



# Puzzelmagazine

## September 2021

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in september 2021 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

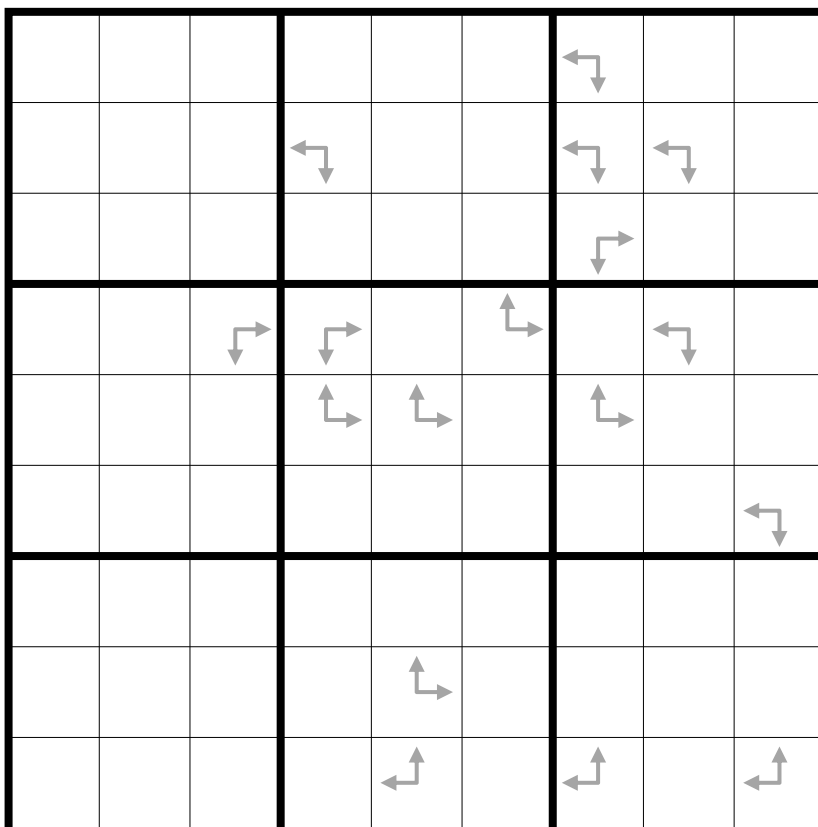
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-09-21	2805	Sudoku - Remote Clones	4*	Richard Stolk
2-09-21	2806	Magneten	3*	Wilbert Zwart
3-09-21	2807	Cave	4*	Bram de Laat
6-09-21	2808	Sterrenslag	3*	Arjen Kramer
7-09-21	2809	Wisseltruc	3*	Tom Groot Kormelink
8-09-21	2810	Sudoku - X maakt het verschil	3*	Richard Stolk
9-09-21	2811	Hidato	4*	Arvid Baars
10-09-21	2812	Wormen Labyrinth	5*	Otto Edelenbosch
13-09-21	2813	Capsules	3*	Richard Stolk
14-09-21	2814	Loting	3*	Robert Beärda
15-09-21	2815	Sudoku - N-Sommen - grootste	3*	Richard Stolk
16-09-21	2816	Yajilin - Schaak	4*	Wilbert Zwart
17-09-21	2817	Sudoku - Clone	5*	Yuk Yee Lee Au
20-09-21	2818	Eend in 't bakkie	2*	Alex Samsom
21-09-21	2819	Spiral Galaxies	3*	Arvid Baars
22-09-21	2820	Sudoku - Dubbele diagonale kropki	3*	Richard Stolk
23-09-21	2821	Trio's	4*	Wilbert Zwart
24-09-21	2822	Loop Heyawake	4*	Arjen Kramer
27-09-21	2823	Futoshiki	2*	Wilbert Zwart
28-09-21	2824	Sudoku - Even parity circles	3*	Arvid Baars
29-09-21	2825	Sudoku - Mediaan Killer	4*	Richard Stolk
30-09-21	2826	Flats - Driedubbel	4*	Tom Groot Kormelink

SUDOKU – REMOTE CLONES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Pijlen in een vakje geven aan dat het N<sup>de</sup> vakje vanaf het vakje met de pijlen in beide richtingen hetzelfde cijfer bevat, waarbij N het cijfer is in het vakje met de pijlen.

SUDOKU – REMOTE CLONES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Arrows in a cell indicate that the N<sup>th</sup> cell starting from the clue cell contains the same digit in both directions, with N being the digit in the clue cell.

