



Puzzelmagazine Oktober 2019

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-10-19	2296	Sudoku - Chaos	3*	Richard Stolk
2-10-19	2297	Thermometers	3*	Saskia Benedictus
3-10-19	2298	Japans vierkant met rondweg	4*	Lars Slofstra
4-10-19	2299	Penta Twist	4*	Richard Stolk
7-10-19	2300	Kamertje verhuren	2*	Bram de Laat
8-10-19	2301	Zeeslag	3*	Bram de Laat
9-10-19	2302	Sudoku - Opeenvolgend	3*	Richard Stolk
10-10-19	2303	Mijnveneger	3*	Lars Slofstra
11-10-19	2304	Cave	5*	Saskia Benedictus
14-10-19	2305	Kompas	2*	Bram de Laat
15-10-19	2306	Japans Vierkant - Labyrinth	3*	Tom Groot Kormelink
16-10-19	2307	Sudoku - paardensprong	3*	Richard Stolk
17-10-19	2308	Gemini Loop	4*	Lars Slofstra
18-10-19	2309	Domino Loop	4*	Richard Stolk
21-10-19	2310	Sterrenslag	2*	Richard Stolk
22-10-19	2311	Yajilin - schaak	2*	Wilbert Zwart
23-10-19	2312	Slang	3*	Bram de Laat
24-10-19	2313	Sudoku - Plus	4*	Wilbert Zwart
25-10-19	2314	Windoku	4*	Arvid Baars
28-10-19	2315	Tapa	2*	Richard Stolk
29-10-19	2316	Sudoku - paardensprong	3*	Arvid Baars
30-10-19	2317	Heyawacky	3*	Richard Stolk
31-10-19	2318	Blackout Sudoku	4*	Wilbert Zwart

SUDOKU – CHAOS

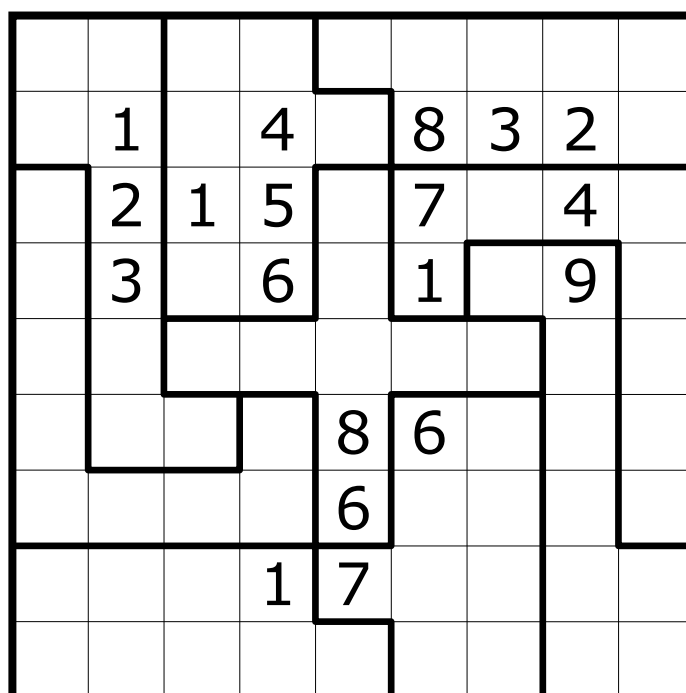
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, vetomrand gebied en de grijze vakjes.

Deze puzzel is gemaakt voor het NK Sudoku 2019, maar niet geselecteerd.

SUDOKU – IRREGULAR

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

This puzzle is a leftover of the Dutch Sudoku Championship 2019.



By Richard Stolk



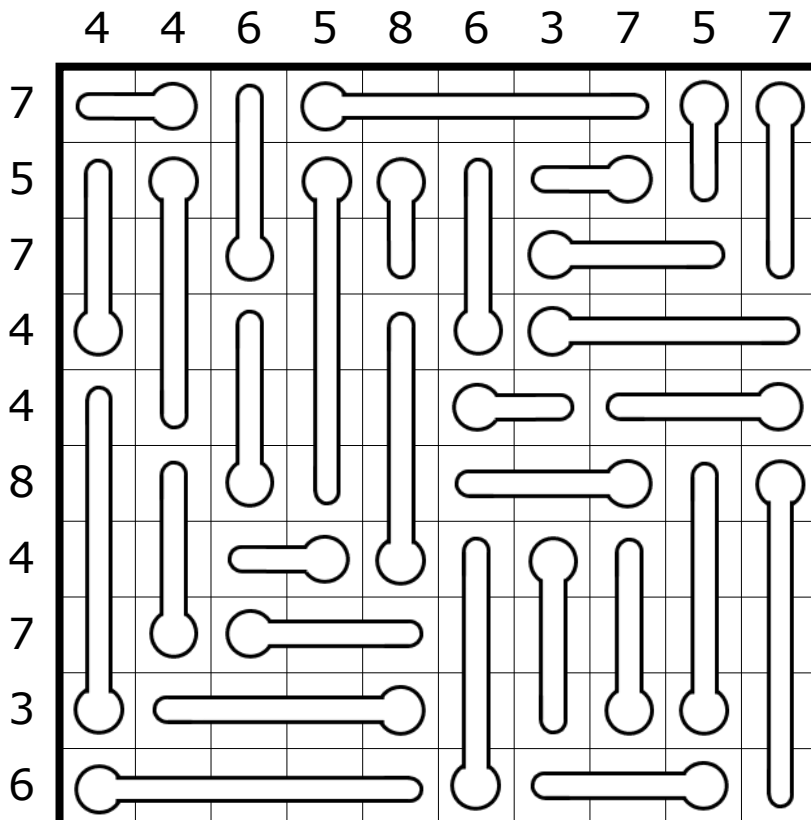
Puzzle ID: #2296

THERMOMETERS

Vul sommige thermometers, vanaf het bolletje naar het uiteinde toe, geheel of gedeeltelijk met kwik. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes een gevuld thermometerdeel bevatten in de betreffende rij of kolom.

