



Puzzelmagazine

November 2021

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

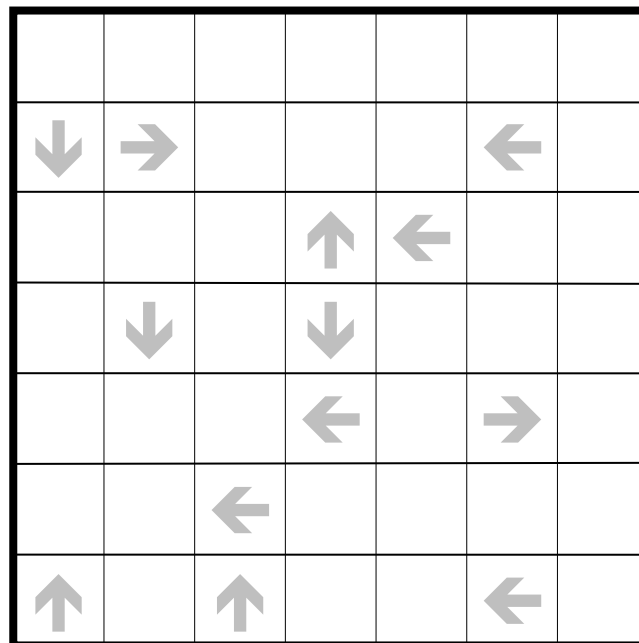
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-11-21	2848	Nemo	2*	Alex Samsom
2-11-21	2849	Kompas	3*	Bram de Laat
3-11-21	2850	Sudoku - Remote Kropki	4*	Richard Stolk
4-11-21	2851	Sudoku - Positiesommen	3*	Richard Stolk
5-11-21	2852	Keramik	4*	Wilbert Zwart
8-11-21	2853	Star Wars	3*	Otto Edelenbosch
9-11-21	2854	Narrow Cave	3*	Arjen Kramer
10-11-21	2855	Sudoku - All primes	4*	Richard Stolk
11-11-21	2856	Letterraam - Chaos	4*	Robert Beärda
12-11-21	2857	Double block	5*	Bram de Laat
15-11-21	2858	Capsules	2*	Chiel Beenhakker
16-11-21	2859	Tentje-Boompje - alle eentjes	3*	Anneke Grünefeld
17-11-21	2860	Sudoku - Connon	4*	Richard Stolk
18-11-21	2861	Sudoku - Paardensprong	4*	Yuk Yee Lee Au
19-11-21	2862	Spiraal Pentominos	4*	Richard Stolk
22-11-21	2863	Mijnenveger Rondweg - Eendebak	2*	Alex Samsom
23-11-21	2864	Wisseltruc	3*	Tom Groot Kormelink
24-11-21	2865	Sudoku - Lijnverschillen	3*	Richard Stolk
25-11-21	2866	Sudoku - Figuren	3*	Wilbert Zwart
26-11-21	2867	Blinde Vlek	5*	Bram de Laat
29-11-21	2868	Loting	2*	Arvid Baars
30-11-21	2869	Kreek	3*	Annick Weyzig

NEMO

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Een cijfer in een vakje met een pijl geeft de afstand (in stappen) tot het eerste lege vakje in de richting van de pijl. Alle vakjes met een pijl bevatten een cijfer.

NEMO

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Digits in cells with arrows indicate the distance (in steps) to the first empty cell in the direction of the arrow. Each cell with an arrow contains a digit.

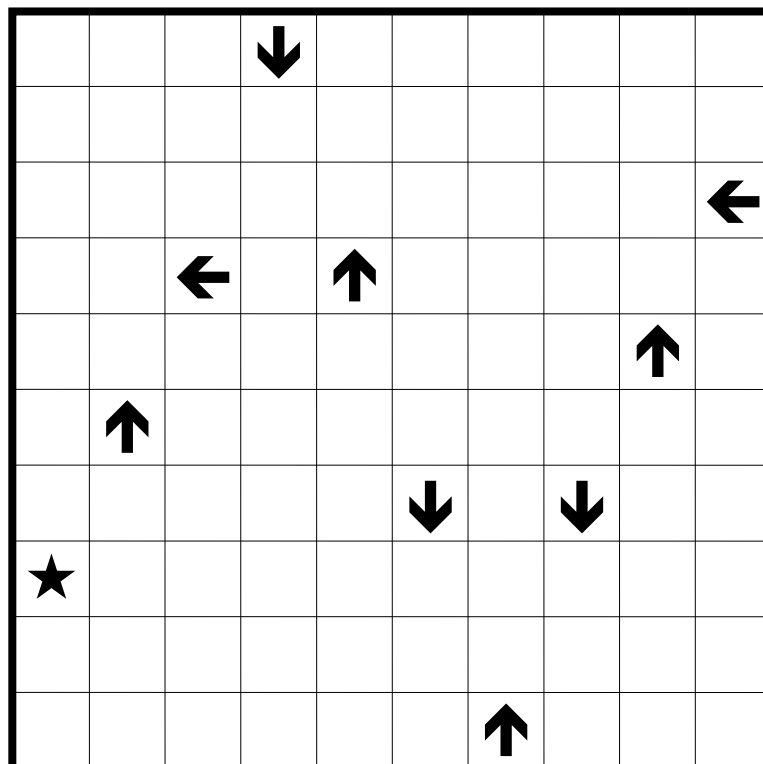


KOMPAS

Kleur een aantal vakjes, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken, zodat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er geen gebied van 2x2 helemaal ongekleurd blijft. 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 worden gekleurd.

