervlakte van die regio aangeeft.

NURIKABE

Colour some cells such that all coloured cells are horizontally or vertically connected. Coloured cells may not cover any area of 2x2 cells. The remaining white cells form connected regions. Each region must contain one single number, that indicates the size of this region.

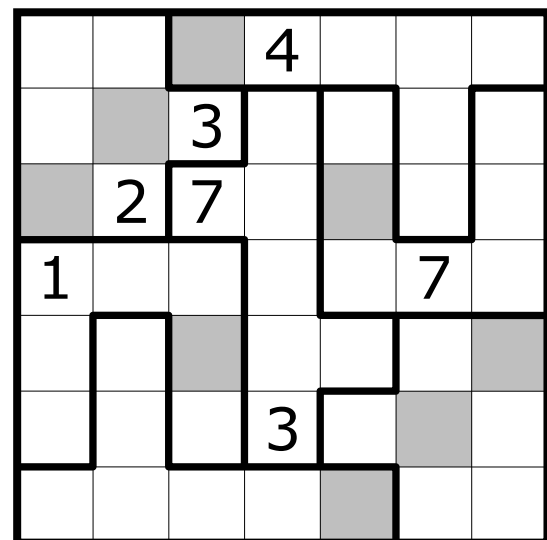
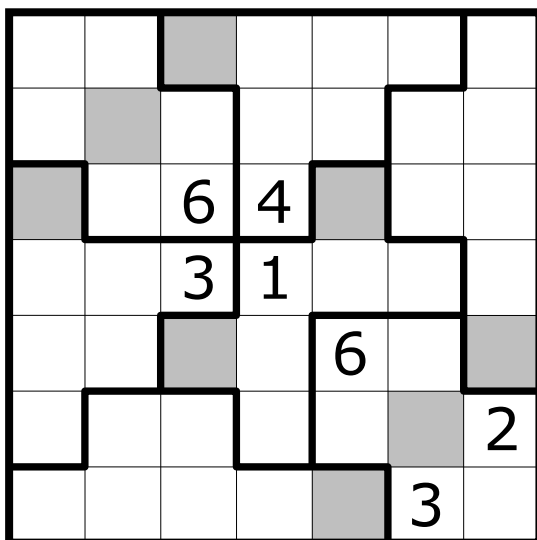


SUDOKU – PARTIAL TWINS

Plaats de cijfers 1-7 in beide diagrammen precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. De cijfers in grijze vakjes zijn in beide puzzels gelijk aan elkaar; alle andere cijfers zijn in beide puzzels verschillend.

SUDOKU – PARTIAL TWINS

Place the digits 1-7 in both grids exactly once in each row, column and bold outlined region. Digits in grey cells are equal in both grids; all other digits must be different in both grids.

