



# Puzzelmagazine

## Januari 2022

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in januari 2022 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-01-22	2894	Windoku	2*	Yuk Yee Lee Au
4-01-22	2895	Zeeslag - mijnenveger	3*	Wilbert Zwart
5-01-22	2896	Sudoku - Japans Vierkant	3*	Richard Stolk
6-01-22	2897	Topzwaar	3*	Bram de Laat
7-01-22	2898	Sterrenhemel	5*	Otto Edelenbosch
10-01-22	2899	Vierkanten tekenen	2*	Alex Samsom
11-01-22	2900	Kurotto	3*	Mark Sweep
12-01-22	2901	Sudoku - Opposite X-Sums	4*	Richard Stolk
13-01-22	2902	Disco	3*	Chiel Beenhakker
14-01-22	2903	Tapa - LITS	4*	Bram de Laat
17-01-22	2904	Sudoku - Anti Spiegel	3*	Wilbert Zwart
18-01-22	2905	Kompas	3*	Bram de Laat
19-01-22	2906	Sudoku - 159 Sandwiches	4*	Richard Stolk
20-01-22	2907	Kamertje verhuuren	3*	Wouter Fokkema
21-01-22	2908	Spiraal Pentominos	4*	Arjen Kramer
24-01-22	2909	Magneten	2*	Robert Beärda
25-01-22	2910	Renban	3*	Wilbert Zwart
26-01-22	2911	Sudoku - X-Parity	4*	Richard Stolk
27-01-22	2912	Cijfers geven	3*	Alex Samsom
28-01-22	2913	Double block	5*	Bram de Laat
31-01-22	2914	Sterrenslag	2*	Anneke Grünefeld

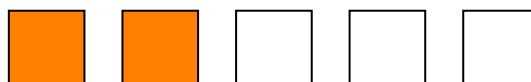
WINDOKU NEW YEAR (NY)

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

WINDOKU NEW YEAR (NY)

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column, 3x3 block as well as the four grey regions.

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



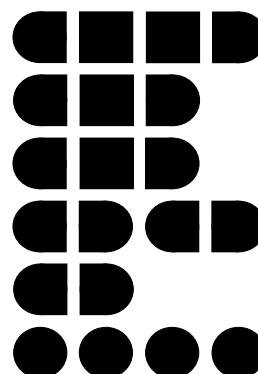
**ZEESLAG – MIJNENVEGER**

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. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de acht omringende vakjes geplaatst moeten worden.

**BATTLE SHIPS – MINESWEEPER**

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. Clues in the grid indicate the number of ship segments in the eight surrounding cells.

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





SUDOKU – JAPANS VIERKANT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Kleur sommige vakjes zodanig dat de aanwijzingen buiten het diagram de som aangeven van de cijfers in aaneengesloten reeksen ongekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom, waarbij elk vraagteken een getal (1-45) voorstelt. De verschillende reeksen ongekleurde vakjes zijn gescheiden door tenminste één gekleurd vakje.

SUDOKU – JAPANESE SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Shade some cells such that clues outside the grid indicate the sums of digits in contiguous sets of unshaded cells in the corresponding row or column, where each question mark represents a number (1-45). The individual sets of unshaded cells have to be separated by at least one shaded cell.

10 13 ? 16 15  
 ? 17 11 18 11 13 16 2 10  
 ? 18 ? 10 11 7 ? 1 10

? ? ?									
18 8 ?									
13 ? 14									
19									
? 8 8 ?									
14 14 13									
7 ?									
20 12									
? 12 ?									



TOPZWAAR

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Van twee cijfers die in verticaal gekoppelde vakjes staan is het bovenste altijd het grootste.

TOP HEAVY NUMBER PLACE

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. If two digits are placed in vertically adjacent cells, the top digit is always the largest of the two.

