



Puzzelmagazine

November 2022

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

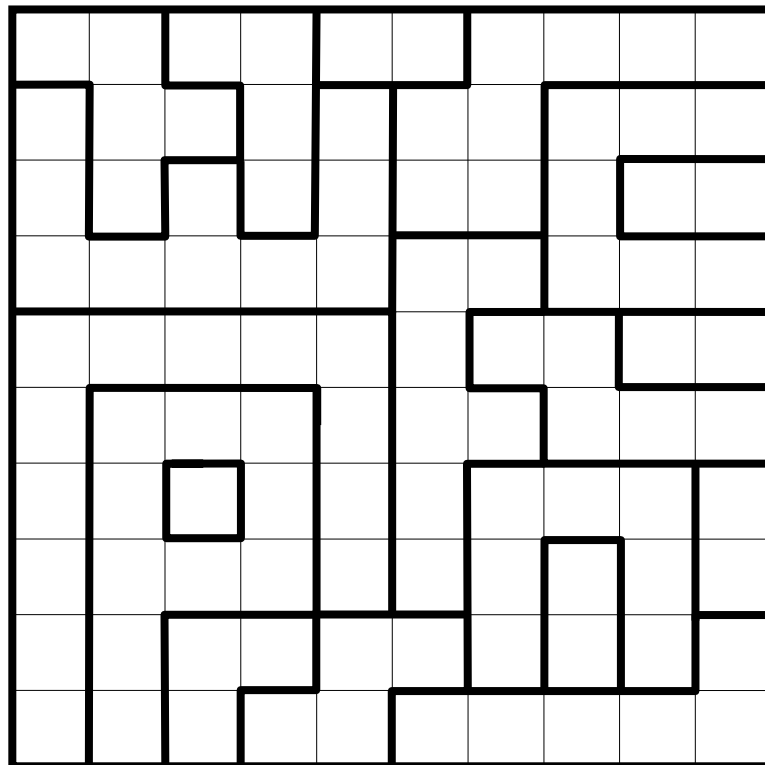
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-11-22	3116	Depot	3*	Alex Samsom
2-11-22	3117	Sudoku - Twee Pijlen in één	3*	Richard Stolk
3-11-22	3118	Slang (Gebieden)	4*	Wouter Fokkema
4-11-22	3119	Kamertje Verhuren	5*	Bram de Laat
7-11-22	3120	Square Jam	2*	Otto Edelenbosch
8-11-22	3121	Tentje-Boompje - Alle Eentjes	3*	Anneke Grünefeld
9-11-22	3122	Sudoku - Crack the cages	4*	Richard Stolk
10-11-22	3123	Penta	4*	Wilbert Zwart
11-11-22	3124	Sudoku - Rossini	5*	Lars Slofstra
14-11-22	3125	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee Au
15-11-22	3126	LITS	3*	Chiel Beenhakker
16-11-22	3127	Sudoku - Somlijnen	4*	Richard Stolk
17-11-22	3128	Flats Even/oneven	4*	Wilbert Zwart
18-11-22	3129	Sterrenslag	5*	Bram de Laat
21-11-22	3130	LITS-ominion	2*	Alex Samsom
22-11-22	3131	Sudoku - Clone	3*	Wilbert Zwart
23-11-22	3132	Sudoku - Offset (1 en 9)	4*	Richard Stolk
24-11-22	3133	Letterraam - Gekoppeld	4*	Wilbert Zwart
25-11-22	3134	Canal View	5*	Bram de Laat
28-11-22	3135	Kompas	2*	Lars Slofstra
29-11-22	3136	Nemo	3*	Bram de Laat
30-11-22	3137	Sudoku - Snippersommen	5*	Richard Stolk

DEPOT

Kleur in elk vetomrand gebied één vorm van 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 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.