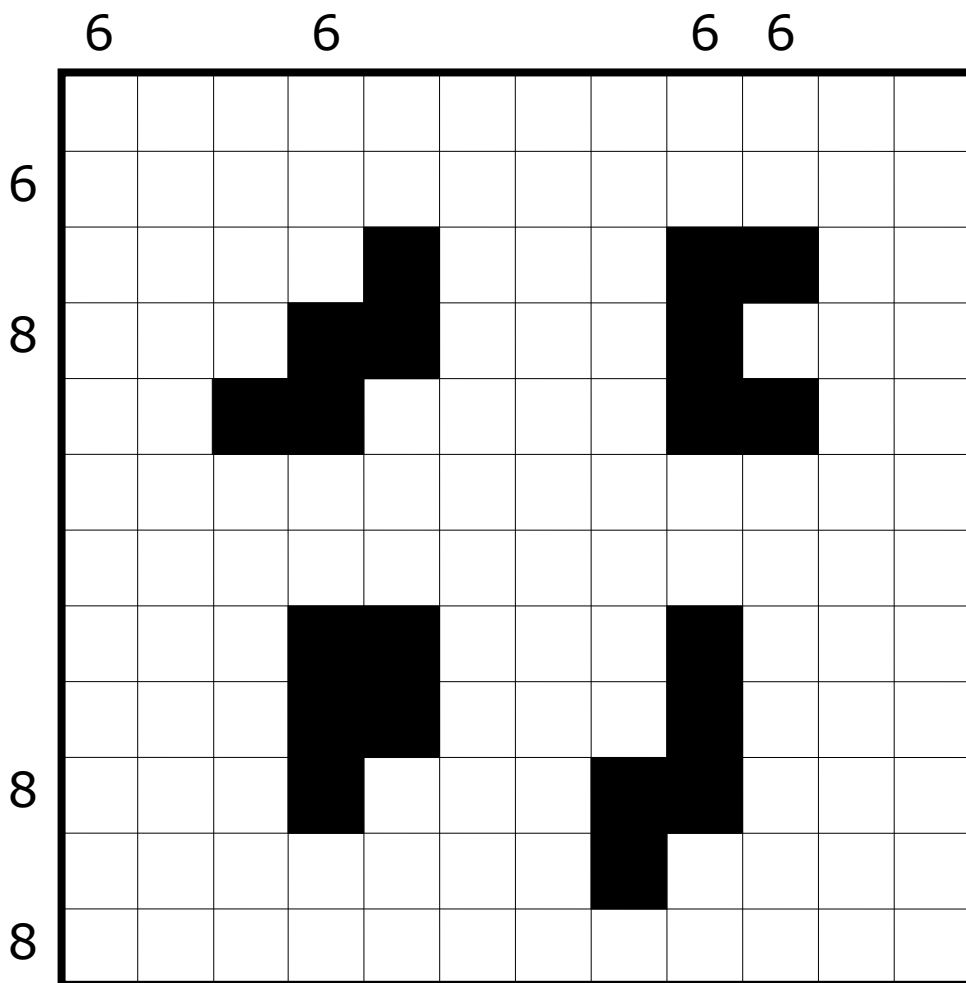
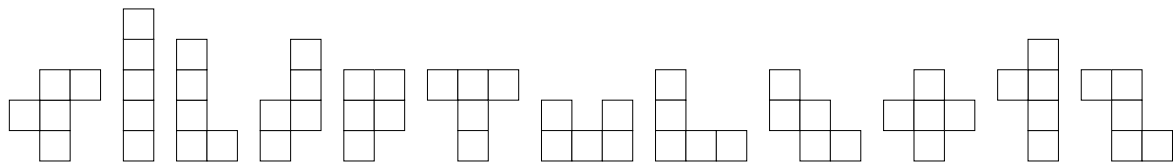


PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram zo dat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Pentominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. Getallen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in die rij of kolom door pentominos bezet zijn. **Zwarte vakjes bevatten geen pentominos.**

PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Numbers outside the grid indicate the number of cells occupied by pentominos in that row or column. **Black cells don't contain a pentomino part.**



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2199

SUDOKU NO TOUCH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Gelijke cijfers mogen niet geplaatst worden in vakjes die elkaar diagonaal raken.

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

SUDOKU NO TOUCH

Place the digits from 1 to 9 in every row, column and outlined 3x3-block. Equal digits may not be placed in cells that touch each other diagonal.

