



Puzzelmagazine

Mei 2022

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

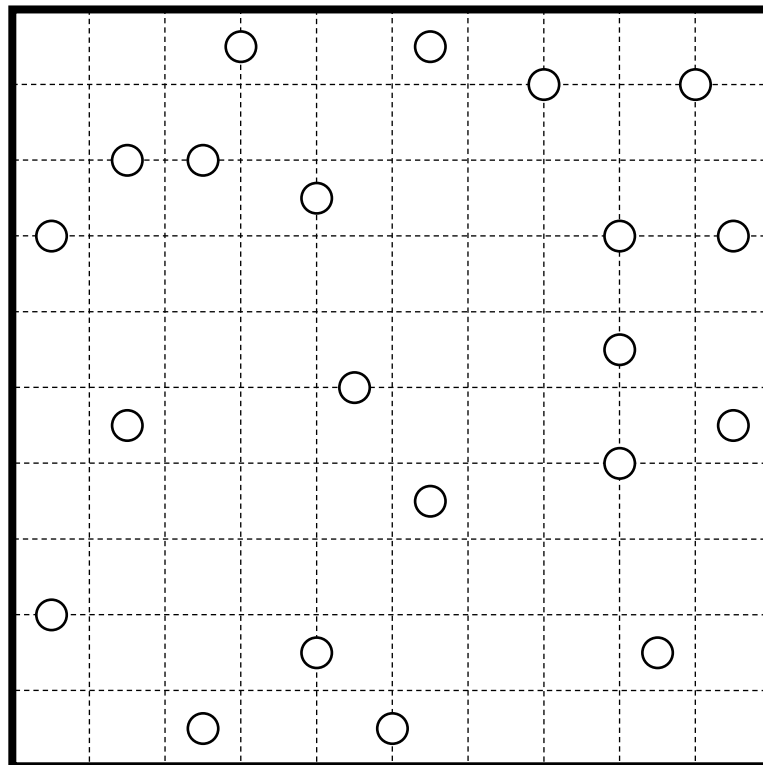
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
2-05-22	2985	Spiral Galaxies	3*	Arvid Baars
3-05-22	2986	ABC-route	3*	Wilbert Zwart
4-05-22	2987	Sudoku - Killer - Verborgen pijlen	4*	Richard Stolk
5-05-22	2988	Sudoku - Chaos	4*	Gaurav Korde
6-05-22	2989	Met sprongen vooruit	5*	Wouter Fokkema
9-05-22	2990	Kurotto	3*	Chiel Beenhakker
10-05-22	2991	Kamertje verhuren	3*	Bram de Laat
11-05-22	2992	Sudoku - Gelijke uitkomsten	3*	Richard Stolk
12-05-22	2993	Full Mathrax	4*	Wilbert Zwart
13-05-22	2994	Heyawake	5*	Arjen Kramer
16-05-22	2995	Square Jam	2*	Mark Sweep
17-05-22	2996	Koraal	3*	Robert Beërda
18-05-22	2997	Sudoku - Hangover	4*	Richard Stolk
19-05-22	2998	Depot	4*	Reinier Schmiermann
20-05-22	2999	Sudoku - Renban	5*	Wilbert Zwart
23-05-22	3000	Sudoku - Oplopende Start	2*	Richard Stolk
24-05-22	3001	Hidato	3*	Arvid Baars
25-05-22	3002	Sudoku - Voorbij 159	3*	Richard Stolk
26-05-22	3003	Nurikabe	4*	Wouter Fokkema
27-05-22	3004	Five Cells	5*	Mark Sweep
30-05-22	3005	Sudoku - N-Sommen - Grootste	3*	Richard Stolk
31-05-22	3006	Kamertje verhuren - Alle eentjes	2*	Yuk Yee Lee Au

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.



ABC-ROUTE

Teken één doorgaande route door alle witte vakjes van het diagram, die in het vakje linksboven begint en in het vakje rechtsonder eindigt. De route verloopt horizontaal of verticaal en kruist of overlapt zichzelf niet. De route bezoekt herhalend steeds de letters A, B, C in deze volgorde.

ABC-ROUTE

Draw a single route through all white cells of the grid, starting in the cell top left and ending in the cell bottom right. The route travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. The route visits repeating the letters A, B, C in this order.

A			B	B				A	
A									
		C						B	
					A		C		
	B		B						
							C		B
C				A	A				
C									
	A						B		C
									C

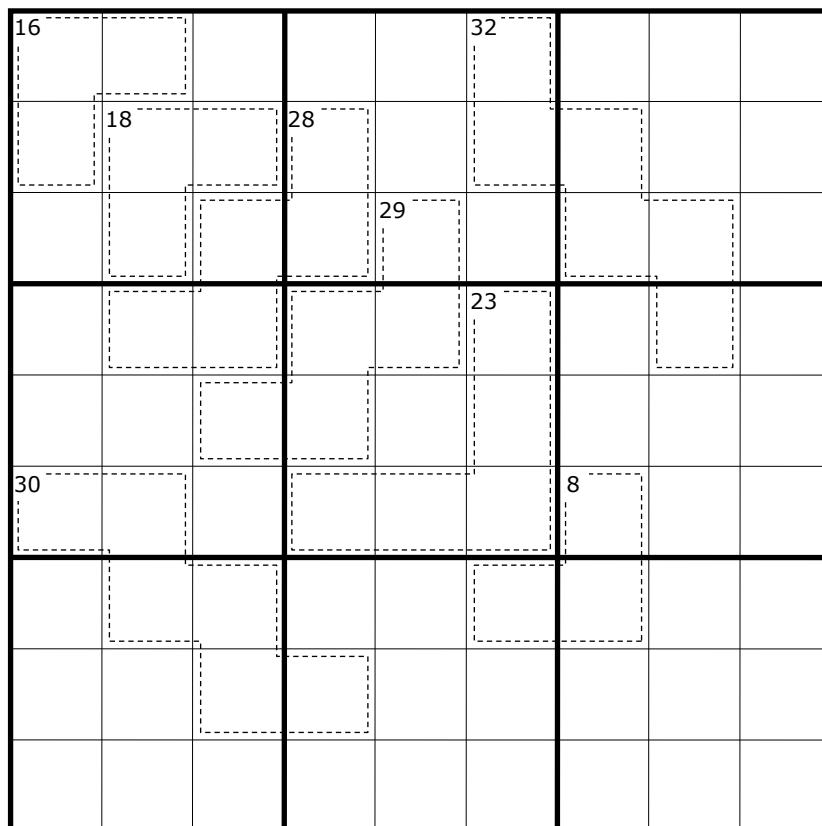
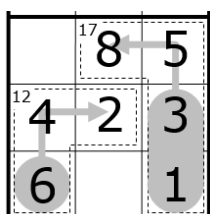


