



# Puzzelmagazine

## Februari 2022

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

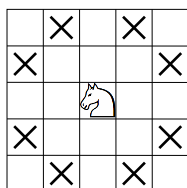
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-02-22	2915	Sudoku - Paardensprong	3*	Yuk Yee Lee Au
2-02-22	2916	Sudoku - Zandstorm Flats	3*	Richard Stolk
3-02-22	2917	Aqre	3*	Wouter Fokkema
4-02-22	2918	Penta Twist	4*	Bram de Laat
7-02-22	2919	Letterraam	2*	Wilbert Zwart
8-02-22	2920	LITS	3*	Alex Samsom
9-02-22	2921	Sudoku - HiLo Odd-Even	3*	Richard Stolk
10-02-22	2922	ABC'tje	4*	Robert Beärda
11-02-22	2923	Oppervlakte	5*	Wilbert Zwart
14-02-22	2924	Trio Cut	1*	Mark Sweep
15-02-22	2925	Sudoku - Anti Diagonal	3*	Yuk Yee Lee Au
16-02-22	2926	Sudoku - Remote XV	3*	Richard Stolk
17-02-22	2927	Tapa	4*	Bram de Laat
18-02-22	2928	Masyu	4*	Wouter Fokkema
21-02-22	2929	Bruggen Bouwen	2*	Chiel Beenhakker
22-02-22	2930	Hitori	3*	Arjen Kramer
23-02-22	2931	Sudoku - Som Som	3*	Richard Stolk
24-02-22	2932	Tateyoko	4*	Bram de Laat
25-02-22	2933	Buren	5*	Wilbert Zwart
28-02-22	2934	Different Neighbours	2*	Richard Stolk

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.



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





SUDOKU – ZANDSTORM FLATS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. 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. Echter is door een zandstorm het zicht beperkt waardoor de aanwijzingen slechts betrekking hebben op de eerste vier vakjes.

SUDOKU – SANDSTORM SKYSCRAPERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. 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. However, due to a sandstorm the visibility is limited, hence the clues only apply to the first four cells.

	2	1	3	1	2	4	3	3	3	
2										4
3										3
1			2							3
2				3						4
2										1
2						2				2
2							8			1
1										2
2										3
	2	1	3	2	4	1	2	3	2	

By Richard Stolk



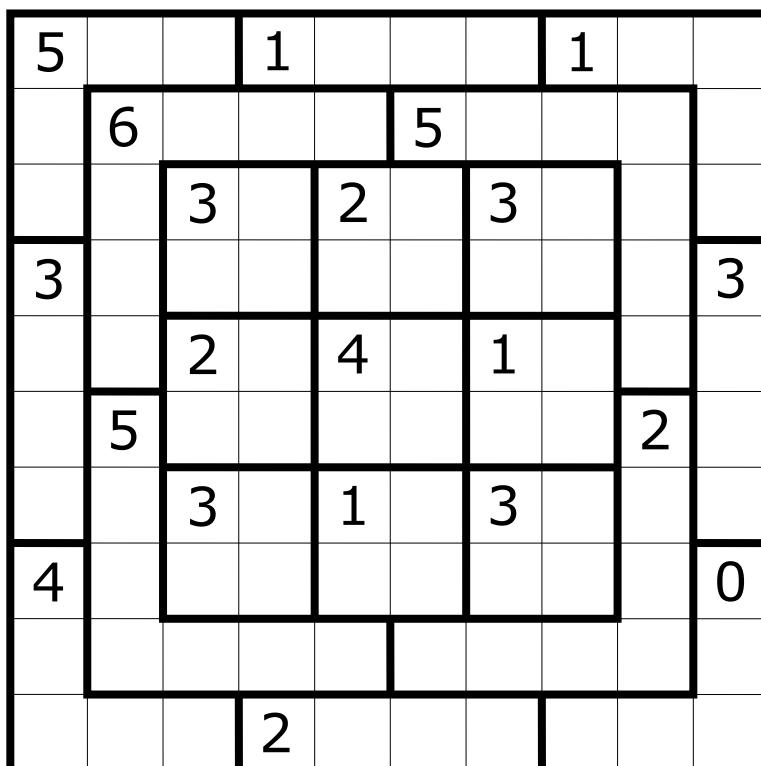
Puzzle ID: #2916

AQRE

Kleur per vetomrand gebied het aantal aangegeven vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat en er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aaneengesloten vakjes gekleurd of ongekleurd zijn. Vakjes met aanwijzingen mogen worden gekleurd.

AQRE

Shade the indicated number of cells in each bold outlined region, such that a single group of connected shaded cells is formed, but nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded. Clue cells may be shaded.