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.

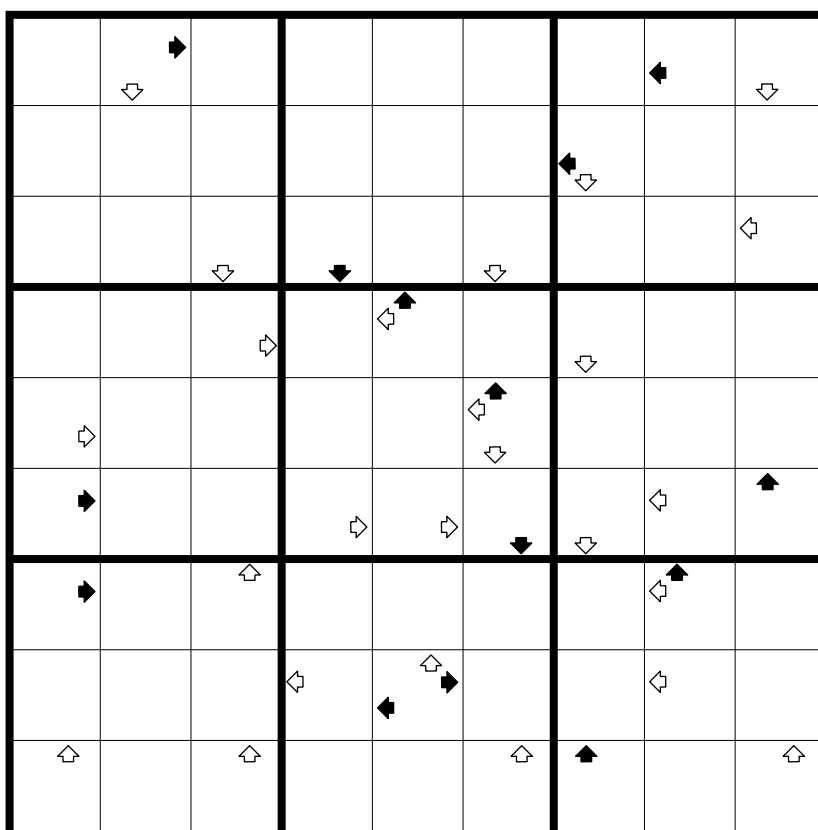


SUDOKU – REMOTE KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een witte pijl in een vakje geeft aan dat het cijfer in het vakje met de pijl (N) en het cijfer in het Nde vakje in de richting van de pijl opeenvolgend zijn. Een zwarte pijl geeft aan dat één van beide cijfers twee keer zo groot is als het andere. Alle mogelijke pijlen zijn gegeven, waarbij een pijl die van 1 naar 2 wijst (of andersom) zowel wit als zwart kan zijn.

SUDOKU – REMOTE KROPKI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A white arrow in a cell indicates that the digit in the cell with the arrow (N) and the digit in the Nth cell in the direction of the arrow are consecutive. A black arrow indicates that one of these digits is twice as big as the other. All possible arrows are given, where the arrow pointing from 1 to 2 (or the other way around) can be either white or black.





SUDOKU – POSITIESOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op A en B. Dit zijn de cijfers in de eerste twee vakjes vanaf boven of links. De aanwijzing met witte achtergrond geeft de som van A en B; die met grijze achtergrond geeft de som van de cijfers op de A^{de} en B^{de} positie in de betreffende rij of kolom.

Deze puzzel is gemaakt voor het Italiaanse sudoku kampioenschap 2021.

SUDOKU – POSITION SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The clues outside the grid refer to A and B. These are the digits in the first two cells from above or the left. The clue in the white background indicates the sum of A and B; the clue in the grey background indicates the sum of the digits on the Ath and Bth position from that side in the respective row or column.

This puzzle was written for the Italian Sudoku Championship 2021.