SUDOKU – KILLER – VERBORGEN PIJLEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten **verschillend** zijn. Elk omstippeld gebied wordt bovendien volledig gevuld door een verborgen pijl-sudoku-aanwijzing, waarbij in elke cirkel (of meercijferige ovaal) de som staat van alle cijfers van de bijbehorende pijl. De cirkel (of ovaal) staat aan de ene kant van het gebied, en de pijl loopt door tot het andere eind, waarbij de aanwijzing in de ovaal gelezen moet worden in de richting van de uitgaande pijl.

SUDOKU – KILLER – HIDDEN ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the sum of the digits in that cage. Within each cage all digits must be **different**. Furthermore, each cage is completely filled by a hidden standard arrow clue, where every circle (or multidigit oval) contains the sum of all digits on the corresponding arrow. The circle (or oval) is located at one end of the cage, and the arrow extends to the other end, where the clue in the oval should be read in the direction of the outgoing arrow.

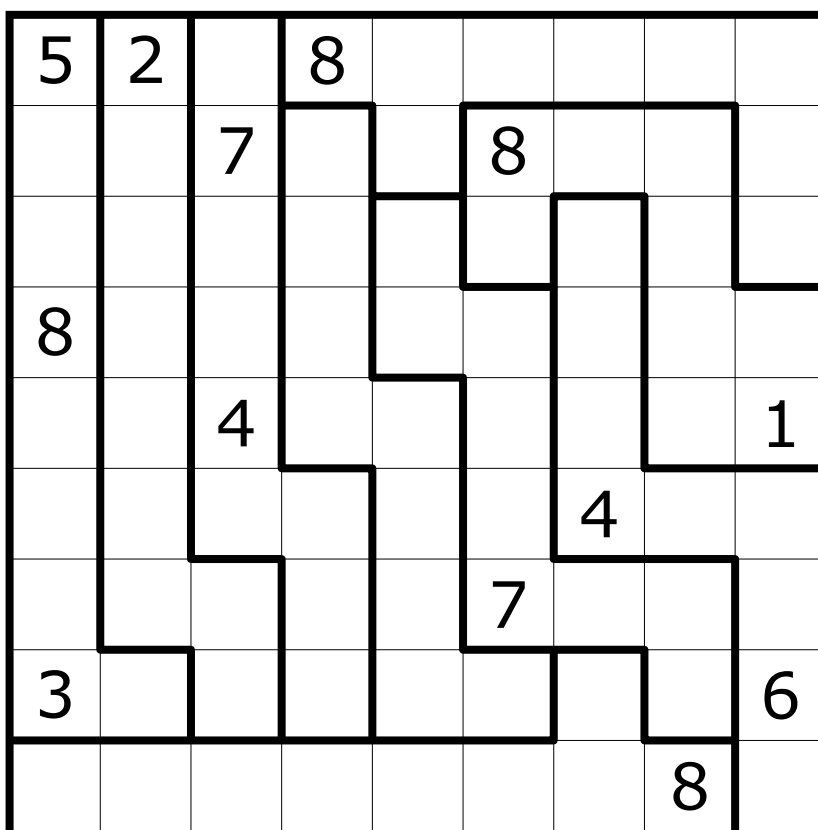


SUDOKU – CHAOS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied.

SUDOKU – IRREGULAR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined region.



MET SPRONGEN VOORUIT

Teken één enkele gesloten rondweg die eenmaal door alle vakjes van het diagram loopt, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De lengte van een lijnsegment dat twee getallen verbindt heeft een waarde die tussen die beide getallen ligt.

LOOPS AND BOUNDS

Draw a single closed loop that travels once through all cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells. The length of the loop segment that connects two numbers has a value between both numbers.