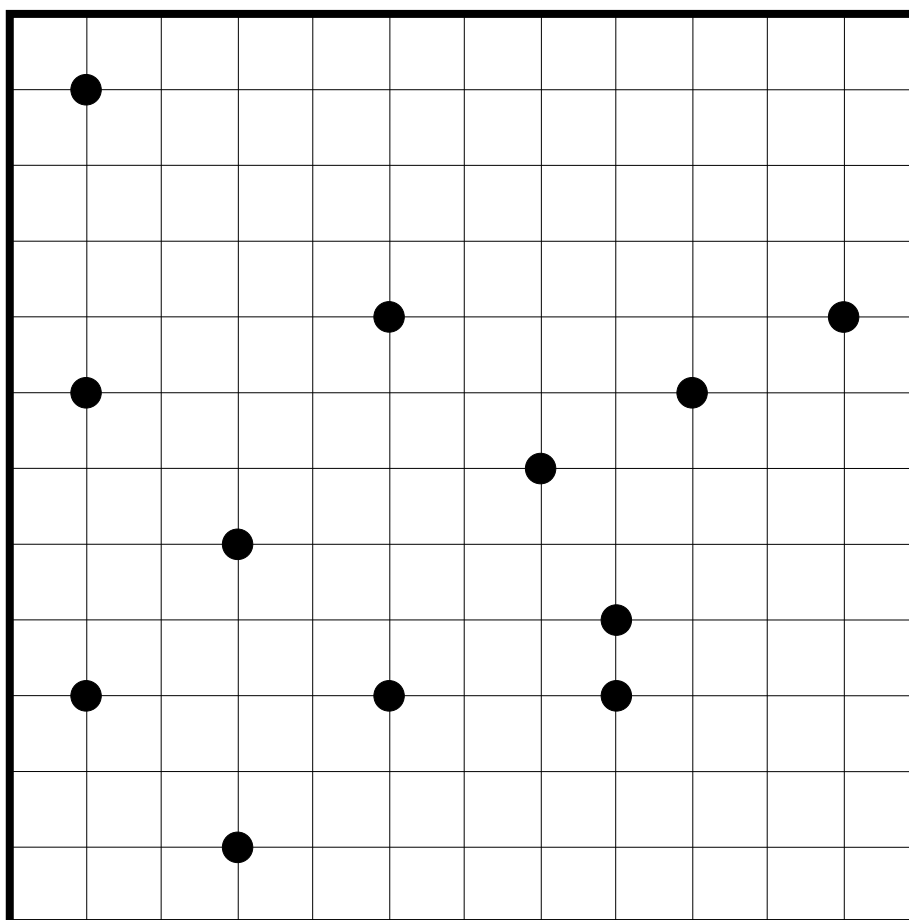
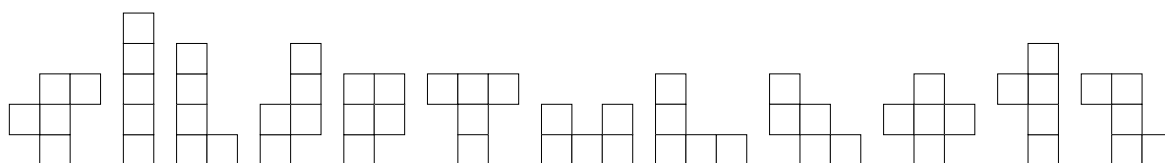


PENTA TWIST

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld en mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. **Overal** waar er zo'n raakpunt is, is dat aangegeven met een zwarte stip.

PENTA TWIST

Place all given pentominos in the grid. The pentominos may be rotated and/or mirrored, and may only touch each other diagonally. **All** points where two pentominos touch are indicated by a black dot.



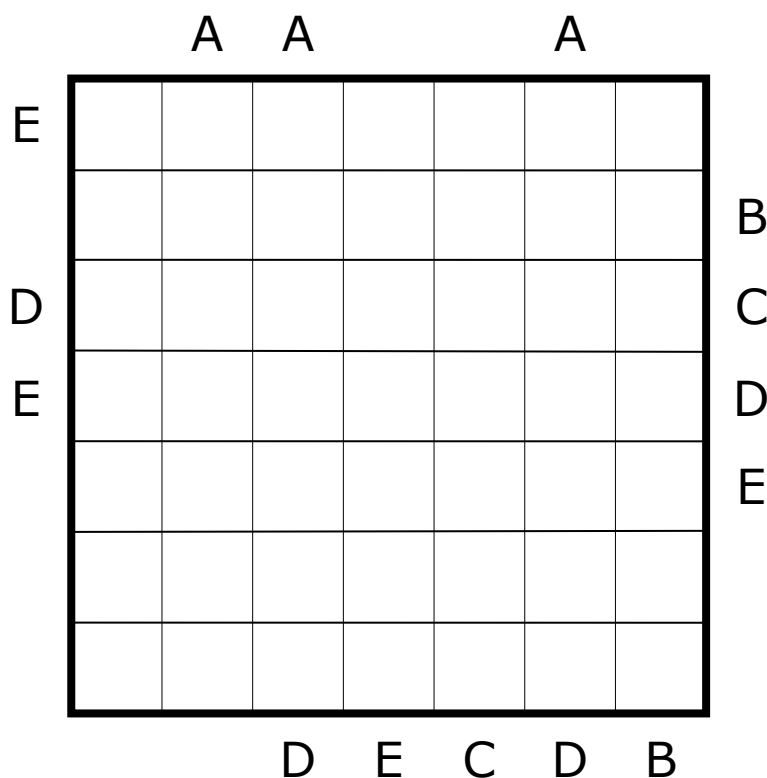


LETTERRAAM

Plaats de letters A-E 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 ABC

Place the letters A-E 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.

