



# Puzzelmagazine

## Oktober 2022

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

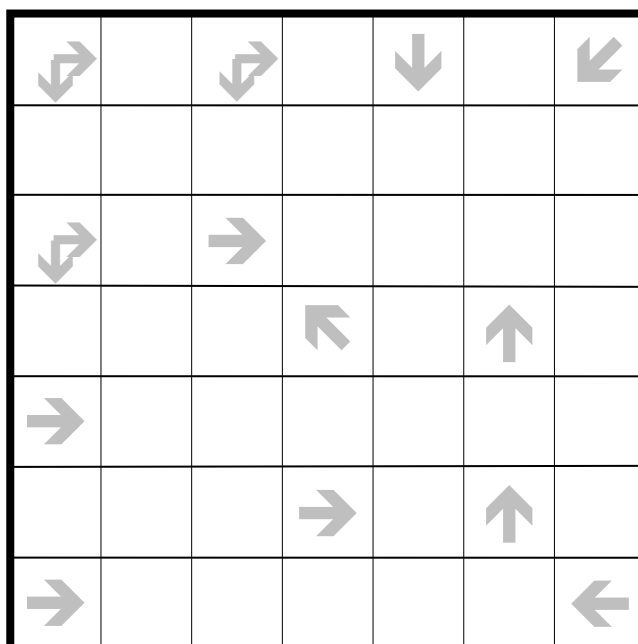
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
3-10-22	3095	Nemo	2*	Wilbert Zwart
4-10-22	3096	Kamertje Verhuren - Alle Eentjes	3*	Yuk Yee Lee Au
5-10-22	3097	Sudoku - Buurproducten	4*	Richard Stolk
6-10-22	3098	Sudoku - Uitkijktorens	4*	Lars Slofstra
7-10-22	3099	Wormen Labyrinth	5*	Otto Edelenbosch
10-10-22	3100	Pentomineus	3*	Wouter Fokkema
11-10-22	3101	Sterrenslag	3*	Bram de Laat
12-10-22	3102	Sudoku - Kort Opeenvolgend	4*	Richard Stolk
13-10-22	3103	Full Mathrax	4*	Wilbert Zwart
14-10-22	3104	TAPA	5*	Chiel Beenhakker
17-10-22	3105	Buienradar	2*	Alex Samsom
18-10-22	3106	Sudoku - Catch 22	3*	Wilbert Zwart
19-10-22	3107	Sudoku - Zwarte Pijlen	4*	Richard Stolk
20-10-22	3108	Dubbel en Dwars	3*	Peter Bruin
21-10-22	3109	Geletterd Koraal	5*	Lars Slofstra
24-10-22	3110	Kompas	2*	Chiel Beenhakker
25-10-22	3111	Zeeslag - Mijnenveger	3*	Wilbert Zwart
26-10-22	3112	Sudoku - Tussensommen	4*	Richard Stolk
27-10-22	3113	Canal View	3*	Bram de Laat
28-10-22	3114	Sudoku - Non Consecutive	4*	Yuk Yee Lee Au
31-10-22	3115	Sudoku - Descriptive Pairs	3*	Wilbert Zwart

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.