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

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

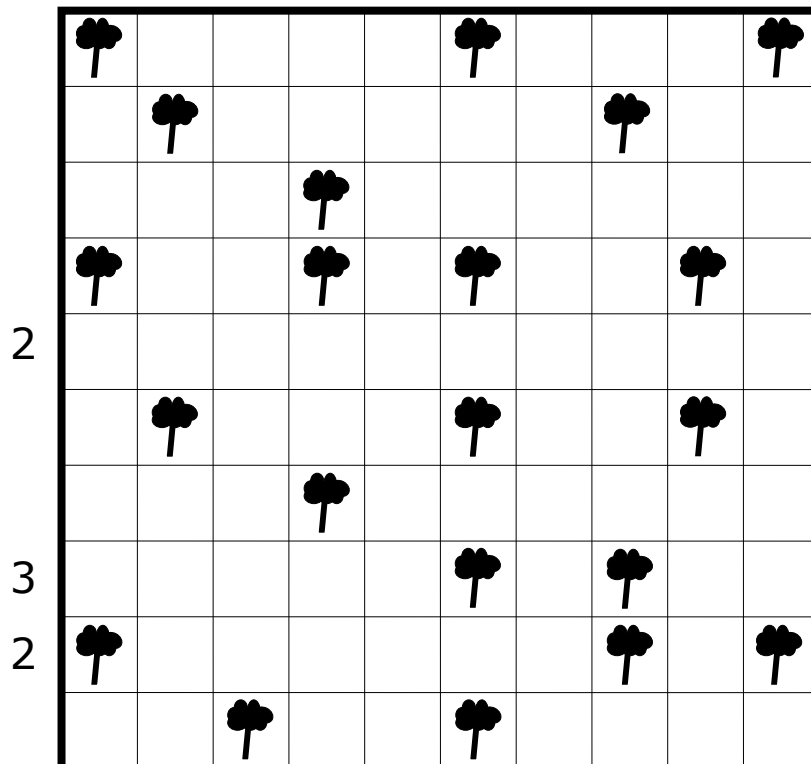


TENTJE-BOOMPJE

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 Wilbert Zwart



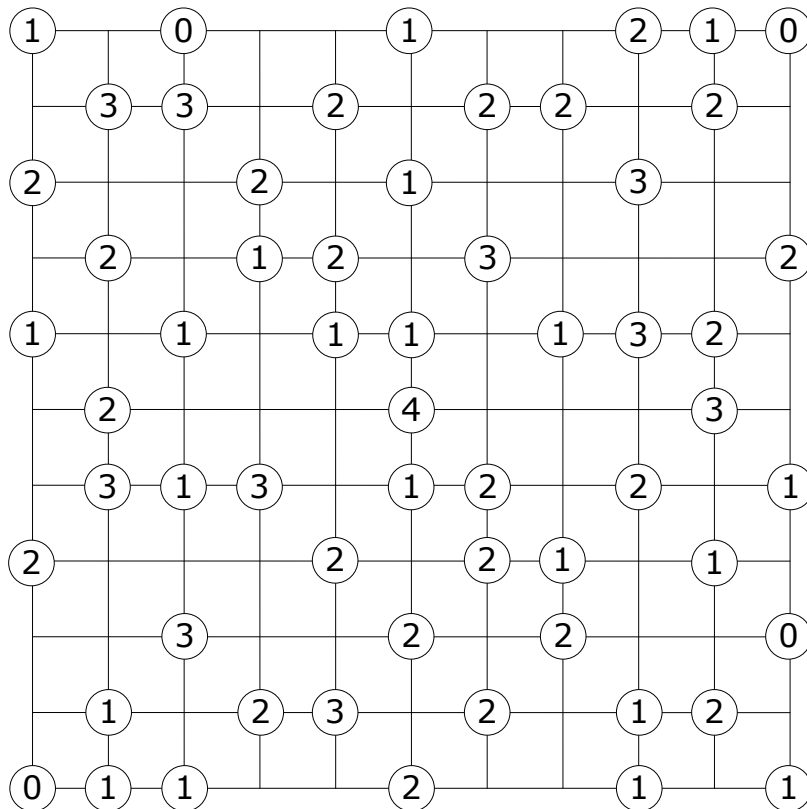
Puzzle ID: #2201

SLALOM

Plaats een diagonale lijn in elk vakje zonder dat er ergens een gesloten figuur ontstaat. Een aanwijzing in een cirkel geeft aan hoeveel diagonalen er met die cirkel verbonden zijn.

SLANT

Draw a diagonal line in each cell, such that the diagonal lines never form a closed loop. A clue in a circle indicates the number of lines connected to that circle.



By Annick Weyzig



Puzzle ID: #2202

JAPANS VIERKANT SUDOKU

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

Maak enkele vakjes (met cijfer en al) grijs, zodat de aanwijzingen buiten het diagram de sommen aangeven van de cijfers in aaneengesloten blokken van witte vakjes in de betreffende rij of kolom. Ieder vraagteken stelt een getal (1-45) voor. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één grijs vakje.

JAPANESE SUMS SUDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.