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

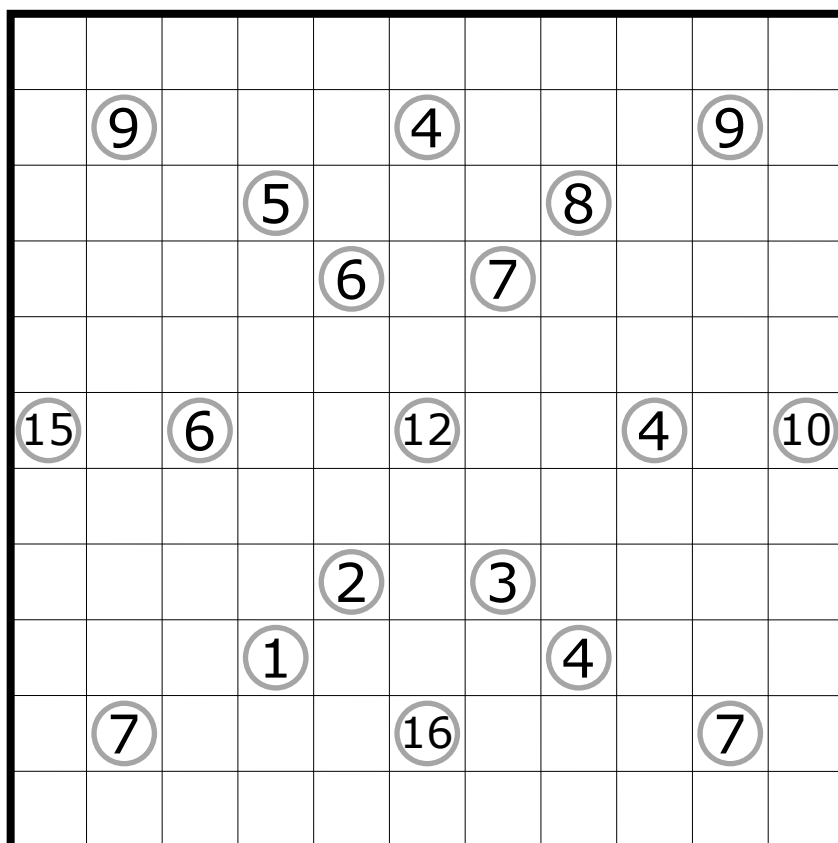


KUROTTO

Kleur een aantal gebieden van één of meerdere verbonden vakjes. Aanwijzingen in cirkels geven de totale oppervlakte aan van alle gebieden die horizontaal of verticaal aan dat vakje grenzen. Vakjes met cirkels mogen niet gekleurd worden.

KUROTTO

Shade some areas that consist of one or more connected cells. Clues in circles indicate the total count of shaded cells that is connected to that cell. Cells with circles may not be shaded region.

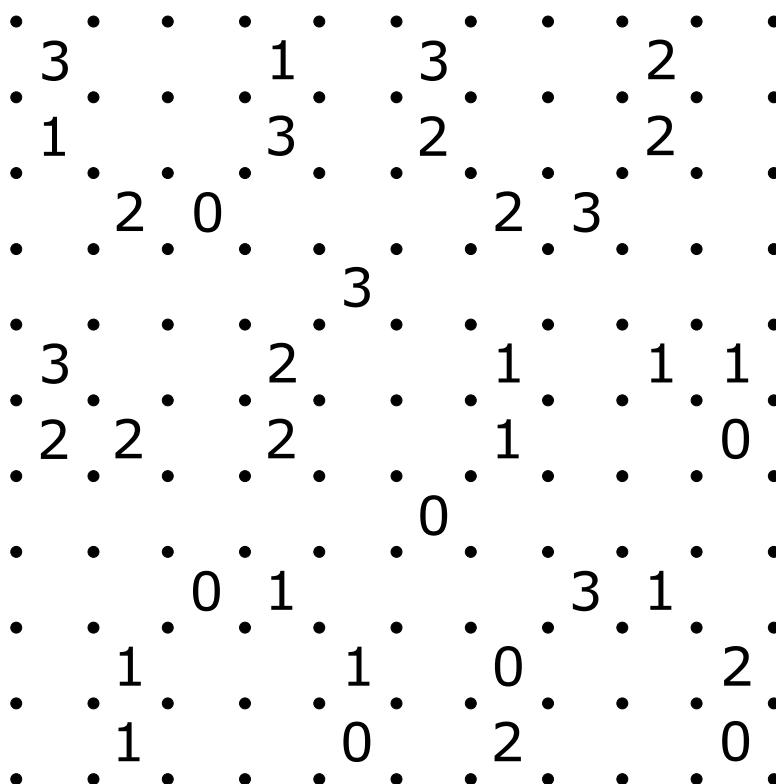


KAMERTJE VERHUREN

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.