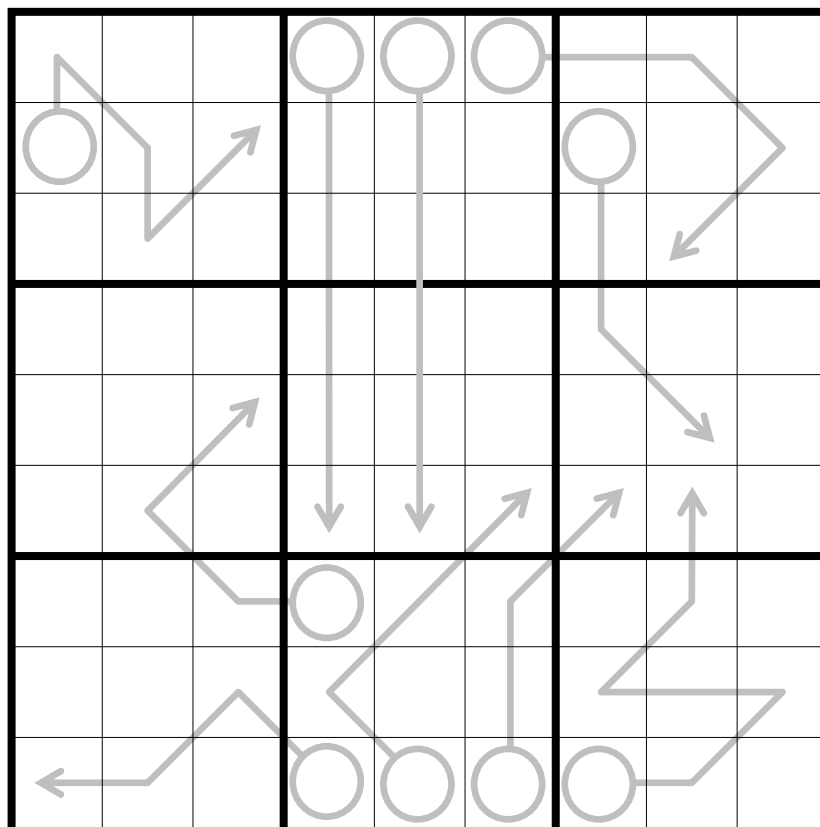
SUDOKU – TWEE PIJLEN IN ÉÉN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers op een pijl tellen **achtereenvolgens** twee keer op tot het cijfer in de bijbehorende cirkel. Op een pijl mogen cijfers meerdere keren voorkomen.

SUDOKU – TWO ARROWS IN ONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits along an arrow sum to the digit in the corresponding circle two times **sequentially**. Digits may be repeated on arrows.