A th + B th	9	8	9	8	13	17	13	13	13
A+B		14	9	9	9	13	13	13	
10									
9									
8	13								
13	17								
10	6								
14	6								
6	8								
14	14								
4	16								

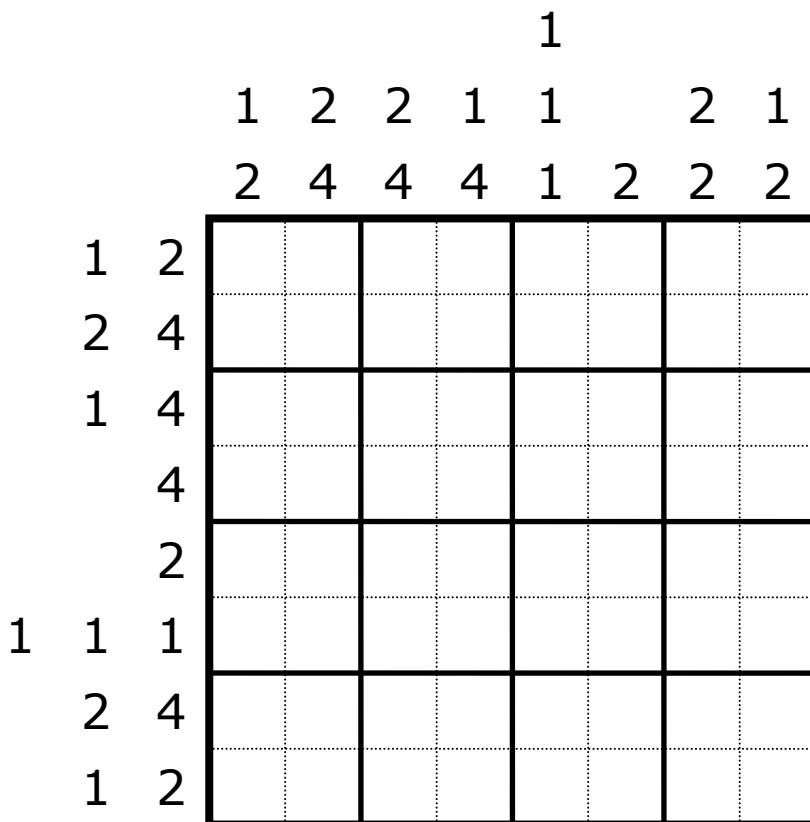
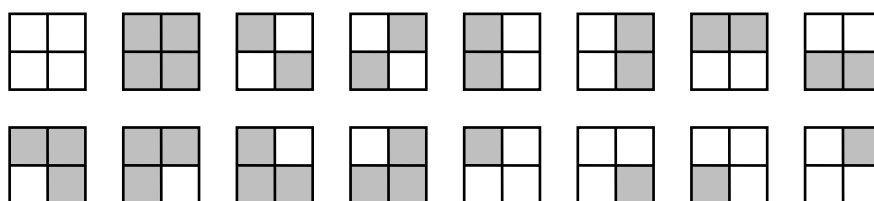


KERAMIEK

Plaats alle gegeven blokken in het diagram zonder ze te spiegelen en te draaien. De blokken mogen elkaar niet overlappen. Aanwijzingen buiten het diagram geven de aantallen aaneengesloten gekleurde vakjes aan in de betreffende rij of kolom. Deze aanwijzingen zijn oplopend gesorteerd.

CERAMIC

Place all of the given blocks in the grid without rotating and reflecting. Blocks may not overlap. Clues outside the grid indicate the number of connected coloured cells in the respective row or column. These clues are sorted in ascending order.