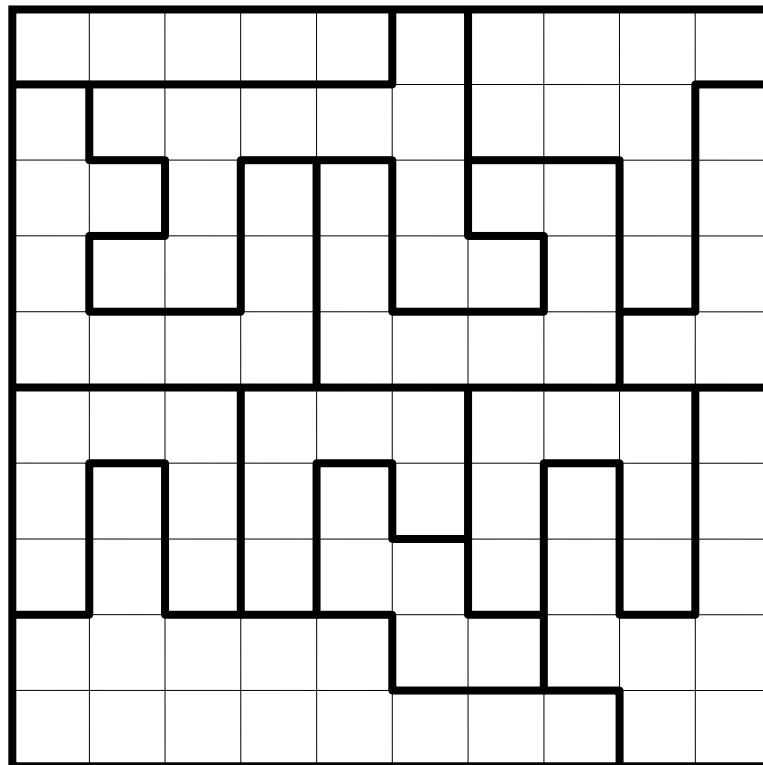
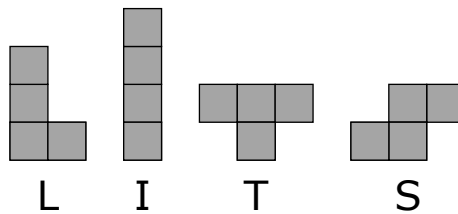


LITS

Plaats één van de gegeven tetrominos in elk vetomrand gebied. Tetrominos mogen gedraaid en/of gespiegeld worden. Alle tetrominos moeten horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding staan en nergens een gebied van 2x2 vakjes volledig bedekken. Tetrominos met **dezelfde vorm** mogen elkaar **niet horizontaal of verticaal** raken.

LITS

Place one of the given tetrominos in every bold outlined region. Tetrominos may be rotated and/or reflected. All tetrominos must be connected horizontally or vertically without having any 2x2 region fully covered. Tetrominos **with the same shape** may **not touch** each other **horizontally or vertically**.





SUDOKU – HiLo Odd-Even

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. Een 'O' geeft aan dat het hoogste en het laagste cijfer beide oneven zijn, bij een 'E' is dat even.

SUDOKU – HiLo Odd-Even

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 be repeated. An 'O' indicates that the highest and lowest digit are both odd, an 'E' indicates that both are even.

				69			O	
					18			E
			O			E	E	
			16	O	49			
					29		O	
				25				
	18	O		29		29	E	
	19			29		E		







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 van die naam.

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 of that name.

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	

NETFLIX	94
LA CASA DE PAPEL	32,74,30,73
LUCIFER	63
OZARK	77
SQUID GAME	66, 40
STAR TREK DISCOVERY	57, 53, 99
THE QUEEN'S GAMBIT	48, 59, 66
THE UMBRELLA ACADEMY	48, 53, 108
THE WITCHER	48, 90

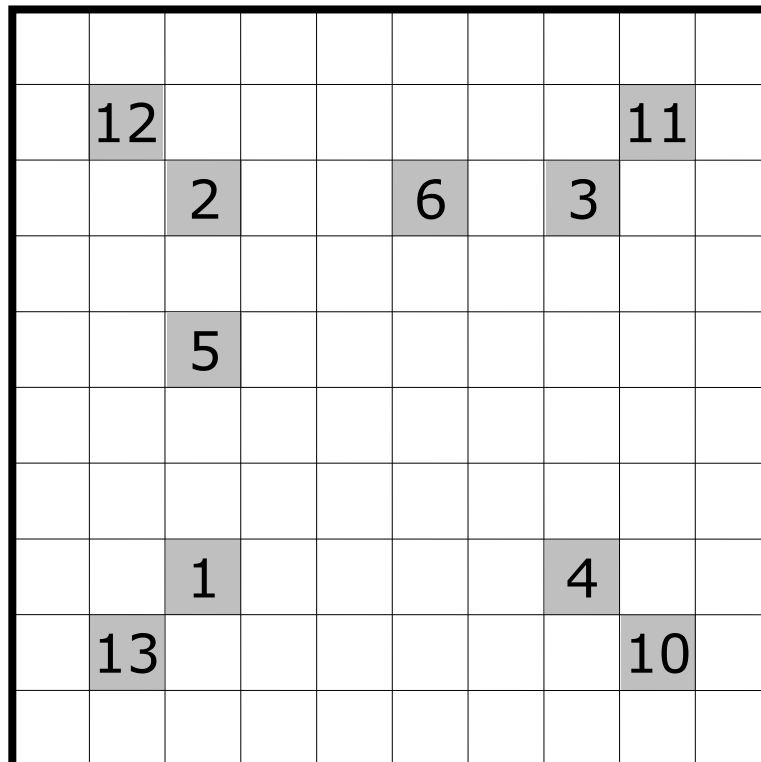


**OPPERVLAKTE**

Kleur een aantal vakjes zodat gebieden van verbonden vakjes ontstaan. Gebieden mogen elkaar alleen diagonaal raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