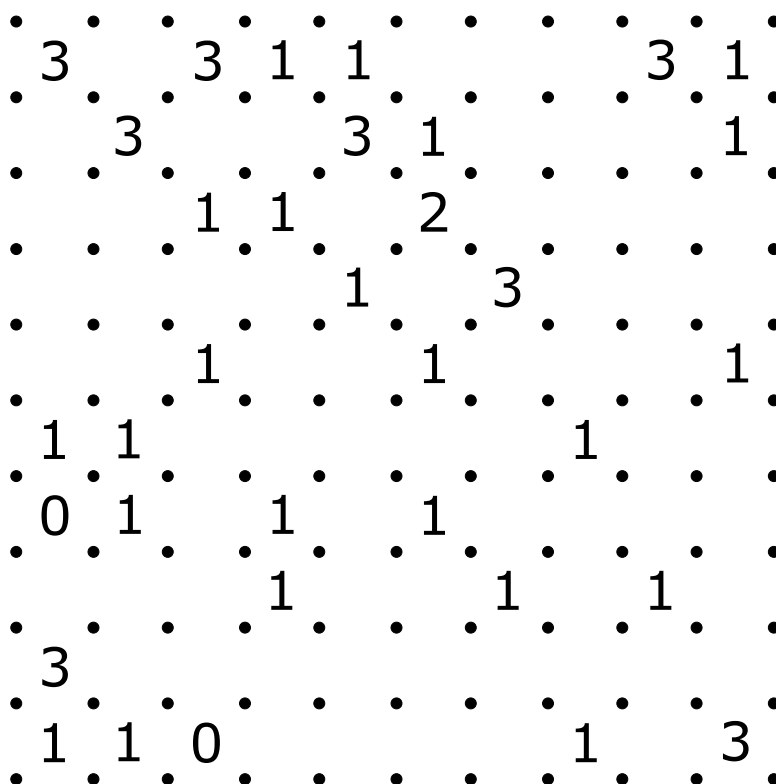


KAMERTJE VERHUREN – ALLE EENTJES

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.**





SUDOKU – BUURPRODUCTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op **twee producten** van steeds **twee aangrenzende cijfers** in de betreffende rij of kolom in dezelfde volgorde als in het diagram. Deze producten komen in de betreffende rij of kolom precies één keer voor, en kunnen elkaar met één cijfer overlappen.

SUDOKU – ADJACENT PRODUCTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid refer to **two products of two adjacent digits** in the corresponding row or column in the correct order. These products appear exactly once in the corresponding row or column and they may overlap with one digit.

		18	32	18	18	12	8	24		9
		21	24	28	20	45	27	35		18
21	72									
63	45									
36	32									
3	10									
12	45									





SUDOKU – UITKIJKTORENS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer N in een grijs vakje stelt een uitkijktoren voor, die in alle vier de richtingen samen precies kan uitkijken over N vakjes, **inclusief zichzelf**, waarin een cijfer staat dat lager is dan N, kijkend tot aan het eerste cijfer dat hoger is dan N in die richting. **Alle** mogelijke uitkijktorens zijn gegeven.

SUDOKU – WATCHTOWERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit N in a grey cell represents a watchtower, that can overlook exactly N cells, **including itself**, with digits smaller than N in all four directions up to the first larger digit in that direction. **All** possible watchtowers are given.

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

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





WORMEN LABYRINTH

Maak per rij en kolom maximaal één vakje zwart, en plaats cijfers 1-8 in alle overgebleven vakjes, waarbij elke rij en kolom uitsluitend verschillende cijfers kan bevatten. Teken daarnaast één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Daarbij moet een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner zijn dan **beide** burens op de rondweg. De 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.

WORM LABYRINTH

Blacken no more than one cell in each row and column, and place digits 1-8 in all remaining cells, where each row or column can only contain different digits. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells. Each digit is either larger or smaller than **both** its neighbours on the loop. The clues outside the grid indicate the sums of the digits on each separate loop segment in the corresponding row, in the correct order.

7	9	7	7				
2	5	14	15				
3	4	15	14				
9	3	12	7				
8	5	9	10	4			
4	9	8	8	6			

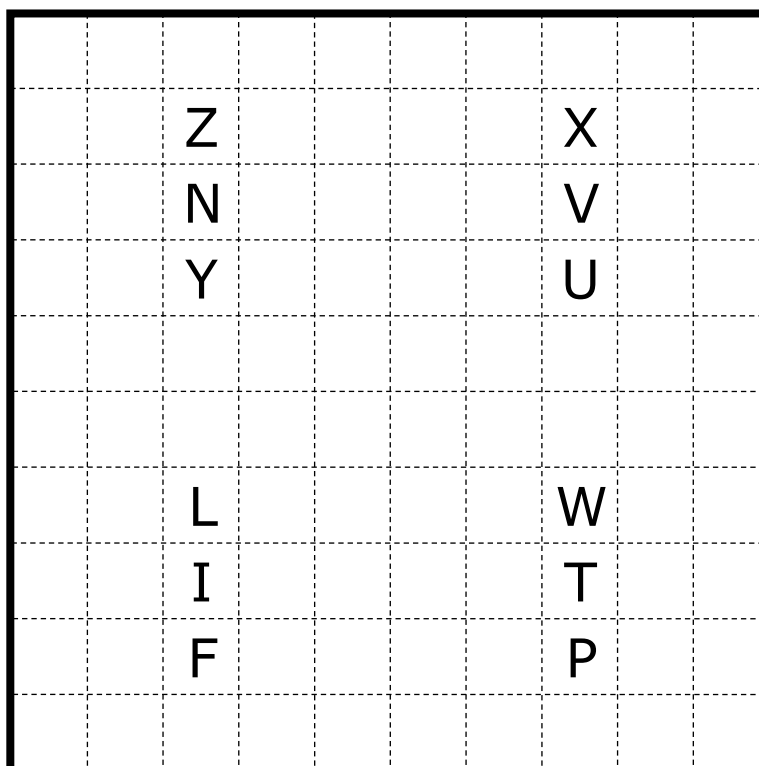
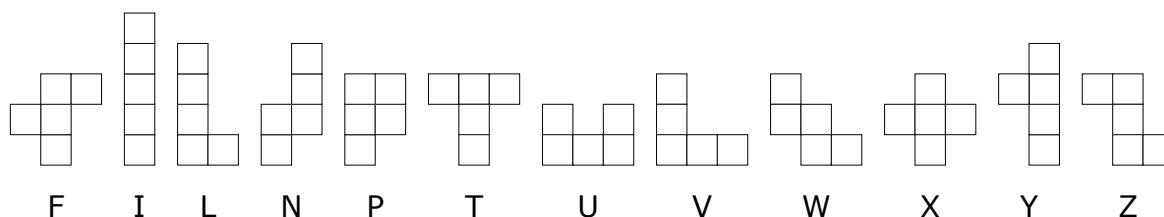