	1					
5			3			
		4				
	2		5			
						5
					4	

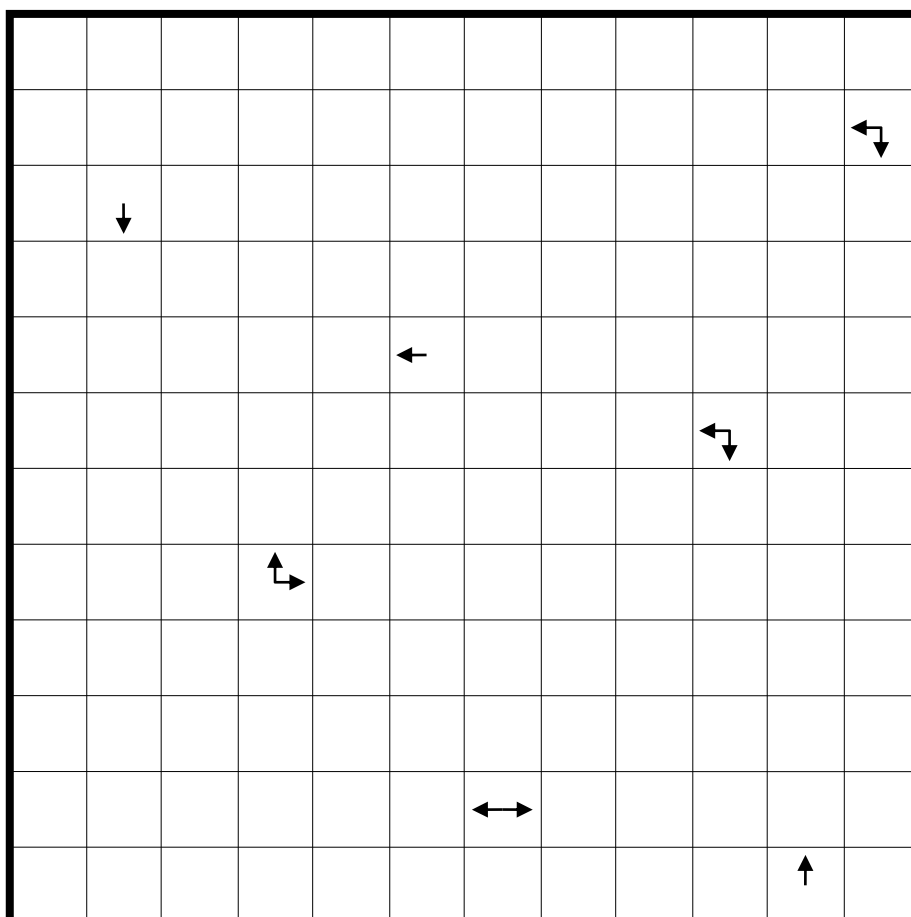


STERRENHEMEL

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(re)n 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.



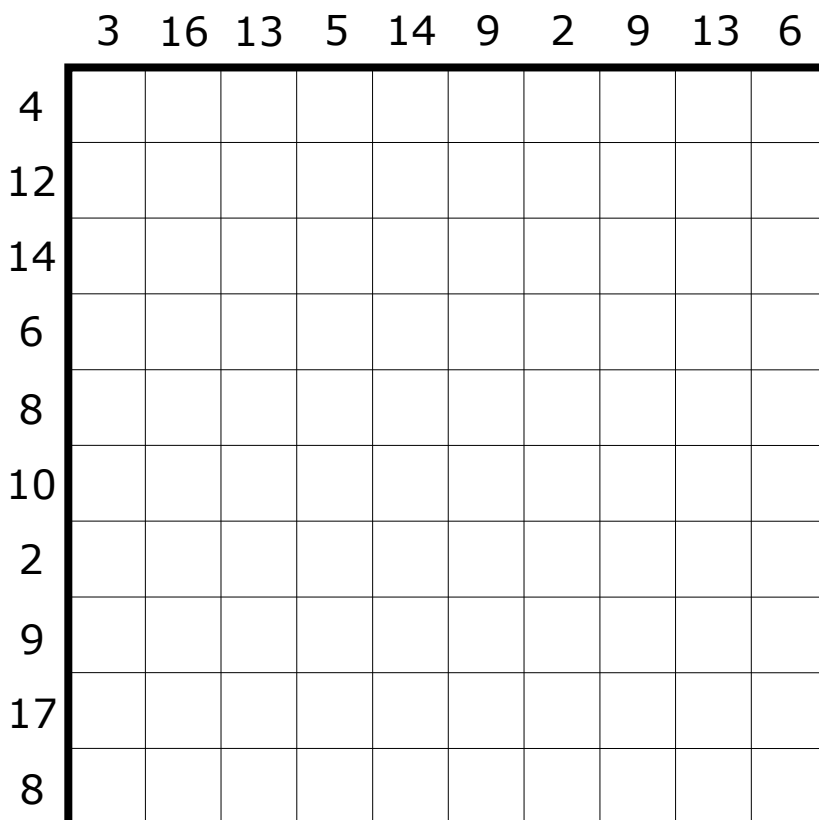


VIERKANTEN TEKENEN

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.

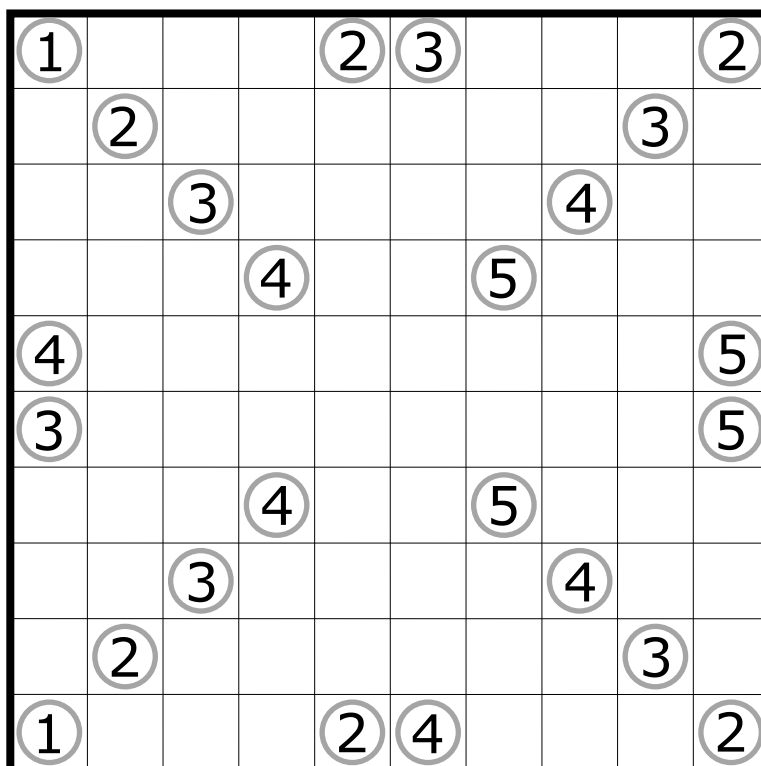


KUROTTO

Kleur een aantal gebieden van één of meerdere verbonden vakjes. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de totale oppervlakte aan van alle gekleurde gebieden die horizontaal of verticaal grenzen aan het vakje met de aanwijzing.