9	3	5	1
8	1	7	6
6	4	2	

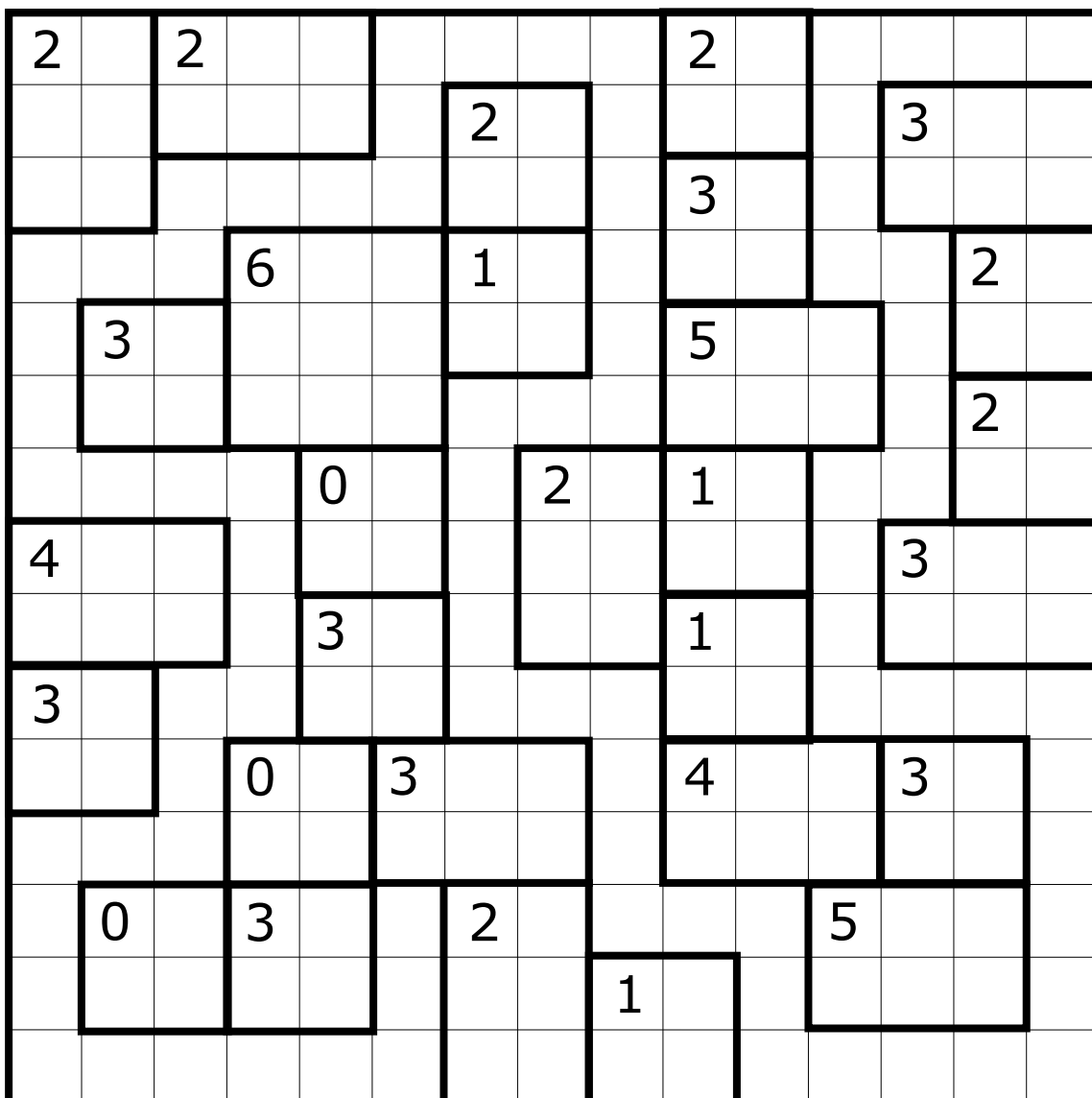


SLANG (GEBIEDEN)

Teken één enkele slang (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram, die horizontaal en verticaal kronkelt, maar zichzelf nergens raakt, ook niet diagonaal. Aanwijzingen in de vetomrande gebieden geven aan hoeveel vakjes bezet zijn door de slang in het betreffende gebied, waarbij vakjes met cijfers ook mogen worden gekleurd.

SNAKE (REGIONS)

Draw a single snake (a one cell wide path of coloured cells) in the grid, that wriggles horizontally and vertically, but never touches itself, not even diagonally. Clues in the bold outlined regions indicate the number of cells occupied by the snake in the corresponding region, where clue cells may be shaded too.



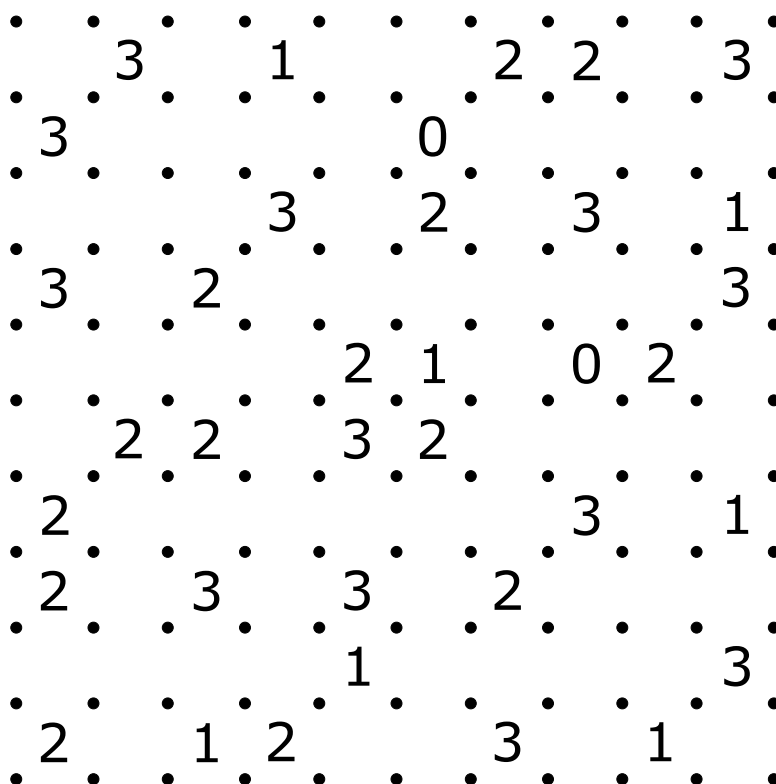


KAMERTJE VERHUREN

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.