THERMOMETERS

Fill some of the thermometers partly or completely with mercury, from the bulb towards the end. Clues outside the grid indicate the number of cells with filled thermometer parts in the corresponding row or column.



By Saskia Benedictus



Puzzle ID: #2297

JAPANS VIERKANT MET RONDWEG

Plaats cijfers 1-6 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. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje. Door alle overgebleven witte vakjes loopt een rondweg die zichzelf niet kruist of overlapt.

JAPANESE SUMS WITH LOOP

Place digits 1-6 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. Blocks have to be separated by at least one empty cell. Draw a single closed loop through all remaining empty cells. The loop doesn't cross or overlap itself.

			1							
		3	4	2					5	
	4	5	14	7	5			6	4	3
	7	4	2	3	9	5	6	2	6	5

8	4									
6	1									
8										
6										
4	3									
5	3									
8	6									
6	4									
6	7									
10	11									

By Lars Slofstra



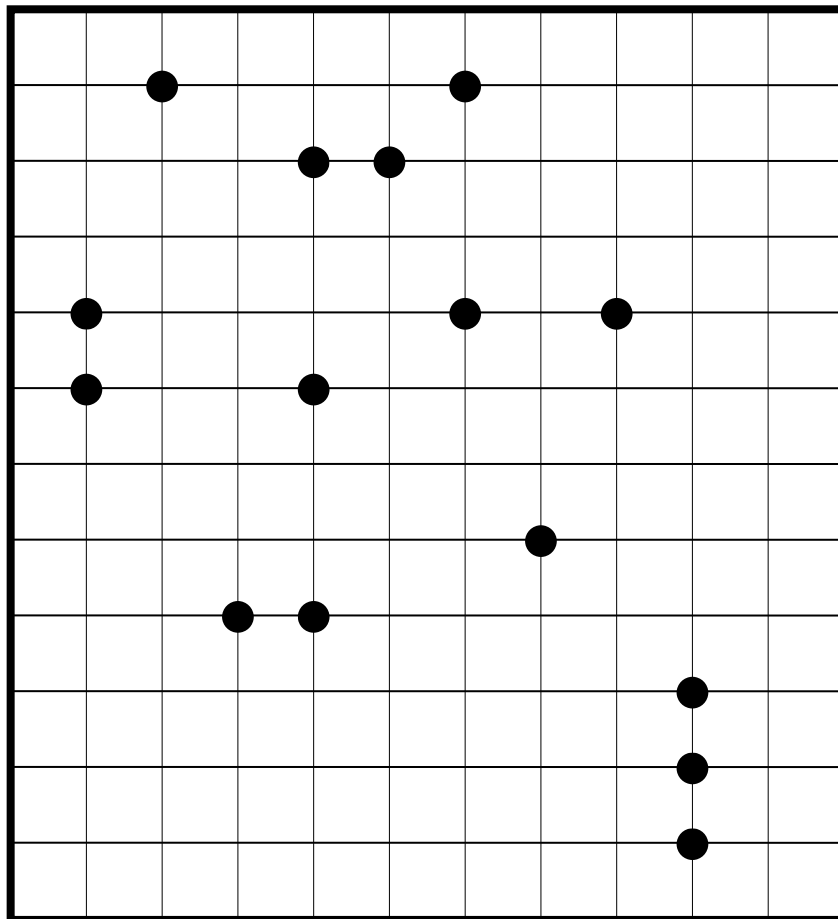
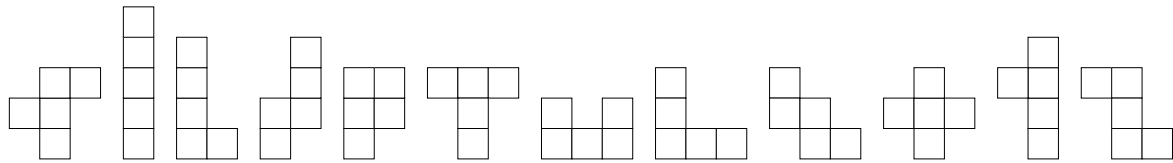
Puzzle ID: #2298

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



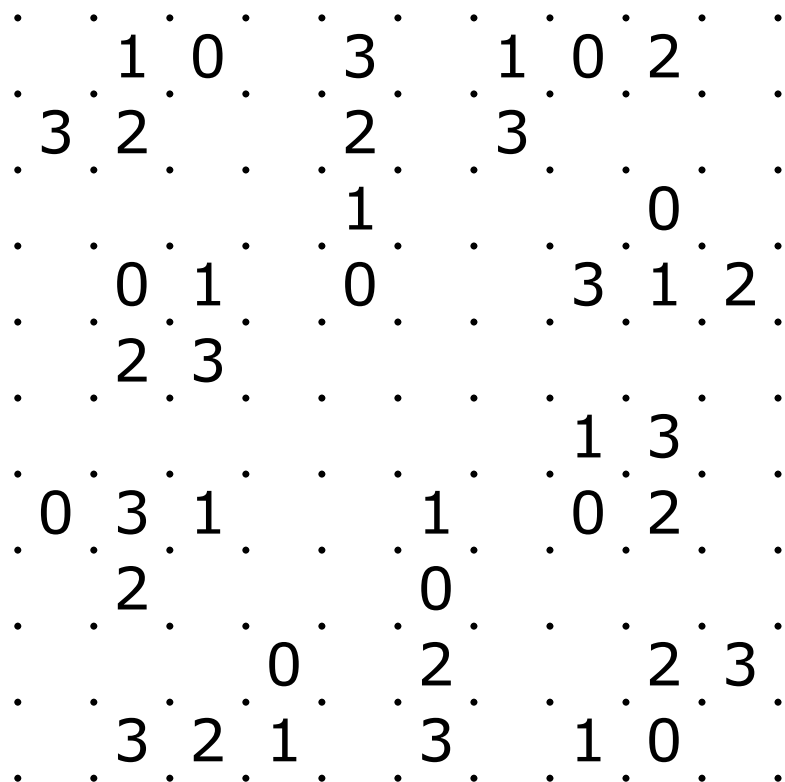
Puzzle ID: #2299

KAMERTJE VERHUREN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. 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

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. 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.