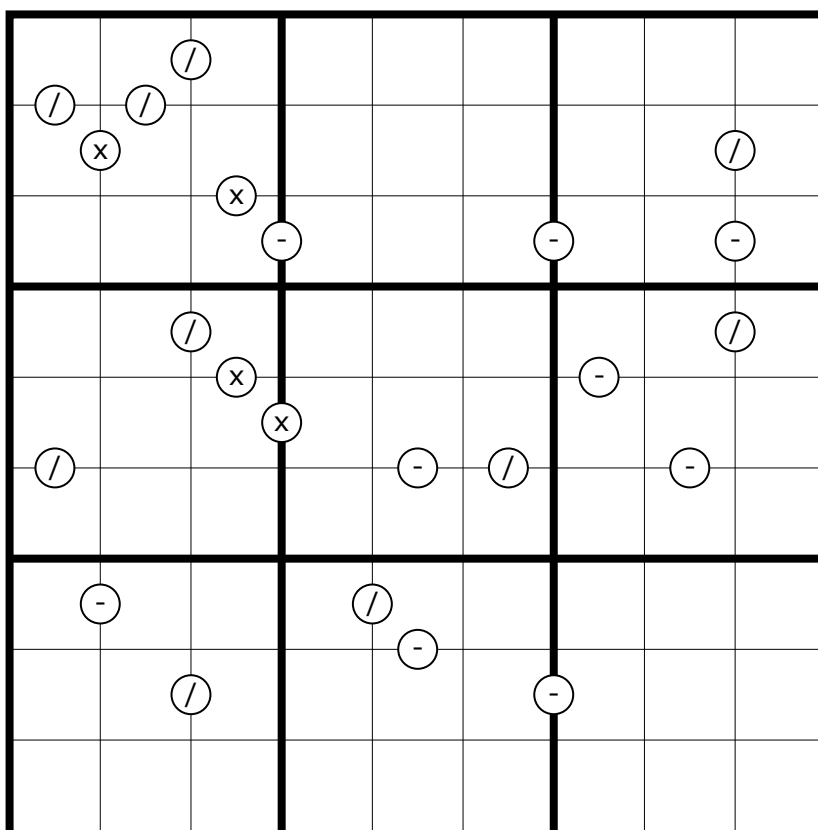


SUDOKU – GELIJKE UITKOMSTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Overall** waar tussen twee aangrenzende vakjes een cirkel met een rekenteken ($/$, \times , $-$) staat hebben de twee cijfers in die vakjes precies hetzelfde quotiënt ($/$), precies hetzelfde product (\times), of precies hetzelfde verschil ($-$) als **alle andere** vakjes met **hetzelfde** rekenteken. Als er geen rondje staat tussen twee vakjes moet het quotiënt, product en verschil anders zijn. Indien er tussen twee vakjes meerdere rekentekens kunnen staan, is er toch maar één gegeven.

SUDOKU – EQUAL RESULTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **every case** of a circle containing an operator ($/$, \times , $-$) in between two adjacent cells, the digits in those cells have exactly the same quotient ($/$), exactly the same product (\times), or exactly the same difference ($-$) as **all other** cells with the same operator. In case no circle is placed, the quotient, product and difference must be different. When multiple operators can be placed between two cells, only one of them is given.

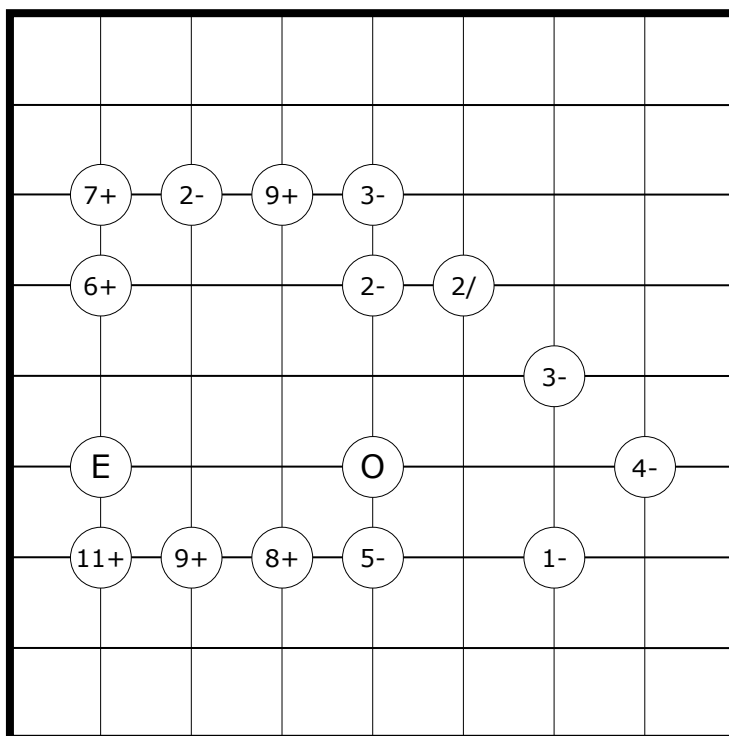


FULL MATHRAX

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. Op sommige kruispunten van rasterlijnen staat een cirkel met daarin een getal en een reketeken (+, -, x, /). Het getal is het resultaat van de rekenkundige bewerking die is toegepast op **beide paren** van de diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers. Een "E" in een cirkel geeft aan dat alle vier de aangrenzende cijfers even zijn, bij een "O" is dat oneven. **Alle mogelijke mathrax-cirkels zijn gegeven!**

FULL MATHRAX

Place the digits 1-8 exactly once in each row and column. Some intersections of the grid lines are marked by a number and an operator (+, -, x, /) in a circle. The number is the result of the arithmetical operation, applied to **both pairs** of diagonally opposite cells. An "E" in the circle indicates that all four adjacent digits are even; an "O" indicates that all four adjacent digits are odd. **All possible mathrax circles are given!**