**LAKES**

Shade some cells such that regions of connected cells are formed. Regions may only touch each other diagonally. Each region contains exactly one clue, that indicates the size of this region.

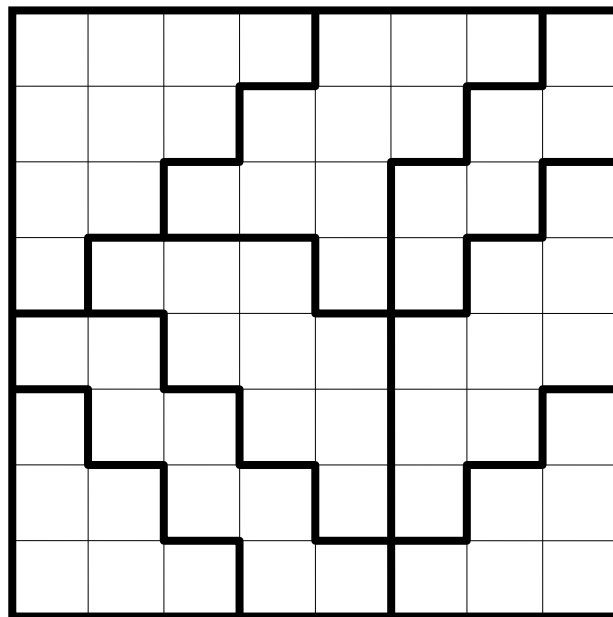


TRIO CUT

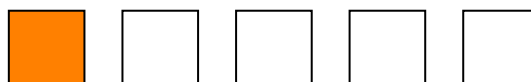
Plaats triominos in het diagram door in elk vetomrand gebied precies drie vakjes te kleuren. Hierbij mogen de gevormde triominos elkaar alleen diagonaal raken, en binnen één gebied mogen de drie gekleurde vakjes elkaar ook alleen diagonaal raken.

TRIO CUT

Place triominos in the grid by shading exactly three cells in each bold outlined region. The created triominos may touch each other only diagonally, and within a region the three shaded cells may also touch each other only diagonally.



By Mark Sweep



Puzzle ID: #2924



SUDOKU – ANTI DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op elk van de gemarkeerde diagonalen komen precies drie verschillende cijfers te staan.

SUDOKU – ANTI DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. On both of the marked diagonals exactly three different digits must be placed.

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

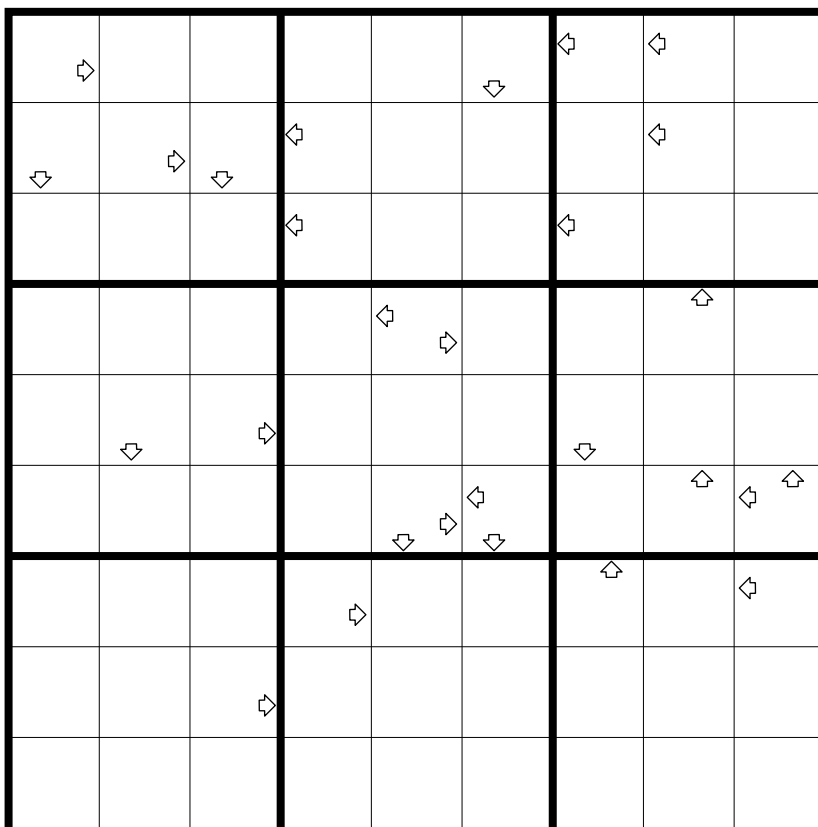


SUDOKU – REMOTE XV

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een pijl in een vakje geeft aan dat de som van het cijfer in het vakje met de pijl (N) en het cijfer in het Nde vakje in de richting van de pijl ofwel vijf ofwel tien is. **Alle** mogelijke pijlen zijn gegeven.

