



# Puzzelmagazine

## December 2019

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

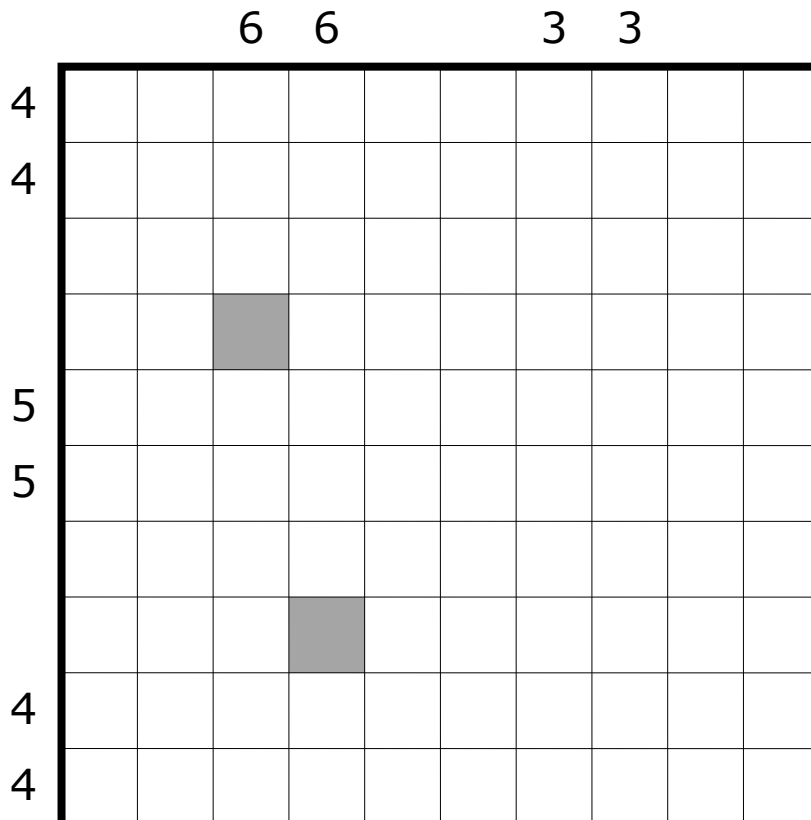
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
2-12-19	2340	Slang	2*	Bram de Laat
3-12-19	2341	Contact	3*	Bram de Laat
4-12-19	2342	Hidato	3*	Arvid Baars
5-12-19	2343	K-doku	4*	Wilbert Zwart
6-12-19	2344	Kamertje verhuren - gevuld	4*	Richard Stolk
9-12-19	2345	Slalom	2*	Annick Weyzig
10-12-19	2346	Sudoku Hex	3*	Richard Stolk
11-12-19	2347	Penta Twist	3*	Wilbert Zwart
12-12-19	2348	Vlinderslag	4*	Saskia Benedictus
13-12-19	2349	Yajilin	4*	Bram de Laat
16-12-19	2350	Koraal	2*	Robert Beärda
17-12-19	2351	Disco	3*	Bram de Laat
18-12-19	2352	Nurikabe	3*	Arvid Baars
19-12-19	2353	Sudoku - Eliminate	4*	Richard Stolk
20-12-19	2354	Magic Summer	5*	Annick Weyzig
23-12-19	2355	Dominion	2*	Annick Weyzig
24-12-19	2356	Sudoku - Maxed Quads	3*	Richard Stolk
25-12-19	2357	Letterraam	3*	Yuk Yee Au
26-12-19	2358	Cave	4*	Bram de Laat
27-12-19	2359	Sudoku Logical	5*	Tom Groot Kormelink
30-12-19	2360	Pentomino regio's	2*	Bram de Laat
31-12-19	2361	Consecutive - Clone Sudoku	3*	Bram de Laat

**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.

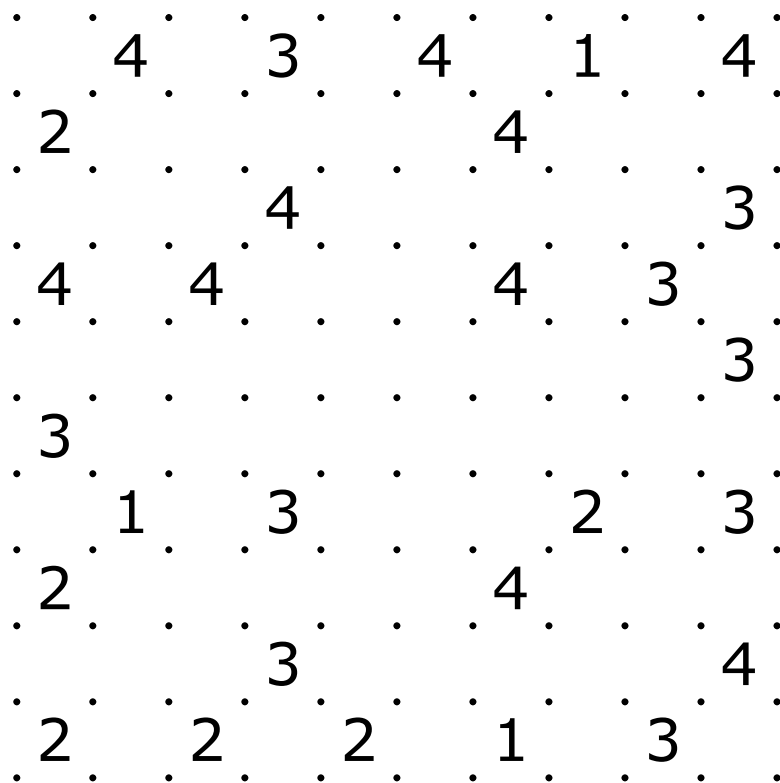
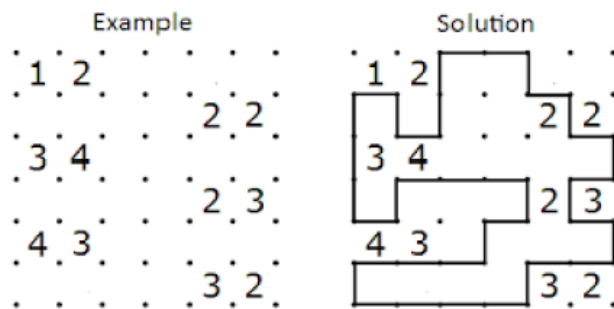