PENTOMINEUS

Verdeel het diagram in pentominos zodat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentominos met dezelfde vorm kunnen **meer dan eens** gebruikt worden, maar mogen elkaar dan alleen **diagonaal raken**. De gegeven letters, zijn elk onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that every cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may be used **more than once**, but may touch each other **only diagonally**. The given letters are each part of a pentomino with that letter's shape.

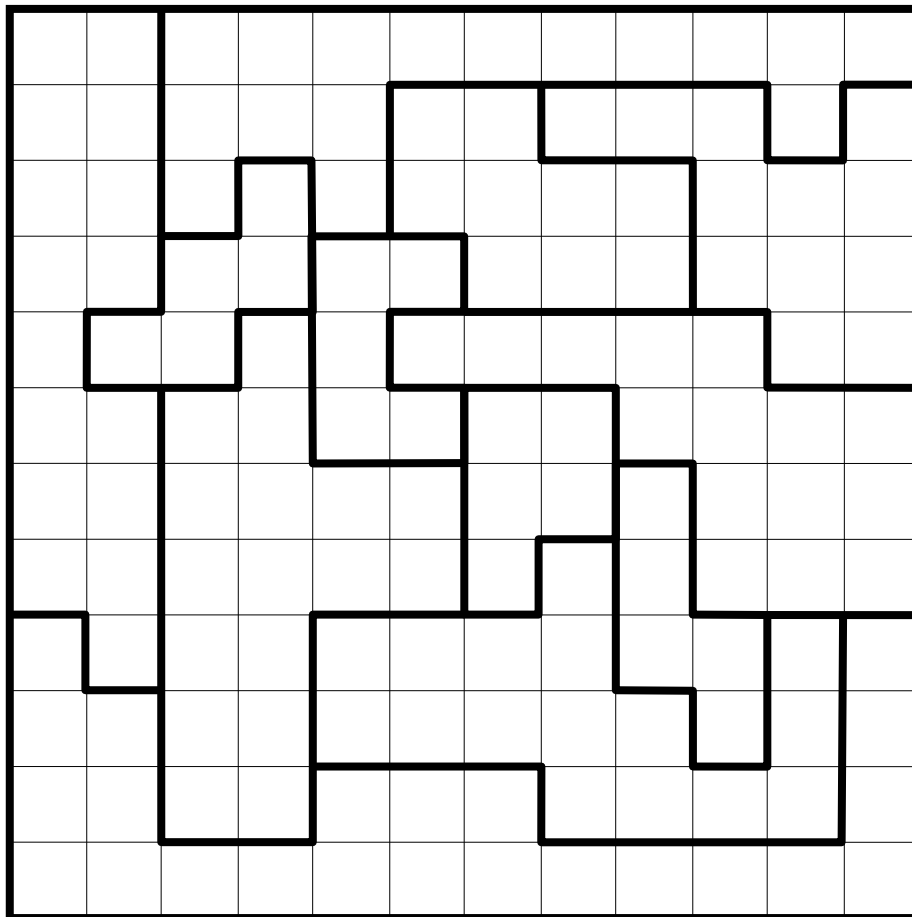


STERRENSLAG

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.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #3101



SUDOKU – KORT OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven **alle** cijfers aan die tenminste een buurcijfer hebben dat één hoger of één lager is dan het cijfer zelf in de **eerste zes vakjes** vanaf die kant. Die aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram.

SUDOKU – SHORT CONSECUTIVES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate **all** digits that have at least one consecutive neighbour in the **first six cells** from that side. Clues are written in ascending order and not necessarily the order in which they appear in the grid.