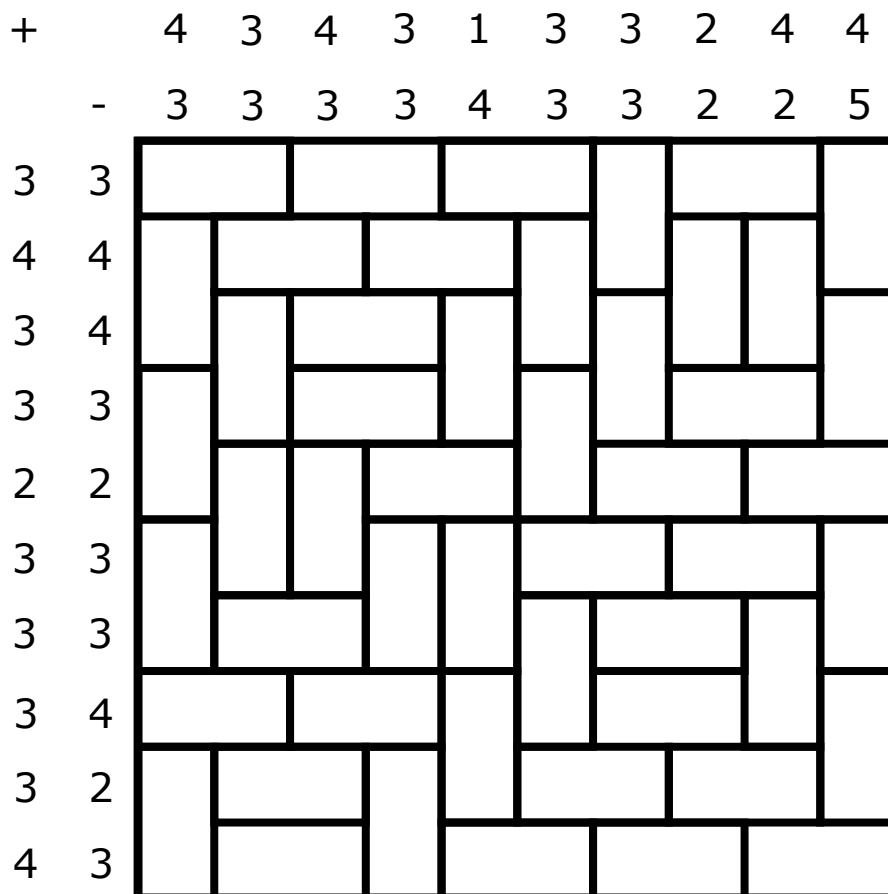


MAGNETEN

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.



CAVE

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen (de grot), waarbinnen geen andere gekleurde vakjes zijn ingesloten. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes van de grot er vanaf dat vakje te zien zijn, **inclusief** dat vakje zelf. Vakjes met aanwijzingen maken altijd deel uit van de grot.

CAVE

Colour some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells (the cave) without enclosing any coloured cells. Clues indicate how many cells inside the loop can be seen horizontally and vertically from that cell, **including** the cell itself. All numbered cells must be a part of the cave.

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

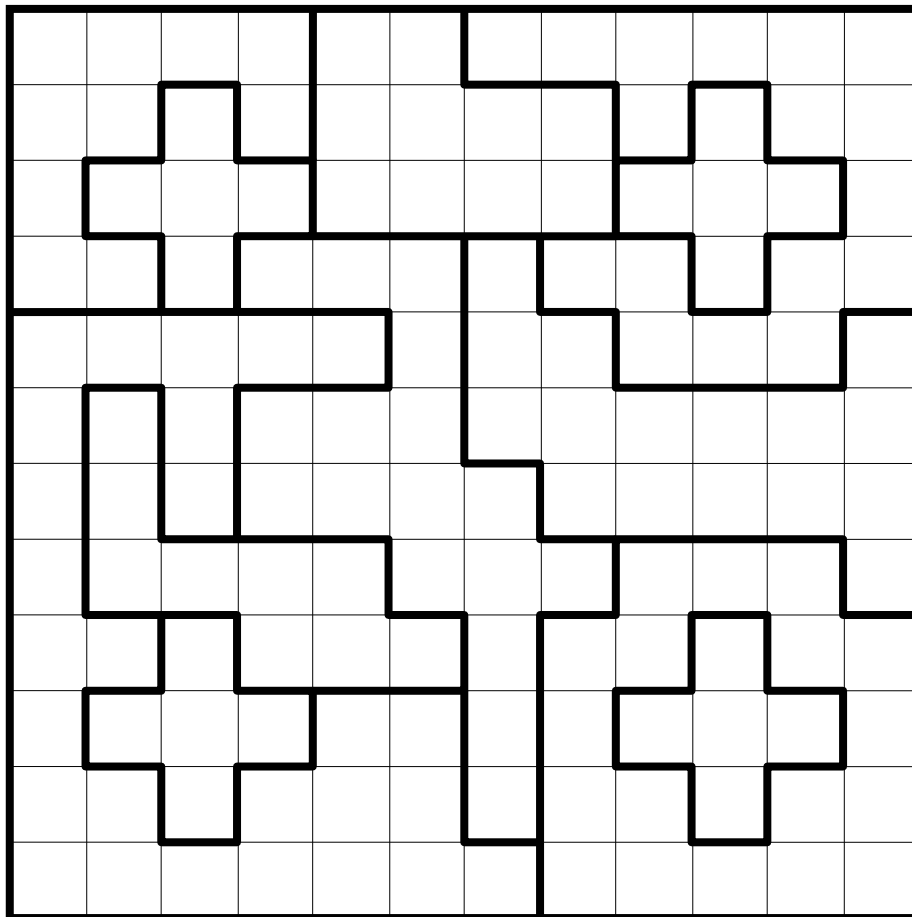


STERRENSLAG

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en 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.



WISSELTRUC

Vervang precies twee getallen in elke rij en kolom door andere getallen (1-9), zodanig dat in geen enkele rij of kolom een getal meer dan een keer voorkomt.

SWITCHEROO

Replace exactly two digits in each row and column by other digits (1-9) such that no digit appears more than once in a row or column.

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





SUDOKU – X MAAKT HET VERSCHIL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het verschil aan tussen het cijfer in het eerste vakje vanaf die kant (X) en het cijfer in het X<sup>de</sup> vakje vanaf die kant in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – X MAKES THE DIFFERENCE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the difference between the digit in the first cell from that side (X) and the digit in the X<sup>th</sup> cell from that side in the respective row or column.

	1	3	1	0	6	4	7	2	4	
1										4
0										6
6										4
4										3
5										0
7										6
7										3
4										1
2										4
	1	5	6	5	1	6	0	3	5	

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2810



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.

		15	18		57		
9				19			
				41		53	
23						44	
	22				45		
			27	38			
	30						
					1	64	





WORMEN LABYRINTH

Maak per rij en kolom maximaal één vakje zwart, en plaats cijfers 1-8 in alle overgebleven vakjes, waarbij elke rij en kolom uitsluitend verschillende cijfers kan bevatten. Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Daarbij moet een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner zijn dan **beide** burens op de rondweg. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers op elk afzonderlijk stuk van de rondweg in de betreffende rij, in de juiste volgorde.