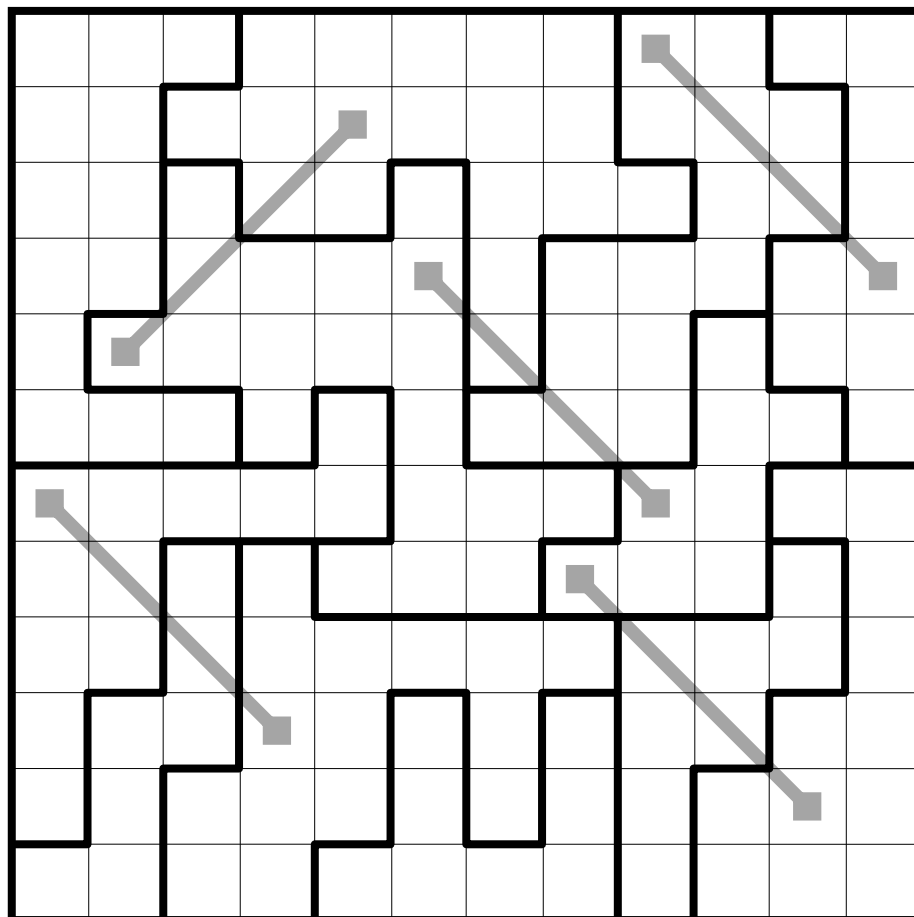


STAR WARS

Plaats **twee** sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom, vetomrand gebied en elke grijze lijn. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal.

STAR WARS

Place **two** stars with the size of one cell in each row, column, bold outlined region and each grey line. Stars may not touch each other, not even diagonally.



NARROW 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. **Nergens in het diagram ontstaat een gebied van 2x2 gekleurde of witte vakjes.**

NARROW 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. **Nowhere in the grid is an area of 2x2 white or coloured cells.**

				2			5	
	2	5						
			2			5		
				5				
			5					
		2			2			2
				5		2		
5		5						
							5	
			5					2

By Arjen Kramer



Puzzle ID: #2854



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 tweecijferige priemgetallen er in de betreffende rij of kolom in de leesrichting van de betreffende rij of kolom 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 of the corresponding row or column. A digit can be part of multiple prime numbers.

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

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

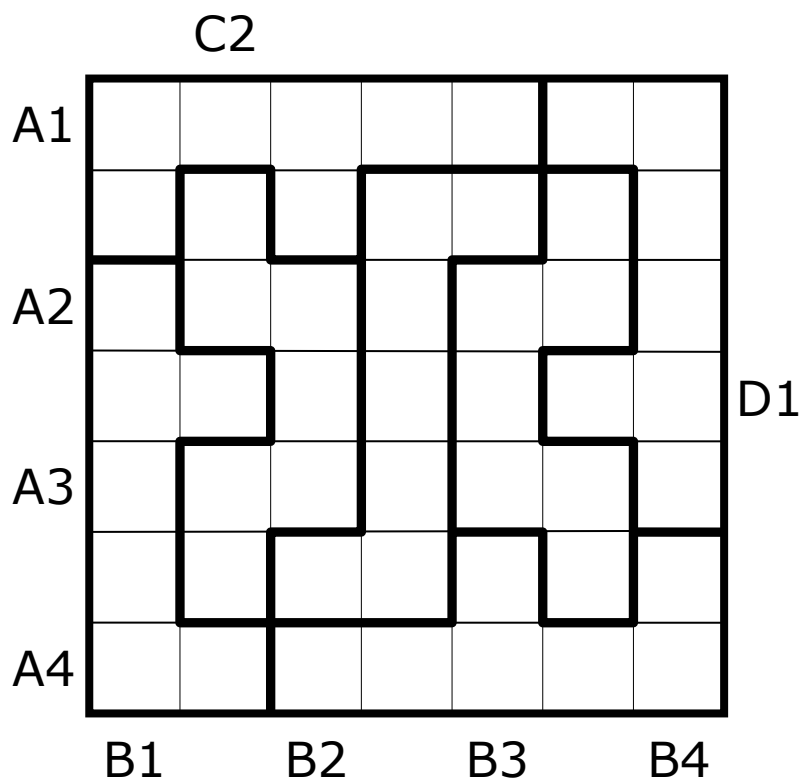


LETTERAAM – CHAOS

Plaats de letters A-E precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan op welke relatieve positie je de bijbehorende letter in de betreffende rij of kolom van die kant tegenkomt.

EASY AS ABC – CHAOS

Place the letters A-E exactly once in every row, column and bold outlined area. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate relative position of the corresponding letter in that row or column in that direction.



DOUBLE BLOCK

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom, en maak de twee overgebleven vakjes zwart. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee zwarte vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Place the digits 1-6 exactly once in each row and column, and blacken the two remaining cells. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two black cells in the corresponding row or column.