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

By Richard Stolk



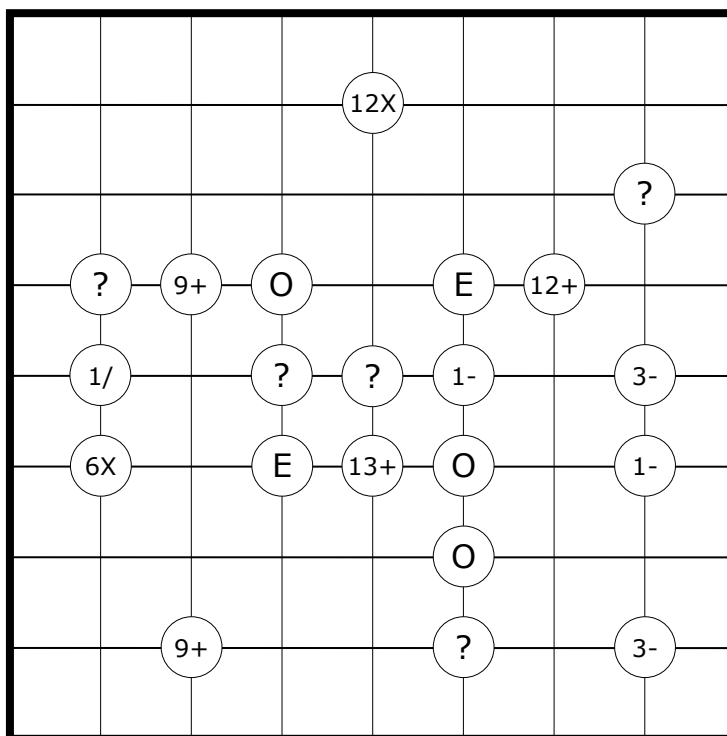
Puzzle ID: #3102

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 rekesteken (+, -, 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. Een vraagteken vervangt een willekeurig rekesteken of symbool. **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. A question mark replaces a random operator or symbol. **All possible mathrax circles are given!**



TAPA

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. 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

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where **no 2x2** area is fully shaded. 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.

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



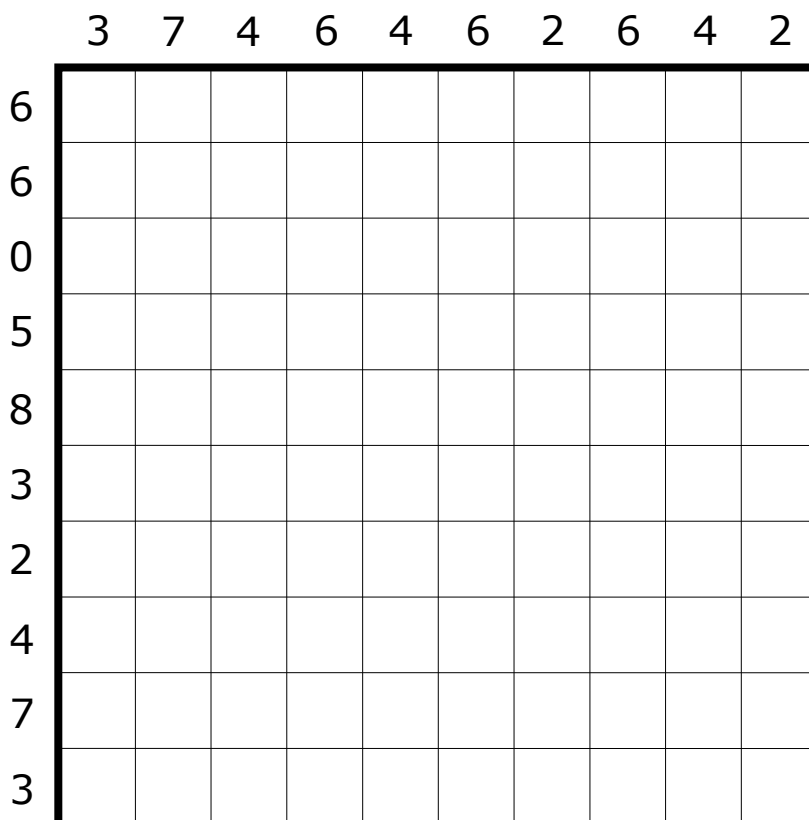


**BUIENRADAR**

Plaats een aantal regenbuien in het diagram. Alle buien hebben een vierkante of rechthoekige vorm en zijn minimaal twee vakjes lang en twee vakjes breed. De buien raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. De getallen buiten het diagram geven aan hoeveel delen van buien zich in die rij of kolom bevinden.

**STORM CLOUDS**

Place some rain clouds in the grid. All clouds have a rectangular or square shape and are at least two cells long and two cells wide. The clouds do not touch each other, not even diagonally. Numbers outside the grid indicate how many cells are part of a cloud in that row or column.



By Alex Samsom



Puzzle ID: #3105

SUDOKU – CATCH 22

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk vetomrand 3x3-blok bevat tenminste één gebied van 2x2 vakjes waarvan de cijfers opgeteld precies 22 zijn.

SUDOKU – CATCH 22

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Every bold outlined 3x3 block contains at least one area of 2x2 cells of which the digits add to exactly 22.