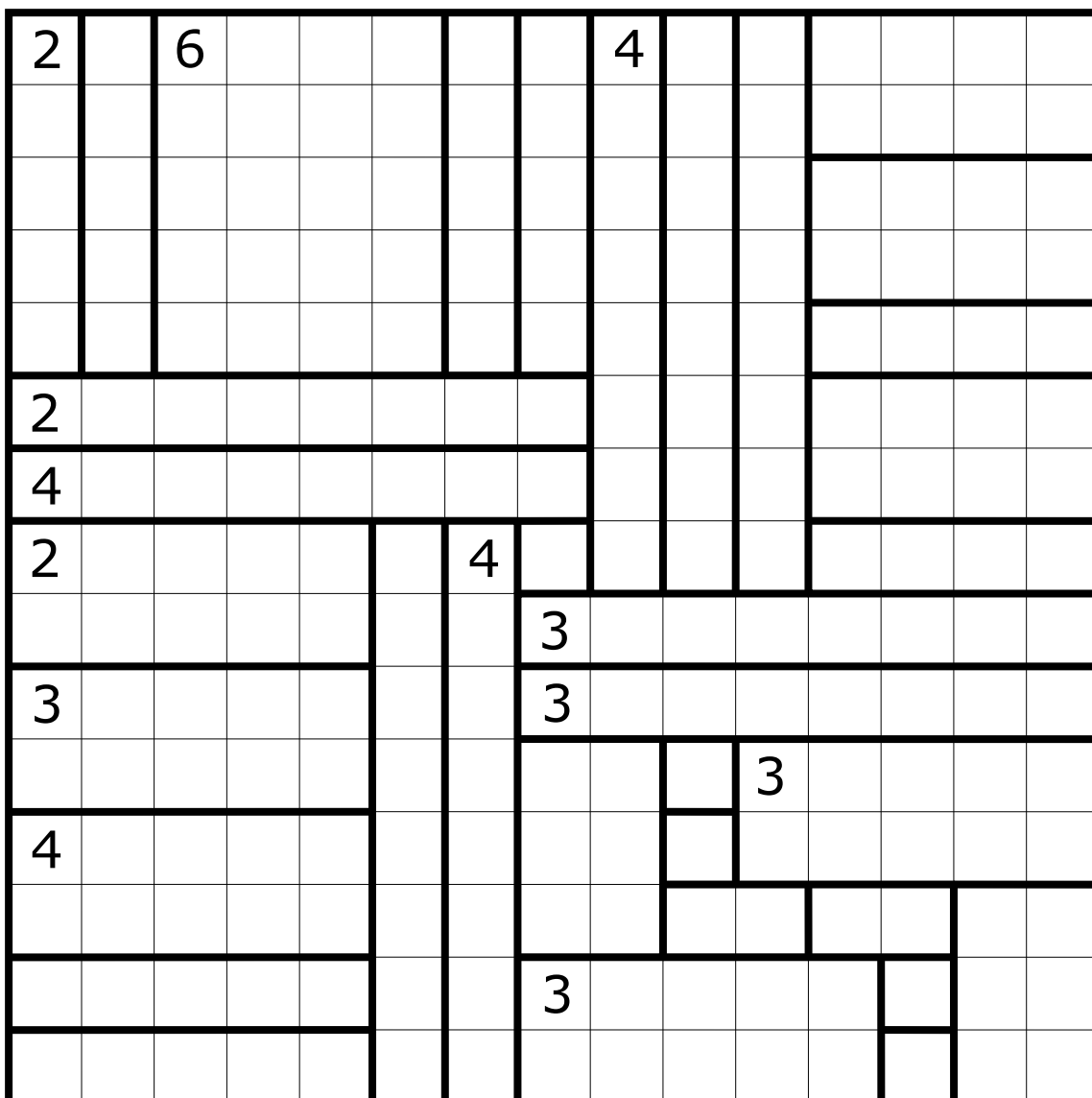


HEYAWAKE

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. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen worden gekleurd.

HEYAWAKE

Shade 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. Clues indicate the number of shaded cells in that region. Cells with clues may be shaded.

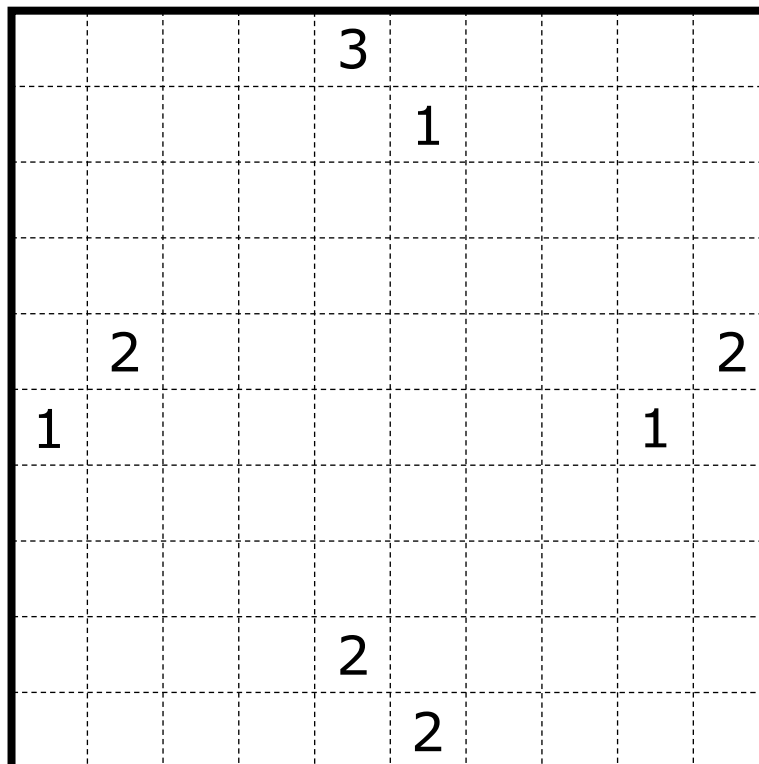


SQUARE JAM

Verdeel het diagram in vierkanten, zodanig dat er nergens vier vierkanten samenkomen in één punt. Aanwijzingen in het diagram geven de lengte aan van de zijden van het vierkant, waarin de aanwijzing zich bevindt. Elk vierkant bevat maximaal één aanwijzing.

SQUARE JAM

Divide the grid into squares, such that there are no points where four squares touch each other. Clues in the grid indicate the length of the sides of the square that encloses the clue. Each square contains at most one clue.





KORAAL

Maak een aantal vakjes zwart om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte vakjes worden ingesloten. Nergens ontstaat een oppervlak van 2x2 zwarte vakjes. De aanwijzingen buiten het diagram geven de lengten aan van aaneengesloten blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom. Die cijfers staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram. Tussen twee blokken zwarte vakjes staat ten minste één wit vakje.

CORAL

Blacken some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. No 2x2 area may be fully blackened. Clues outside the grid indicate the lengths of connected shaded cells in the corresponding row or column. Clues are given in increasing order and not necessarily in the order the blocks appear. There must be at least one white cell between two blocks of black cells.

