



# Puzzelmagazine

## Oktober 2021

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

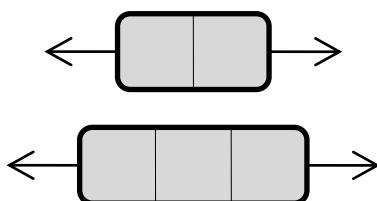
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-10-21	2827	Tren	5*	Alex Samsom
4-10-21	2828	Tentje-Boompje - alle eentjes	2*	Anneke Grünefeld
5-10-21	2829	Sudoku - All Primes	3*	Wilbert Zwart
6-10-21	2830	Sudoku - Twee-vakjes-Kropki	4*	Richard Stolk
7-10-21	2831	Kamertje verhuren - alle eentjes	3*	Yuk Yee Lee Au
8-10-21	2832	Spiraal Pentominos	4*	Richard Stolk
11-10-21	2833	Sterrenhemel	3*	Bram de Laat
12-10-21	2834	Loting	3*	Robert Beärda
13-10-21	2835	Sudoku - Little parity killer	3*	Richard Stolk
14-10-21	2836	Hitori	4*	Tom Groot Kormelink
15-10-21	2837	Cave	4*	Arjen Kramer
18-10-21	2838	Vierkanten tekenen	2*	Alex Samsom
19-10-21	2839	Sudoku - Fortress	3*	Richard Stolk
20-10-21	2840	Sudoku - Young Tableau	4*	Richard Stolk
21-10-21	2841	Japans Vierkant - Labyrinth	4*	Wilbert Zwart
22-10-21	2842	Statue Park	5*	Wouter Fokkema
25-10-21	2843	ABC'tje	3*	Saskia Benedictus
26-10-21	2844	Hidato	3*	Arvid Baars
27-10-21	2845	Sudoku - Lockout Lines	4*	Richard Stolk
28-10-21	2846	Tapa	3*	Bram de Laat
29-10-21	2847	Vlinderslag	5*	Wilbert Zwart

TREN

Plaats blokken ter grootte van 1x2 en 1x3 horizontaal of verticaal in het diagram, zonder dat ze elkaar overlappen. Elk blok bevat precies één cijfer. Het cijfer geeft steeds aan hoeveel vakjes dit blok in totaal naar voren en naar achteren kan worden verplaatst. Een blok kan alleen verplaatst worden in de lengterichting, zoals aangegeven door de pijlen. Alle vakjes die geen onderdeel uitmaken van een blok vormen één aaneengesloten gebied.

TREN

Place blocks with the size of 1x2 and 1x3 horizontally or vertically in the grid without overlapping. Each block contains exactly one digit. The digit indicates how many cells this block can move forward and backward in total. Blocks can only move in the direction indicated by the arrows. All cells that don't contain a block must be connected horizontally or vertically.



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

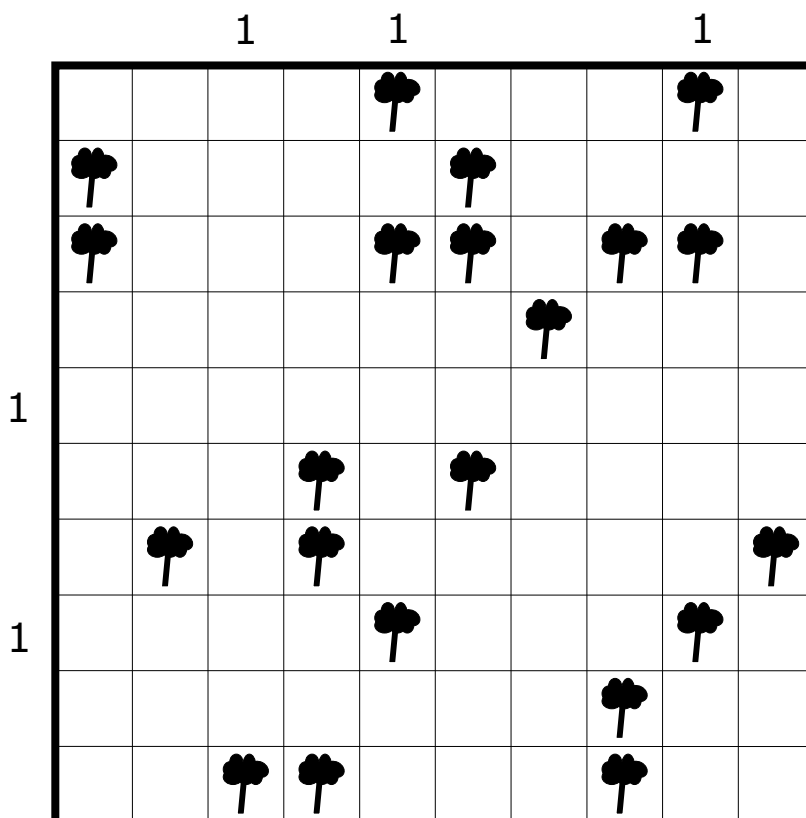


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

Zet bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Elk tentje hoort bij één boom. 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. **Alle mogelijke aanwijzingen '1' buiten het diagram zijn gegeven!**

TENTS – ALL ONES

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Each tent belongs to it's own tree. 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. **All possible clues '1' outside the grid are given!**



SUDOKU – ALL PRIMES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tweetallige priemgetallen er in de betreffende rij of kolom in de leesrichting te vinden zijn. Een cijfer kan bij meerdere priemgetallen horen.

SUDOKU – ALL PRIMES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate how many two digit prime numbers can be found in the reading direction in the respective row or column. A digit can be part of multiple prime numbers.