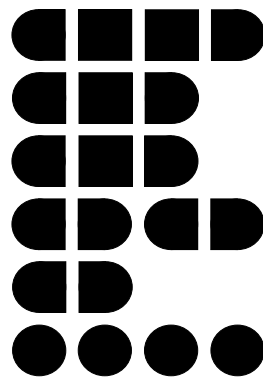
ZEESLAG

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



By Bram de Laat



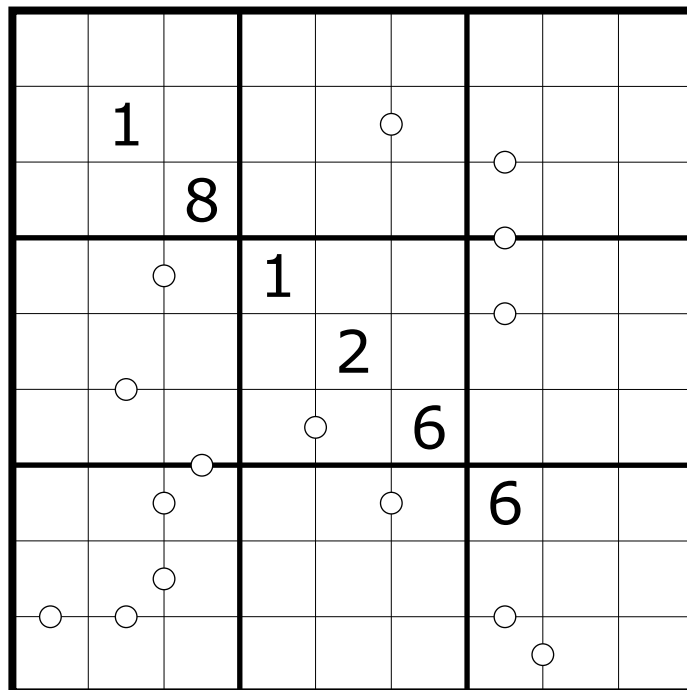
Puzzle ID: #2301

SUDOKU - OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij het verschil tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers 1 bedraagt, is dat aangegeven met een rondje.

SUDOKU - CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with a difference of 1 are marked with a circle.



MIJNENVEGER

Plaats 1 of 2 mijnen in sommige lege vakjes. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel mijnen er in de horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzende vakjes te vinden zijn.

MINESWEEPER

Place 1 or 2 mines into some empty cells such that each clue represents the total count of mines in all horizontally, vertically and diagonally neighbouring cells.

5		5		6		5
			5			
5		7		8		5
			7			
5		5		9		8
			6			
5		6		7		5



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.

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

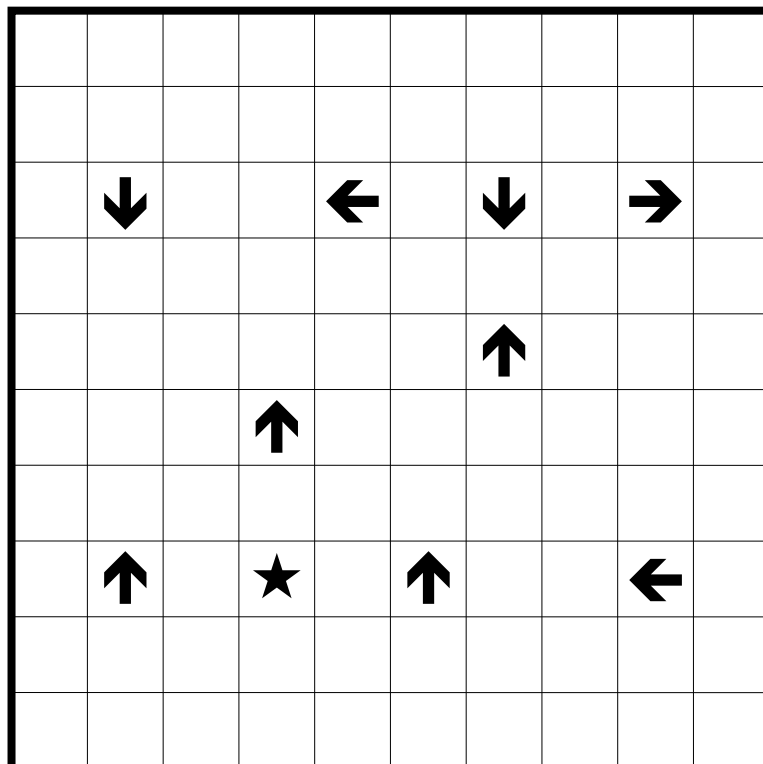


KOMPAS

Kleur enkele vakjes zodanig dat alle overgebleven witte vakjes horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan, zonder dat een oppervlak van 2x2 helemaal wit blijft. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken. De pijlen geven aan in welke richting je moet gaan om door het witte gebied de ster te bereiken, zonder dat je teruggaat. Vakjes met pijlen mogen niet gekleurd worden.

COMPASS

Shade some cells such that all remaining white cells are horizontally or vertically connected, without covering a 2x2 area. Shaded cells may only touch each other diagonally. Arrows in the grid indicate the direction you must travel through the white area to reach the star, without going back. Cells with arrows may not be shaded.