KUROTTO

Shade some regions consisting of one or more connected cells. Clue cells remain white and indicate the total area of all shaded regions that are horizontally or vertically connected to the clue cell.



By Mark Sweep



Puzzle ID: #2900



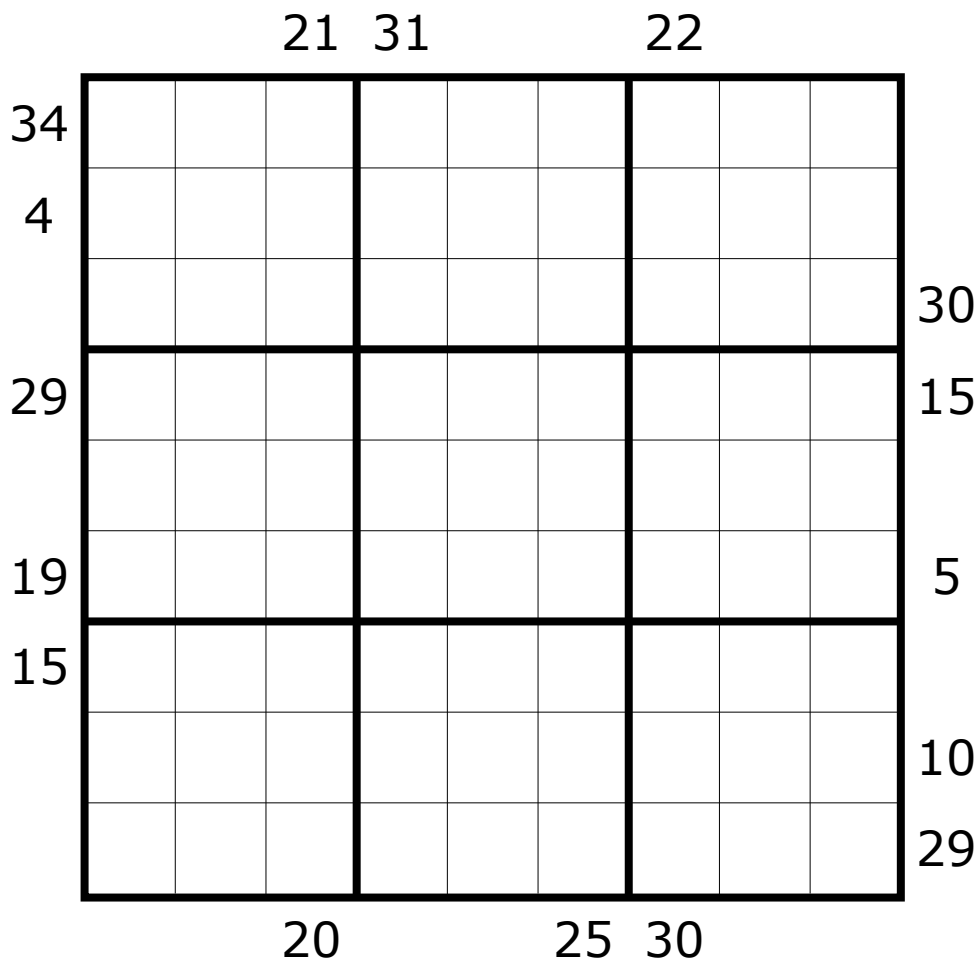


SUDOKU – OPPOSITE X-SUMS

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 **laatste** X cijfers, waarbij X het cijfer is in het **eerste** vakje.