Alle mogelijke tweetallige priemgetallen:  
 13 – 17 – 19 – 23 – 29 – 31 – 37 – 41 – 43 – 47 –  
 53 – 59 – 61 – 67 – 71 – 73 – 79 – 83 – 89 – 97

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

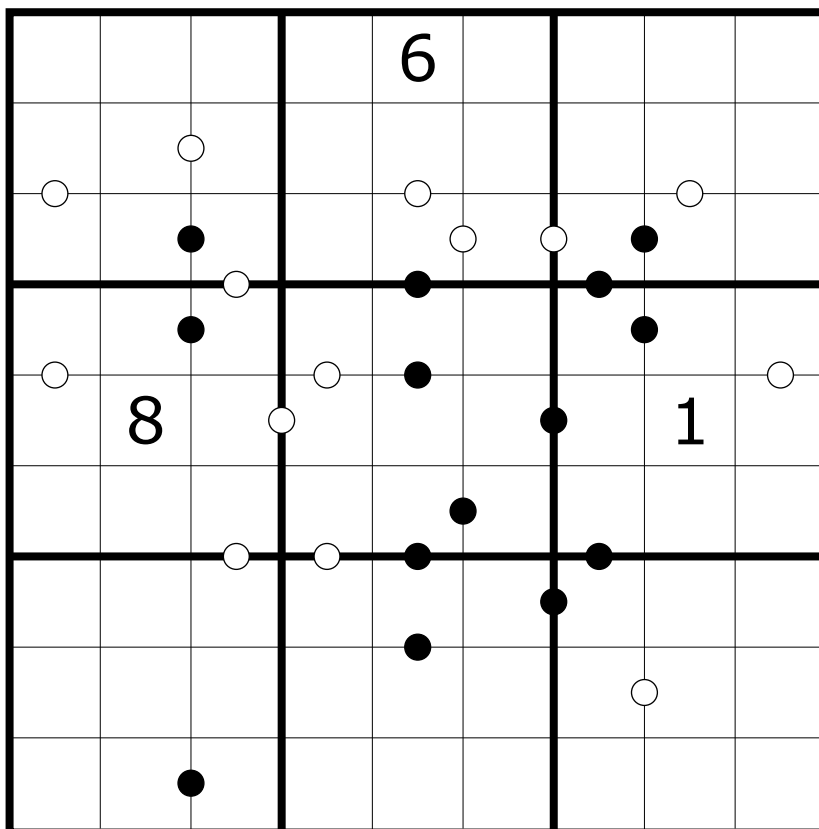


SUDOKU – TWEE-VAKJES-KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.  
 Kropki rondjes hebben betrekking op de som van de cijfers in **de eerste twee vakjes aan elke kant** van het rondje. Een wit rondje geeft aan dat de twee sommen opeenvolgend zijn. Een zwart rondje geeft aan dat de ene som twee keer zo groot is als de andere som. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven.

SUDOKU – TWO CELL KROPKI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block.  
 Kropki circles refer to the sum of the digits in **the first two cells on either side** of the circle. A white circle indicates that the two sums are consecutive. A black circle indicates that one of the sums is twice as big as the other. All possible circles are given.

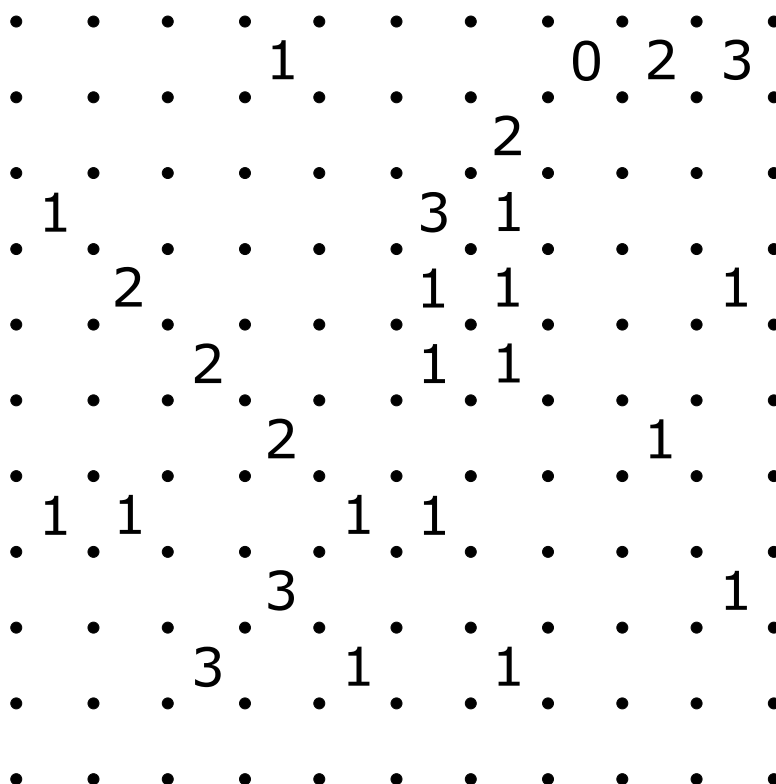


KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

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. **Bovendien zijn alle 1-en gegeven.**

SLITHERLINK – ALL ONES

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The digits in the cells indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the digit. **Additionally, all 1s are given.**