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

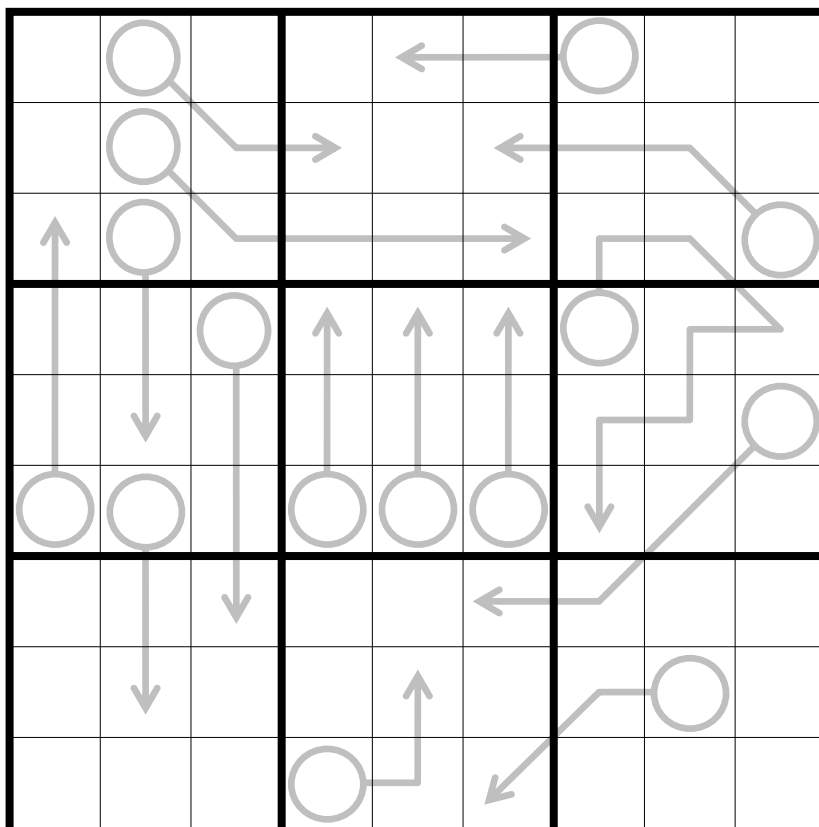


SUDOKU – ZWARE PIJLEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van alle cijfers op een pijl is **tweemaal zo hoog** als het cijfer in de bijbehorende cirkel. Cijfers mogen meerdere keren voorkomen op een pijl en de bijbehorende cirkel.

SUDOKU – HEAVY ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The sum of the digits on an arrow is **twice** the value of the digit in the attached circle. Digits may be repeated on an arrow and the attached circle.

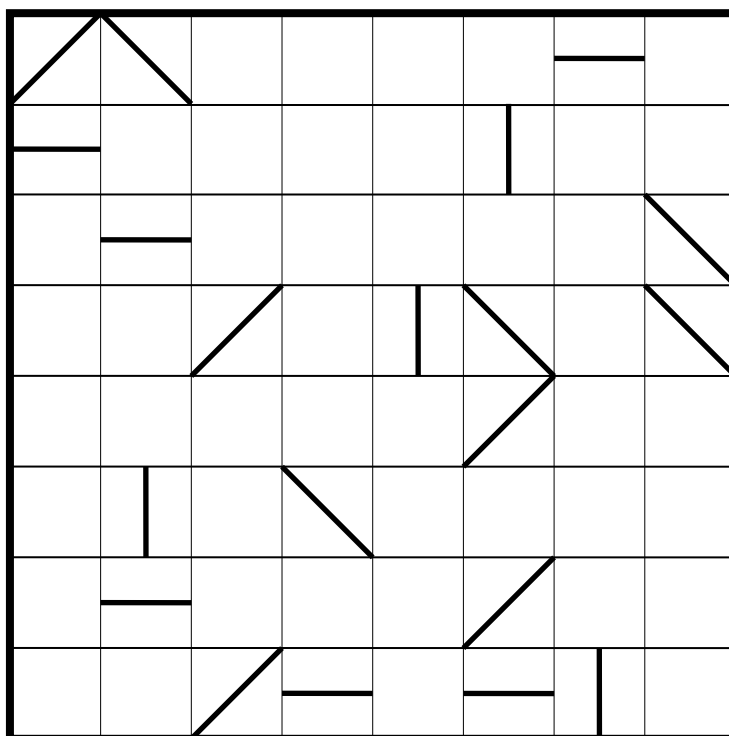


DUBBEL EN DWARS

Plaats in elk vakje een van de afgebeelde lijnen, zodat in elke rij en kolom alle vier de lijnen twee keer voorkomen. Lijnen mogen niet 'doorlopen' in een (diagonaal) buurvakje.