Shade some cells (including its digits) such that the clues outside the grid indicate the sums of the digits in contiguous blocks of white cells in the respective row or column. Every question mark represents a number (1-45). Blocks have to be separated by at least one shaded cell.

			?				3		?	
	?	?	20				3	1	6	?
	?	?	7	33	10	8	7	5	?	
	?	?	6	10	18	8	4	3	?	

9	12	13								
		13								
	22	3								
	11	1								
	?	?								
12	18	12								
10	14	7								
	?	?								
	?	?								

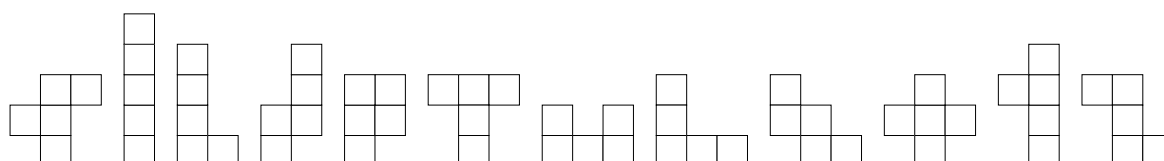


HONGAARSE PENTOMINOS

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Alle vakjes die door pentominos zijn bezet, zijn oplopend genummerd (1-60). Elk derde genummerde vakje is gegeven.

HUNGARIAN PENTOMINOS

Place all given pentominos in the grid such that they do not touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be rotated and/or mirrored. All cells occupied by pentominos are numbered in ascending order (1-60). Every third numbered cell is given.



		3				6				9
							12			
			15							18
							21			
		24								
27										
30							33			36
						39				
				42					45	
										48
							51			
54						57		60		

By Richard Stolk



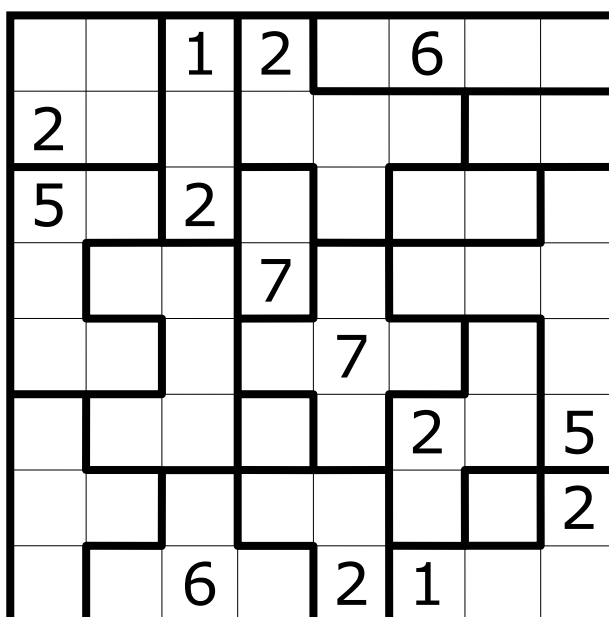
Puzzle ID: #2204

RENBAN

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. De cijfers binnen elk vetomrand gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

RENBAN

Place the digits 1-8 exactly once in every row and column. The digits in each bold outlined area form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order).



JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats de cijfers 1-8 in elke rij en kolom. 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 the digits 1-8 in every row and 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				
4	3	2	1				
		7	3				

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

		9	8	12	7					
5	15	3	6	6	1					
	7	12	6	9	2					
		3	22	8	3					
			4	24	8					
		8	12	11	5					
4	7	8	8	8	9					
		10	13	13						