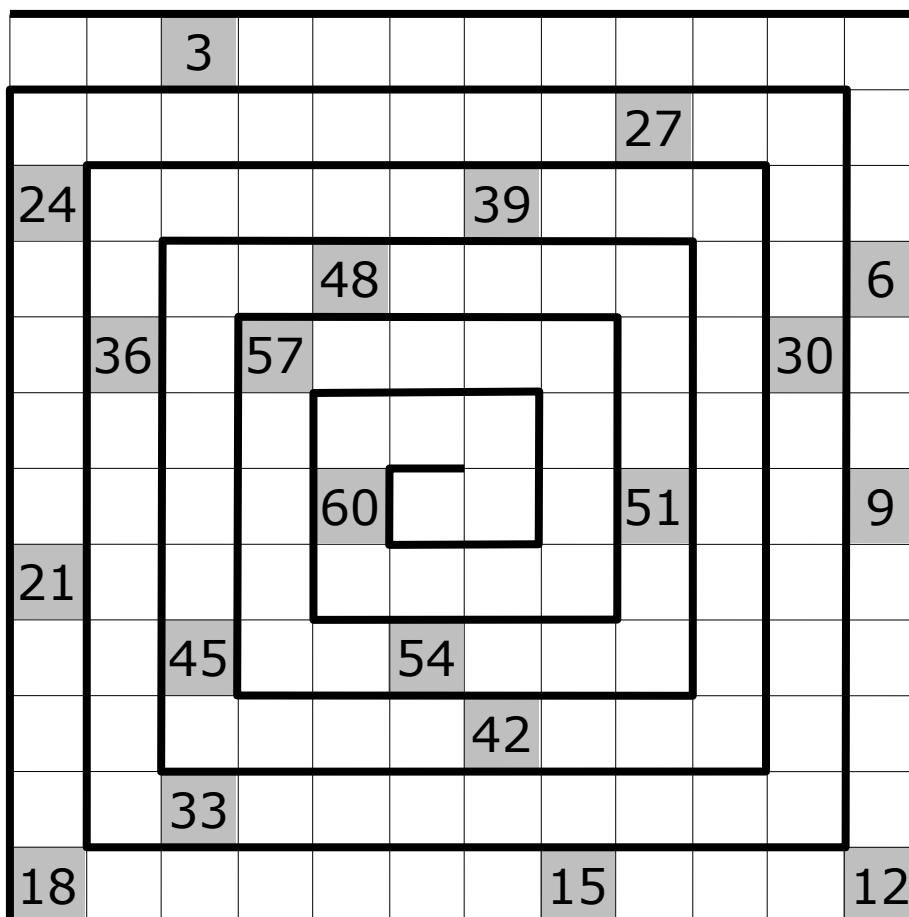
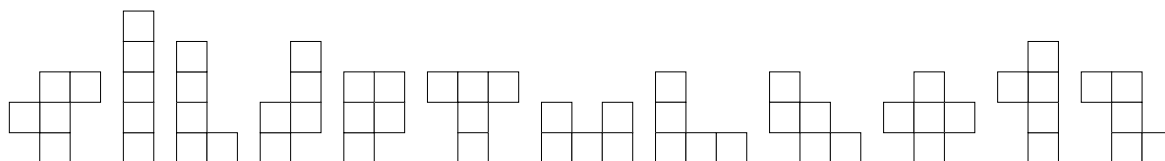


**SPIRAAL PENTOMINOS**

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

**SPIRAL 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. The given grid is a spiral. All cells occupied by pentominos are numbered in ascending order (1-60), starting at the spiral entrance (top left) and moving towards the center. Every **third** numbered cell is given.



By Richard Stolk



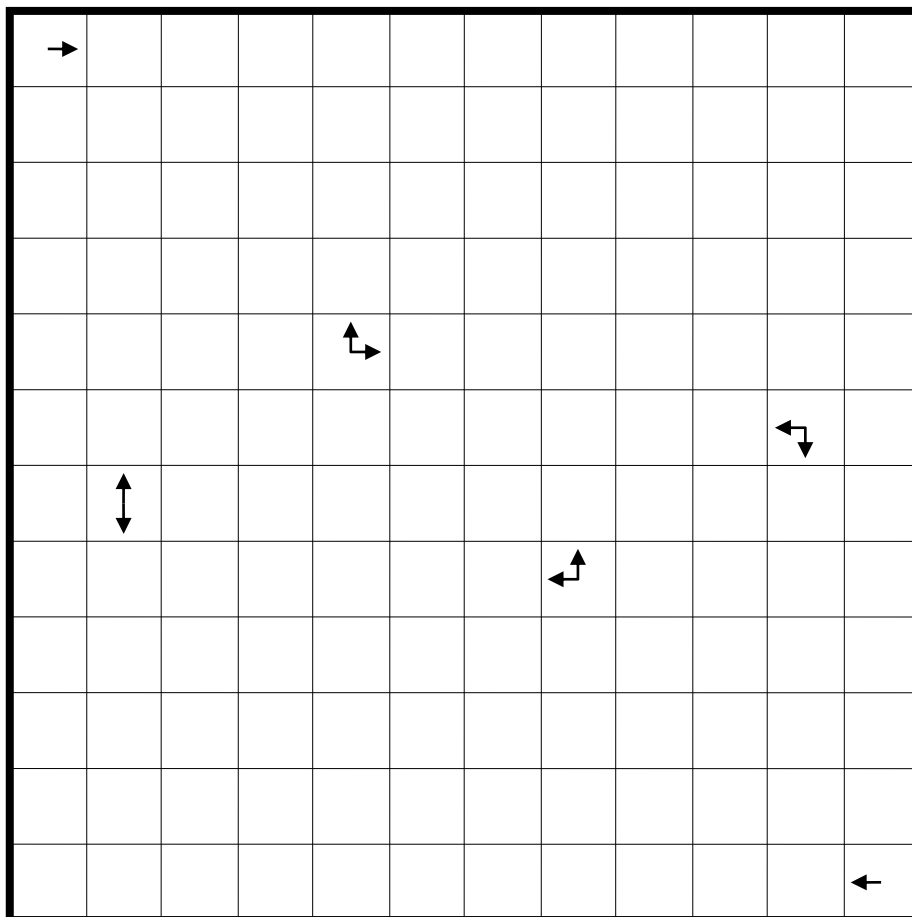
Puzzle ID: #2832

STERRENHEMEL

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij en kolom. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pijlen in het diagram geven aan in welke richting(en) de dichtstbijzijnde ster(ren) vanuit dat vakje te zien is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