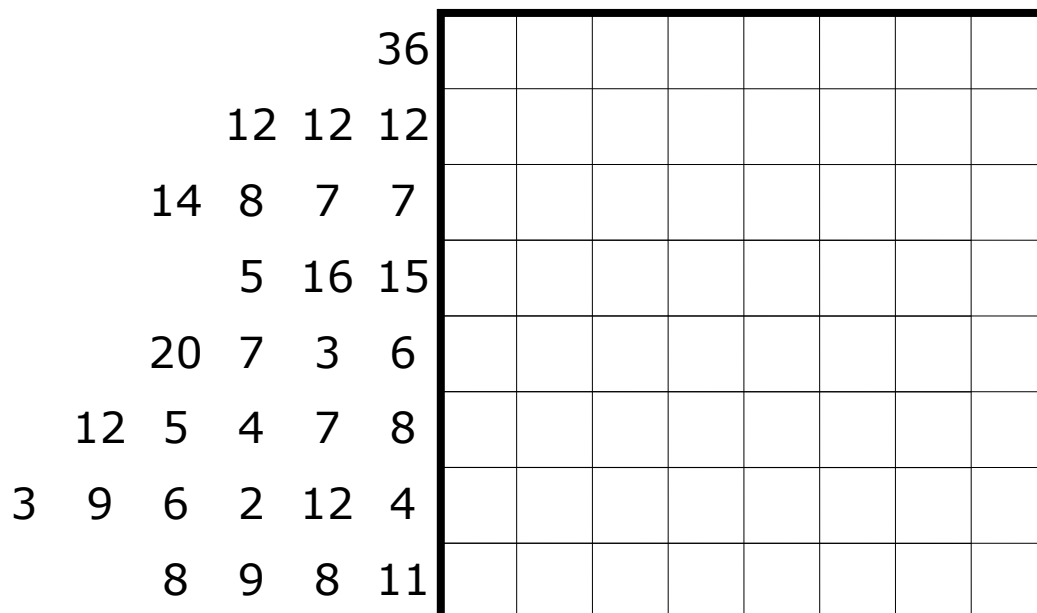
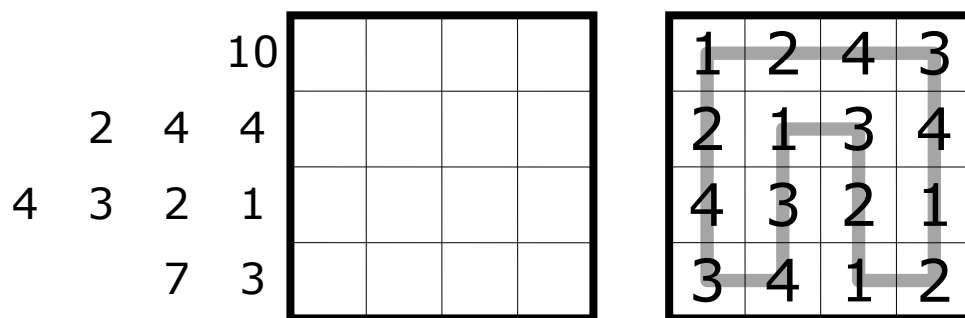


JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats cijfers 1-8 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 1-8 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.



By Tom Groot Kormelink



Puzzle ID: #2306

SUDOKU PAARDENSPRONG


Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan, mogen **niet hetzelfde cijfer** bevatten.

Deze puzzel is gemaakt voor het NK Sudoku 2019, maar niet geselecteerd.

SUDOKU ANTI KNIGHT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Two cells that can be reached by a (chess) knight-step may **not contain the same digit**.

This puzzle is a leftover of the Dutch Sudoku Championship 2019.

	X		X	
X				X
				
X				X
	X		X	

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

By Richard Stolk



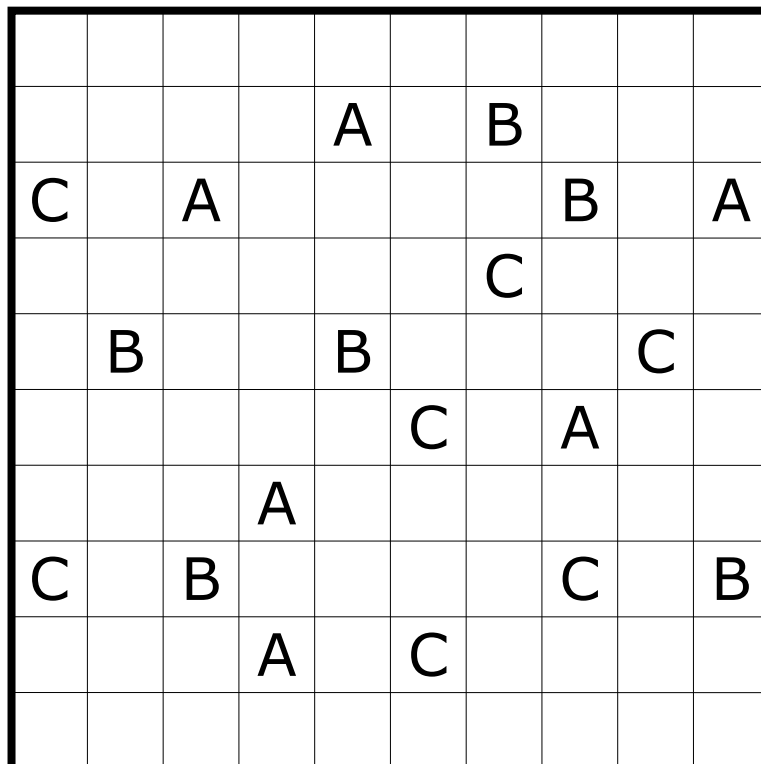
Puzzle ID: #2307

GEMINI LOOP

Teken door alle vakjes van het diagram één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt en zichzelf niet kruist of overlapt. De rondweg loopt op dezelfde manier door vakjes met gelijke letters en op verschillende manieren door vakjes met verschillende letters.