SUDOKU – OPPOSITE X-SUMS

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



By Richard Stolk



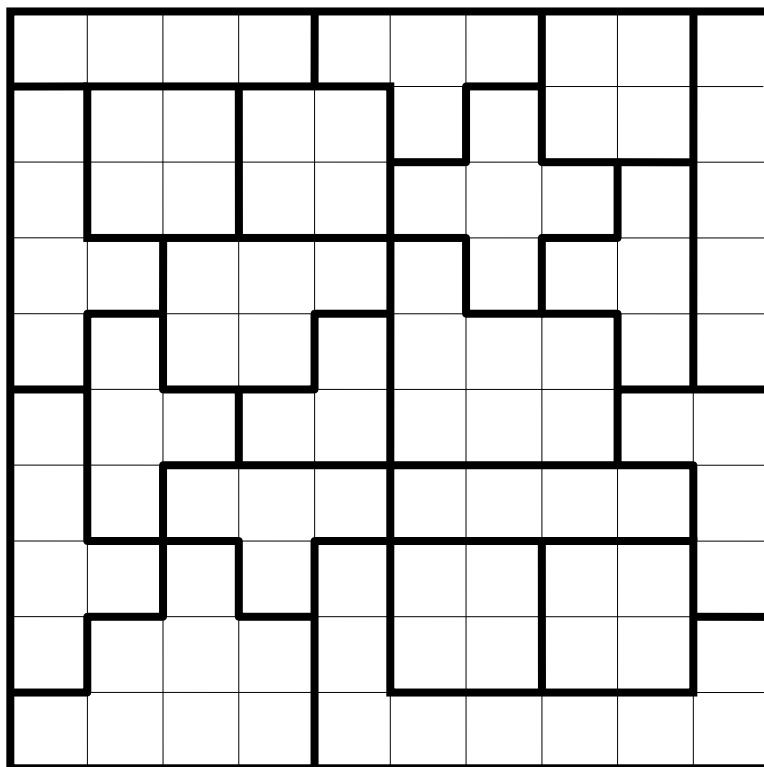
Puzzle ID: #2901

DISCO

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. Elk vetomrand gebied bevat precies twee afzonderlijke delen van de muur.

DISCO

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. Each bold outlined region contains exactly two separate wall sections.

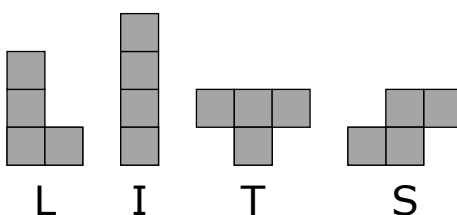


TAPA – LITS

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat alle gekleurde vakjes als één enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er **nergens** een gekleurd gebied van **2x2** vakjes ontstaat. De muur bestaat volledig uit de gegeven tetromino's, die mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Tetromino's met dezelfde vorm mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één wit vakje tussen de afzonderlijke delen van de muur staan.

TAPA – LITS

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. The wall consists entirely of the given tetrominos, which may be rotated and/or mirrored. Tetrominos with equal shapes can touch each other only at the corners. Clue cells remain white and indicate the length of the wall in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, the different wall sections must be separated by at least one white cell.



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



SUDOKU – ANTI SPIEGEL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die gespiegeld worden over één van de hoofddiagonalen of het middelste vakje mogen niet hetzelfde cijfer bevatten. (Het cijfer in R1C4 vind je bijvoorbeeld niet in R4C1, R6C9 of R9C6.)

SUDOKU – ANTI MIRROR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Cells that are mirrored in one of the main diagonals or the central cell cannot contain equal digits. (The digit in R1C4 is not allowed in R4C1, R6C6 or R9C6.)

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

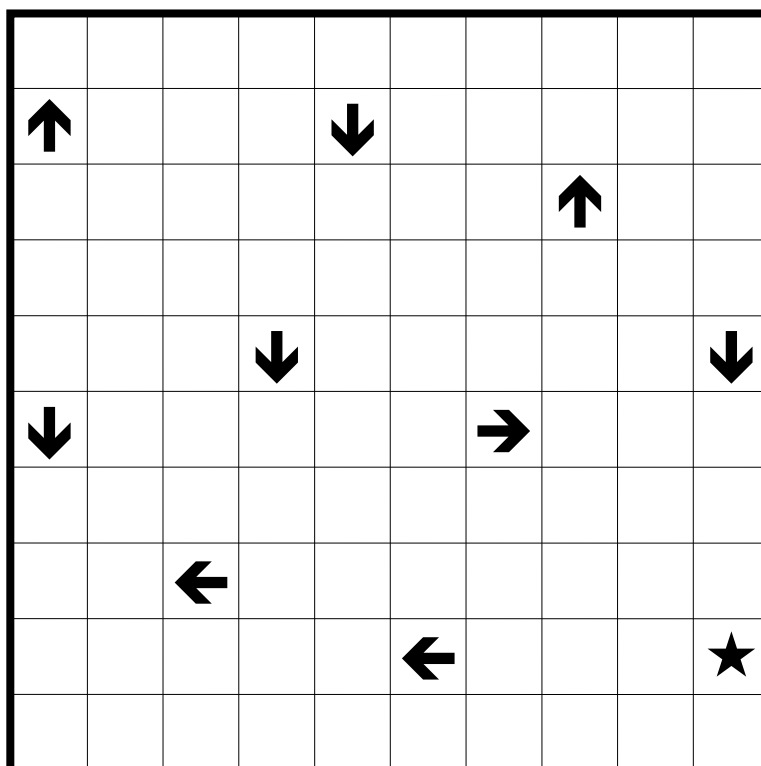


KOMPAS

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 – 159 SANDWICHES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven in de betreffende rij of kolom de som aan van de cijfers die geplaatst moeten worden tussen de cijfers **1 en 5**, **1 en 9** of **5 en 9**. Voor de cijfers {91365} zijn de mogelijke correcte aanwijzingen dus 0, 9 en/of 10. Meerdere aanwijzingen per rij of kolom staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde waarin ze voorkomen in het diagram.

SUDOKU – 159 SANDWICHES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of all the digits in the corresponding row or column between the digits **1 and 5**, **1 and 9** or **5 and 9**. Hence, for the set of digits {91365} the possible, valid clues are 0, 9 and/or 10. Multiple clues per row or column are placed in ascending order and not necessarily in the order they appear in the grid.