STAR GAZING

Place **two** stars with the size of one cell in each row and column. Stars may not touch each other, not even diagonally. Arrows in the grid indicate the direction(s) of the closest star(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.





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

- BEZIG
- CLOWN
- ERNST
- EXTRA
- GIPSY
- KLAUW
- MOLEN
- QUASI
- SCHUD
- SUPER
- VECHT
- ZAKJE

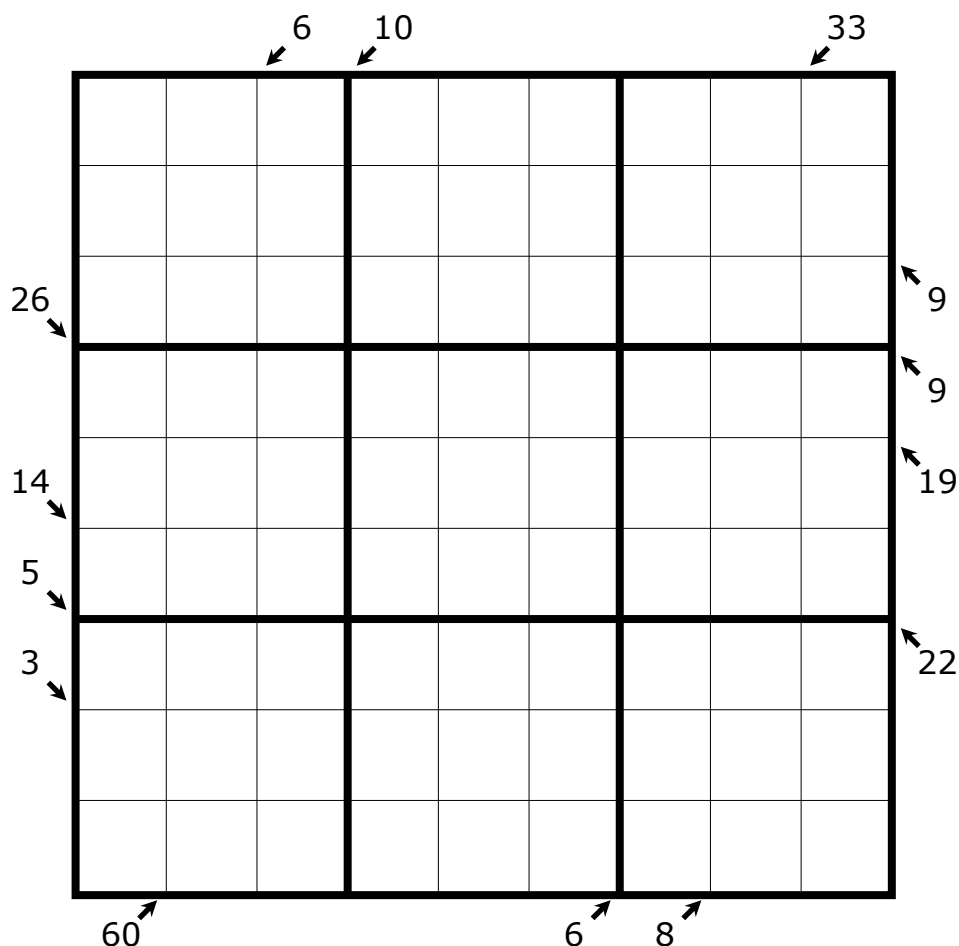


SUDOKU – LITTLE PARITY KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van ofwel **alle** even ofwel **alle** oneven cijfers in de richting van de pijl aan. Binnen een som mogen cijfers meerdere keren voorkomen.

SUDOKU – LITTLE PARITY KILLER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of either **all** odd or **all** even digits in the direction of the arrow. Within a sum digits may be repeated.



HITORI

Maak sommige vakjes zwart, zodanig dat er in geen enkele rij of kolom twee of meer dezelfde cijfers staan. Zwarte vakjes mogen elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied.

HITORI

Blacken some cells such that digits do not repeat in any row or column. Blackened cells do not touch each other horizontally or vertically. All remaining white cells form one single group of connected cells.