SUDOKU – REMOTE XV

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. An arrow in a cell indicates that the sum of the digit in the cell with the arrow (N) and the digit in the Nth cell in the direction of the arrow is either five or ten. **All** possible arrows are given.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #2926



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.

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

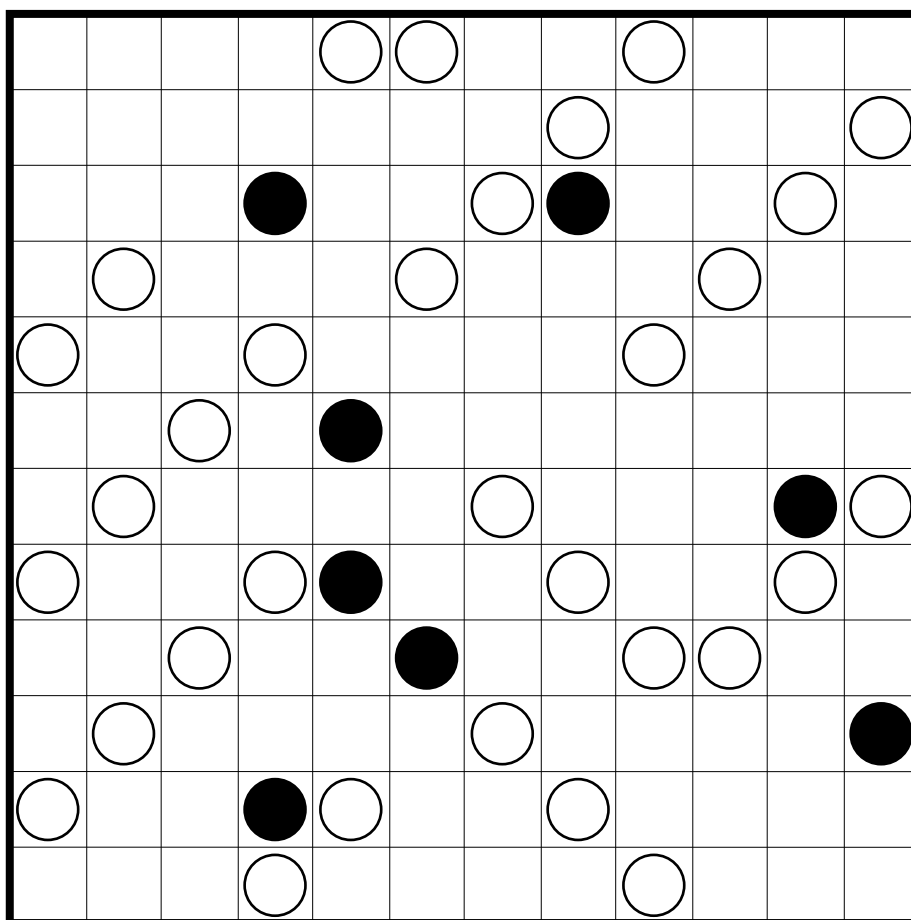


MASYU

Teken door alle cirkels één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de rondweg rechtdoor en maakt een 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes.

MASYU

Draw a single closed loop that passes through all circles by travelling horizontally and vertically. The loop must make a 90° turn in all black circles and go straight through both neighbouring cells before turning again. The loop must go straight through all white circles and make a 90° turn in at least one of the neighbouring cells.