DOUBLE WITHOUT EXTENSION

Place one of the given lines in each cell, in such a way that each row and column contains each line twice. Lines may not 'extend' in the (diagonal) neighbouring cell.



GELETTERD KORAAAL

Kleur een aantal vakjes om een aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte cellen worden ingesloten. **Nergens** ontstaat een oppervlak van **2x2** gekleurde vakjes. Plaats vervolgens in elke rij en kolom de letters A, B en C één keer in een gekleurd vakje. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welke letter(s) je in het **eerste gekleurde blok** vanaf die kant tegenkomt, in de juiste volgorde. Elk vraagteken kan door een willekeurige letter vervangen worden. Een streepje geeft aan dat er in het eerste gekleurde blok geen letter staat.

LETTERED CORAL

Shade some cells to create a single connected group of cells (the coral), without enclosing any white cells. **No 2x2** area may be fully shaded. Place the letters A, B and C in every row and column exactly once in a shaded cell. Clues outside the grid indicate which letter(s) you find in the **first shaded block** from that side in the correct order. Each question mark may be replaced by any letter. A dash indicates that the first block does not contain a letter.

			C							?
										?
		B	?	A	C	A	B	?	?	
? A										?
? A										?
-										B
A										C B
? ? ?										-
? ? ?										? ? ?
C B										-
C										?
	C	C	B	B	-	C	?	?		
						A	?			
							?			



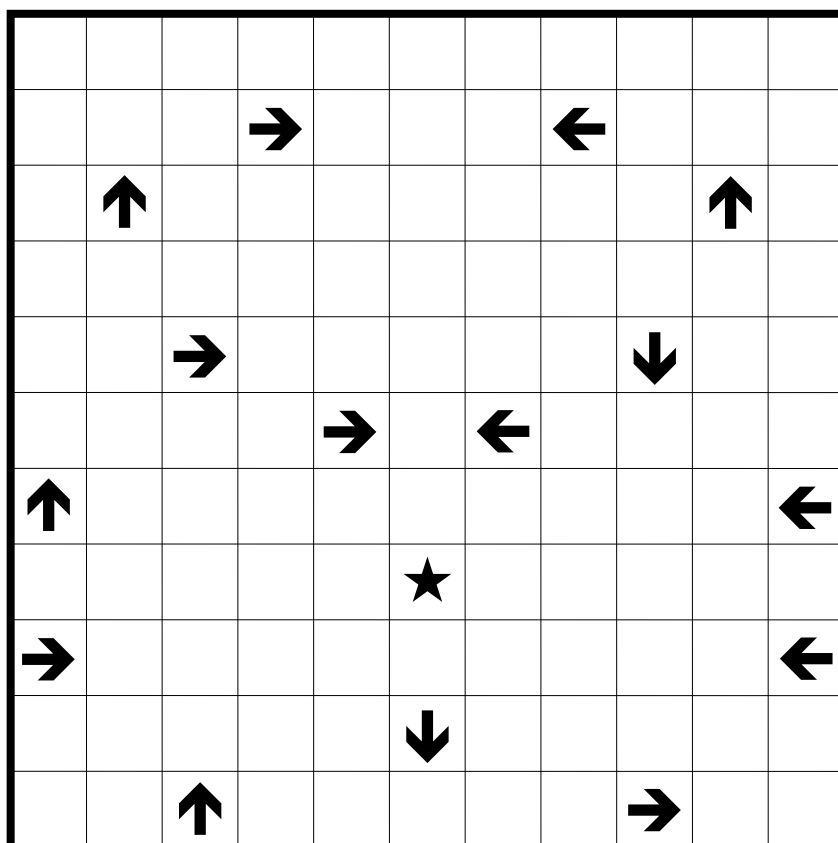


KOMPAS

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.





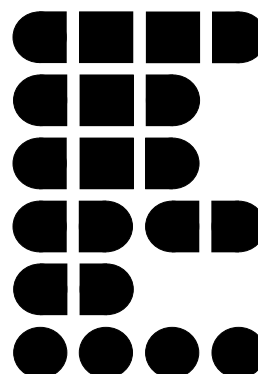
**ZEESLAG – MIJNENVEGER**

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	3			4		2	
	2							1	
	3		3			3	0	0	
	3		3			2	1	3	
	2							2	
	3	2	3			1		1	