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



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



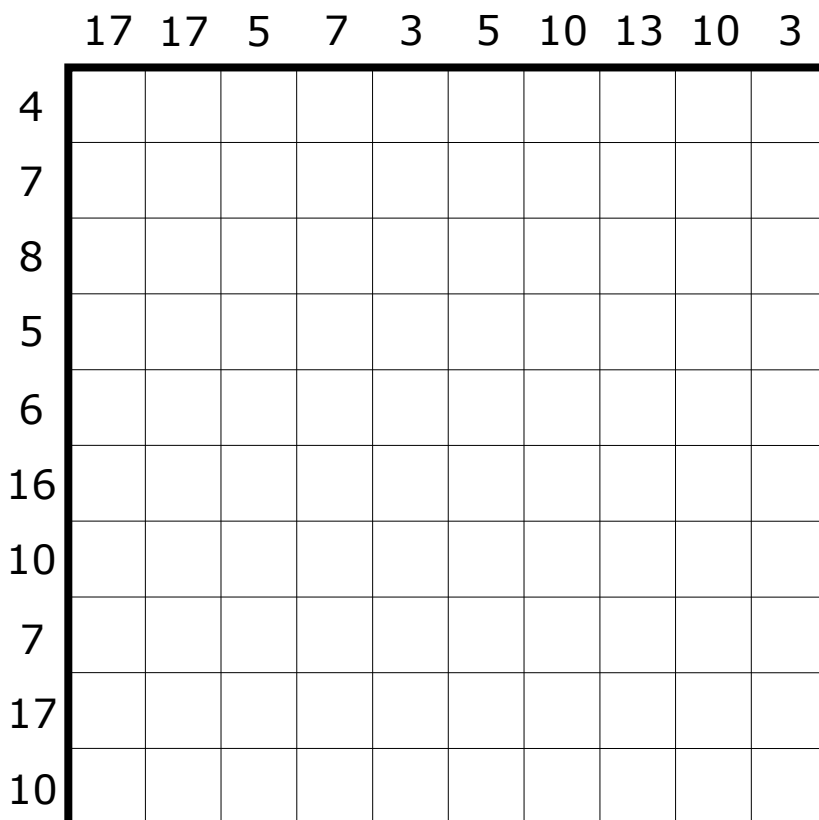


VIERKANTEN TEKENEN

Plaats negen vierkanten in het diagram. De vierkanten hebben een oppervlakte van 2x2 vakjes en raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. De vierkanten zijn genummerd van 1 tot en met 9. De getallen buiten het diagram geven de som aan van alle vierkanten die zich in die rij of kolom bevinden.

DRAWING SQUARES

Place nine squares in the grid. All squares have a size of 2x2 cells and they do not touch each other, not even diagonally. The squares are numbered from 1 to 9. Numbers outside the grid indicate the sum of the squares that are placed in that row or column.



By Alex Samsom



Puzzle ID: #2838



SUDOKU – FORTRESS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een gekleurd vakje is groter dan elk cijfer in een horizontaal of verticaal aangrenzend wit vakje.

Deze puzzel is gemaakt voor het Italiaanse sudoku kampioenschap (Campionato Italiano di Sudoku) 2021.

SUDOKU – FORTRESS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in a coloured cell is larger than each digit in a horizontally or vertically adjacent white cell.

This puzzle was written for the Italian Sudoku Championship (Campionato Italiano di Sudoku) 2021.

1		3		5		7		9
	4		6	8		2		
4								3

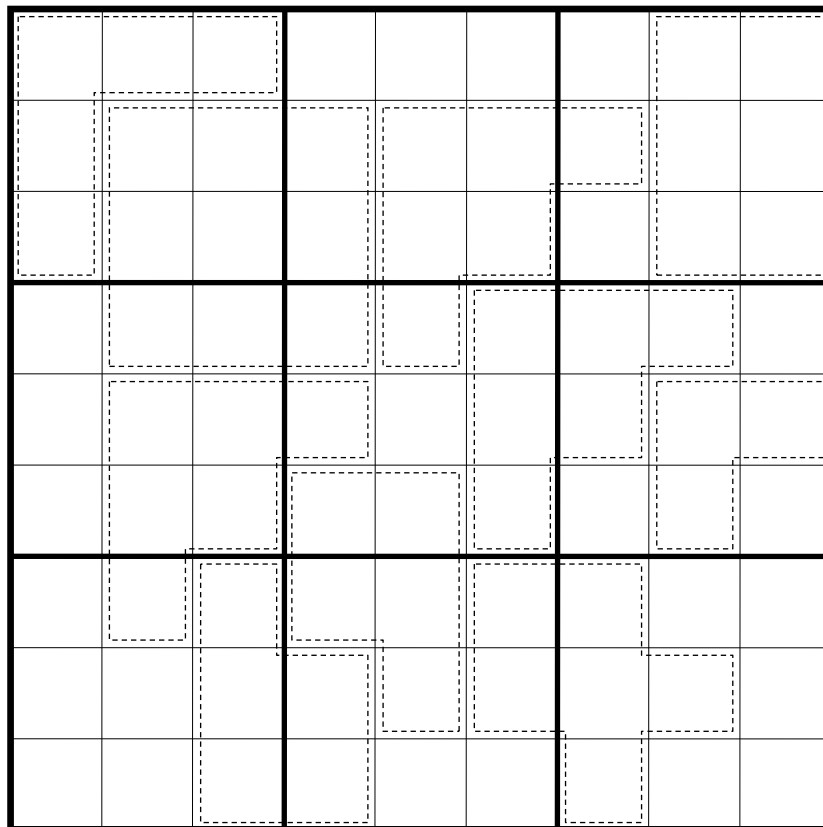


SUDOKU – YOUNG TABLEAU

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk omstippeld gebied is een Young Tableau, waarbij de cijfers in elke rij (van links naar rechts) en elke kolom (van boven naar beneden) in oplopende volgorde staan, en alle cijfers binnen zo'n gebied **verschillend** zijn.

SUDOKU –YOUNG TABLEAU

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each cage (dotted outlined region) is a Young Tableau, where the digits in each row (from left to right) and each column (from top to bottom) are placed in increasing order, and within each cage all digits are **different**.



JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. Teken daarnaast één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt door alle vakjes van het diagram. 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.

JAPANESE SUMS – LABYRINTH

Place the digits 1-8 exactly once in every row and column. Draw a single closed loop through all cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. Clues outside the grid indicate the sums of the digits on each loop segment in the respective row, in the correct order.