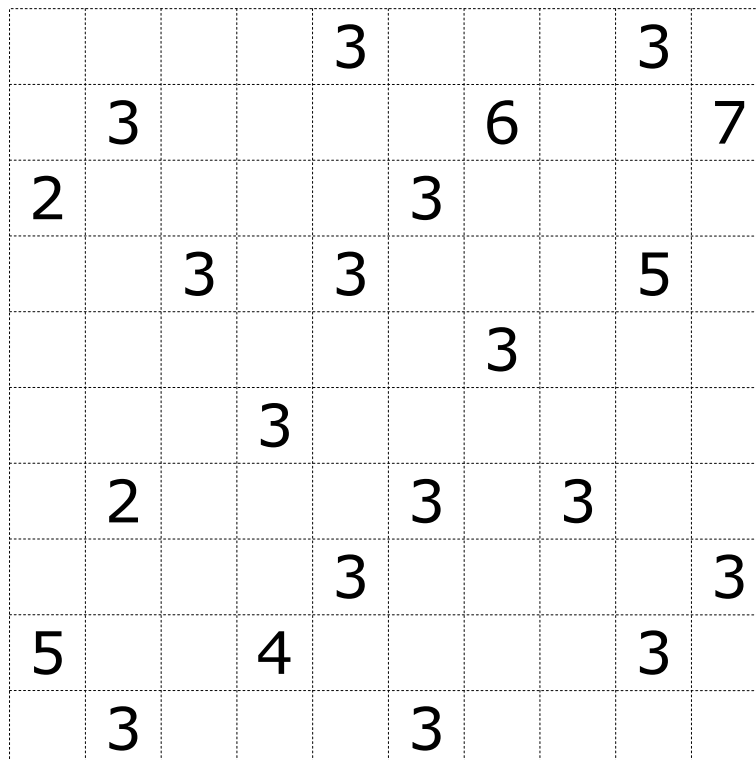


CAVE

Teken één enkele ononderbroken rondweg over de lijnen van het diagram, die alle getallen binnensluit. De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes (horizontaal en verticaal) binnen de rondweg kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

CAVE

Draw a single closed loop over the grid lines, enclosing all numbers. The clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself.



KROPKURO

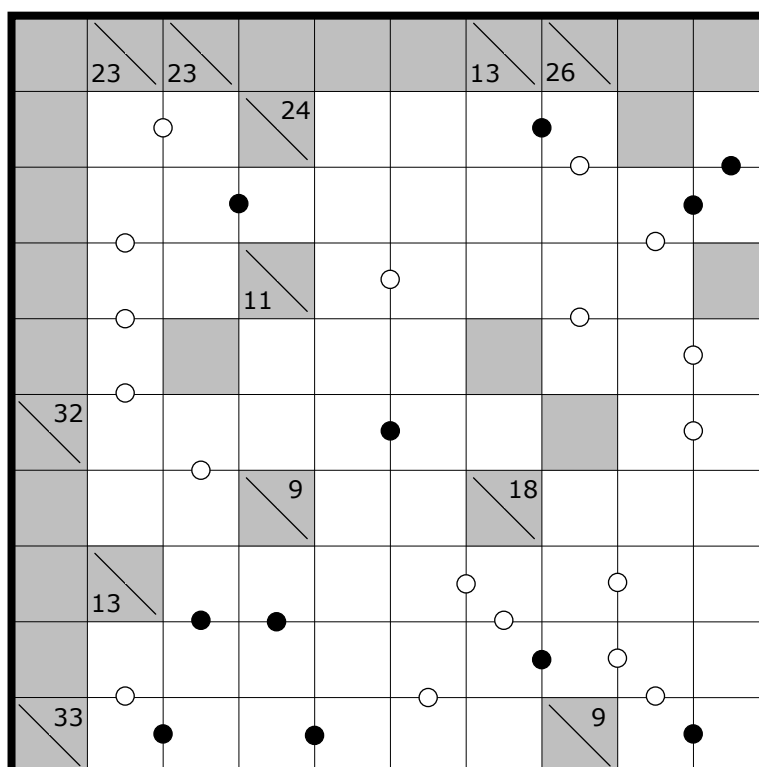
Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers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

Een wit rondje tussen twee aangrenzende vakjes geeft aan dat de cijfers in de vakjes opeenvolgend zijn. Een zwart rondje geeft aan dat één van de cijfers twee keer zo groot is als het andere. Tussen de cijfers 1 en 2 kan het rondje zowel wit als zwart zijn. **Alle** mogelijke rondjes zijn gegeven.

KROPKURO

Fill all 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**.