CONTACT

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 de som aan van de lengtes van alle rechte lijnstukken die horizontaal of verticaal aan dat vakje grenzen.

CONTACT

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, **not even diagonally**. The digits indicate the sum of the lengths of all straight line segments that are connected to that cell horizontally or vertically.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2341

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.

64	59	57				28	
60			55				30
	61	1					
		50		43	35		33
			48				
5		7		45			
11	10	9				22	
			15				20

By Arvid Baars



Puzzle ID: #2342

K-DOKU

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de uitkomst aan van een rekenkundige bewerking (vermenigvuldigen, optellen, aftrekken, delen) op alle cijfers in dat gebied. In geval van aftrekken of delen begin je met het hoogste cijfer. Cijfers mogen zich herhalen in een gebied.

K-DOKU

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of the dotted outlined areas indicate the result of a mathematical operation (multiply, add, subtract, divide) on all digits in that area. In case of subtraction or division: start with the largest digit. Within a dotted outlined area digits may repeat.

20			3		20	
20					20	
	17		4	0		
8		9	2		5	7
		5			24	
	19		7		19	
19						19
			5			

By Wilbert Zwart



Puzzle ID: #2343

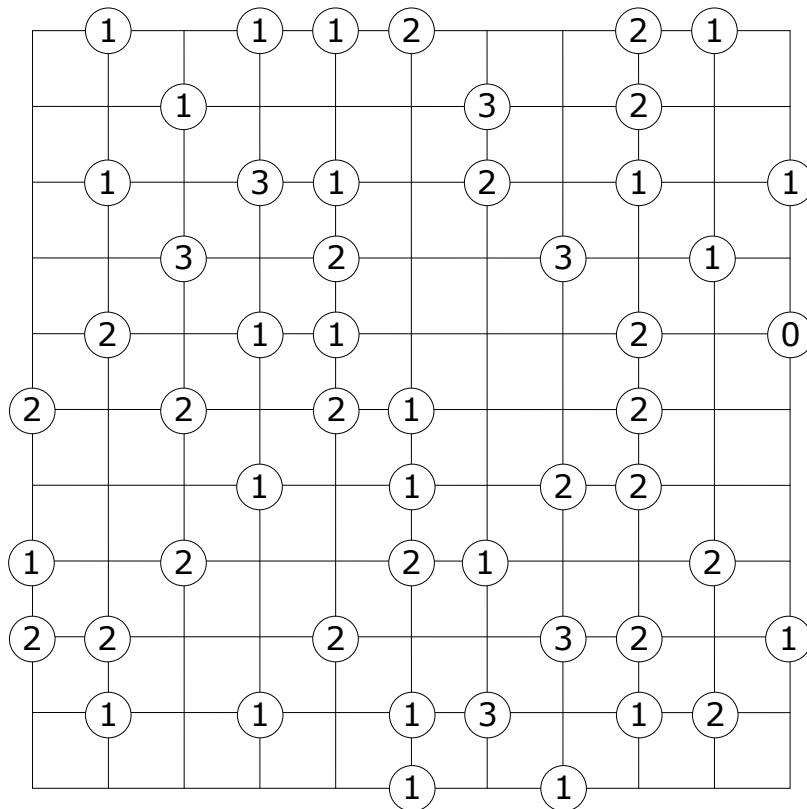


**SLALOM**

In elk vakje komt een diagonale lijn te staan. De lijnen vormen nergens een gesloten figuur. Aanwijzingen in de cirkels geven aan hoeveel diagonalen er met die cirkel verbonden zijn.

**SLANT**

Draw a diagonal line in each cell. Diagonal lines never form a loop. Clues in circles indicate the number of lines connected to that circle.