			1	2	3				3	2																																																																																																																									
	3	3	3	3	1	2	1	3	3	1																																																																																																																									
1	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>																																																																																																																																		
1																																																																																																																																			
1																																																																																																																																			
1 1 1 2																																																																																																																																			
1 5																																																																																																																																			
2 3																																																																																																																																			
1 1																																																																																																																																			
2 2																																																																																																																																			
1 1																																																																																																																																			
2 2																																																																																																																																			
2 2																																																																																																																																			

By Robert Beärda



Puzzle ID: #2996



SUDOKU – HANGOVER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan tot en met **ófwel** het tweede even cijfer **ófwel** het tweede oneven cijfer vanaf die kant.

SUDOKU – HANGOVER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits up to and including **either** the second even digit **or** the second odd digit from that side.

20									
									6
23									16
29									
									9
18									23
14									
									23
	6	17		17				16	

By Richard Stolk



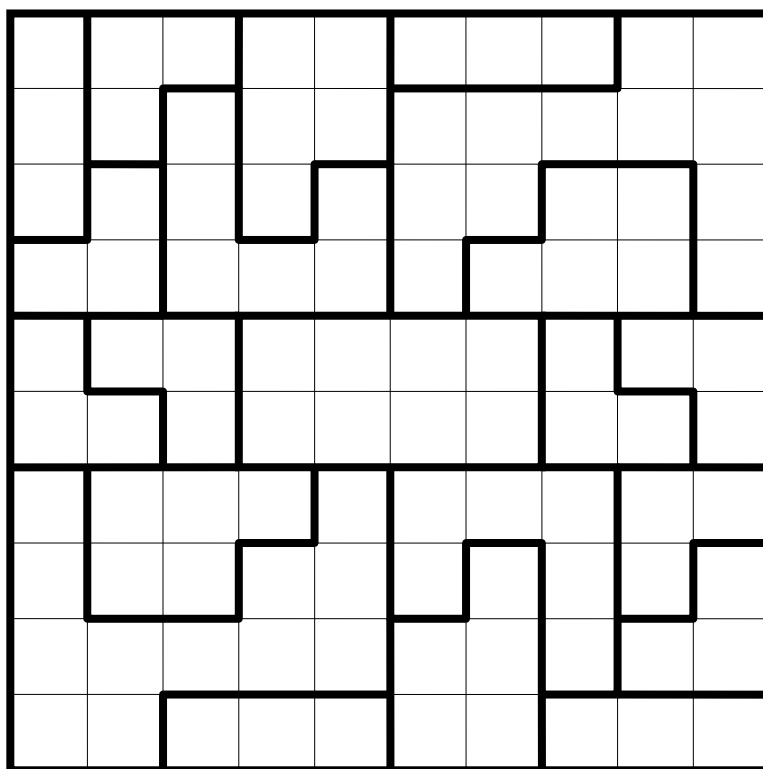
Puzzle ID: #2997

DEPOT

Kleur in elk vetomrand gebied één vorm van (een of meer) aaneengesloten vakjes, waarbij die vormen elkaar alleen diagonaal mogen raken. Horizontaal en/of verticaal aangrenzende gebieden mogen geen vormen bevatten van gelijke grootte.

SHIMAGUNI

Shade a single shape of (one or more) connected cells in each bold outlined region, where these shapes can touch each other only diagonally. Horizontally or vertically adjacent regions cannot contain shapes of equal size.



SUDOKU – RENBAN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in ieder gekleurd gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

SUDOKU – RENBAN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in each colored area form a Renban group (a group of consecutive digits, in random order).

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



HIDATO

Plaats alle getallen 1-84 precies één keer in de witte vakjes van 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 1-84 exactly once in the white cells of the grid. Starting at 1 you can reach every consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction.

		25					36		
84			22		32				
								13	
77		75					17		10
				64		41			
		73					1	5	
				44					
				60			49		
		56	54						

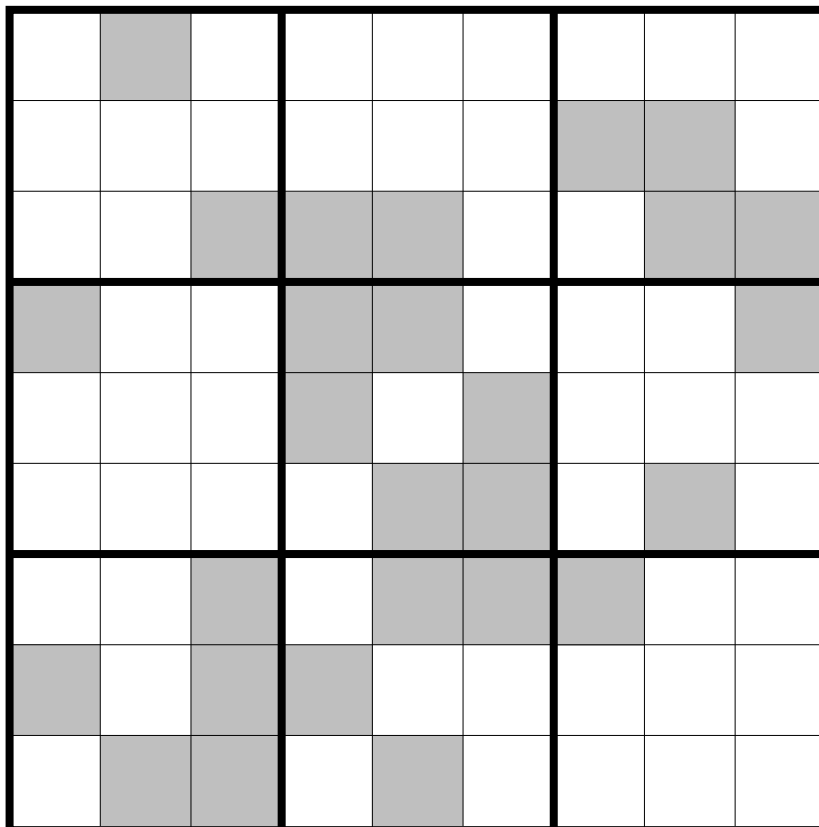


SUDOKU – VOORBIJ 159

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een gekleurd vakje in kolom X geeft de positie aan van het cijfer X in de betreffende rij. **Alle** mogelijke gekleurde vakjes zijn gegeven.