WORM LABYRINTH

Blacken no more than one cell in each row and column, and place digits 1-8 in all remaining cells, where each row or column can only contain different digits. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells. Each digit is either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

7	5	22	2				
11	3	8	8				
11	16	9					
7	6	20					
2	6	8	13				
11	13	6	6				

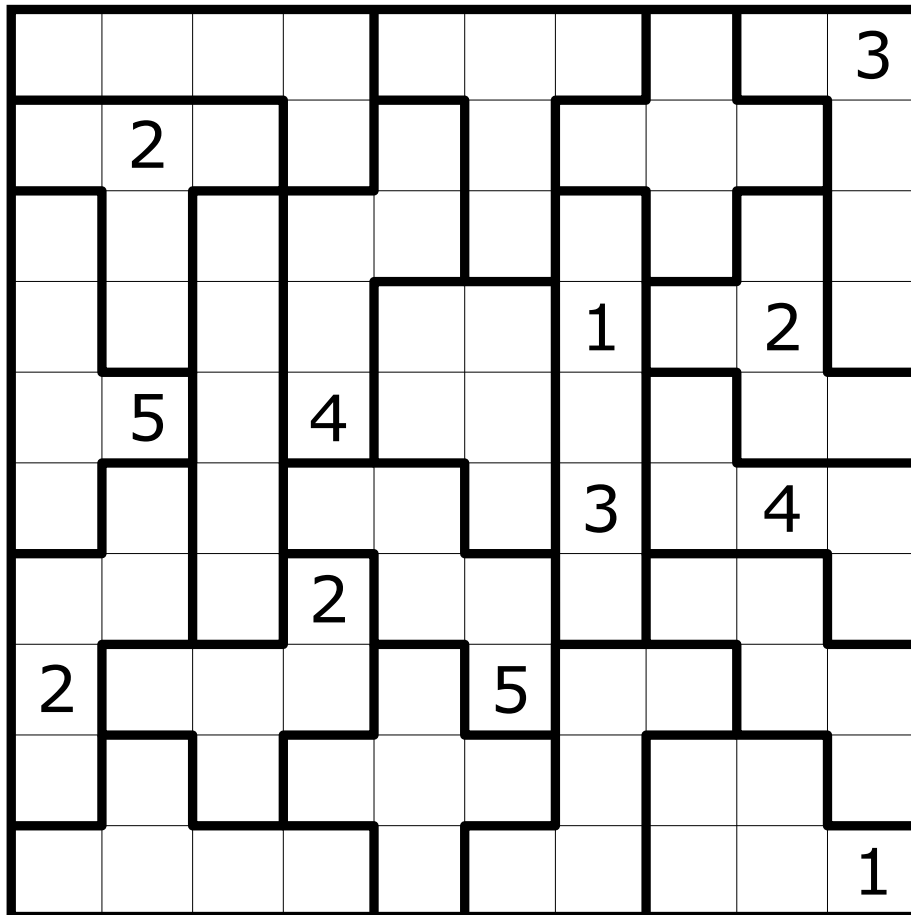


CAPSULES

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

CAPSULES

Place the digits 1-5 exactly once in every bold outlined area. Equal digits may not touch each other, not even diagonally.



LOTING

Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

BOXES

Five boxes contain five different letters each. By drawing exactly one letter from each box, all of the given words can be formed. Which letters are in the same box?

1	2	3	4	5

- COVID
- CURVE
- DELTA
- FAUCI
- JONGE
- KLING
- LAREB
- MICRO
- SKYPE
- SPOED
- SQUAD
- VIRUS
- WUHAN
- ZWART

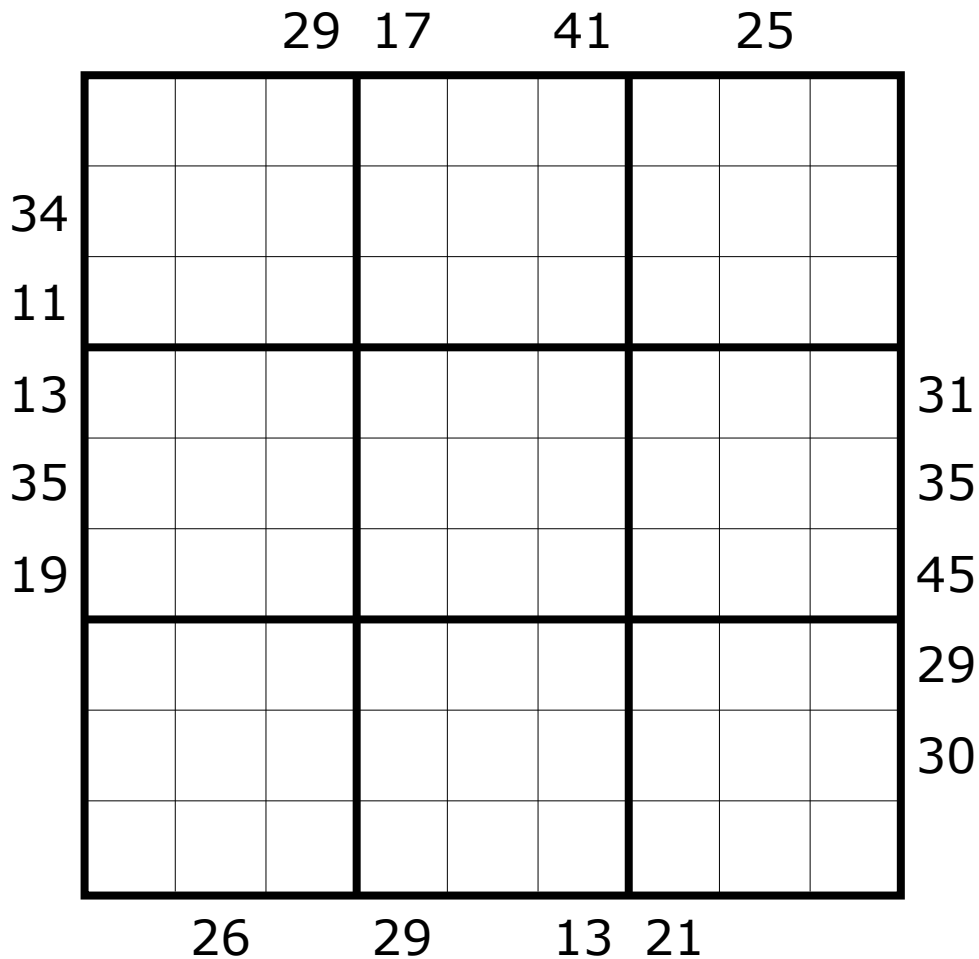


SUDOKU – N-SOMMEN - GROOTSTE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven vanaf die kant de som aan van de eerste N cijfers, waarbij N het hoogste cijfer is in de eerste  **twee**  vakjes.