By Wilbert Zwart



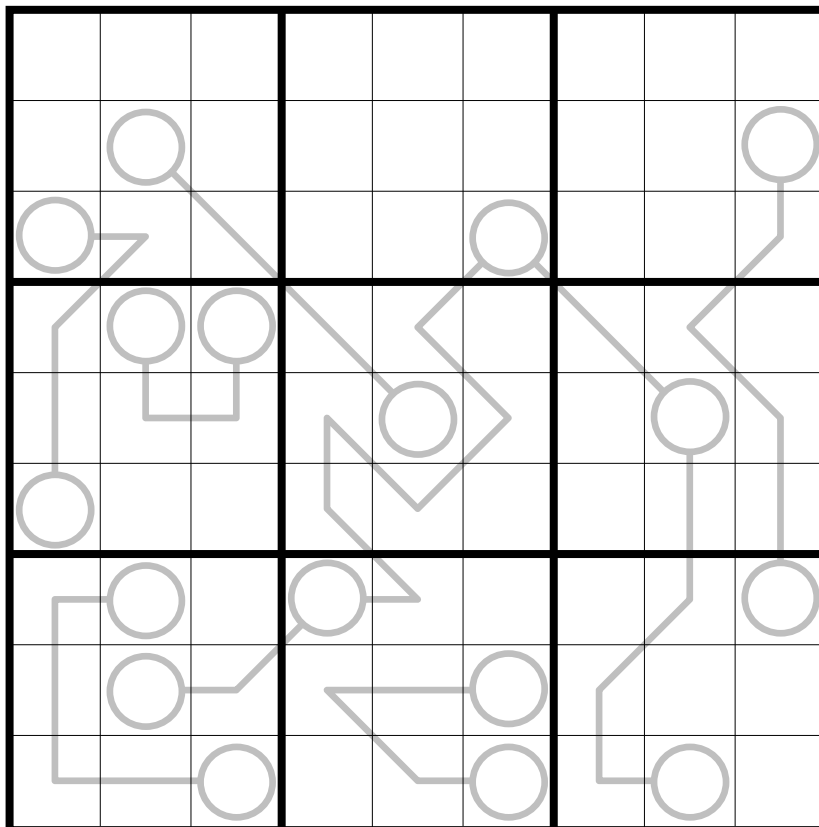
Puzzle ID: #3111

SUDOKU – TUSSENSOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van de cijfers op een lijn is gelijk aan de som van de twee cijfers in de cirkels die door die lijn verbonden worden. Cijfers mogen op dezelfde lijn-cirkel-combinatie meerdere keren voorkomen.

SUDOKU – BETWEEN SUMS (AKA DOUBLE ARROWS)

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The sum of the digits on a line is equal to the sum of the two digits in the circles that are connected by that line. Digits may be repeated on line-circle-combinations.



CANAL VIEW

Kleur een aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een gebied van 2x2 vakjes geheel gekleurd is. Aanwijzingen geven aan hoeveel gekleurde vakjes er in een rechte lijn in totaal horizontaal en verticaal aan dat vakje grenzen tot aan het eerste witte vakje of de rand van het diagram. Vakjes met aanwijzingen mogen niet gekleurd worden.

CANAL VIEW

Shade some cells, such that a single group of connected shaded cells is formed, but no area of 2x2 is fully shaded. Clues indicate the total number of shaded cells that is in a straight line horizontally or vertically connected to that cell, until the first unshaded cell or the border of the grid. Clue cells may not be shaded.

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



SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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





SUDOKU – DESCRIPTIVE PAIRS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elk paar aanwijzingen buiten het diagram (X, Y) is **precies** één van de volgende stellingen waar:

- 1. X is het Yste cijfer vanaf die kant; **of**
- 2. Y is het Xste cijfer vanaf die kant.

SUDOKU – DESCRIPTIVE PAIRS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For every pair of clues outside the grid (X, Y) **exactly** one of the following statements is true:

- 1. X is the Yth digit from that side; **or**
- 2. Y is the Xth digit from that side.