	1	2		4	5	3	9	8	
2									
6	3	9							
2	4								
	2	6							
15	3	4							
11	3	7							
8									

By Richard Stolk



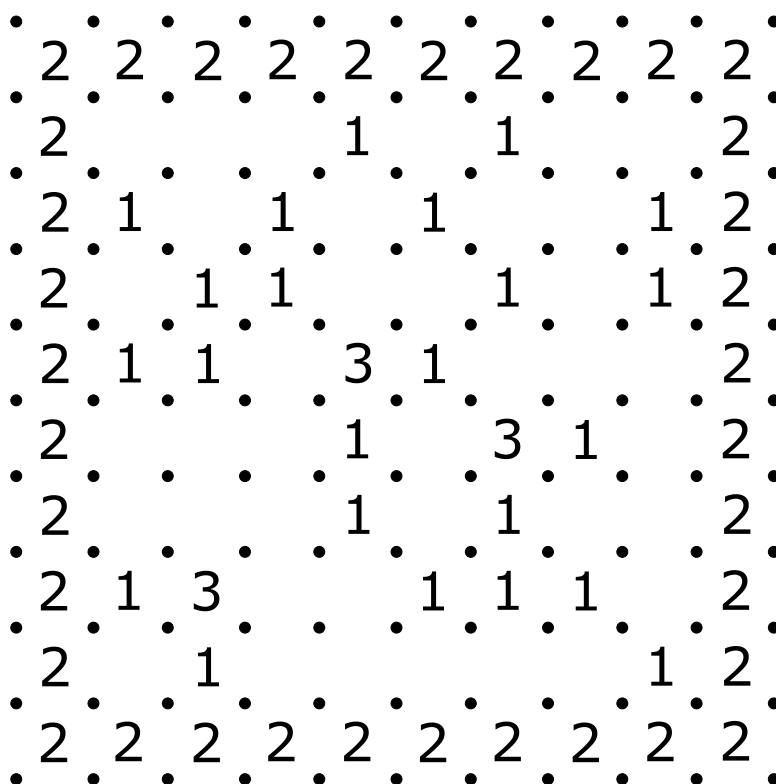
Puzzle ID: #2906

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 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.

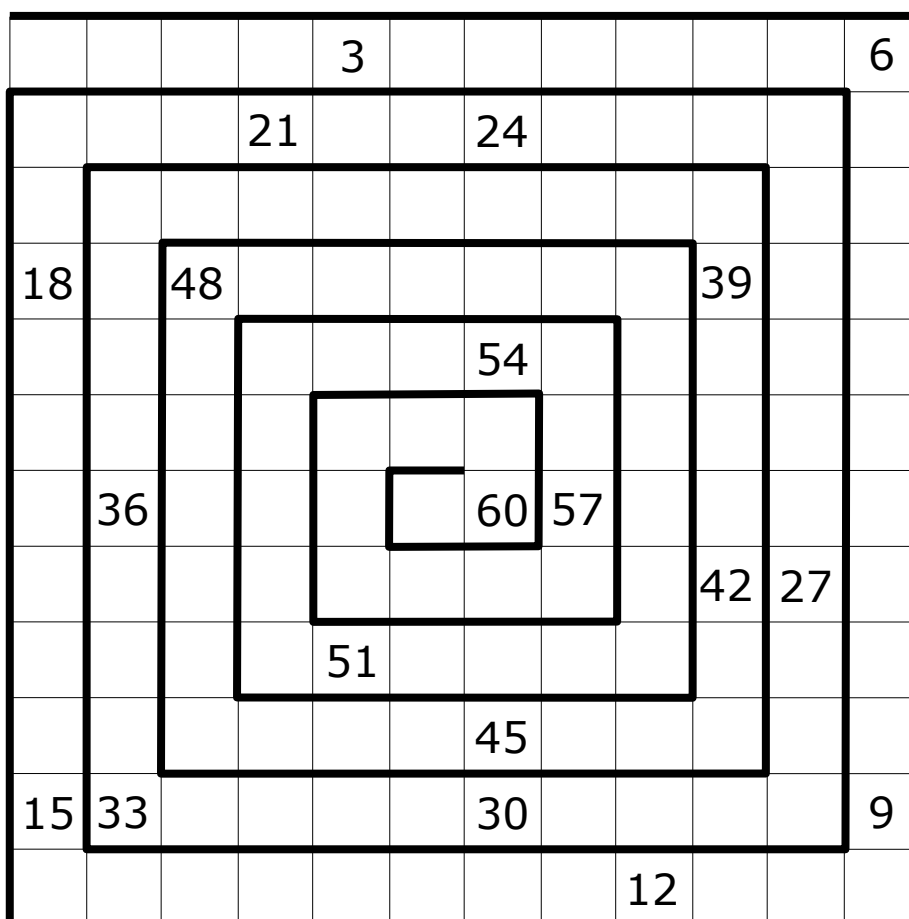
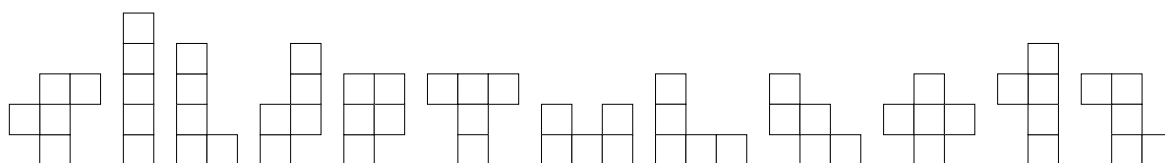


**SPIRAAL PENTOMINOS**

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 Arjen Kramer



Puzzle ID: #2908





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.