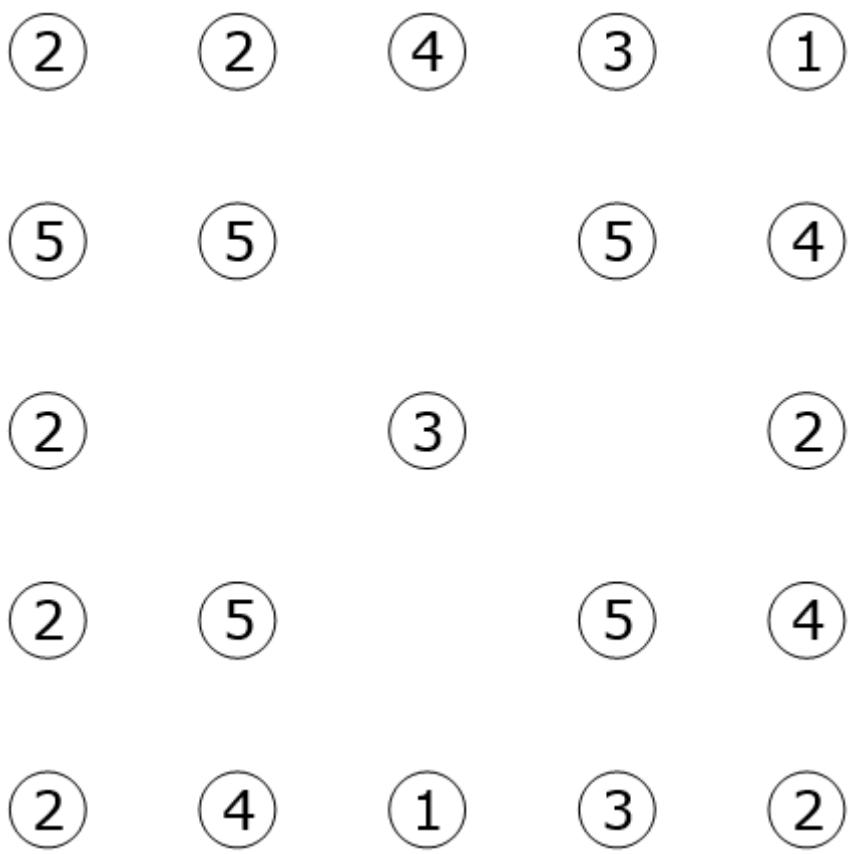


BRUGGEN BOUWEN

Verbind alle rondjes (eilanden) met elkaar door tussen sommige eilanden **één of twee bruggen** te plaatsen. Bruggen lopen horizontaal of verticaal en mogen elkaar niet kruisen. De aanwijzingen in de rondjes geven aan hoeveel bruggen er op dat eiland aansluiten.

HASHIWOKAKERO

Connect all the circles (islands) into a single connected group by drawing **one or two bridges** between some of the islands. Bridges run horizontally or vertically and don't cross each other. Clues inside a circle indicate the number of bridges attached to that island.





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





SUDOKU – SOM SOM

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elke waarde van N geldt dat de som van de eerste twee cijfers van rij N gelijk is aan de laatste twee cijfers van kolom N.

SUDOKU – SUM SUM

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For each value of N, the sum of the first two digits in row N is equal to the sum of the last two digits of column N.

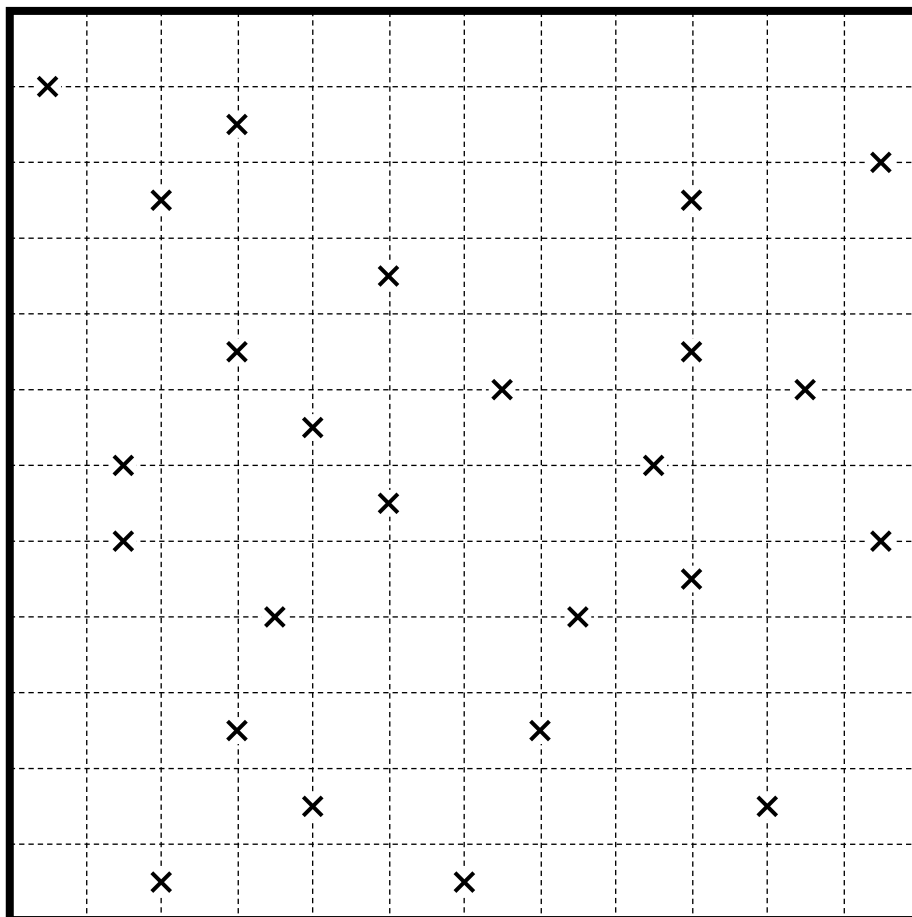
	1				5			
		9					3	
			3			7		
				7				2
					4			
			2			8		
		8					2	
								9



TATEYOKO

Verdeel het diagram in domino's (blokken van 1x2 vakjes). Op sommige plaatsen is een kruisje geplaatst tussen twee verschillende domino's, dat aangeeft dat de beide aangrenzende domino's een verschillende oriëntatie (staand of liggend) hebben.

Divide the grid in dominos (blocks of 1x2 cells). At some places a cross is placed between two different dominos that indicates that both dominos have a different orientation (horizontally or vertically).