	17	2		5	13	9	8	16
14								
12								
17								
9								
15								
4								

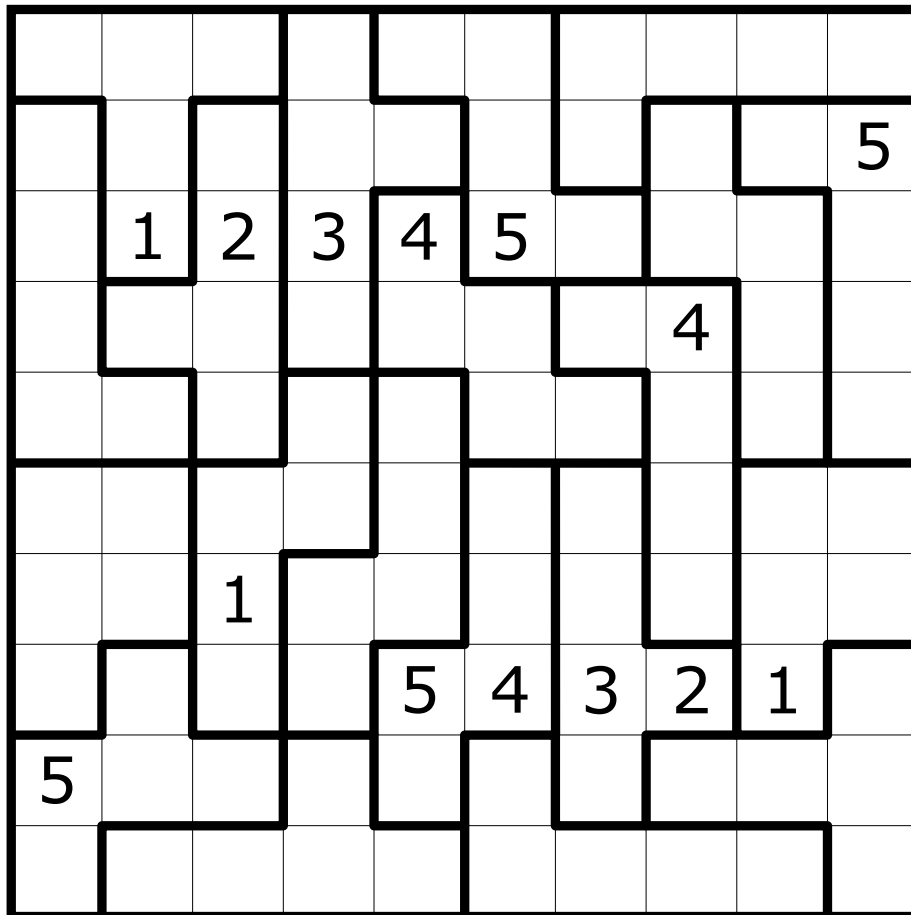


CAPSULES

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Vakjes die elkaar raken (ook diagonaal) kunnen geen gelijke cijfers bevatten.

CAPSULES

Place the digits 1-5 exactly once in every bold outlined area. Cells that touch each other (including diagonal) cannot contain equal digits.

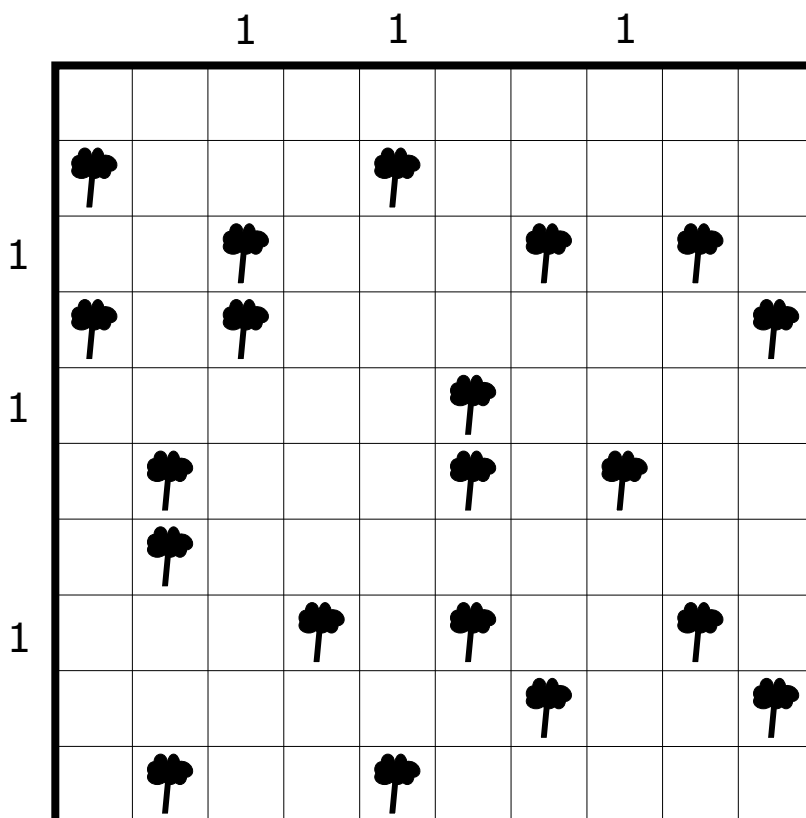


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

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 - CONNON

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een vakje met een vierkant geeft aan hoeveel cijfers in de omringende 8 vakjes opeenvolgend één hoger of één lager zijn dan dat cijfer. Een cijfer in een vakje met een cirkel geeft aan hoeveel cijfers in de omringende 8 vakjes juist **niet** één hoger of lager zijn dan dat cijfer. Alle mogelijke vierkanten en cirkels zijn gegeven.