+		0	3	2	5	0	4	2	2	5	1
-		2	1	2	5	1	1	3	3	5	1
1	1										
3	3										
2	2										
3	3										
1	2										
1	2										
5	3										
1	3										
4	3										
3	2										

By Robert Beärda



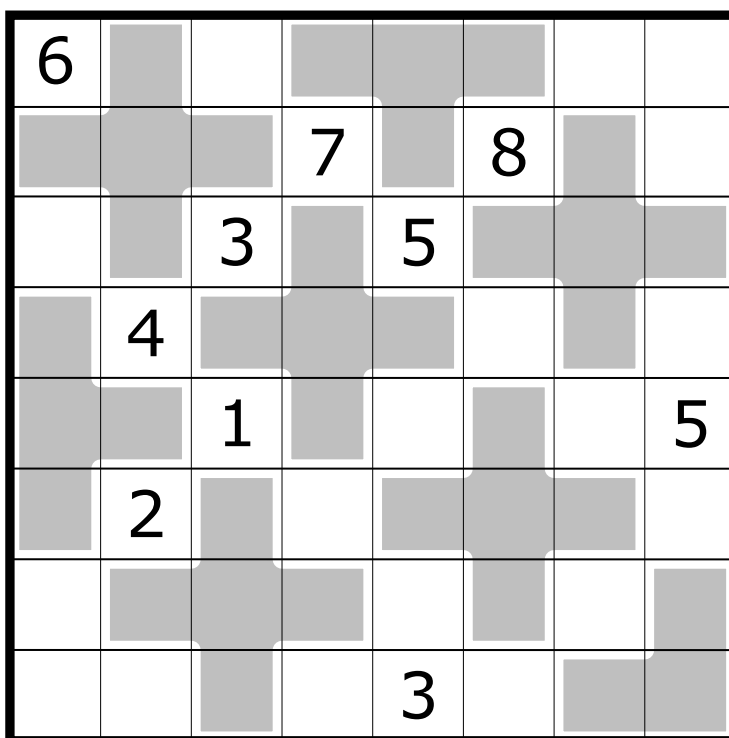
Puzzle ID: #2909

RENBAN

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. De cijfers in ieder gekleurd gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

RENBAN

Place the digits 1-8 exactly once in each row and column. Digits in each coloured area form a Renban group (a group of consecutive digits, in random order).





SUDOKU – X-PARITY

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen links van en boven het diagram geven het aantal **even** cijfers aan in de eerste X vakjes vanaf die kant van de betreffende rij of kolom, waarbij X het cijfer is in het eerste vakje vanaf die kant. Aanwijzingen rechts van en onder het diagram het aantal **oneven** cijfers aan in de eerste X vakjes vanaf die kant van de betreffende rij of kolom, waarbij X het cijfer is in het eerste vakje vanaf die kant.

SUDOKU – X-PARITY

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues on the left and above the grid indicate the number of **even** digits in the first X cells from that side of the corresponding row or column, where X is the digit in the first cell from that side. Clues on the right and below the grid indicate the number of **odd** digits in the first X cells from that side of the corresponding row or column, where X is the digit in the first cell from that side.

even	3	0			2	1	3	2	2	
2										1
3										
1										3
2										3
										1
3										2
1										3
0										1
					2	2	2	3	2	odd