SUDOKU – BEYOND 159

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a shaded cell in column X indicates the position of the digit X in the corresponding row. **All** possible shaded cells are given.



NURIKABE

Maak een aantal vakjes zwart zodat alle zwarte vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar nergens een oppervlak van 2x2 zwarte vakjes ontstaat. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten gebieden, die elkaar alleen diagonaal mogen raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

NURIKABE

Blacken some cells such that all black cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully blackened. The remaining white cells form regions, that may touch each other only diagonally. Each region must contain exactly one clue, that indicates the size of this region.

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



FIVE CELLS

Verdeel het diagram in pentomino's (gebieden van vijf aaneengesloten vakjes), door de randen in te tekenen. De aanwijzingen geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan.

FIVE CELLS

Divide the grid into pentominos (regions of five connected cells), by drawing their borders. The clues indicate how many border lines are directly beside, under or above the clue.

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





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.

6	18	44	17						
43									
40									
21									
								8	
								15	
								45	
				14	41	37	10		

By Richard Stolk



Puzzle ID: #3005

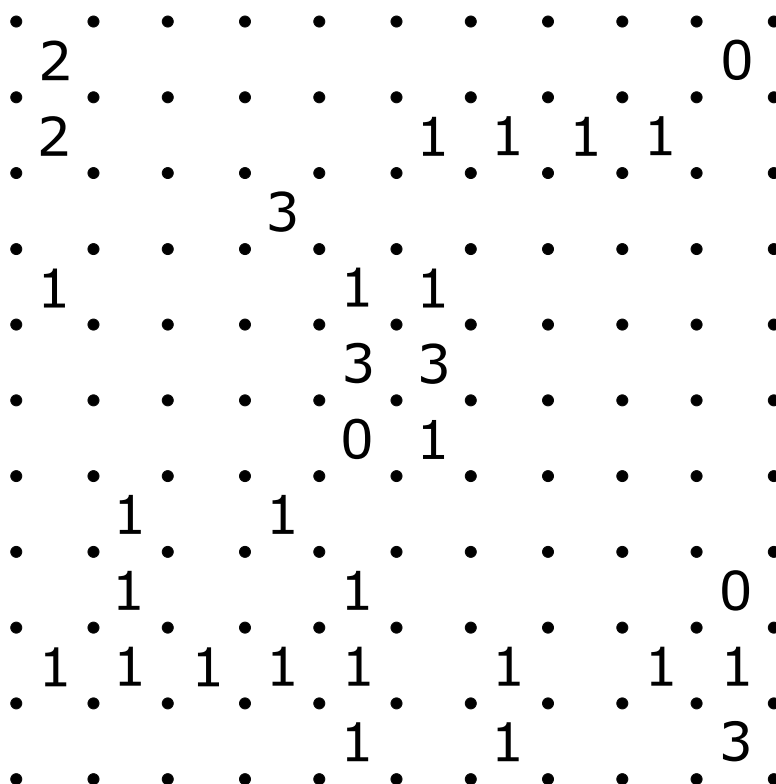


KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

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.**

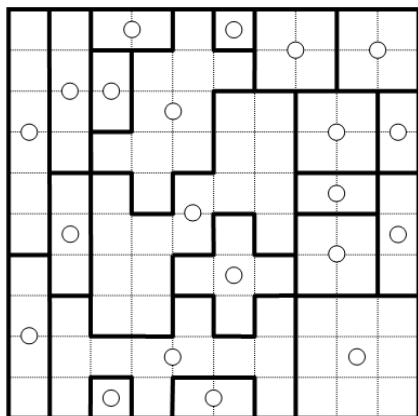
SLITHERLINK – ALL ONES

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.**

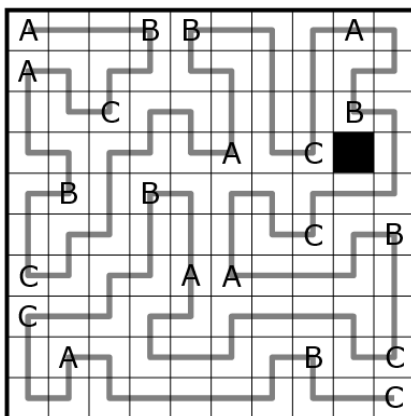


OPLOSSINGEN

#2985