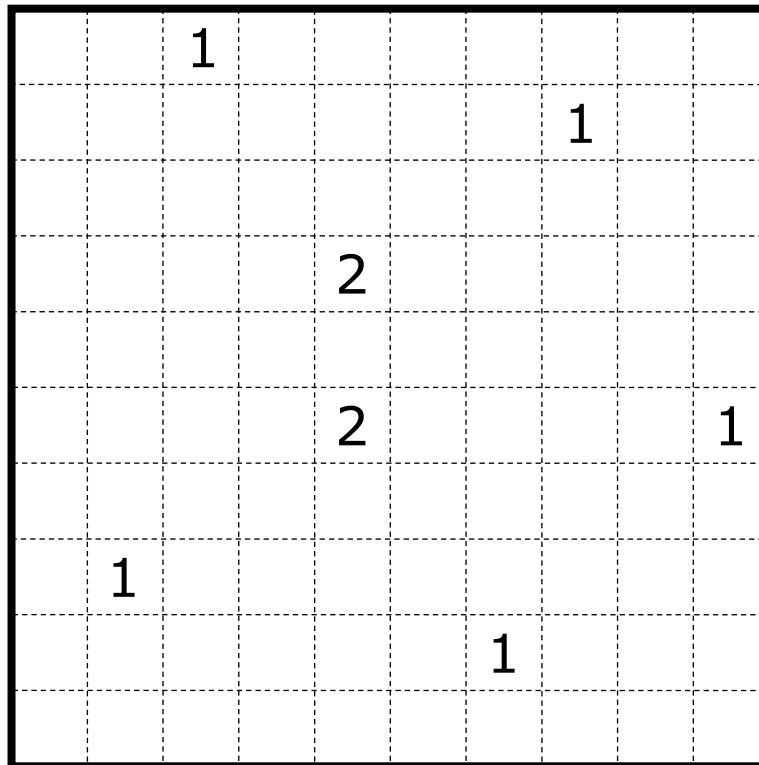


SQUARE JAM

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.

SQUARE JAM

Colour 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.