By Richard Stolk



Puzzle ID: #2911

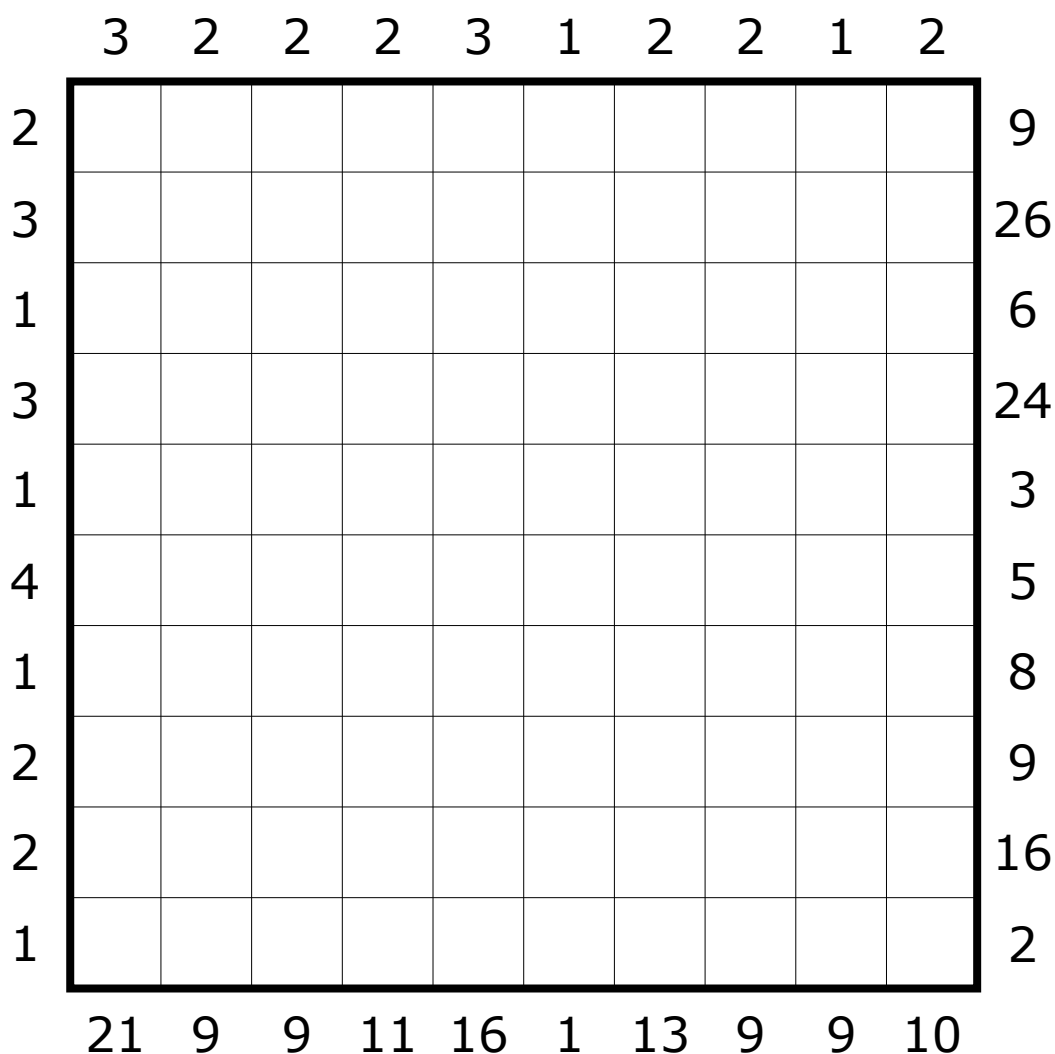


**CIJFERS GEVEN**

Plaats cijfers (1-9) in sommige lege vakjes zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen links en boven het diagram geven aan hoeveel cijfers er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn, aanwijzingen rechts en onder het diagram geven de som aan van de geplaatste cijfers.

**NUMBERING**

Place digits (1-9) in some empty cells, such that they do not touch each other, not even diagonally. Clues on the left and above the grid indicate the number of digits in the respective row or column, clues on the right and below the grid indicate the sum of the placed digits.



By Alex Samsom



Puzzle ID: #2912

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.

3	17	19	9	10	12
---	----	----	---	----	----

2								
7								
5								
13								
12								
6								

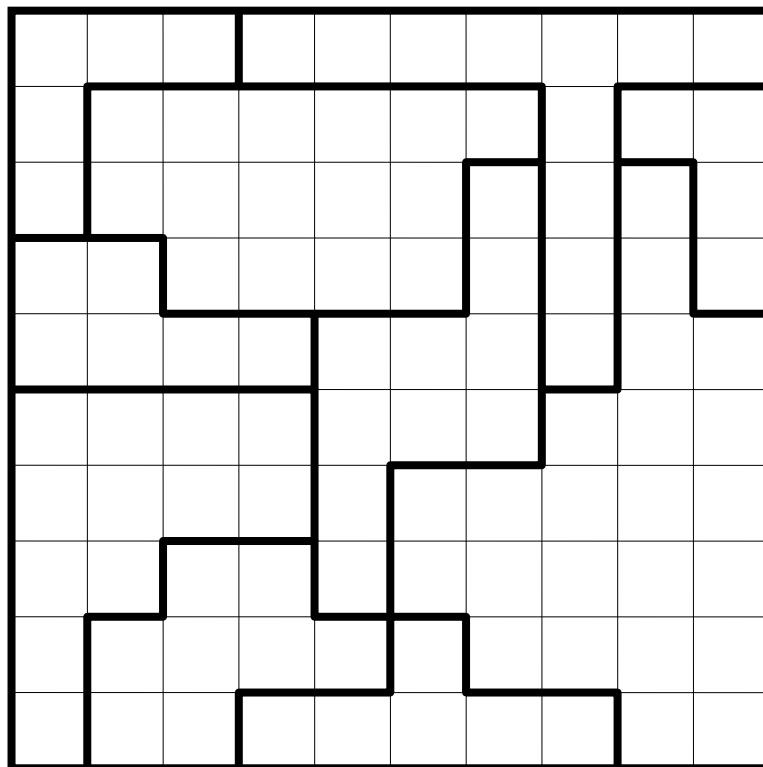


STERRENSLAG

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.