13	23						
5	7	1	15	8			
	7	12	10	7			
3	7	7	7	12			
7	12	3	12	2			
	18	1	12	5			
2	8	13	4	3	6		
	12	12	12				



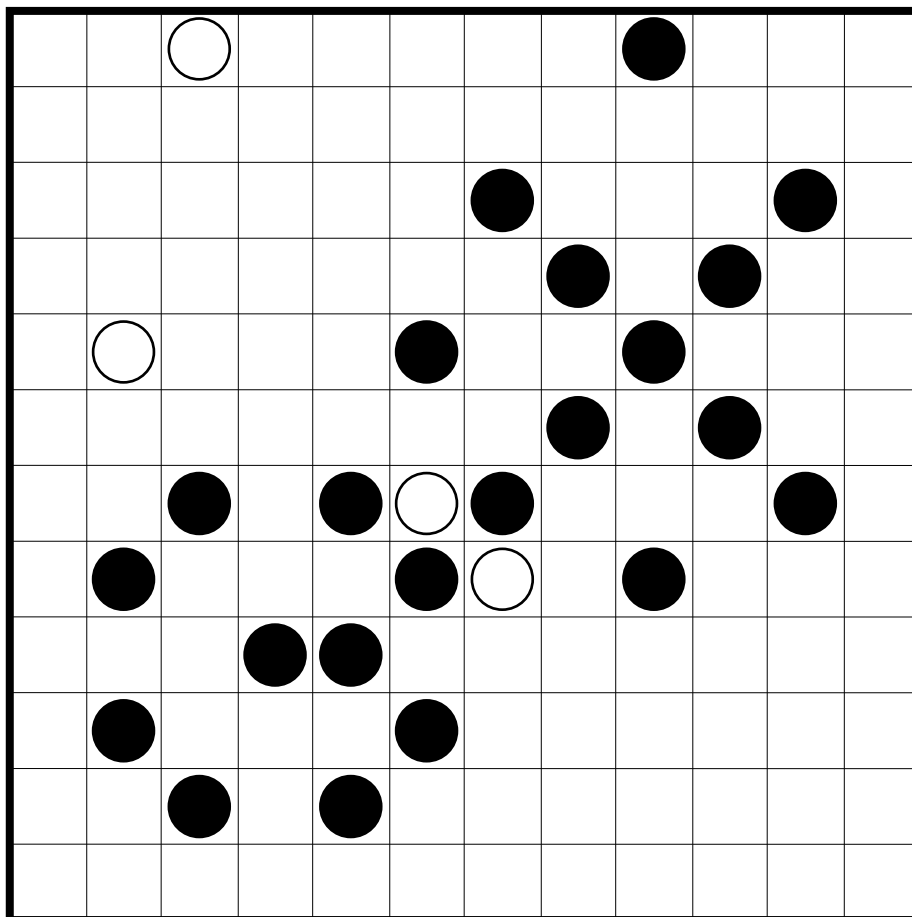
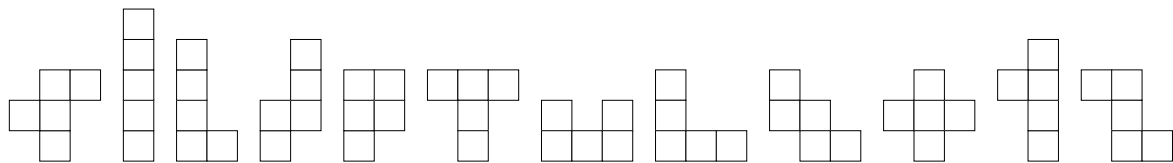


STATUE PARK

Plaats alle gegeven pentomino's in het diagram zodat ze elkaar **alleen diagonaal raken**. Vakjes met zwarte cirkels maken deel uit van een pentomino; vakjes met witte cirkels blijven leeg. Alle lege vakjes moeten (horizontaal en verticaal) met elkaar in verbinding staan.

STATUE PARK

Place all given pentominoes in the grid such that they touch each other **only diagonally**. Pentominoes may be rotated and/or mirrored. Cells with black circles are part of a pentomino; cells with white circles remain empty. All empty cells must be orthogonally connected to each other.





ABC'TJE

Koppel aan elke letter een verschillende waarde van 1 tot en met 26. De getallen achter de gegeven namen zijn de som van alle letters in die naam. Een vraagteken kan elk willekeurig getal voorstellen.

ABC

Attach a different value from 1 to 26 to each letter. Numbers behind each name are the sum of the values of all letters in that name. A question mark may represent any number.

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

JOSQUIN DESPREZ	97, 89
DIETRICH BUXTEHUDE	82, 142
JOHANN SEBASTIAN BACH	81, ?, 65
GEORG FRIEDRICH HÄNDEL	79, 88, 107
WOLFGANG AMADEUS MOZART	141, 121, ?
FRANZ LISZT	48, 64
PJOTR ILJITSJ TSJAIKOVSKI	18, 72, 126
EDVARD GRIEG	73, 76



HIDATO

Plaats alle getallen 1-56 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 1-56 exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach each consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction.

	24						
						44	
				30			
			37	31	4	48	
		34		1			
		17					
			8				53
				56			



SUDOKU – LOCKOUT LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers in vakjes met een ruit die verbonden zijn door een lijn hebben een verschil van tenminste vier. Daarnaast mogen de waarden van de cijfers op een lijn tussen twee ruiten niet tussen de waarden van de cijfers in de ruiten liggen of hieraan gelijk zijn. Op een lijn mogen cijfers meerdere keren voorkomen.