SUDOKU - CONNON

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a cell with a square indicates how many digits in the surrounding cells are consecutive to that digit. A digit in a cell with a circle however, indicates how many of the digits in the surrounding cells are **not** consecutive to that digit. All possible squares and circles are given.

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

							○	□
	○						□	
				□		○		
	□	□				○		○
		○			□	□	○	○
○				□	○		○	
□			□		□			
			○		□			○
	○						□	□

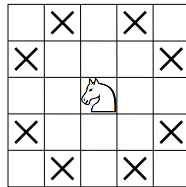


SUDOKU – PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprong-afstand 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.



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

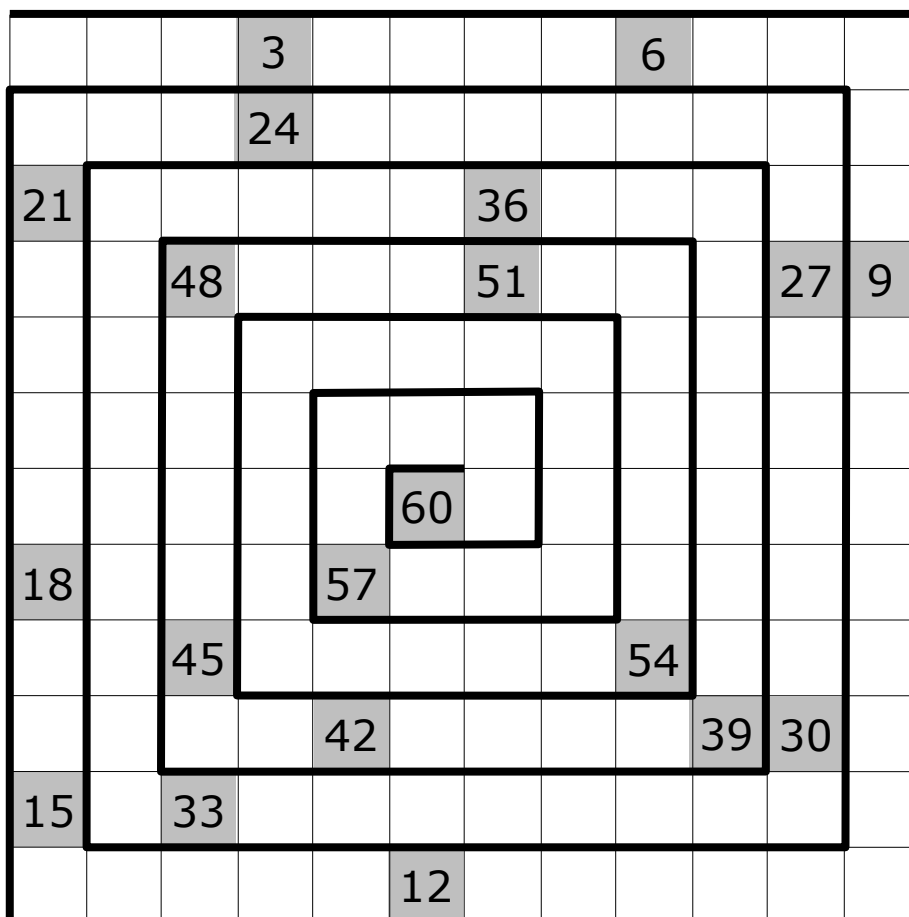
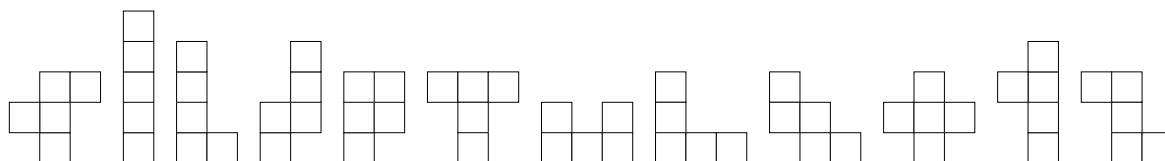