By Annick Weyzig



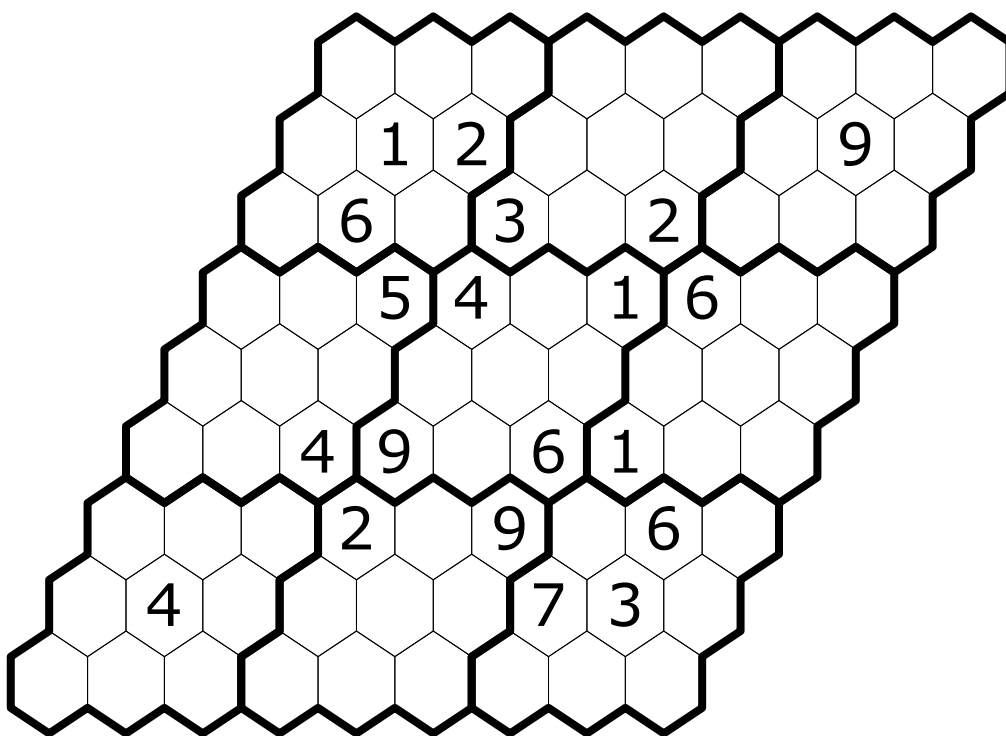
Puzzle ID: #2345

SUDOKU HEX

Plaats één van de cijfers 1-9 in elk vakje, zodanig dat geen enkel cijfer wordt herhaald in een rij (naar alle drie richtingen) of binnen een vetomrand blok.

SUDOKU HEX

Fill each cell using the digits 1-9, such that no digit is repeated on each line of connected cells (in all three directions) or in the bold outlined regions.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2346

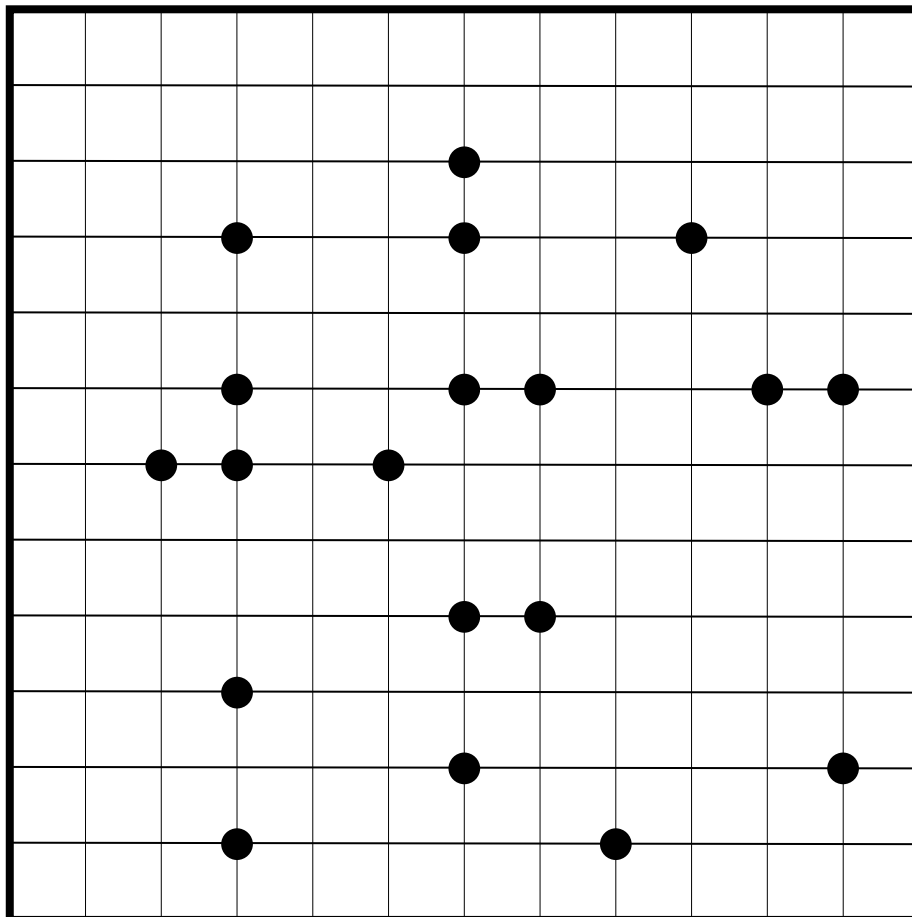
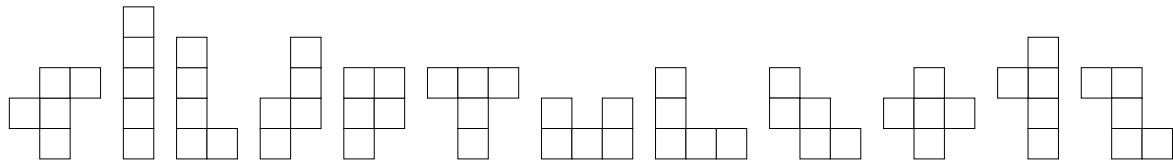