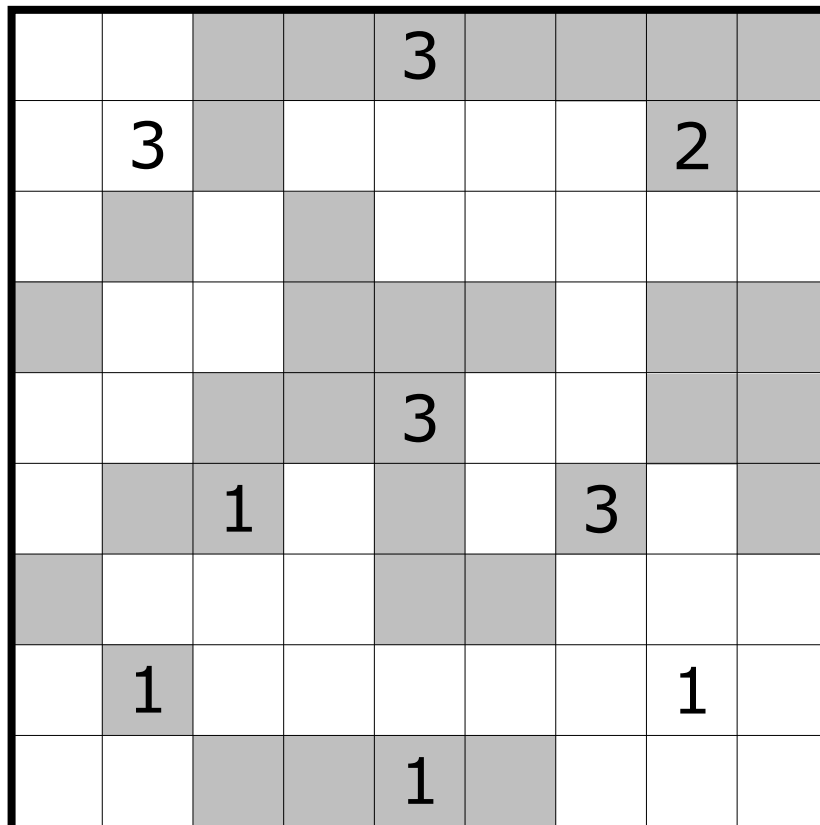


**BUREN**

Plaats de cijfers 1-3 precies drie keer in elke rij en kolom. Grijs vakjes hebben geen enkel aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. Witte vakjes hebben tenminste één aangrenzend vakje met hetzelfde cijfer. **Alle** grijze vakjes zijn gegeven.

**NEIGHBOURS**

Place the digits 1-3 exactly three times each in each row and column. Grey cells have no adjacent cells containing the same digit. White cells have at least one adjacent cell containing the same digit. **All** grey cells are given.

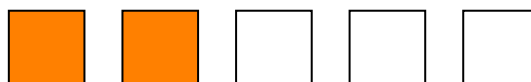
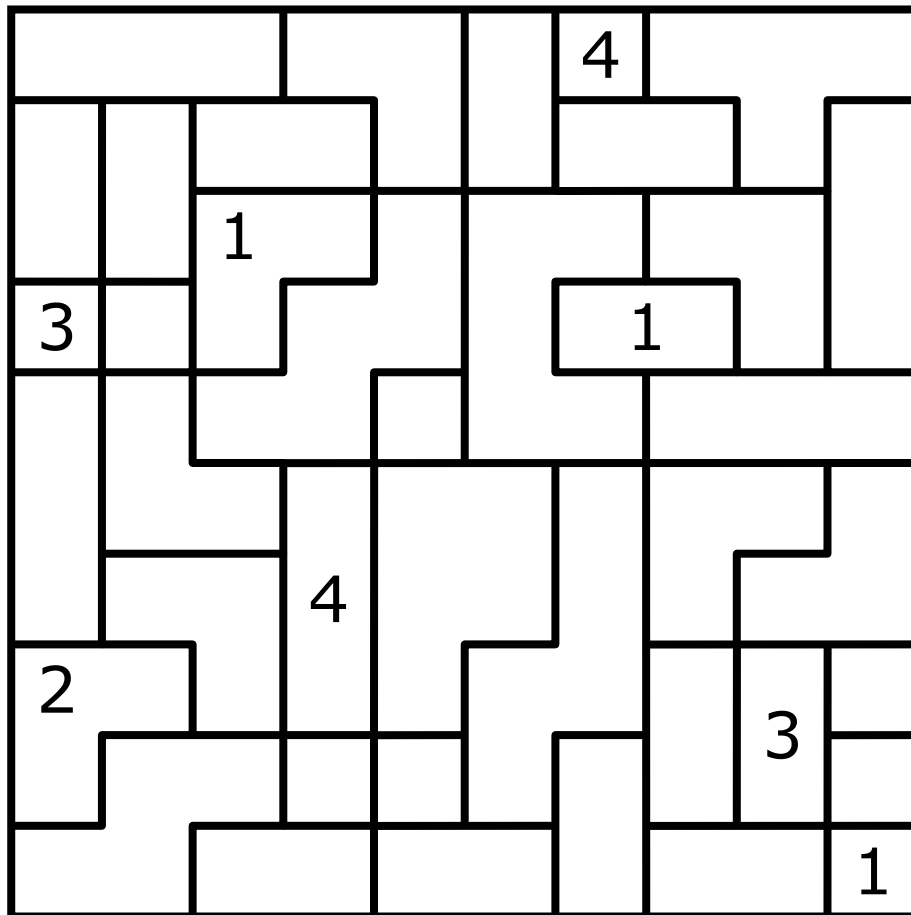


DIFFERENT NEIGHBOURS

Plaats één van de cijfers 1-4 in elk vetomrand gebied. Gebieden met hetzelfde cijfer mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal.