A white circle between two neighbouring cells indicates that the digits in those cells are consecutive. A black circle indicates that one of the digits is twice as big as the other digit. Between the digits 1 and 2 the circle can be either white or black. **All** possible circles are given.

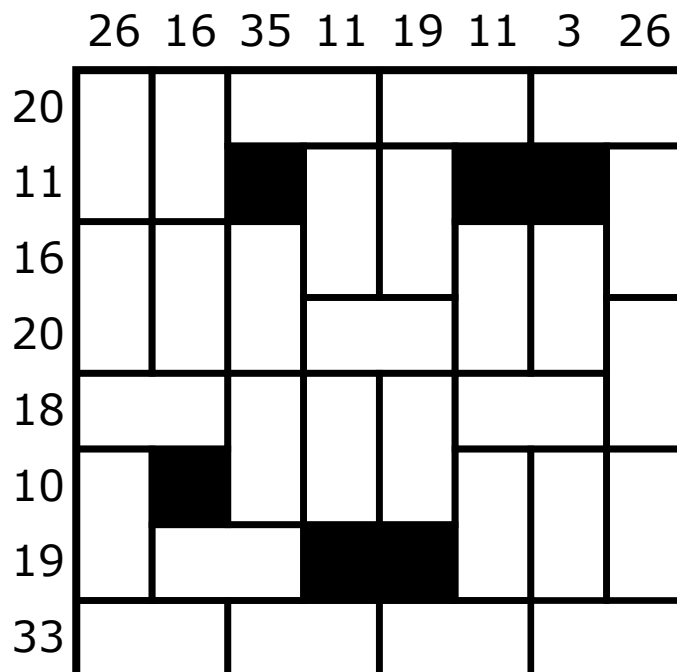
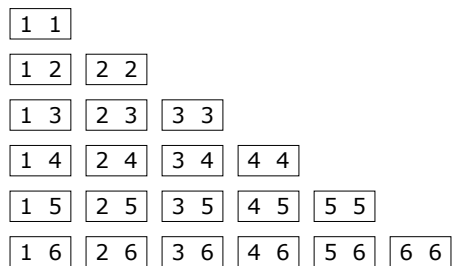


DOMINO SOMMEN

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.



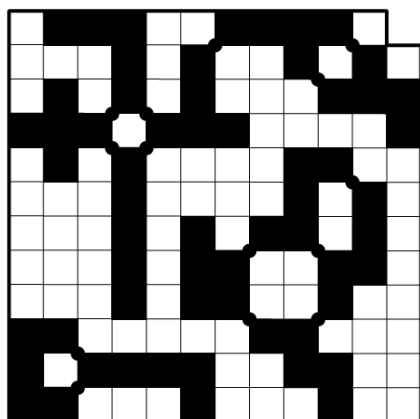
By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2209