GEMINI LOOP

Draw a single closed loop through all cells of the grid, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. Cells with equal letters are traversed in the same way, cells with different letters in different ways.



By Lars Slofstra



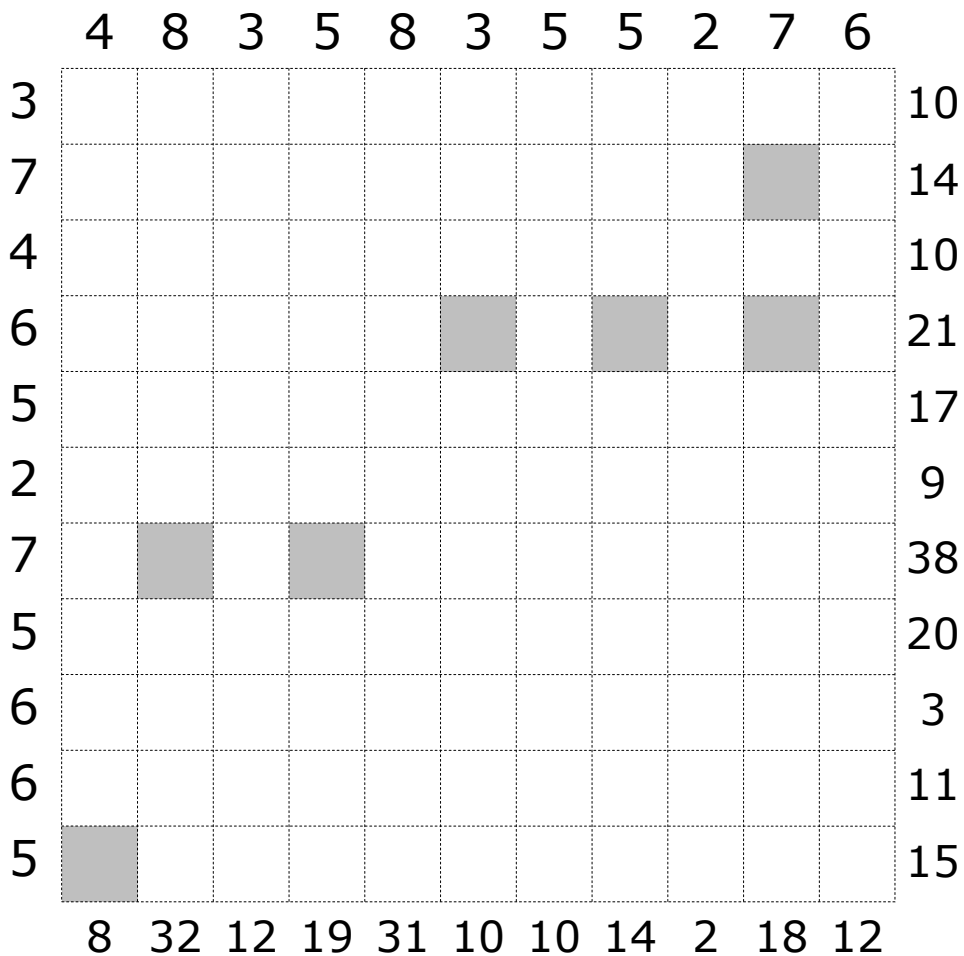
Puzzle ID: #2308

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. Grijsz 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 dominos in 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