SUDOKU – N-SUMS - HIGHEST

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first N digits as seen from that side, where N is the highest of the first  **two**  digits.

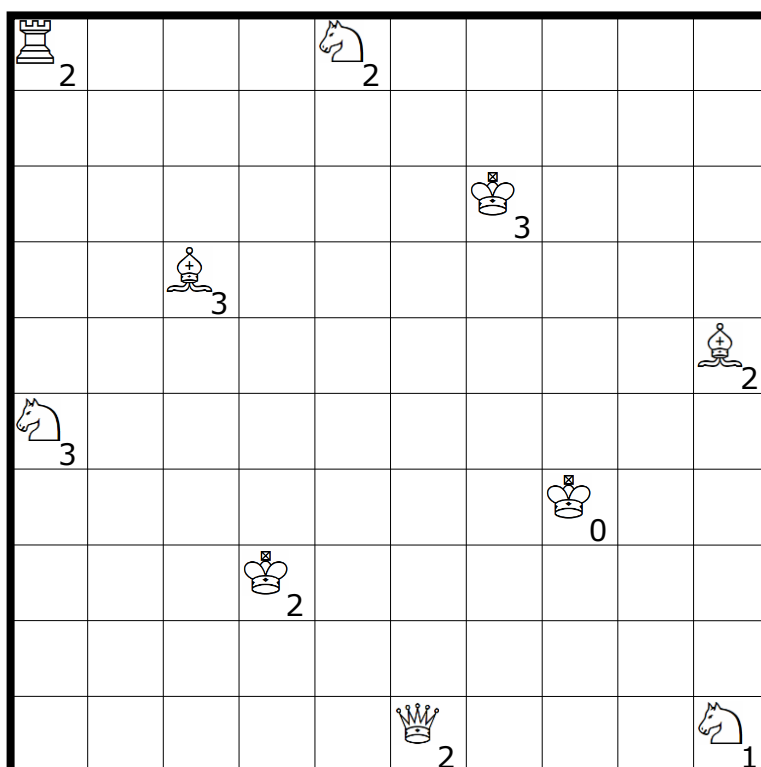
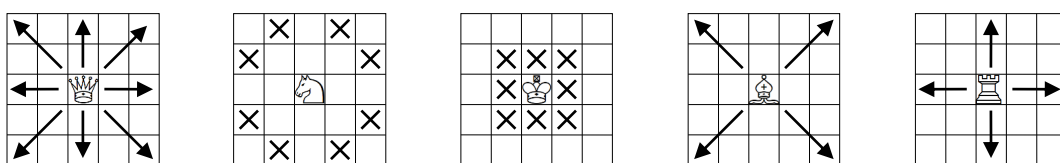


YAJILIN – SCHAAK

Kleur een aantal vakjes zodanig dat elk schaakstuk precies het aantal gekleurde 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 andere schaakstukken of gekleurde vakjes. Gekleurde 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

Colour some cells such that each chess piece can reach exactly the corresponding number of coloured cells. It is specified which cells might be reached by each chess piece. A chess piece cannot be blocked by another chess piece 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: #2816

SUDOKU – CLONE

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

SUDOKU – CLONE

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

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

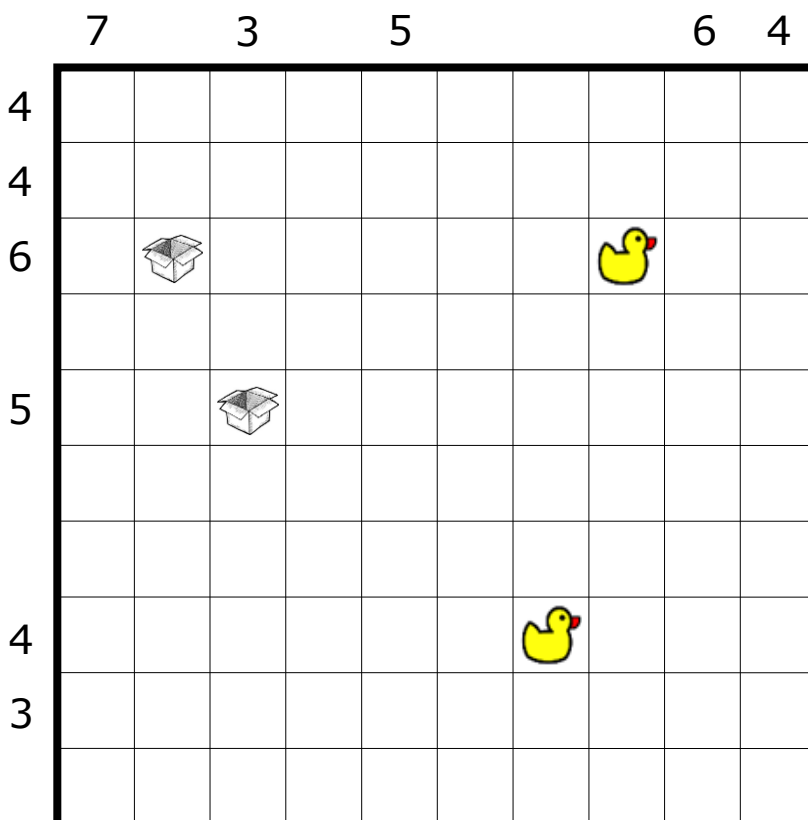


EEND IN 'T BAKKIE

Teken de route die beide eenden zwemmen naar hun eigen bak door vakjes te kleuren. De routes hebben een breedte van één vakje, beslaan nergens een oppervlakte van 2x2 en sluiten geen ongekleurde vakjes in. De route van de ene eend raakt nergens (de route van) de andere eend of zijn bak, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in de betreffende rij of kolom in totaal bezet zijn door een eend, een bak of de routes.

DUCK ROUTES

Draw the routes that both ducks swim to their own box by shading cells. The routes are one cell wide, don't cover an area of 2x2 and don't enclose unshaded cells. The route of a duck cannot touch (the route of) the other duck or its box, not even diagonally. Clues outside the grid indicate how many cells are occupied by a duck, box or the routes in the respective row or column.