OPLOSSINGEN

#2894  
Windoku

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

#2895  
Zeeslag - Mijneveger

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

#2896  
Sudoku - Japans Vierkant

				10		13	?	16	15			
	?	17	11	18	11	13	16	2	10			
	?	18	?	10	11	7	?	1	10			
?	?	?	?	7	3	2	6	1	5	4	8	9
18	8	?	6	9	5	4	3	8	2	7	1	
13	?	14	1	8	4	2	7	9	3	6	5	
	19	9	2	7	1	4	6	5	3	8		
?	8	8	?	4	5	3	8	2	7	1	9	6
14	14	13	8	6	1	9	5	3	7	2	4	
	7	?	3	7	8	5	6	1	9	4	2	
	20	12	5	4	9	7	8	2	6	1	3	
?	12	?	2	1	6	3	9	4	8	5	7	

#2897  
Topzwaar

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

#2898  
Sterrenhemel

						★		★	
★				★					↖
	↓		★					★	
★		★		←				★	
	★				★			★	
			★			★		↖	
		↖			★			★	
			★					★	
	★				★			★	
★	★			★	↔	★			↑

#2899  
Vierkanten tekenen

		3	16	13	5	14	9	2	9	13	6
4		4									
12					8						
14										6	
6											
8											
10		3			5						
2								2			
9											
17		9									
8								1		7	

#2900  
Kurotto

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

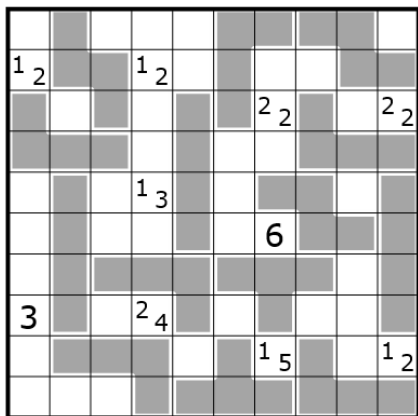
#2901  
Sudoku - Opposite X-Sums

				21	31		22		
34	7	4	3	6	2	9	5	1	8
4	1	2	6	7	5	8	9	3	4
	9	5	8	1	4	3	2	7	6
29	6	9	1	4	3	5	7	8	2
	3	7	2	8	6	1	4	5	9
19	5	8	4	9	7	2	3	6	1
	4	6	9	3	8	7	1	2	5
15	2	1	7	5	9	6	8	4	3
	8	3	5	2	1	4	6	9	7
				20		25	30		

#2902  
Disco


OPLOSSINGEN

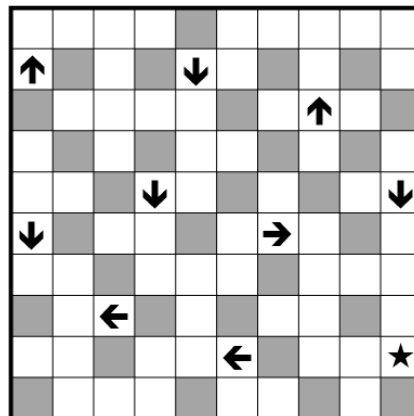
#2903  
Tapa - LITS



#2904  
Sudoku - Anti Spiegel

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

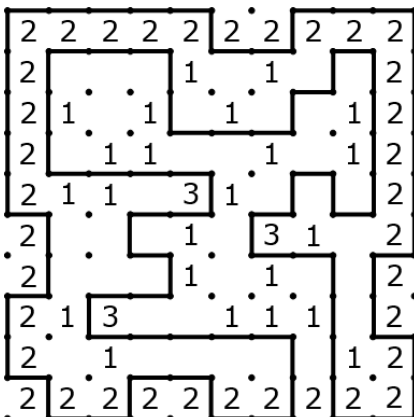
#2905  
Kompas



#2906  
Sudoku - 159 Sandwiches

	1	2		4	5	3	9	8	
2	9	7	6	3	5	2	1	4	8
6 39	1	4	2	9	6	8	7	3	5
	5	8	3	4	1	7	2	6	9
2 4	6	9	4	5	2	1	8	7	3
26	7	2	5	8	3	6	9	1	4
15 34	3	1	8	7	9	4	6	5	2
11 37	2	5	7	6	4	9	3	8	1
	4	6	1	2	8	3	5	9	7
8	8	3	9	1	7	5	4	2	6

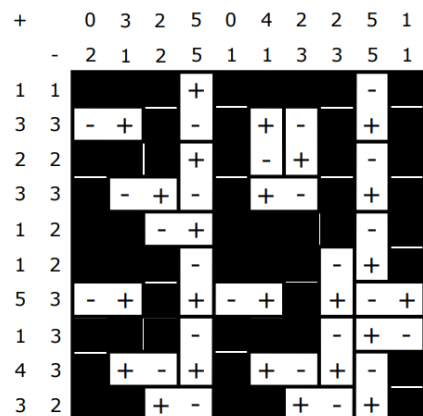
#2907  
Kamertje Verhuren



#2908  
Spiraal Pentominos

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

#2909  
Magneten



#2910  
Renban

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

#2911  
Sudoku - X-Parity

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



OPLOSSINGEN

#2912  
Cijfers Geven

		3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	
2	4		5									9
3					9			8				26
1	6											6
3			9			6			9			24
1	3											3
4			2		1		1			1		5
1	8											8
2		4		5								9
2	9					7						16
1					2							2
		21	9	9	11	16	1	13	9	9	10	

#2913  
Double Block

		3		17	19	9		10	12	
2	4	3		2			6	5	1	
	6	5	3		4	1		2		
	1		5	6	3	2	4			
7	5		1	4	2		6	3		
5	2	1	6	3		5		4		
13		4	2	1	6		3	5		
12	3	6		5	1	4	2			
6		2	4		5	3	1	6		

#2914  
Sterrenslag

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