OPLOSSINGEN

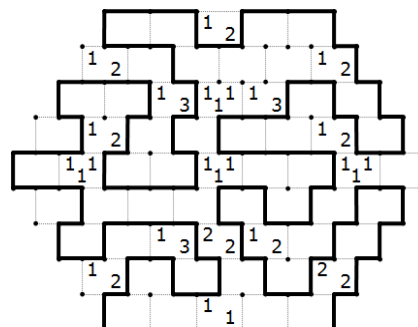
#2187 Penta Twist



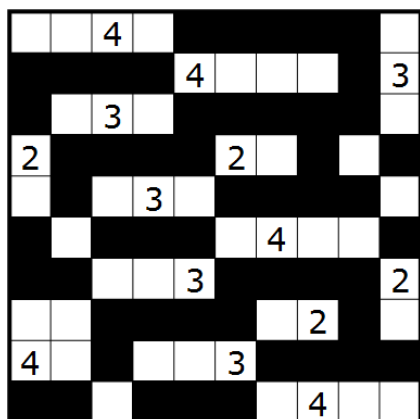
#2188 Sudoku Non consecutive

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

#2189 Kamertje verschoven



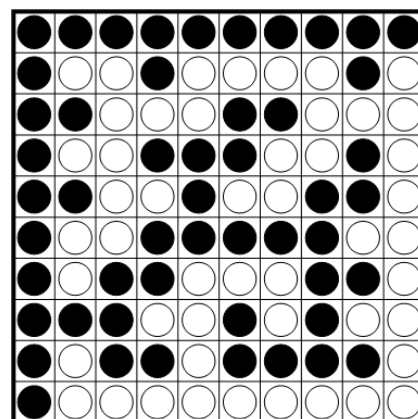
#2190 Mochikoro



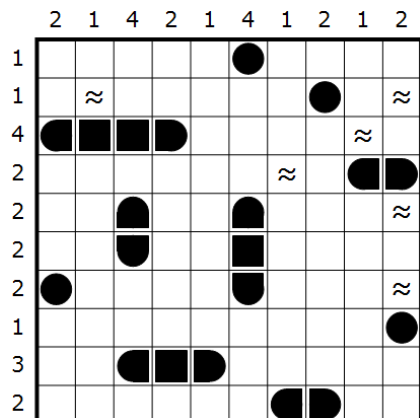
#2191 Sudoku Nearest Consec.

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

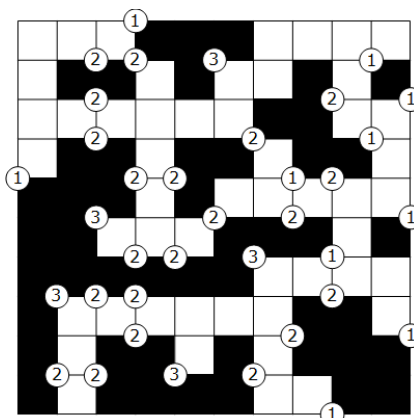
#2192 Yin Yang



#2193 Zeeslag



#2194 Kreek



#2195 Hidato

16	15	14	13	12	10	5	6
17	19	20	22	11	9	7	4
37	18	21	23	25	26	8	3
38	36	34	24	28	27	1	2
39	33	35	29	30	56	57	58
40	41	32	31	52	53	55	59
42	45	46	48	64	51	54	60
44	43	47	49	50	63	62	61

OPLOSSINGEN

#2203 Japans Vierkant sudoku

		?				3		?				
	?	?	20			3	1	6	?			
	?	?	7	33	10	8	7	5	?			
	?	?	6	10	18	8	4	3	?			
9	12	13	8	1	2	5	7	9	3	6	4	
	13		6	7	5	4	3	1	9	8	2	
	22	3	3	9	4	6	8	2	1	7	5	
	11	1	2	4	3	8	5	7	6	9	1	
	?	?	?	9	6	8	1	2	4	7	5	3
	12	18	12	7	5	1	9	6	3	2	4	8
	10	14	7	4	3	7	2	9	5	8	1	6
	?	?	?	5	8	9	3	1	6	4	2	7
	?	?	?	1	2	6	7	4	8	5	3	9

#2204 Hongaarse Pentominos

1	2	3		4	5	6		7	8	9	
	10					11	12			13	
	14		15	16				17		18	
				19	20		21	22	23		
		24			25			26			
27	28	29									
30		31	32				33	34	35	36	37
38					39						
40	41			42	43	44			45	46	
					47					48	
49		50					51			52	53
54	55	56			57	58	59	60			

#2205 Renban

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

#2206 Japans vierkant Labyrinth

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

#2207 Cave

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

#2208 Kropkuro

	23	23				13	26				
	7	8		3	9	4	8		4		
	1	6	3	5	2	7	9	4	8		
	2	9		7	8	2	5	3			
	3		9	2	5		4	1	2		
	32	4	9	2	6	3	8		7	6	
		6	8		9	8	1	18	7	2	9
			2	6	1	4	3	9	8	5	
	13	7	1	3	9	6	2	4	5	8	
		33	6	3	8	4	7	5	9	6	3

#2209 Domino Sommen

	26	16	35	11	19	11	3	26
20	3		5	2	2	2	2	4
11	5				2			4
16	5		4		3	3		1
20	5		4	4	3	3		1
18	5	4	4		3			2
10			6		1	1		2
19		6	6			1		6
33	3	6	6	5	5	1	1	6