By Alex Samsom



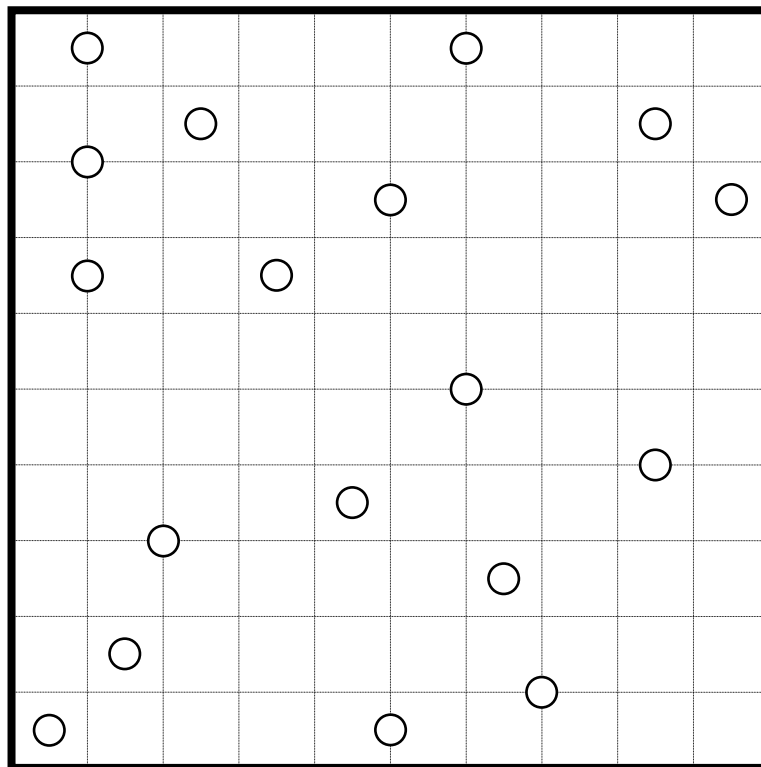
Puzzle ID: #2818

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.





SUDOKU – DUBBELE DIAGONALE KROPKI

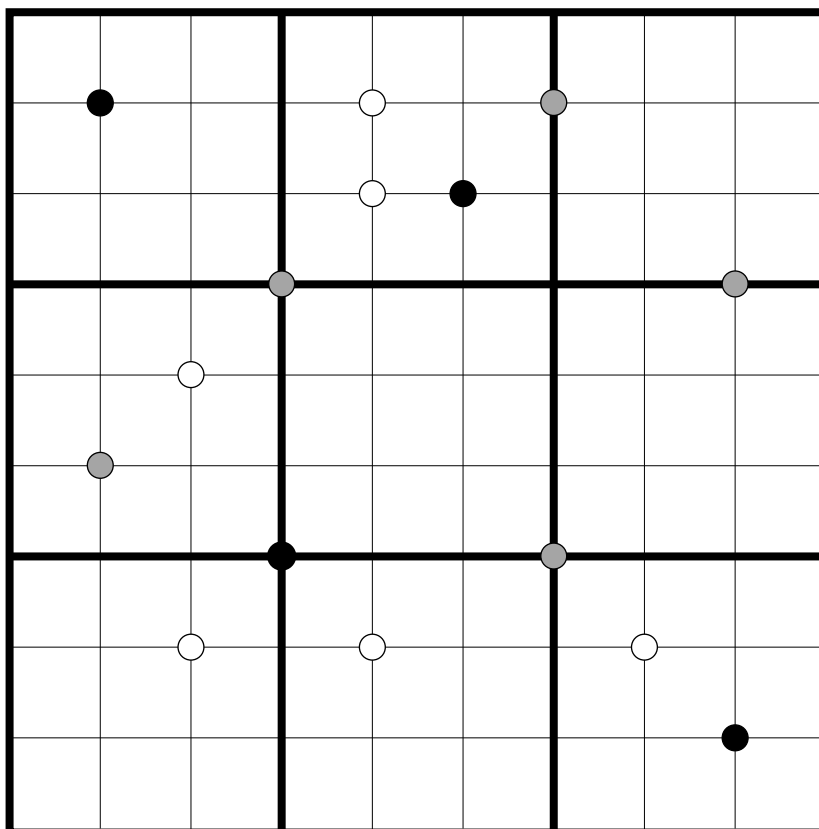
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

Op sommige kruispunten van rasterlijnen staan kropki-rondjes. Een wit rondje tussen twee diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers geeft aan dat de cijfers opeenvolgend zijn. Een zwart rondje geeft aan dat één van de cijfers twee keer zo groot is als het andere. Witte en zwarte rondjes gelden voor **beide paren van diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers**. Een grijs rondje geeft aan dat er tussen het ene paar een wit rondje en tussen het andere paar een zwart rondje geplaatst kan worden. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven, waarbij een rondje tussen de cijfers 1 en 2 zowel wit als zwart kan zijn. Een rondje met bijvoorbeeld de paren 1-2 en 3-6 kan zowel zwart als grijs zijn.

SUDOKU – DOUBLE DIAGONAL KROPKI

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

Some grid intersections are marked by a kropki-circle. A white circle between two diagonally opposite digits indicates that the digits are consecutive. A black circle indicates that one of the digits is twice as big as the other. White and black circles apply to **both pairs of diagonally opposite digits**. A grey circle indicates that between one pair a white circle, and between the other pair a black circle can be placed. All possible circles are given, where the circle between the digits 1 and 2 can be either white or black. A circle with pairs 1-2 and 3-6 can be black as well as grey.





TRIO'S

Plaats trio's in het diagram die bestaan uit de letters A, B en C. De letters zijn horizontaal en/of verticaal gekoppeld waarbij de B steeds in het midden staat. Gelijke letters staan niet in vakjes die elkaar raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel letters er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

TRIOS

Place trios in the grid that consist of the letters A, B and C. The trios are horizontally and/or vertically connected with the B always in the middle. Same letters may not be placed in cells that touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of letters that can be found in the respective row or column.