PENTA TWIST

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 Wilbert Zwart



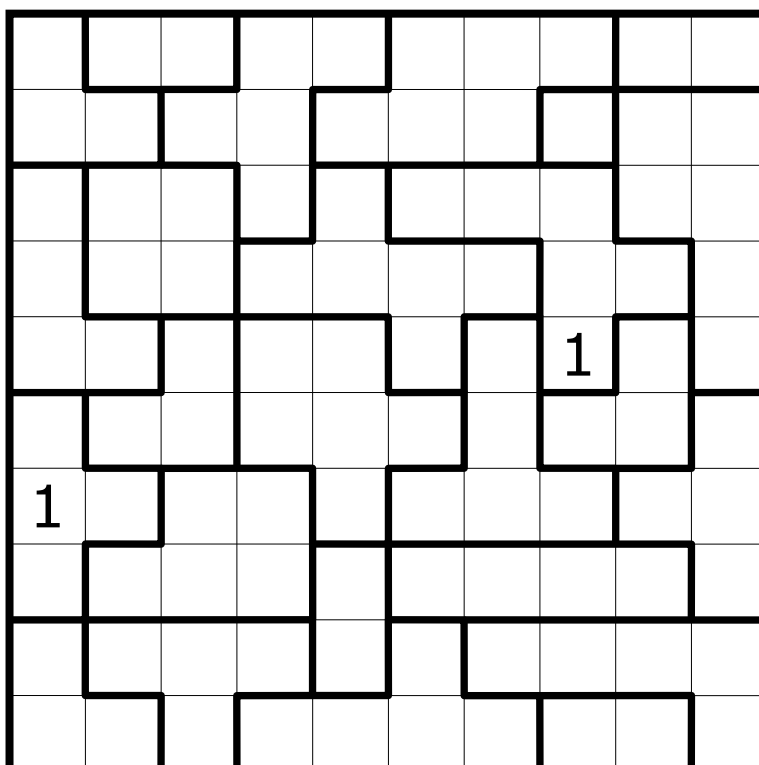
Puzzle ID: #2347

### VLINDERSLAG

Plaats de cijfers 1-n in elk vetomrand gebied, waarbij n de grootte van het gebied weergeeft. Twee gelijke cijfers die in dezelfde rij of kolom zijn geplaatst zijn gescheiden door tenminste zoveel vakjes als dat cijfer aangeeft (tussen twee 4-en staan dus minstens vier vakjes met een ander cijfer).

### RIPPLE EFFECT

Place the digits 1-n in each bold outlined region, where n equals the size of the area. Equal digits placed in the same row or column are separated by at least the number of cells equal to that digit (e.g. two 4s are separated by at least four cells with other digits).