By Richard Stolk



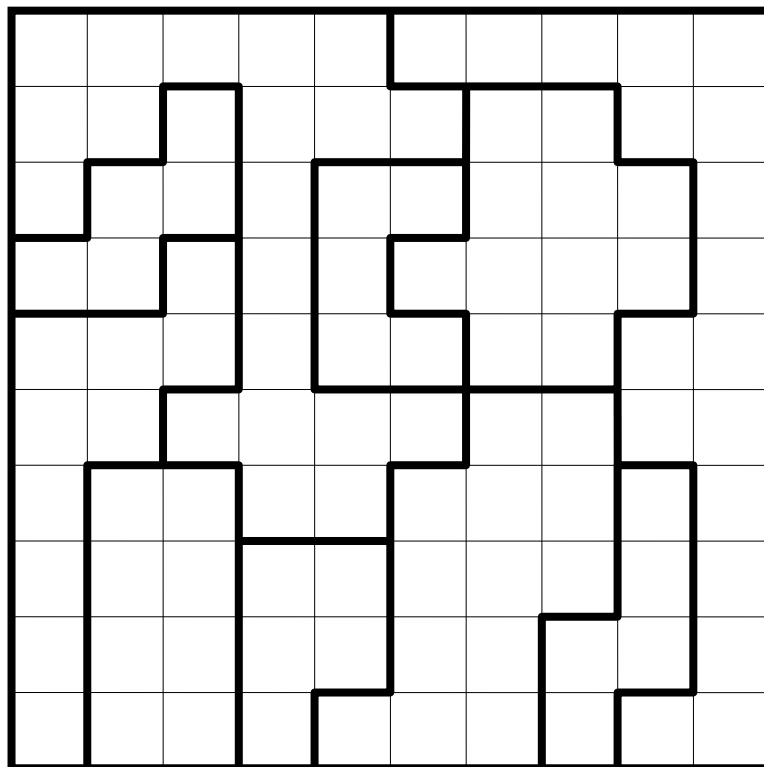
Puzzle ID: #2309

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 Richard Stolk



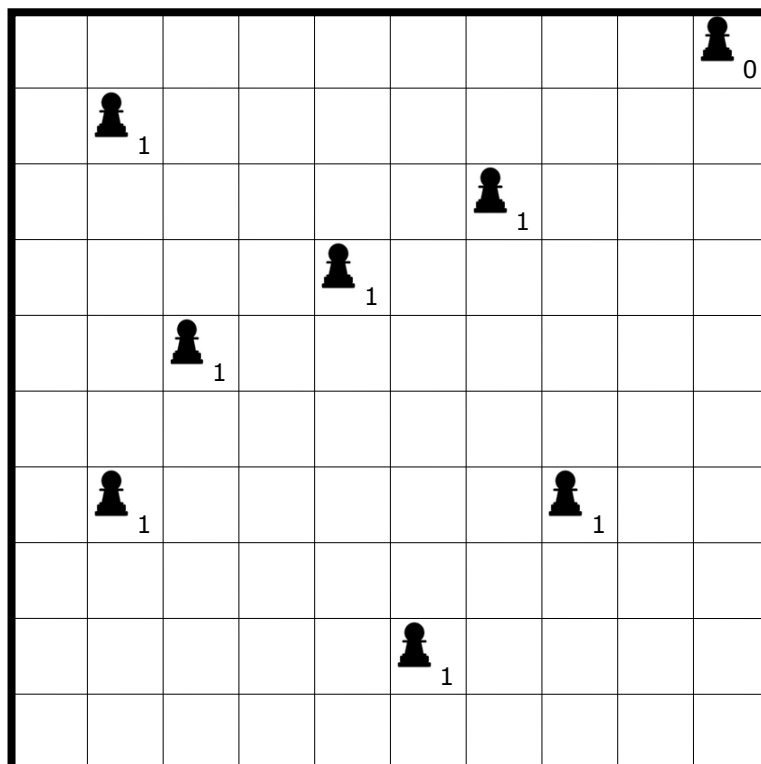
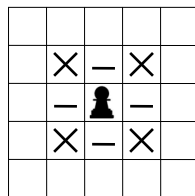
Puzzle ID: #2310

YAJILIN - SCHAAK

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elke pion precies het aantal zwarte vakjes kan bereiken als aangegeven door de cijfers. Daarbij mogen zwarte vakjes **uitsluitend diagonaal** aan een pion grenzen. 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 pawn can reach exactly the corresponding number of black cells. Black cells may touch a pawn **only diagonally**. 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



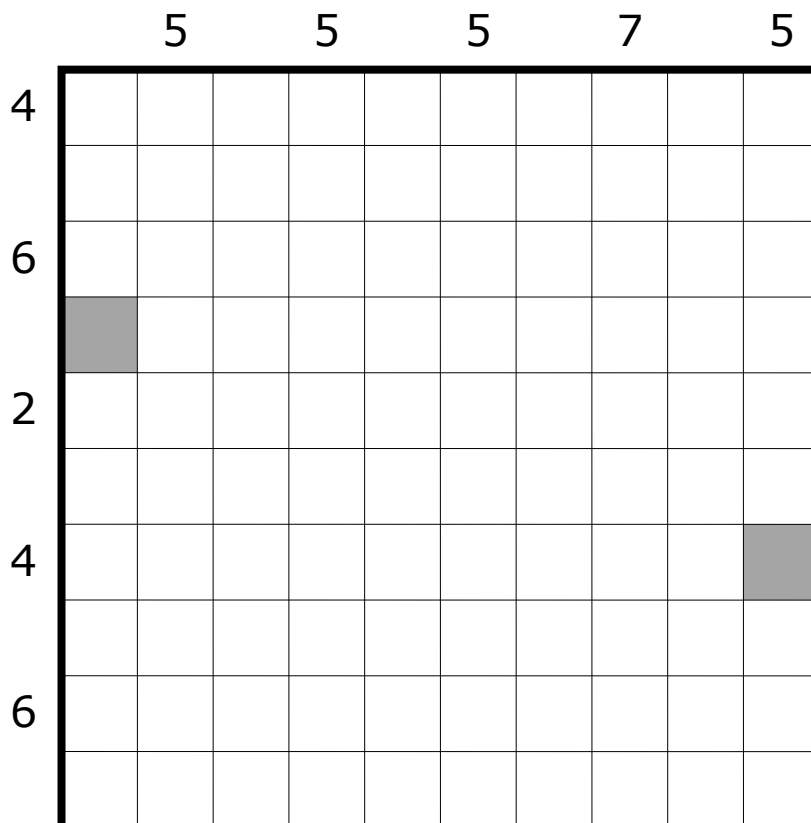
Puzzle ID: #2311

SLANG

Teken de slang die in het diagram verborgen zit, beginnend en eindigend bij de grijze vakjes. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, **ook niet diagonaal**. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel delen van de slang zich in de betreffende rij of kolom bevinden.

SNAKE

Find a snake in the grid whose head and tail are indicated by grey cells. The snake wriggles horizontally and vertically and never touches itself, **not even diagonally**. Clues outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in that row or column.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2312

SUDOKU – PLUS

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 cijfers die geplaatst worden in de eerste drie vakjes vanaf die kant.

SUDOKU – FRAME

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed in the first three cells from that side.

		21	10	14	13	12	20	20	17	8	
20											8
7											20
18											17
8											20
17											16
20											9
16											17
21											9
8											19
		8	17	20	20	17	8	15	9	21	

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2313

WINDOKU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, vetomrand 3x3-blok én de vier grijze gebieden.

WINDOKU

Place the digits 1-9 in each row, column, bold outlined 3x3 blocks as well as the four grey regions.

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



TAPA

Maak een aantal vakjes zwart, zodanig dat alle zwarte vakjes als een muur met elkaar in verbinding staan, **zonder** dat er ergens een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Als er meer cijfers in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de delen van de muur staan. Een vraagteken kan elk willekeurig cijfer voorstellen.

TAPA

Blacken some cells such that all the black cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2** area fully blackened. Clue cells remain empty and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. When there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell. A question mark can represent any digit.

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

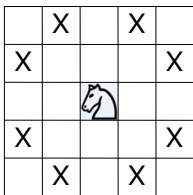


SUDOKU PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan, mogen **niet hetzelfde cijfer** bevatten.