A		3	0	1	2	1	2	3	0	2	2	
	B	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	
		C	1	2	1	2	1	2	1	3	0	3

4	3	1										A
0	1	3		C								
0	1	2								C		
3	2	1				A				A		
0	1	2					C					
3	1	1							A			
0	3	1				C				B		
3	0	1				A						
0	2	2										B
3	2	2	A									

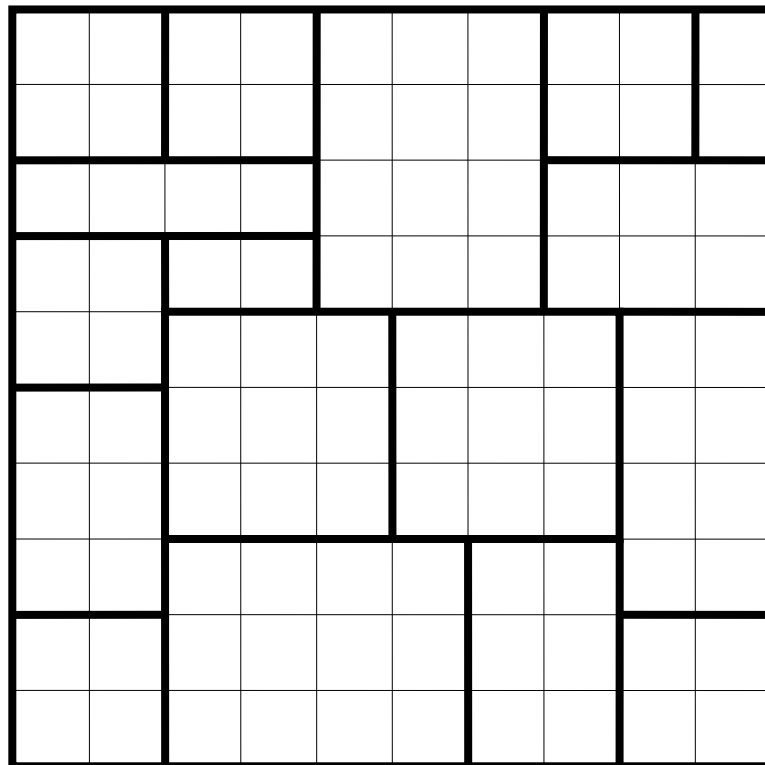


LOOP HEYAWAKE

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Elke rechte reeks van verbonden witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden. Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden.

LOOP HEYAWAKE

Colour some cells, that cannot touch each other horizontally or vertically, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Each series of white cells may not cross more than one region border. All remaining white cells must be traversed by a single closed loop that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.



By Arjen Kramer



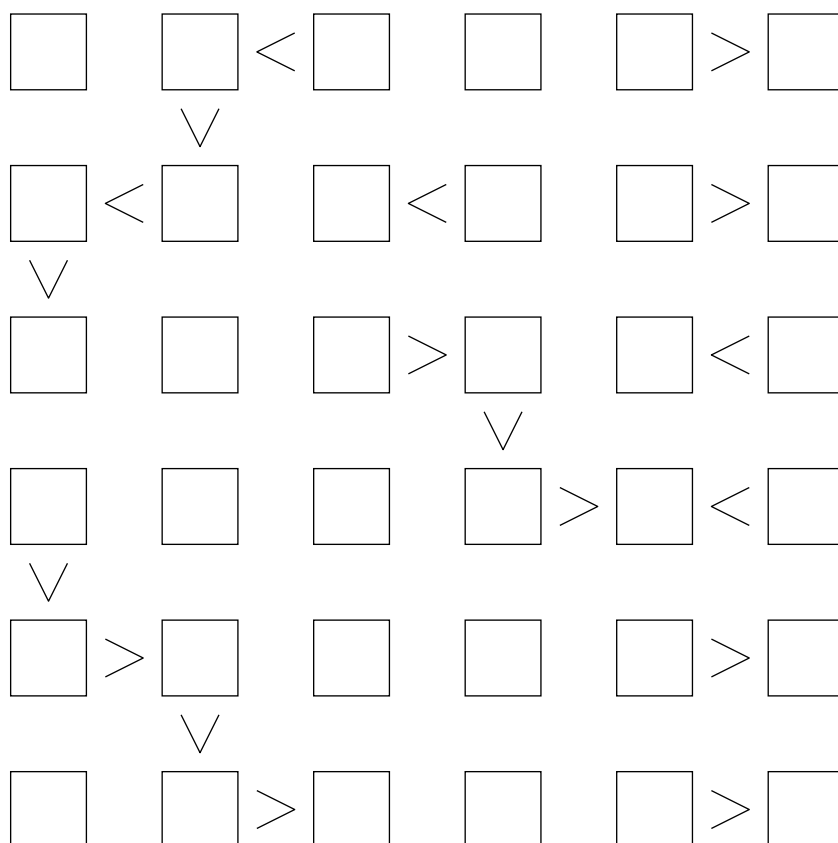
Puzzle ID: #2822

FUTOSHIKI

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom, rekening houdend met de groter-dan-tekens.

FUTOSHIKI

Place the digits 1-6 exactly once in each row and column, in accordance with the greater than-signs.