SPIRAAL PENTOMINOS

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



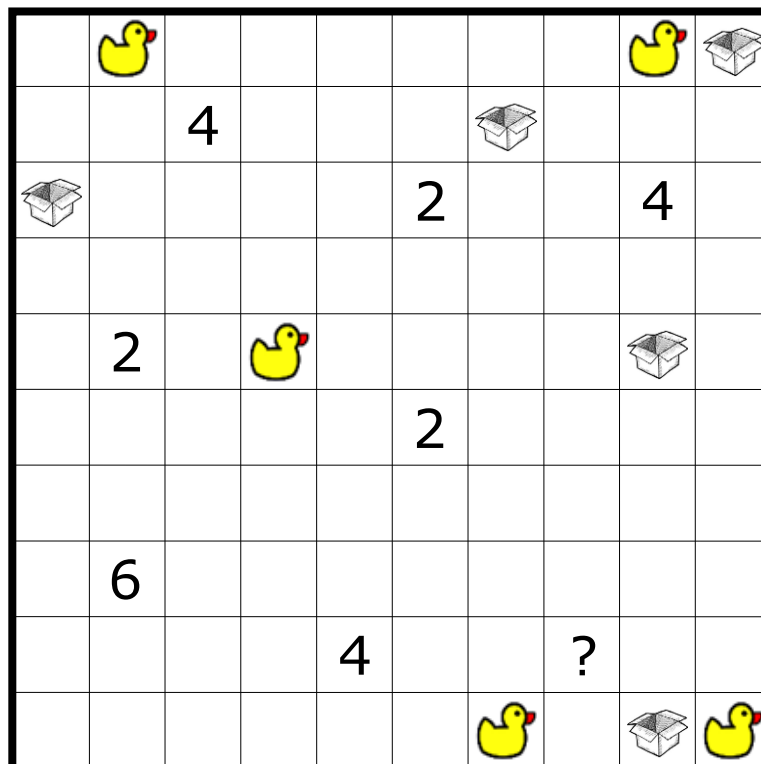
Puzzle ID: #2862

MIJNENVEGER RONDWEG – EENDEBAK

Teken door alle eenden en bakken één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De cijfers geven aan hoeveel van de aangrenzende vakjes bij de rondweg horen. De rondweg loopt niet door vakjes met cijfers. De rondweg gaat afwisselend door een bak en een eend.

MINESWEEPER LOOP – EENDEBAK

Draw a single closed loop that passes through all ducks and boxes. The loop travels horizontally and vertically. Digits in the grid indicate the number of adjacent cells that are visited by the loop. Cells with digits are not part of the loop. The loop visits alternately boxes and ducks.



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.

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



SUDOKU – LIJNVERSCHILLEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk paar buurcijfers op een grijze lijn heeft onderling hetzelfde verschil als de twee cijfers in de cirkels aan de uiteinden van de bijbehorende lijn. Cijfers mogen op een lijn meerdere keren voorkomen.

SUDOKU – LINE DIFFERENCES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each pair of neighbouring digits on a grey line between two circles has the same difference as the two digits in the circles at the ends of the corresponding line. Digits may be repeated on a line.



SUDOKU – FIGUREN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In ieder gekleurd gebied komen dezelfde cijfers te staan.

SUDOKU – SHAPES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In each coloured area the same set of digits appears.

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

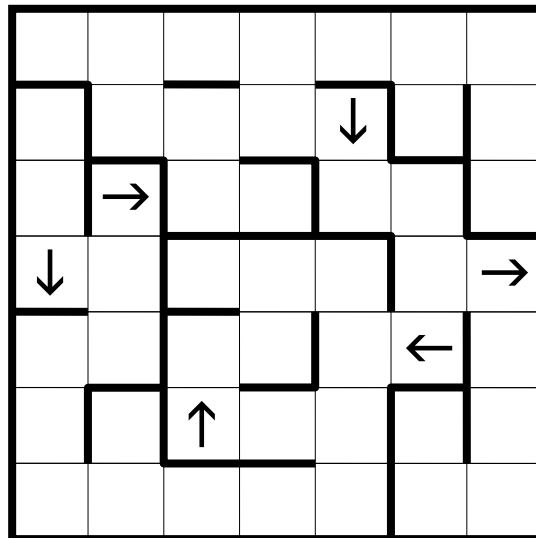


BLINDE VLEK

Plaats vier pijlen - ieder in één van de vier richtingen ($\leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow$) - in elke rij en kolom. Pijlen mogen niet naar elkaar wijzen, en het zicht van een pijl wordt geblokkeerd door de vet afgedrukte muren.

BLIND SPOT

Place four arrows (one each in all four directions ($\leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow$)) in each row and column. Arrows don't point to each other. Black walls block the view of an arrow.



LOTING

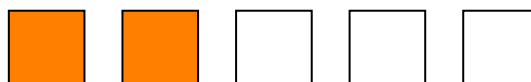
Vijf dozen bevatten elk vijf verschillende letters. Door uit elke doos precies één letter te trekken kunnen alle gegeven woorden worden gevormd. Welke letters zitten in welke doos?