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

By Wilbert Zwart

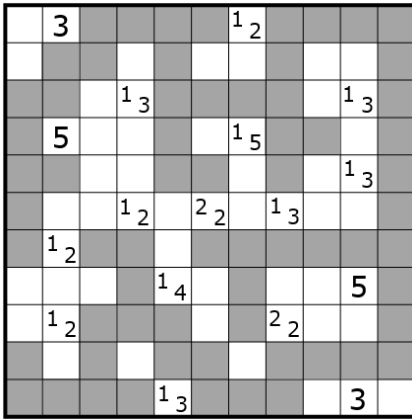


Puzzle ID: #3115

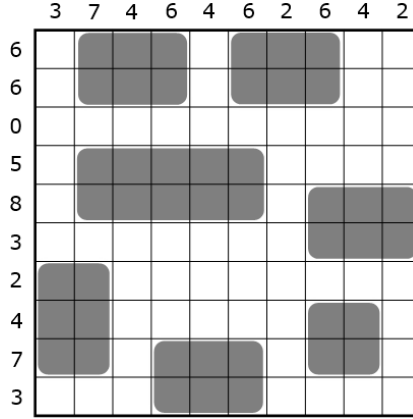


OPLOSSINGEN

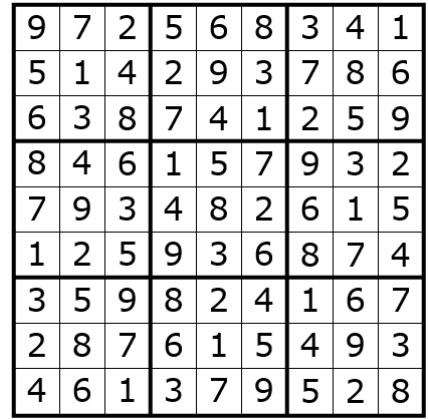
#3104  
TAPA



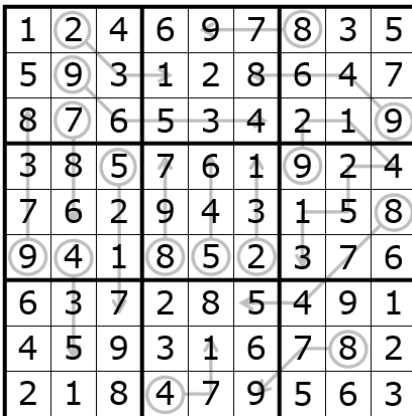
#3105  
Buienradar



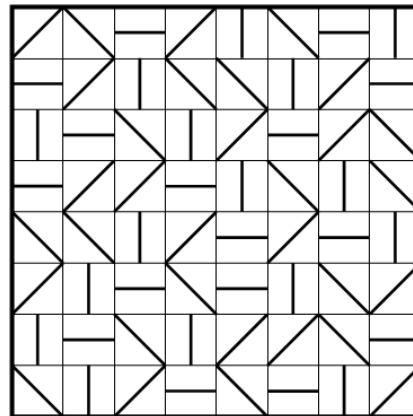
#3106  
Sudoku - Catch 22



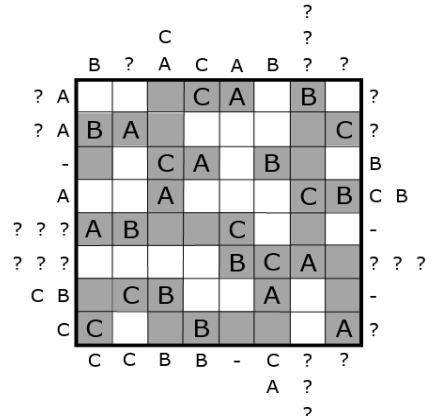
#3107  
Sudoku - Zware Pijlen



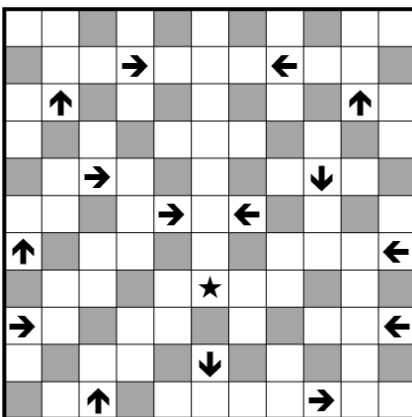
#3108  
Dubbel en Dwars



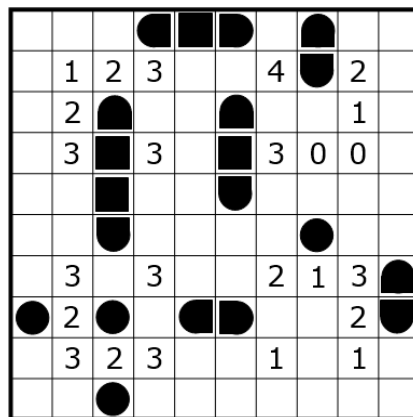
#3109  
Geletterd Koraal



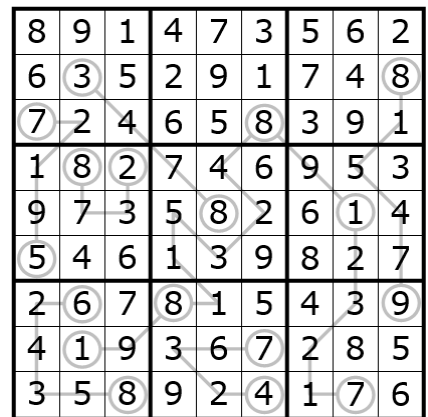
#3110  
Kompass



#3111  
Zeeslag - Mijneveger



#3112  
Sudoku - Tussensommen





OPLOSSINGEN

#3113  
Canal View

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

#3114  
Sudoku – Non Consecutive

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

#3115  
Sudoku – Descriptive Pairs

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