By Saskia Benedictus



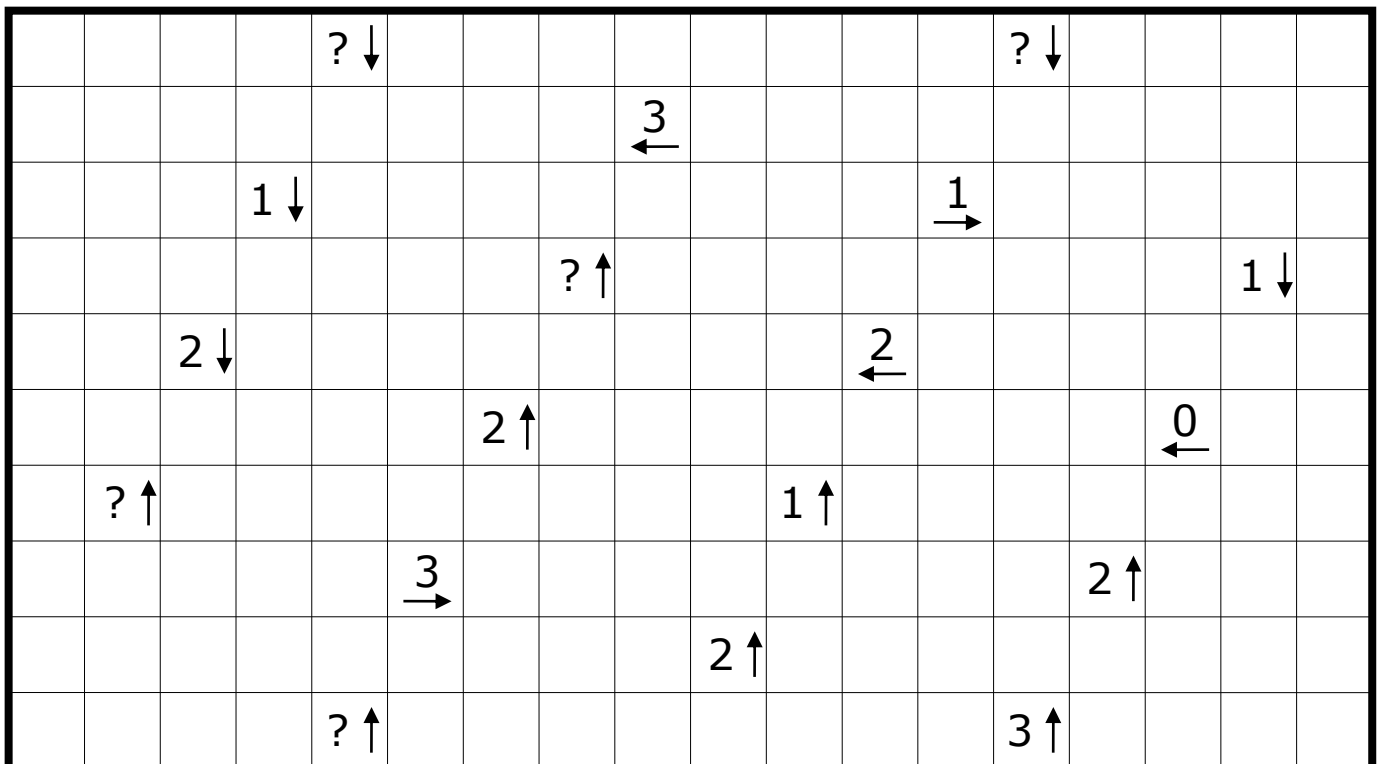
Puzzle ID: #2349

YAJILIN

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elke pijl naar precies het aantal zwarte vakjes wijst als aangegeven door de cijfers. 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

Blacken some cells such that every arrow points to exactly the corresponding number of black cells. 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 Bram de Laat