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

- ACTIE
- BAKER
- BOGEY
- CROHN
- FLIPS
- ONSJE
- PIXAR
- PSALM
- RUBEN
- SALDO
- VLIES
- WAZIG
- ZENIT

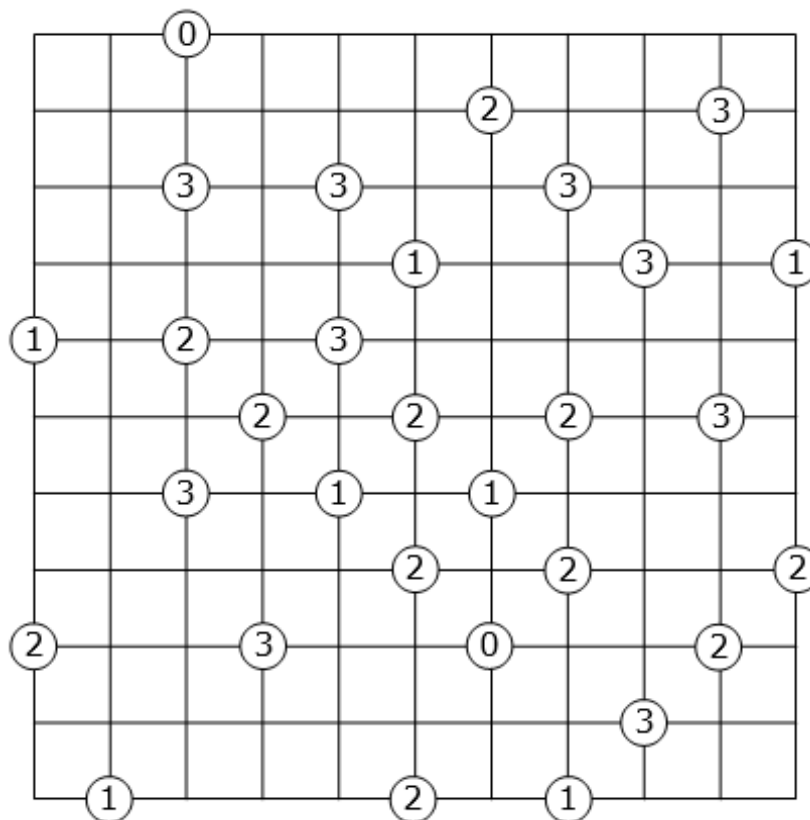


KREEK

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen (de kreek). De cijfers in de rondjes geven aan hoeveel van de aangrenzende vakjes ingekleurd moeten worden.

CREEK

Colour some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells (the creek). The digits in the circles indicate how many of the adjacent cells must be coloured.



OPLOSSINGEN

#2848
Nemo

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

#2849
Kompas

#2850
Sudoku – Remote Kropki

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

#2851
Sudoku – Positiesommen

	9	8	9	8	13	17	13	13	13
		14	9	9	9	13	13	13	
10	1	3	9	2	6	8	7	4	5
9	4	2	5	7	3	1	6	9	8
8	7	6	8	9	4	5	3	2	1
13	8	9	3	4	1	2	5	7	6
10	2	4	7	6	5	3	8	1	9
14	5	1	6	8	9	7	4	3	2
6	3	5	4	1	2	6	9	8	7
14	6	8	1	3	7	9	2	5	4
4	9	7	2	5	8	4	1	6	3

#2852
Keramik

				1					
	1	2	2	1	1		2	1	
	2	4	4	4	1	2	2	2	
1	2								
2	4								
1	4								
4									
2									
1	1	1							
2	4								
1	2								

#2853
Star Wars

#2854
Narrow Cave

#2855
Sudoku – All Primes

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

#2856
Letterraam - Chaos

A1	A	B	D		C	E			
	E				B	D	C	A	
A2		C	A	E			D	B	
	C	A	E		B			D	D1
A3	D		B	A	E			C	
	B	D		C		A	E		
A4		E	C	D	A	B			
	B1	B2	B3	B4					

OPLOSSINGEN

#2857
Double Block

	17	2		5	13	9	8	16	
14		4	1	6	3		2	5	
12	6	3		1	5	2	4		
	2	5	4			1	6	3	
17	3		5	2	4	6		1	
9	1	2		3	6		5	4	
	5		6		1	4	3	2	
15		1	3	4	2	5		6	
4	4	6	2	5		3	1		

#2858
Capsules

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

#2859
Tentje-Boompje – Alle eentjes

		1		1			1		
	△			△					
1	●		△	●		△		△	
	△	●			△		●		△
1	●		△		△			△	●
		△			●		△		
1	△				●	△	●	△	
	●		△						△
1			△	●		●		●	△
	△	●			△	●	△		●
					△	●	△		●
	△				△	●	△		△
	●		△	●					△

#2860
Sudoku – Connon

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

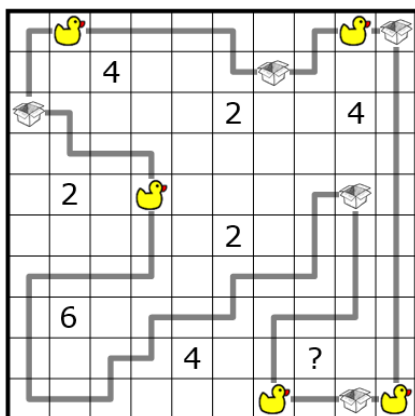
#2861
Sudoku – Paardensprong

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

#2862
Spiraal Pentominos

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

#2863
Mijnenveger Rondweg - Eendebak



#2864
Wisseltruc

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

#2865
Sudoku – Lijnverschillen

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

OPLOSSINGEN

#2866
Sudoku - Figuren

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

#2867
Blinde Vlek

	←	↓		↑	→	
→			←	↓		↑
	→	←	↑			↓
↓				←	↑	→
↑	↓		→		←	
		↑	↓	→		←
←	↑	→			↓	

#2868
Loting

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

#2869
Kreek