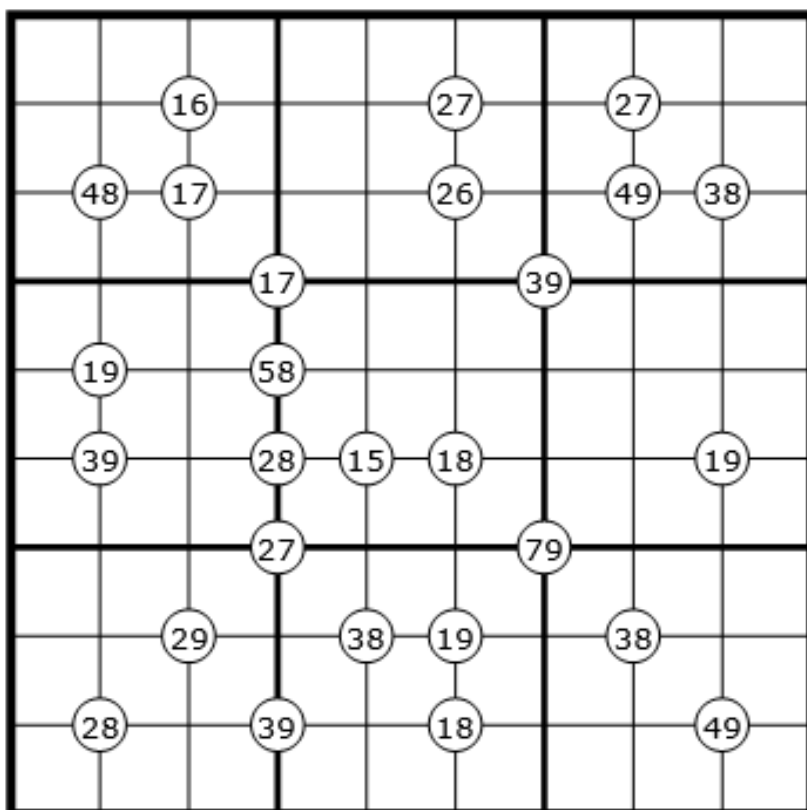


SUDOKU – EVEN PARITY CIRCLES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waar binnen een gebied van 2x2 **precies twee oneven en twee even cijfers** staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. De cijfers in de cirkel moeten worden geplaatst in het betreffende gebied en geven het hoogste en het laagste cijfer weer van dat gebied. In zo'n gebied mogen cijfers twee keer voorkomen.

SUDOKU – EVEN PARITY CIRCLES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all** cases where in an area of 2x2 **exactly two odd and two even digits** appear, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The digits in the circle have to be placed in that area and they represent the highest and the lowest digit of that area. Within a 2x2 area digits may repeat.



SUDOKU – MEDIAAN KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.  
De cijfertjes linksboven in elk omstippeld gebied geven de mediaan aan van de cijfers in dat gebied. De mediaan is het middelste cijfer uit een oplopende reeks (dus 2 bij 1,2,8), of het gemiddelde van de twee middelste cijfers, als het om een even aantal cijfers gaat (dus 3 bij 1,2,4,9). Alle cijfers binnen een omstippeld gebied moeten **verschillend** zijn.

SUDOKU – MEDIAN KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.  
The small digits in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the median of the digits in that cage. The median is the middle digit in a set of increasing order (i.e. 2 for 1,2,8), or the average of the two middle digits, in case of an even number of digits (i.e. 3 for 1,2,4,9). Within each cage all digits must be **different**.

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

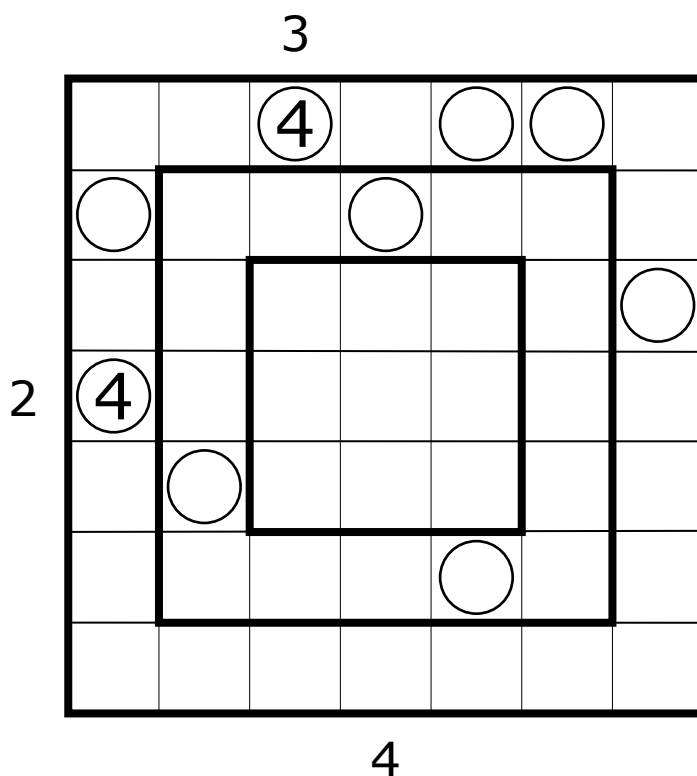


FLATS - DRIEDUBBEL

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. Een cijfer in een cirkel geeft aan hoeveel flatgebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn in het naastgelegen 5x5-blok of 3x3-blok. **Alle mogelijke cirkels zijn hierbij geplaatst!**

SKYSCRAPERS - TRIPLE

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. A digit in a circle indicates how many buildings can be seen in the adjacent 5x5 block or 3x3 block. **All possible circles are given!**



OPLOSSINGEN

#2805  
Sudoku - Remote Clones

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

#2806  
Magneten

+	4	3	4	3	1	3	3	2	4	4
-	3	3	3	3	4	3	3	2	2	5
3	3									
4	4	-	+	-	+	-		+		-
3	4	+	-	+	-			-		+
3	3		+				-	+	-	+
2	2			-	+	-	+			
3	3	+		+	-				-	+
3	3	-	+	-	+			-		+
3	4	+	-			-	+	-	+	-
3	2	-				+	-	+		+
4	3	+	-	+		-	+			-

#2807  
Cave

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

#2808  
Sterrenslag

★			★					
	★			★				
					★		★	
★	★						★	★
						★		
	★			★				★
					★			
		★		★			★	
★	★							
							★	★
			★	★				

#2809  
Wisseltruc

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

#2810  
Sudoku - X maakt 't verschil

	1	3	1	0	6	4	7	2	4
1	8	6	4	1	9	3	2	7	5
0	1	2	7	5	6	4	9	8	3
6	3	5	9	2	8	7	4	1	6
4	6	7	5	4	1	2	8	3	9
5	4	8	3	9	7	6	5	2	1
7	2	9	1	3	5	8	6	4	7
7	9	3	6	8	4	1	7	5	2
4	7	1	8	6	2	5	3	9	4
2	5	4	2	7	3	9	1	6	8
	1	5	6	5	1	6	0	3	5