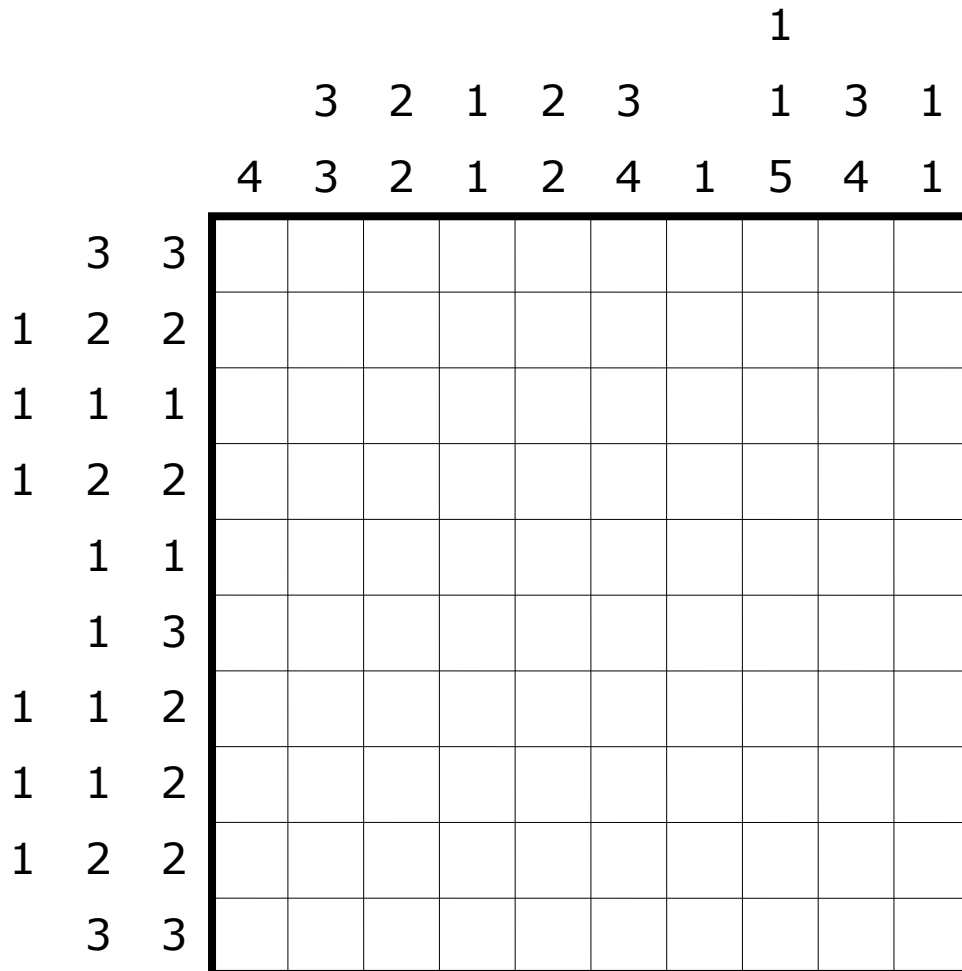
Puzzle ID: #2348

KORAAL

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

CORAL

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



By Robert Beärda



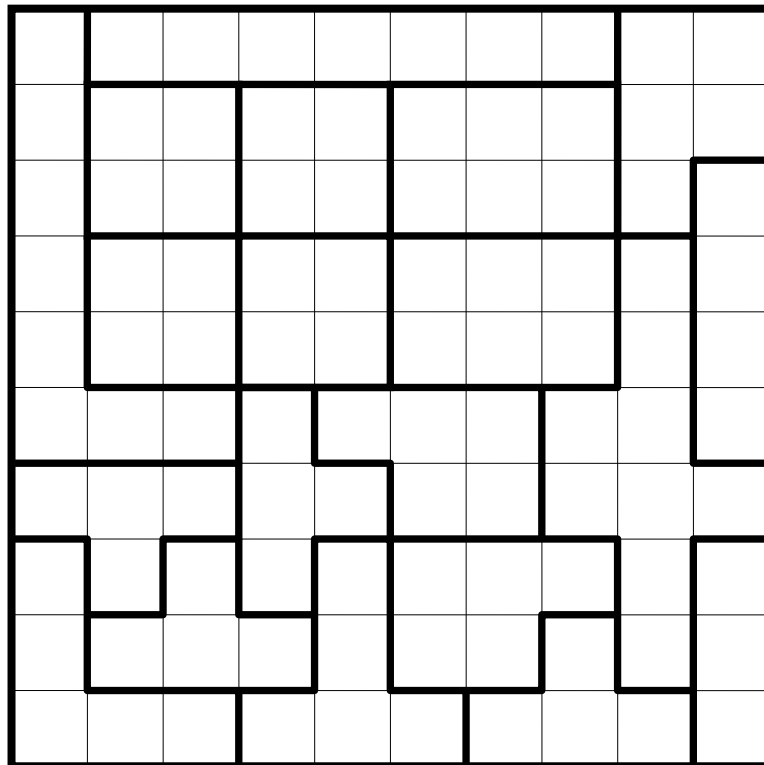
Puzzle ID: #2350

DISCO

Kleur vakjes zodat er één aaneengesloten muur van gekleurde vakjes ontstaat. Dit gebied mag nergens een oppervlakte van 2x2 gekleurde vakjes bevatten. Elk vetomrand gebied bevat precies twee verschillende stukjes van de muur.

DISCO

Shade some cells to create a single orthogonally connected wall. This wall may not cover a 2x2 area anywhere. The grid is divided into a number of regions. Each region must contain exactly two separate sections of the wall.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #2351

**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.

1									
		6				1			
							2		
4			3						
							4		
				3					
		1				2			
	3						3		
		1		3					



SUDOKU - ELIMINATE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer dat geplaatst wordt in een vakje met een pijl komt in de richting van de pijl niet voor.

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

SUDOKU - ELIMINATE

Place the digits from 1 to 9 in every row, column and outlined 3x3-block. Digits placed in cells with arrows do not repeat in the direction of the arrow.

This puzzle was written for WSC2019 but not selected.

			3		4			
3			↘			↙	↙	7
	2	↘	↘			↙	5	
1	↘	↘			↙	↙		6
			7	8	9			
		3		↖	↖	4		
			6	↖	7			
	3	2		↖	↖	7	9	
			1	2	3			



MAGIC SUMMER

Plaats de cijfers 1-5 in elke rij en kolom. Twee vakjes per rij en kolom blijven leeg. De cijfers die horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn vormen getallen. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som van alle getallen in de betreffende rij of kolom, waarbij twee getallen steeds gescheiden zijn door tenminste één leeg vakje.

MAGIC SUMMER

Place the digits 1-5 in each row and column. Two cells per row and column remain empty. The digits that are horizontally or vertically connected to other digits form multi-digit numbers. Clues outside the grid indicate the sums of all multi-digit numbers in the respective row or column, where two numbers are separated by at least one empty cell.

		87	60		60	132	366
348							
60							
69							
42							
249							

By Annick Weyzig



Puzzle ID: #2354

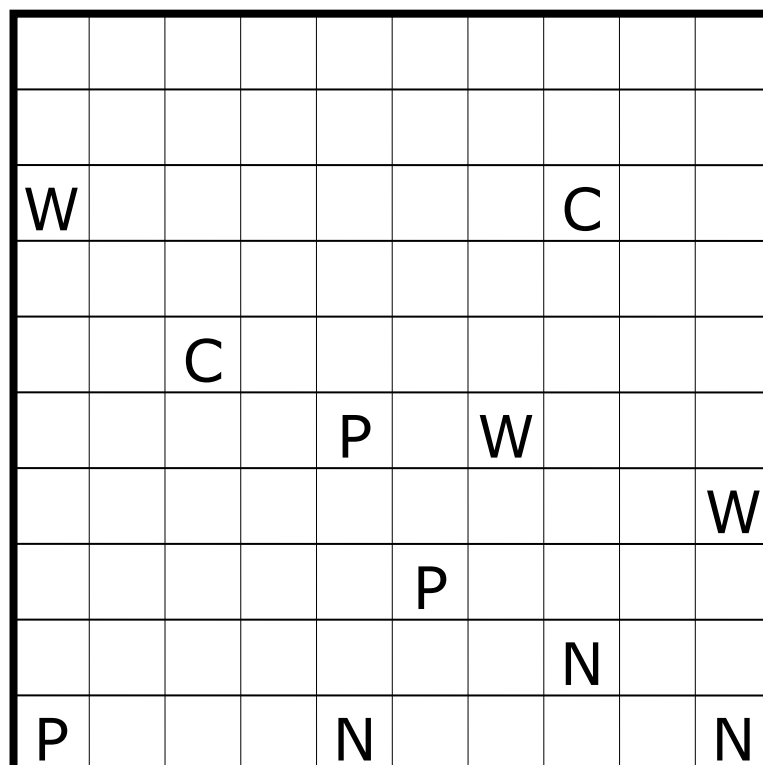


DOMINION

Plaats domino's (blokken van 1x2 zwartgekleurde vakjes) in het diagram, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat het diagram in afzonderlijke gebieden wordt verdeeld. Gelijke letters behoren allemaal tot hetzelfde gebied, verschillende letters tot verschillende gebieden. Elk gebied bevat tenminste één gegeven letter.