SUDOKU – LOCKOUT LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in cells with diamonds that are connected by a line have a difference of at least four. Moreover, digits on a line connecting diamonds cannot have a value that lies between the digits in the diamonds or that equals them. On a line digits may be repeated.

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





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 meerdere aanwijzingen in een vakje staan moet er minstens één wit vakje tussen de verschillende delen van de muur staan.

TAPA

Blacken some cells such that all black cells are orthogonally connected and form one contiguous wall, **without** having any **2x2 area** fully blackened. Clue cells may not be blackened and indicate the length of each consecutive block of black cells in the eight surrounding cells. If there are more clues in one cell, the blocks indicated by different clues must be separated by at least one white cell.

1									
							3		
			2						
		2 <sub>2</sub>						2	
1 <sub>2</sub>									
									1
	2 <sub>2</sub>						1 <sub>1</sub> 2		
				2 <sub>2</sub>					
		2 <sub>3</sub>							
									1 <sub>1</sub>

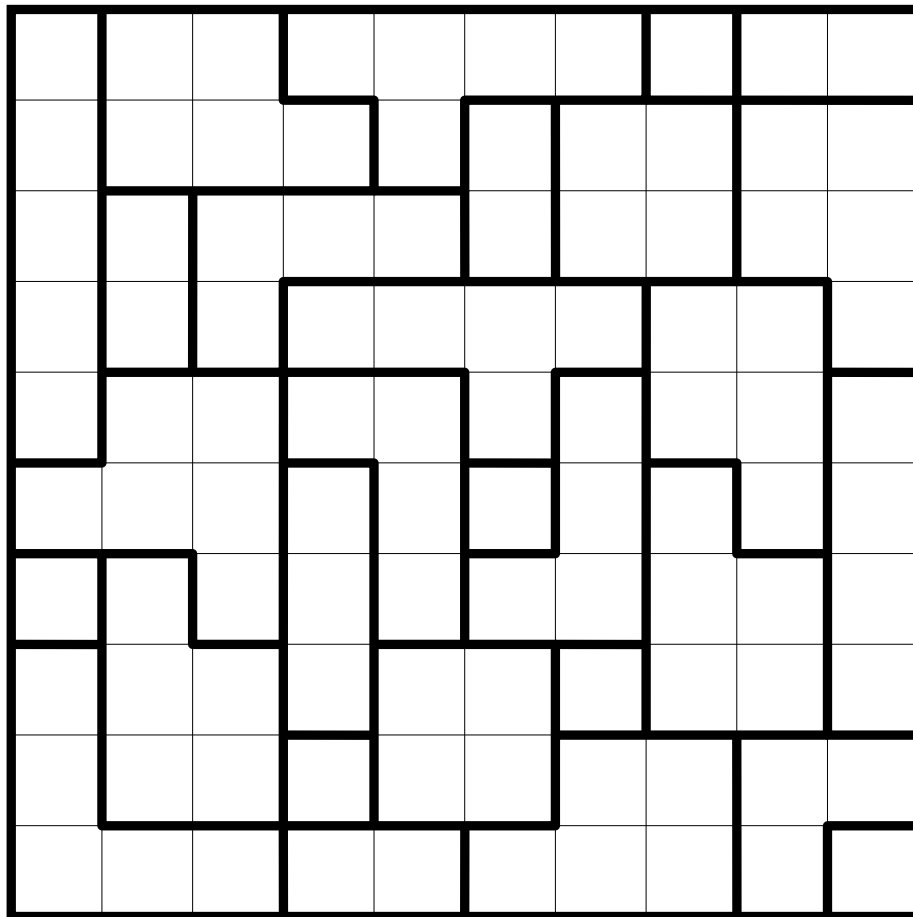


**VLINDERSLAG**

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

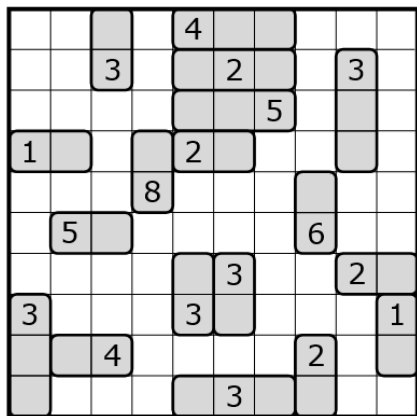
**RIPPLE EFFECT**

Place the digits 1- $n$  in each bold outlined region, where  $n$  corresponds to the number of cells within that region. Two equal digits appearing in the same row or column are separated by at least the number of cells indicated by that digit (e.g. two 4s are separated by at least four cells with other digits).