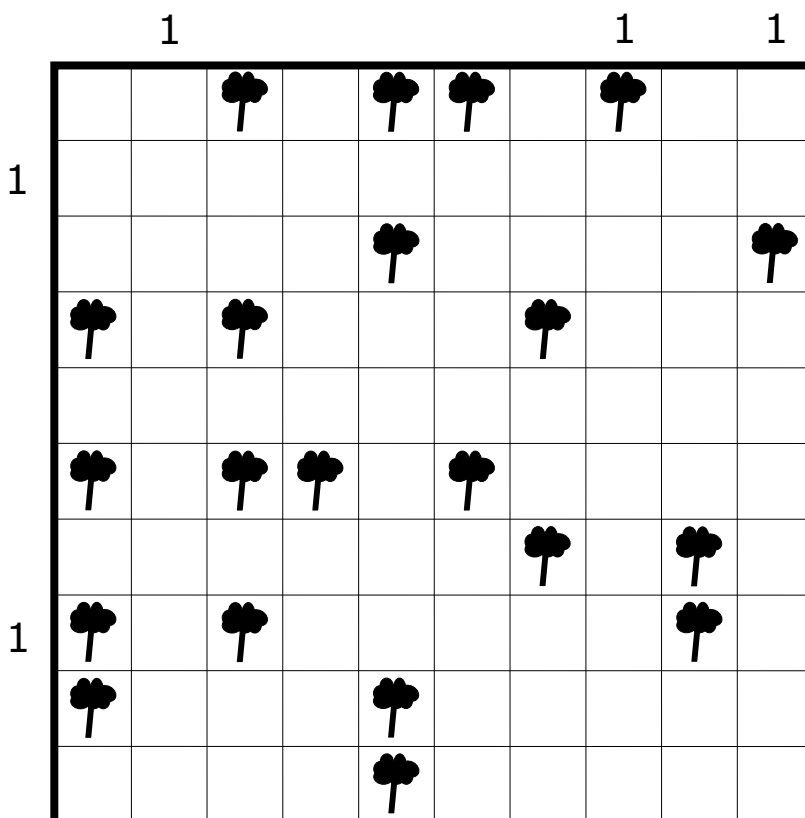


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

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 its 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 – CRACK THE CAGES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elke 'cage' (omstippeld gebied) moet gesplitst worden in twee deelgebieden van horizontaal of verticaal verbonden vakjes. De getallen linksboven in elke cage geven zowel de **sum** aan van alle cijfers in één van de deelgebieden als het **product** van alle cijfers in het andere deelgebied. Alle cijfers binnen een cage moeten **verschillend** zijn.

SUDOKU – CRACK THE CAGES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each cage (dotted outlined region) must be split in exactly two regions of orthogonally connected cells. The small number in the upper left corner of each cage indicates the **sum** of all digits in one of those regions, as well as the **product** of the digits in the other region. Within each cage all digits must be **different**.

24		16				10		
			15		32			
							9	
16					8			
							30	
				24				
		12						

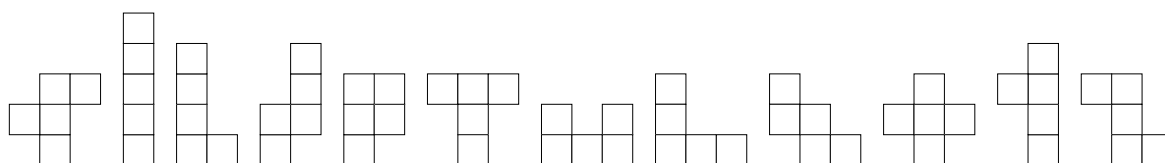


PENTA

Plaats alle pentominos een keer in het diagram zodanig dat ze elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**. Pentominos mogen gespiegeld en/of gedraaid worden. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in de betreffende rij of kolom bij pentominos horen, waarbij zwarte vakjes niet bij een pentomino horen.

PENTA

Place all pentominos once in the grid such that they don't touch each other, **not even diagonally**. Pentominos may be mirrored and/or rotated. Clues outside the grid indicate the number of cells that belong to a pentomino, where black cells don't belong to a pentomino.



	8	4	4	6	4	4	8	6	1	7	4	4
10												
4		■	■	■							■	■
3			■			■	■	■	■		■	
6												
4		■										■
5				■	■			■	■			
2		■			■	■	■	■			■	
5												
5		■	■	■						■	■	■
3	■		■	■		■	■		■	■		■
6												
7				■						■		