DOMINION

Place dominos (blocks of 1x2 blackened cells) in the grid, that may touch each other only diagonally, in order to divide the grid into separate regions. All identical letters belong to the same region, different letters to different regions. Each region contains at least one given letter.



By Annick Weyzig



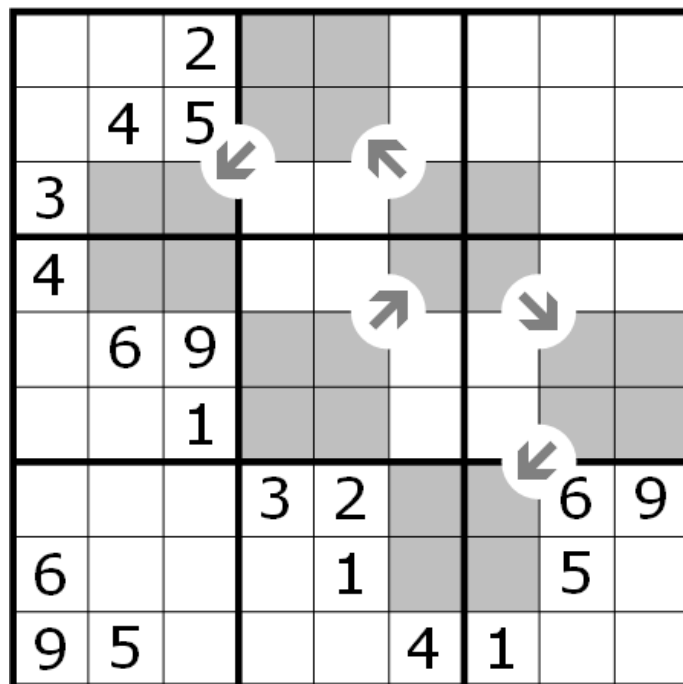
Puzzle ID: #2355

SUDOKU – MAXED QUADS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er wijzen pijlen van het ene vierkant naar het andere. De cijfers op alle posities zijn steeds groter in het vierkant waar de pijl naar toe wijst.

SUDOKU – MAXED QUADS

Place the digits from 1 to 9 in every row, column and outlined 3x3-block. Arrows are present between grey quads. In the quad pointed at by the arrow, all digits are greater than the digits in their corresponding positions in the other quad.

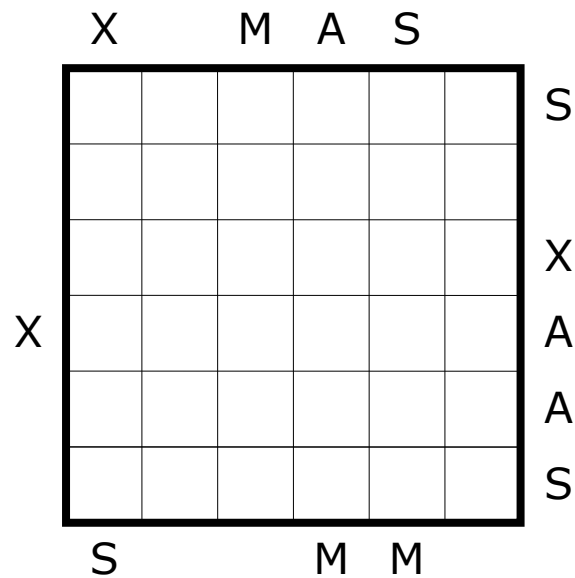


LETTERRAAM

Plaats de letters XMAS 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 XMAS

Place the letters XMAS 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.



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



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.

- |                    |                    |                    |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| $A9 = \text{even}$ | $C6 = D3 + D7$     | $G4 < I3$          |
| $B3 = C5 + E7$     | $C7 = \text{even}$ | $H1 = C2 * G8$     |
| $B5 = I9 - H4$     | $E5 = B2 * B2$     | $H8 = E5 * E5$     |
| $B7 = E1 + E3$     | $F2 = H2 - G2$     | $I1 = \text{even}$ |
| $B8 < C7$          | $F6 = H6 - G7$     | $I3 = A9 + C7$     |
| $B8 = I1 - G3$     | $G3 = \text{even}$ | $I5 = \text{even}$ |
| $C3 > G6$          |                    |                    |

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





SUDOKU - CONSECUTIVE CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, elke kolom en elk 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities (zonder te spiegelen) in de twee 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 (without reflecting) in the two identical grey shapes have to be consecutive.