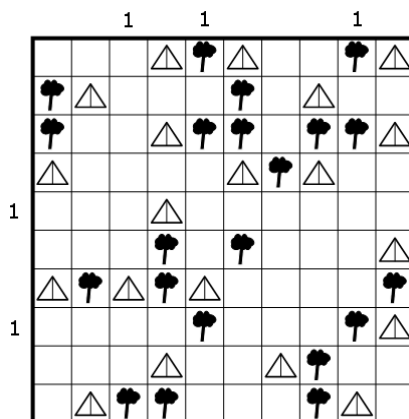


OPLOSSINGEN

#2827  
Tren



#2828  
Tentje-Boompje - Alle eentjes



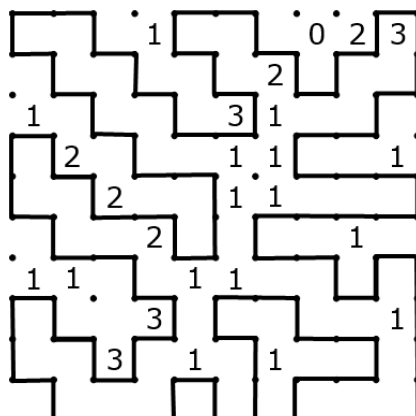
#2829  
Sudoku - All primes

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

#2830  
Sudoku - Twee-vakjes Kropki

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

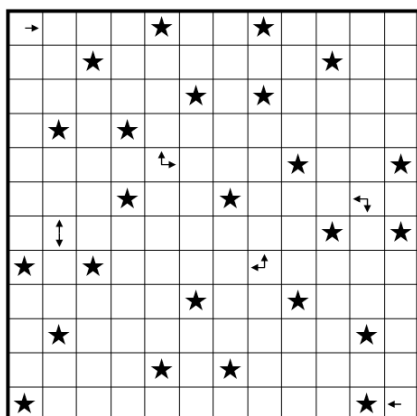
#2831  
Kamertje verhuuren - Alle eentjes



#2832  
Spiraal pentominos

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

#2833  
Sterrenhemel



#2834  
Loting

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

#2835  
Sudoku - Little Parity Killer

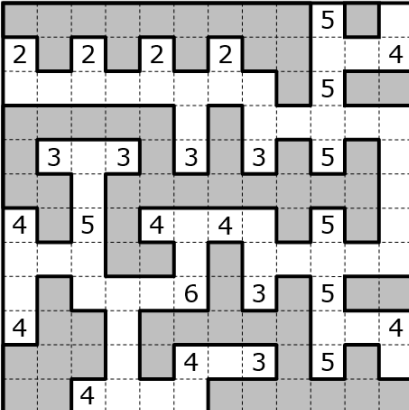
			6	10				33	
	9	6	2	1	3	7	5	8	4
	7	8	1	5	4	2	6	3	9
26	3	4	5	6	8	9	2	7	1
	2	1	3	4	7	8	9	6	5
14	8	9	4	3	6	5	1	2	7
	6	5	7	2	9	1	8	4	3
5	5	7	8	9	2	3	4	1	6
3	4	2	9	7	1	6	3	5	8
	1	3	6	8	5	4	7	9	2
					60		6	8	

OPLOSSINGEN

#2836  
Hitori

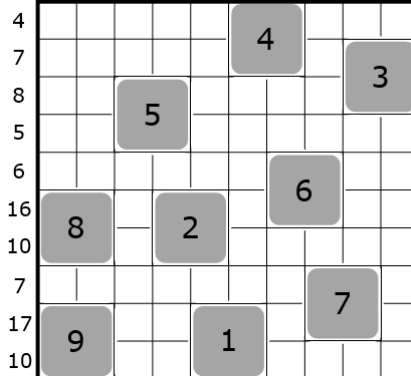
1	5	2	4	5	6	7	9	3	8
3	1	8	6	9	2	3	5	4	5
9	4	5	8	2	1	6	3	1	7
2	7	1	3	1	4	9	1	8	2
2	3	9	7	4	6	1	8	4	5
6	3	8	1	7	3	5	9	2	1
4	9	3	8	6	5	4	7	6	3
1	8	4	9	3	6	8	2	7	4
5	4	7	2	1	7	3	6	8	9
8	6	3	7	2	9	1	4	5	6

#2837  
Cave



#2838  
Vierkanten tekenen

17 17 5 7 3 5 10 13 10 3



#2839  
Sudoku - Fortress

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

#2840  
Sudoku - Young tableau

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

#2841  
Japans vierkant - Labyrinth

13 23

5 7 1 15 8

7 12 10 7

3 7 7 7 12

7 12 3 12 2

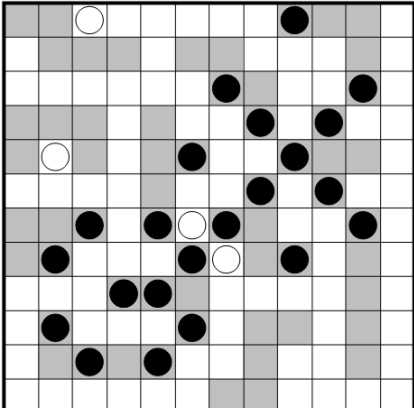
18 1 12 5

2 8 13 4 3 6

12 12 12

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

#2842  
Statue Park



#2843  
ABC'tje

A	13	N	20
B	14	O	7
C	22	P	2
D	9	Q	15
E	23	R	1
F	8	S	25
G	24	T	3
H	16	U	21
I	4	V	18
J	5	W	19
K	11	X	12
L	26	Y	10
M	17	Z	6

#2844  
Hidato

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



OPLOSSINGEN

#2845  
Sudoku – Lockout Lines

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

#2846  
Tapa

1								
							3	
			2					
		2 <sub>2</sub>					2	
1 <sub>2</sub>								
								1
	2 <sub>2</sub>					1 <sub>1</sub>		
				2 <sub>2</sub>				
		2 <sub>3</sub>						
								1 <sub>1</sub>

#2847  
Vlinderslag

3	2	5	1	2	3	4	1	2	1
2	4	1	3	5	2	1	4	3	2
5	1	3	2	4	1	2	3	1	4
4	2	1	5	1	4	3	1	2	5
1	5	2	4	3	2	1	5	4	3
3	1	6	1	2	1	4	2	3	1
1	3	4	2	1	3	2	4	1	2
2	1	5	3	4	2	1	3	5	4
5	4	2	1	3	1	5	2	1	3
4	1	3	2	1	4	3	1	2	1