By Wilbert Zwart



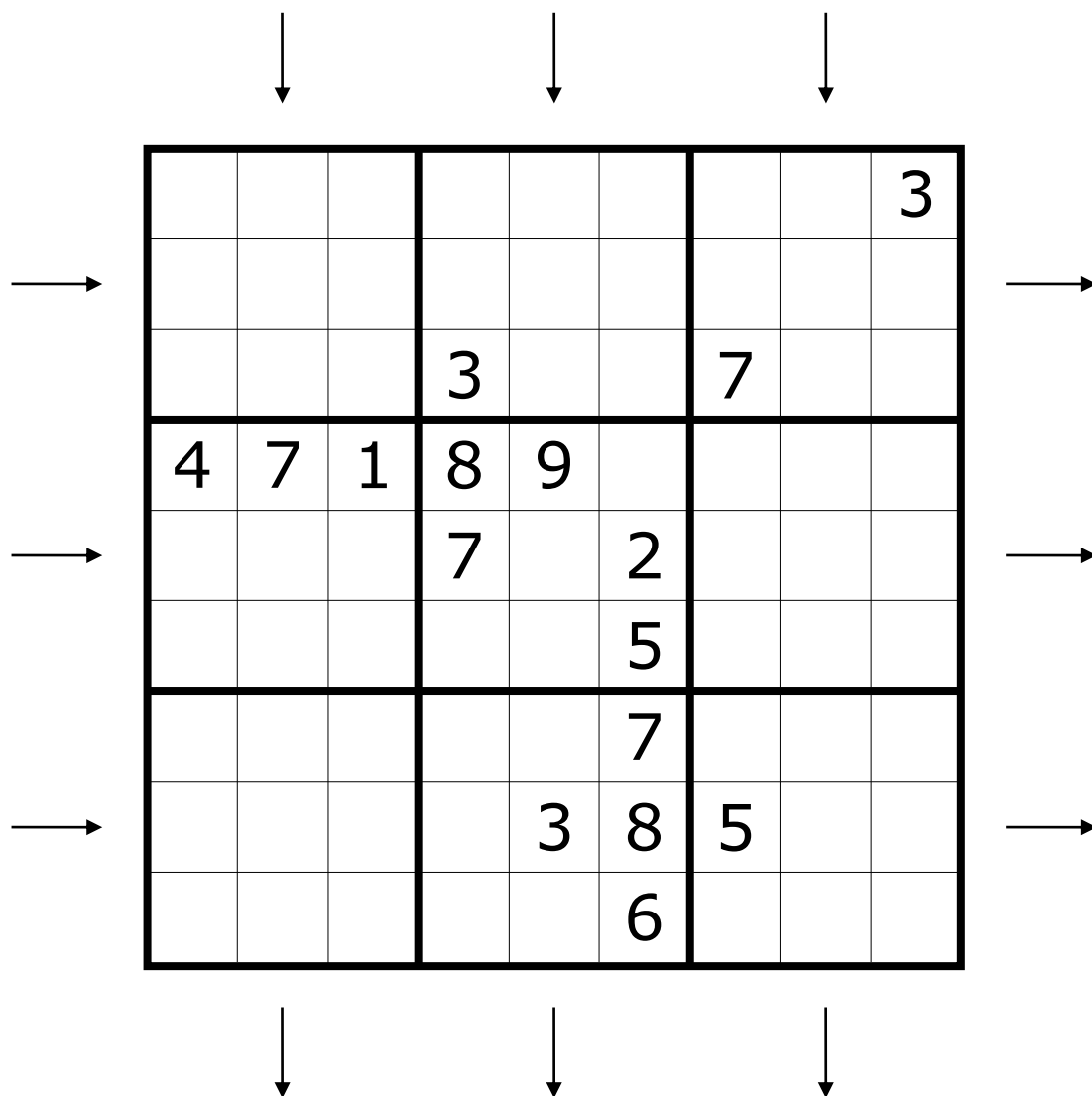
Puzzle ID: #3123

SUDOKU – ROSSINI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Pijlen buiten het diagram geven aan dat de cijfers in de eerste drie vakjes in op- of aflopende volgorde zijn geplaatst, waarbij het hoogste cijfer te vinden is aan de scherpe kant van de pijl. **Alle** mogelijke pijlen zijn gegeven.

SUDOKU – ROSSINI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Arrows outside the grid indicate that the first three digits are in ascending or descending order (the largest digit is at the sharp end of the arrow). **All** possible arrows are given.





SUDOKU – POLE POSITION

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in het eerste vakje in elke rij of kolom geeft de positie van het cijfer 1 aan in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – POLE POSITION

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in the first cell of each row and column indicates the position of the digit 1 in the respective row or column.