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

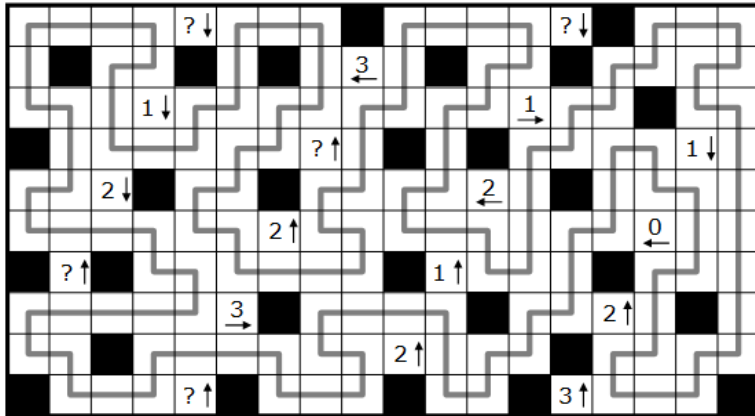




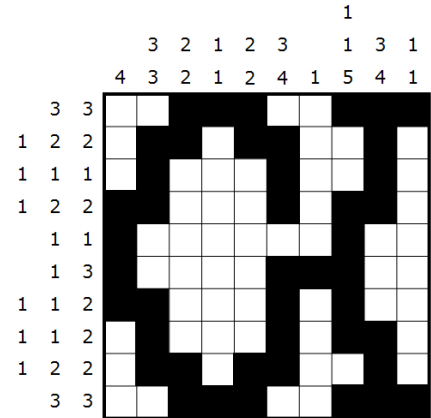


OPLOSSINGEN

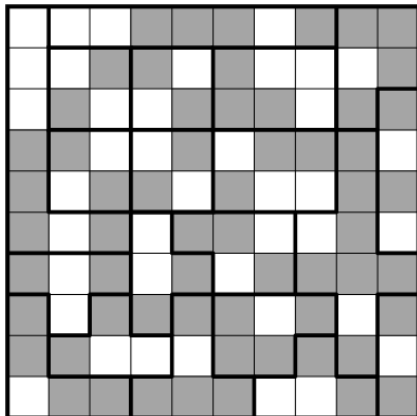
#2349 Yajilin



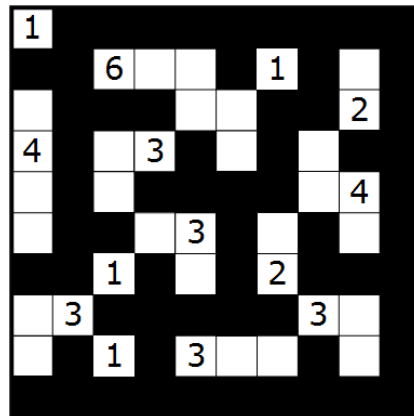
#2350 Koraal



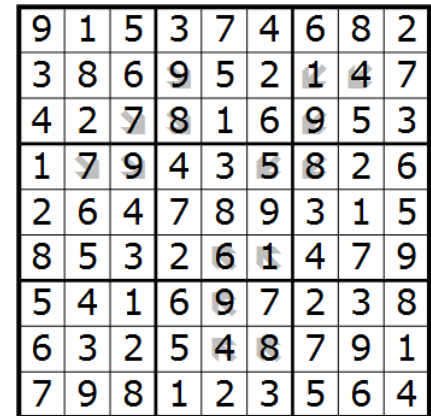
#2351 Disco



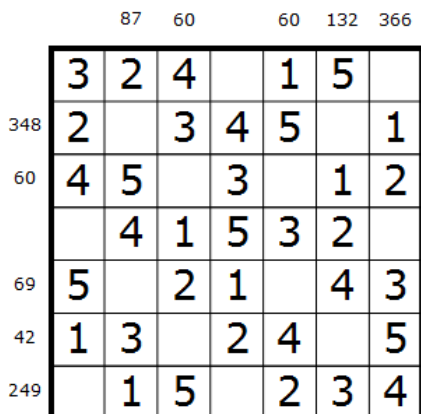
#2352 Nurikabe



#2353 Sudoku - Eliminate



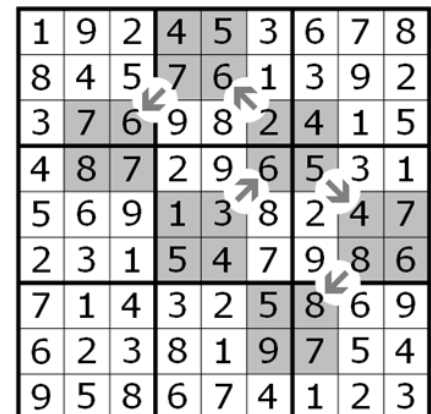
#2354 Magic Summer



#2355 Dominion



#2356 Sudoku - Maxed Quads



OPLOSSINGEN

#2357 Letterraam

	X		M	A	S		
X			M	A	S		S
	A	S		X			M
M			A	S			X
X		X	S	M	A		
	S	M				X	A
		A	X			M	S
	S		M	M			

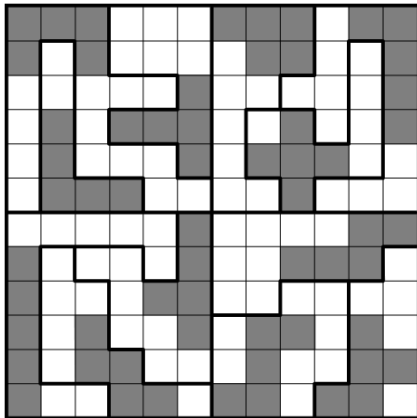
#2358 Cave

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

#2359 Sudoku Logical

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

#2360 Pentomino Regios



#2361 Sudoku Consecutive Clone

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