SUDOKU ANTI KNIGHT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Two cells that can be reached by a (chess) knight-step may **not contain the same digit**.



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

By Arvid Baars



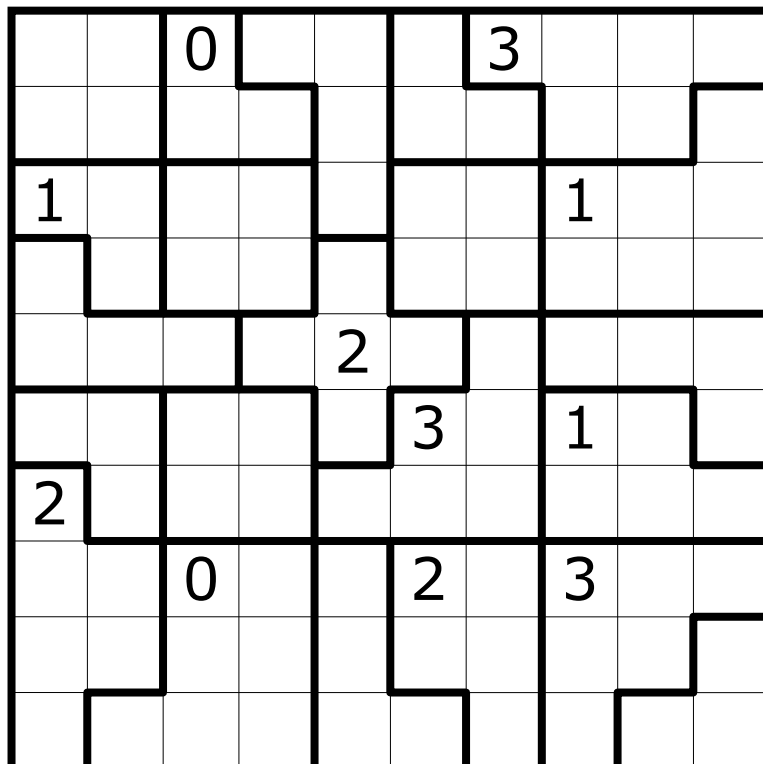
Puzzle ID: #2316

HEYAWACKY

Maak een aantal vakjes zwart, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied. Een rechte reeks van verbonden witte vakjes mag niet meer dan twee gebieden met elkaar verbinden. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat vetomrande gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd.

HEYAWACKY

Blacken some cells, without touching each other horizontally or vertically. All remaining white cells form a single group of connected cells. Horizontal or vertical series of white cells may not span more than two regions. A clue indicates the number of blackened cells in that bold outlined region. Cells with hints may be blackened.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2317

BLACKOUT SUDOKU – ORTHOGONAL SUMS

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

BLACKOUT SUDOKU – ORTHOGONAL 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 horizontally and vertically is the same for all black cells.