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

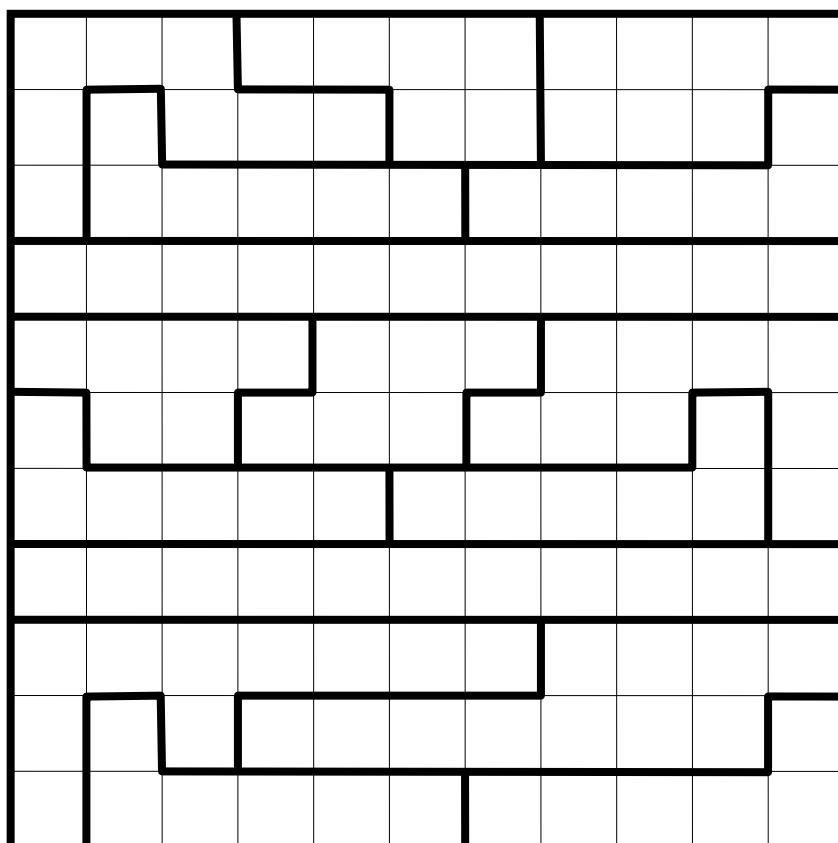
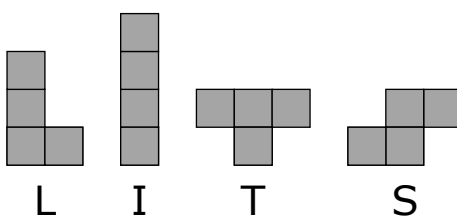


LITS

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 – SOMLIJNEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elke lijn geldt dat de cijfers op de lijn een gelijke som N hebben binnen elk 3x3-blok. Als een lijn meerdere keren door hetzelfde blok loopt, geldt deze som N voor elk individueel lijnsegment. Cijfers mogen meerdere keren op dezelfde lijn voorkomen.

SUDOKU – REGION SUM LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For each line, digits on the line have an equal sum N within each 3x3 block it passes through. If a line passes through the same 3x3 block more than once, each individual line segment within that block sums to N separately. Digits may be repeated on lines.