#2811  
Hidato

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

#2812  
Wormen Labyrinth

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

#2813  
Capsules

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



OPLOSSINGEN

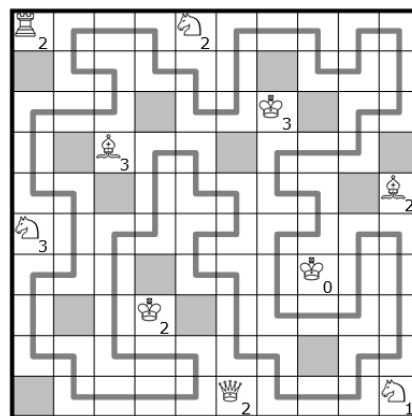
#2814  
Loting

1	2	3	4	5
A	B	C	D	E
G	K	J	F	H
M	O	L	N	I
P	T	S	R	Q
V	U	W	Y	Z

#2815  
Sudoku - N-sommen - grootste

		29	17		41		25			
8	9	5	4	6	7	2	1	3		
34	4	7	1	3	2	8	9	5	6	
11	2	3	6	9	1	5	7	8	4	
13	3	2	8	1	7	9	6	4	5	31
35	6	4	9	8	5	3	1	7	2	35
19	1	5	7	2	4	6	8	3	9	45
	5	8	3	7	9	2	4	6	1	29
	9	6	4	5	8	1	3	2	7	30
	7	1	2	6	3	4	5	9	8	
		26		29		13		21		

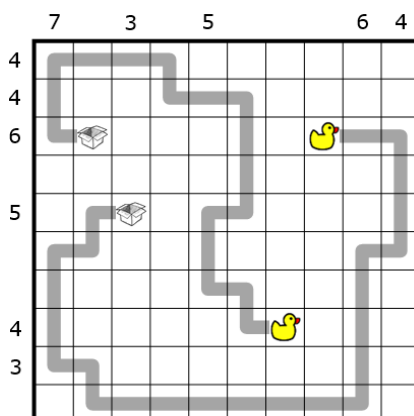
#2816  
Yajilin - Schaak



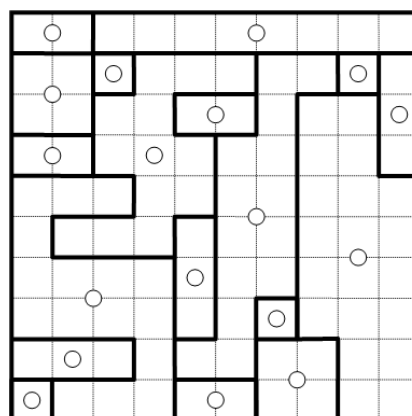
#2817  
Sudoku - Clone

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

#2818  
Eend in 't bakkie



#2819  
Spiral Galaxies



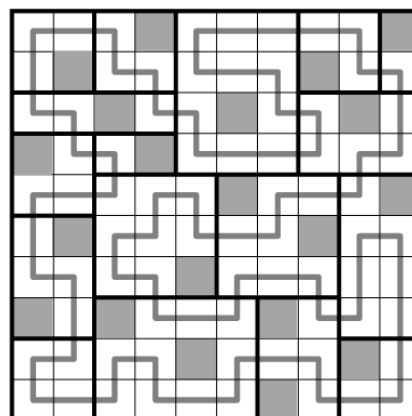
#2820  
Sudoku-Dubbele diagonale kropki

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

#2821  
Trio's

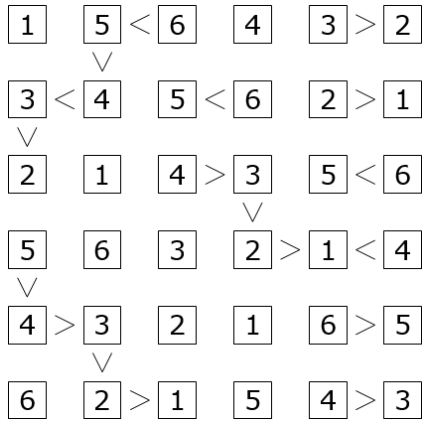
A		3	0	1	2	1	2	3	0	2	2
B		1	2	2	1	1	2	2	1	2	2
C		1	2	1	2	1	2	1	3	0	3
4	3	1	A	B	A	B	A	C	B	A	
0	1	3	C	B	C				C		
0	1	2		C				C	B		
3	2	1	G	B	A			A	B	A	
0	1	2				G	B			C	
3	1	1	A				A	C		A	B
0	3	1	B	B	C			B			
3	0	1	C	A	A			A			
0	2	2				B	C			B	C
3	2	2	A	B	C			A	B	C	A

#2822  
Loop Heyawake

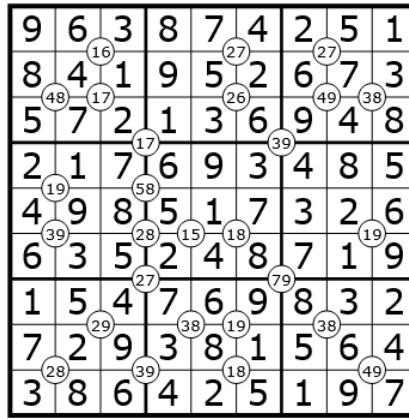


OPLOSSINGEN

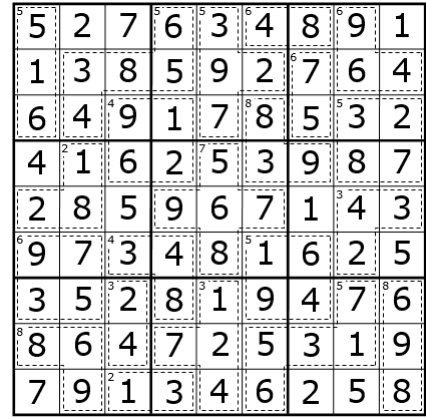
#2823  
Futoshiki



#2824  
Sudoku – Even Parity Circles



#2825  
Sudoku – Mediaan Killer



#2826  
Flats - Driedubbel