Spiral Galaxies



#2986
ABC-Route



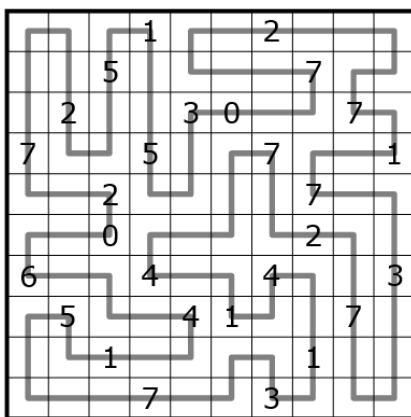
#2987
Sudoku-Killer – Verborgen pijlen

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

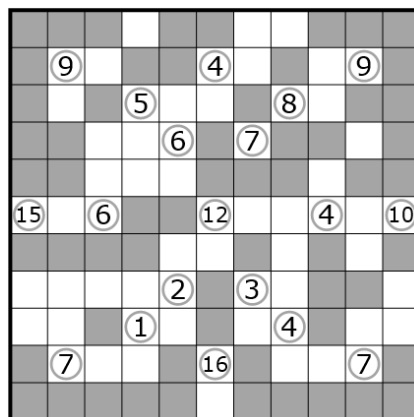
#2988
Sudoku - Chaos

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

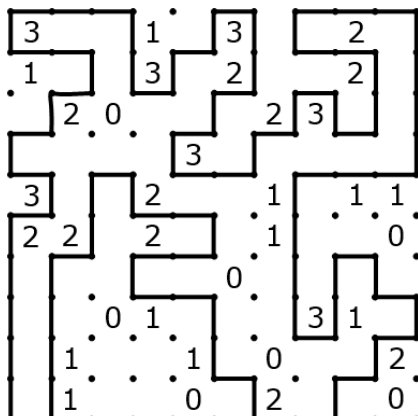
#2989
Met sprongen vooruit



#2990
Kurotto



#2991
Kamertje Verhuren



#2992
Sudoku – Gelijke uitkomsten

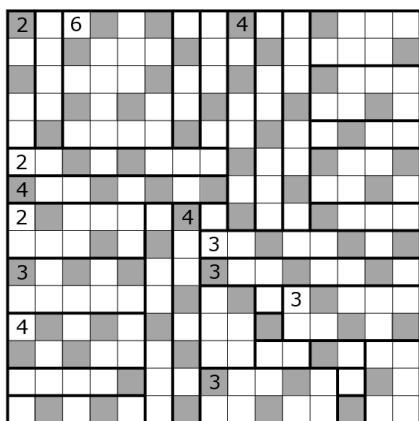
3	6	9	8	4	1	2	5	7
2	4	8	7	5	3	1	9	6
5	7	1	6	2	9	4	3	8
1	3	2	5	9	7	8	6	4
9	5	4	2	8	6	3	7	1
6	8	7	1	3	4	5	2	9
7	2	5	4	6	8	9	1	3
8	9	6	3	1	2	7	4	5
4	1	3	9	7	5	6	8	2

#2993
Full Mathrax

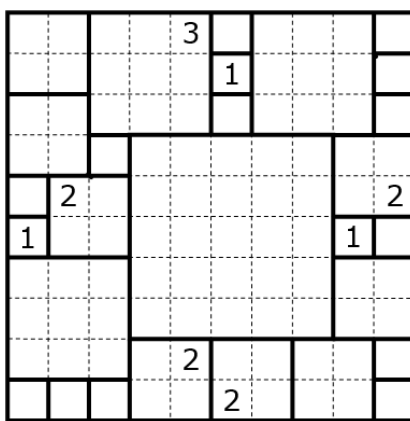
3	1	7	8	6	2	4	5
5	6	4	1	2	7	8	3
1	2	8	5	4	6	3	7
4	5	1	6	3	8	7	2
2	8	3	7	1	4	5	6
8	4	6	3	7	5	2	1
7	3	5	2	8	1	6	4
6	7	2	4	5	3	1	8

OPLOSSINGEN

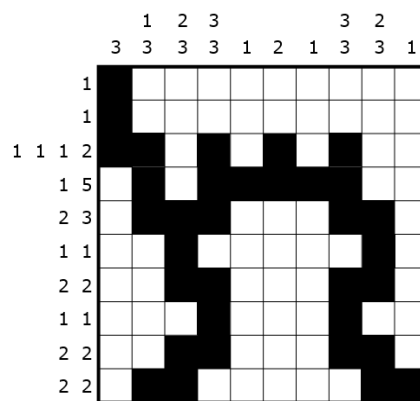
#2994
Heyawake



#2995
Square Jam



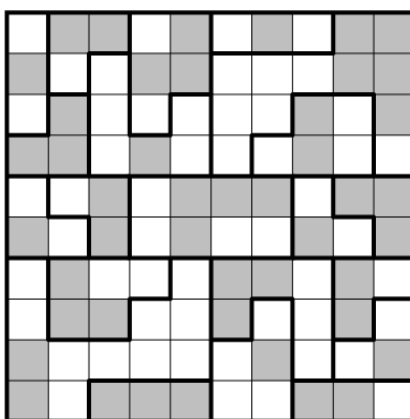
#2996
Koraal



#2997
Sudoku - Hangover

			31		16		39	27	
20	4	8	5	2	1	3	9	7	6
	3	7	6	9	5	8	1	4	2
23	2	1	9	7	4	6	3	5	8
29	1	9	8	5	6	2	7	3	4
	7	6	2	1	3	4	5	8	9
	5	3	4	8	9	7	6	2	1
18	6	5	7	4	2	1	8	9	3
14	8	2	1	3	7	9	4	6	5
	9	4	3	6	8	5	2	1	7
		6	17		17		16		

#2998
Depot



#2999
Sudoku - Renban

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

#3000
Sudoku - Opende start

			10		14	13	27	
	7	9	4	3	6	1	2	8
	1	2	6	9	8	5	4	7
	3	8	5	2	4	7	6	1
2	2	1	8	5	3	4	7	9
5	5	3	9	1	7	6	8	2
34	4	6	7	8	9	2	3	5
	9	4	3	7	5	8	1	6
	8	5	1	6	2	3	9	4
13	6	7	2	4	1	9	5	3
		2	25	17		14		

#3001
Hidato

	26	25	24	23	30	31	36	35
84		27	22	29	32	37	34	14
83	81		28	21	38	33		13
82	76	80		39	20		18	12
77	79	75	66	65	40	19	17	11
78	74	67	63	64	42	41	6	7
69	68	73		62	43		1	5
70	72		59	44	61	50		2
71		58	55	60	45	51	49	3
	57	56	54	53	52	46	47	48

#3002
Sudoku - Voorbij 159

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