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

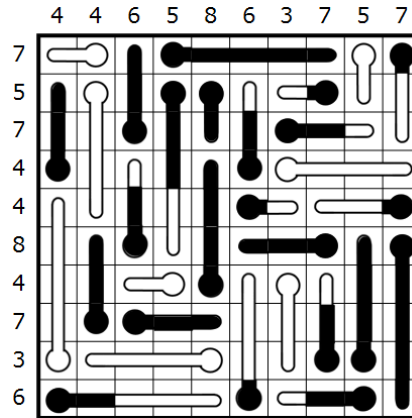


OPLOSSINGEN

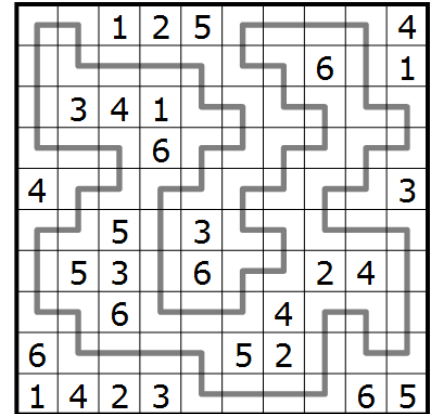
#2296 Chaos sudoku

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

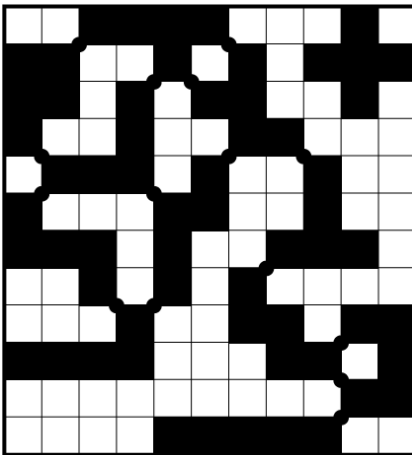
#2297 Thermometers



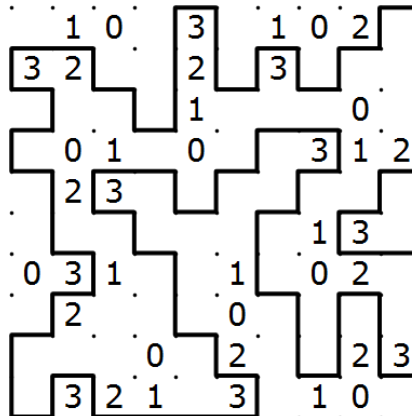
#2298 Japans VK met rondweg



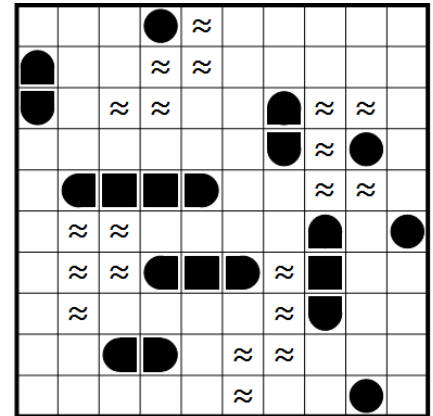
#2299 Penta Twist



#2300 Kamertje verhuren



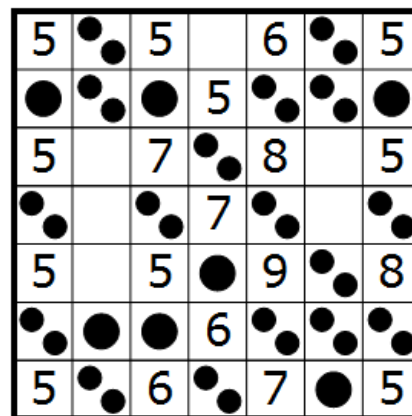
#2301 Zeeslag



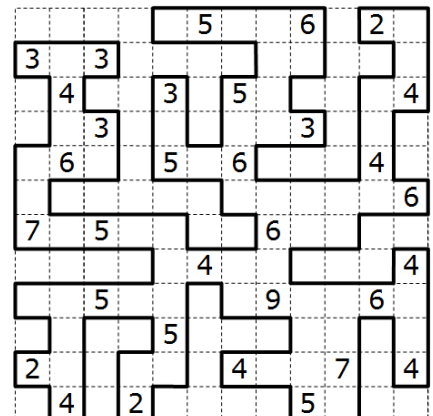
#2302 Sudoku +1

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

#2303 Mijnenveger

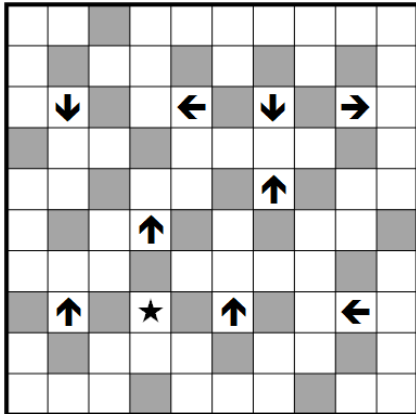


#2304 Cave



OPLOSSINGEN

#2305 Kompas



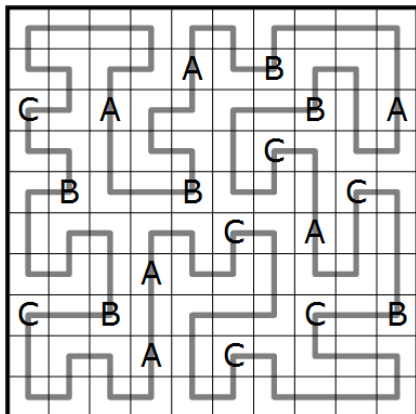
#2306 Japans VK - Labyrinth

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

#2307 Sudoku - Paardensprong

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

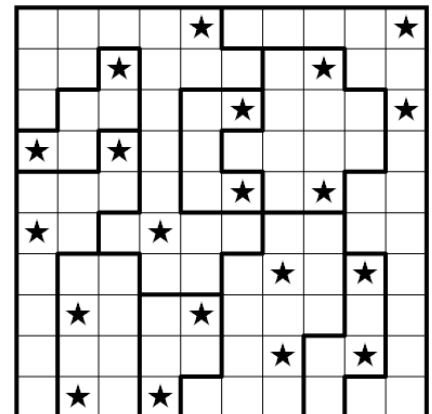
#2308 Gemini Loop



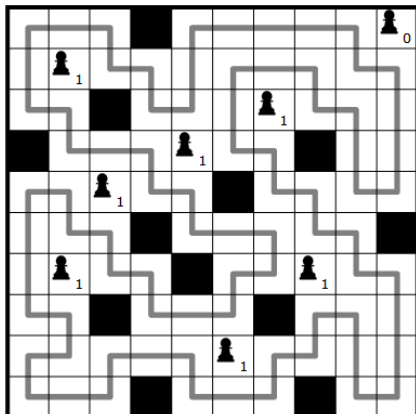
#2309 Domino Loop

4	8	3	5	8	3	5	5	2	7	6	
3		4	3	3						10	
7	2	4		5		3	0	0	0	14	
4	2			5		3			0	10	
6	6		2	2	3		4	4		21	
5	6			2	2	3		4		17	
2	5						4			9	
7	5		6	6	6	3		6	6	38	
5	5	5	6			3			1	20	
6	1		0	0		1		0	1	3	
6	1			5		1	2	2	0	11	
5	1	1	4	4	5					15	
	8	32	12	19	31	10	10	14	2	18	12

#2310 Sterrenslag



#2311 Yajilin - Schaak



#2312 Slang

5	5	5	7	5
4				
6				
2				
4				
6				

#2313 Sudoku - Plus

21	10	14	13	12	20	20	17	8		
20	9	5	6	2	8	7	3	4	1	8
7	4	2	1	6	3	9	8	7	5	20
18	8	3	7	5	1	4	9	6	2	17
8	3	1	4	7	2	8	5	9	6	20
17	6	9	2	4	5	3	1	8	7	16
20	7	8	5	1	9	6	4	2	3	9
16	2	6	8	3	4	5	7	1	9	17
21	5	7	9	8	6	1	2	3	4	9
8	1	4	3	9	7	2	6	5	8	19
	8	17	20	20	17	8	15	9	21	

OPLOSSINGEN

#2314 Windoku

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

#2315 Tapa

				?	?				1
		1	4		1	1			
		?						2	2
1	2								
				1	1				
					2	2			
									?
		1	1				1	?	
		1					1	1	
				1	1			1	1
?				?	?				

#2316 Sudoku - Paardensprong

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

#2317 Heyawacky

		0				3			
1								1	
				2					
					3			1	
2									
		0			2			3	

#2318 Sudoku - Blackout

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