DIFFERENT NEIGHBOURS

Place a digit 1-4 in each bold outlined region. Regions containing the same digit cannot touch each other, not even diagonally.



OPLOSSINGEN

#2915  
Sudoku - Paardensprong

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

#2916  
Sudoku - Zandstorm flats

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

#2917  
Aqre

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

#2918  
Penta Twist

#2919  
Letterraam

	A	A		A			
E	E			B	D	A	C
	C		A	D	E	B	
D	D	A	E		B	C	
E		E	B	C	A		D
	B	D	C	A			E
		B	D		C	E	A
	A	C		E		D	B
	D	E	C	D	B		

#2920  
LITS

#2921  
Sudoku - HiLo Odd-Even

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

#2922  
ABC'tje

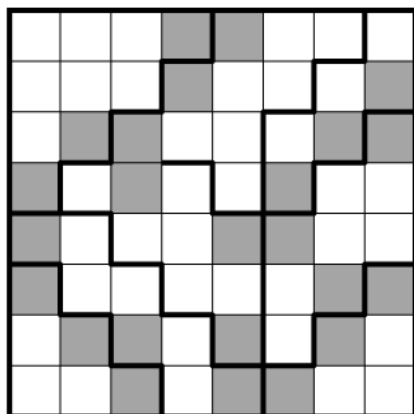
A	26	N	17
B	2	O	11
C	15	P	18
D	25	Q	22
E	5	R	4
F	21	S	7
G	8	T	20
H	23	U	3
I	9	V	13
J	19	W	14
K	24	X	16
L	6	Y	10
M	1	Z	12

#2923  
Oppervlakte

	12							11	
		2		6		3			
		5							
		1				4			
	13							10	

OPLOSSINGEN

#2924  
Trio Cut



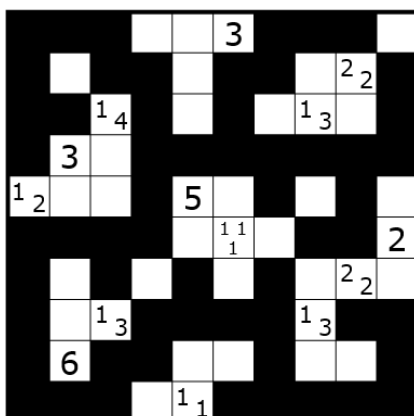
#2925  
Sudoku – Anti Diagonaal

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

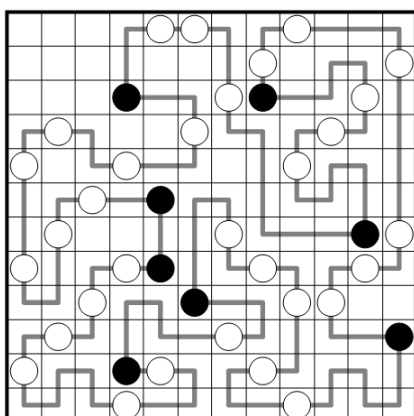
#2926  
Sudoku – Remote XV

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

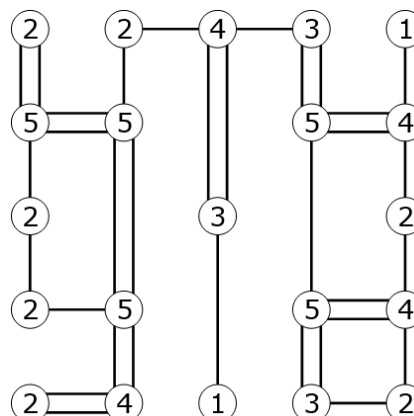
#2927  
Tapa



#2928  
Masyu



#2929  
Bruggen Bouwen



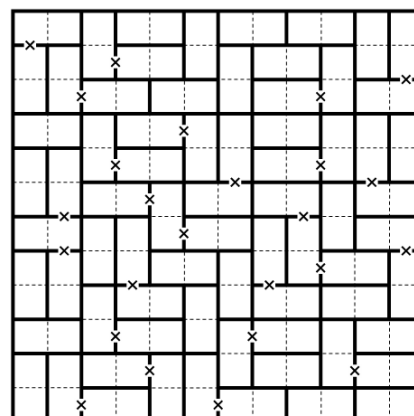
#2930  
Hitori

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

#2931  
Sudoku – Som Som

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

#2932  
Tateyoko



OPLOSSINGEN

#2933  
Buren

3	3	2	1	3	1	2	1	2
1	3	1	2	2	3	3	2	1
1	2	3	1	2	2	3	3	1
2	1	3	2	1	3	2	1	3
3	1	2	1	3	1	2	3	2
3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	3	3	3	1	2	1	2	2
2	1	2	2	3	3	1	1	3
2	2	1	3	1	2	1	3	3

#2934  
Different Neighbours

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