1	3		
		6	4
	8	2	6

							2
9							

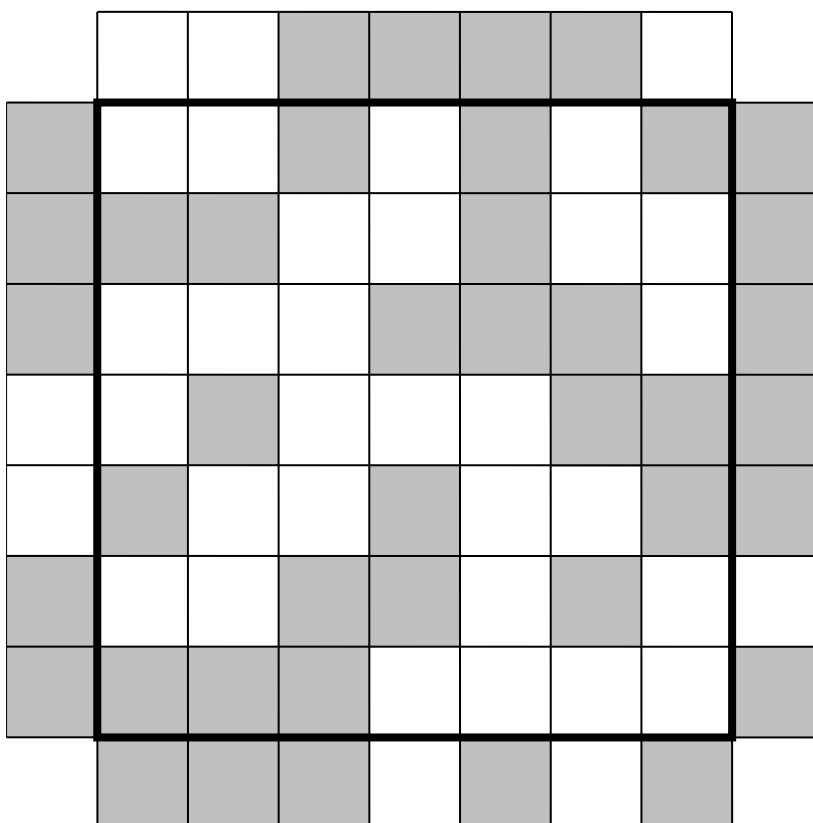


FLATS – EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom binnen het vetomrande gebied. 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. In **grijze** vakjes komen **uitsluitend even** cijfers te staan, **witte** vakjes bevatten **oneven** cijfers.

SKYSCRAPERS – ODD/EVEN

Place the digits 1-7 exactly once in every row and column of the bold outlined area. 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. **Grey** cells contain **only even** digits, **white** cells contain **odd** digits.

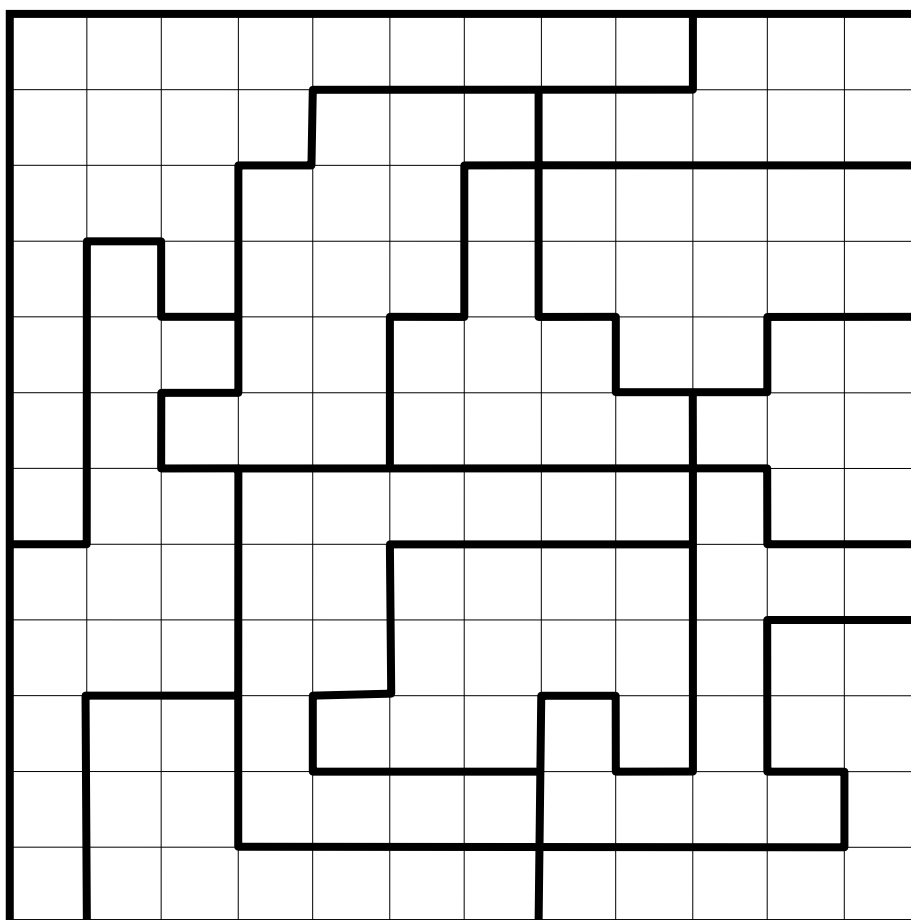


STERRENSLAG

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.

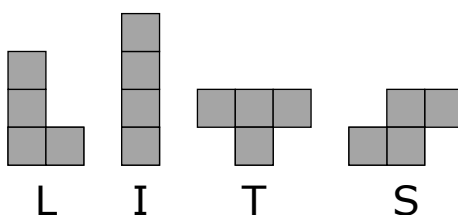


LITS-OMINION

Plaats LITS-tetromino's (de gegeven vormen van vier gekleurde vakjes) in lege vakjes van het diagram, zodanig dat de overgebleven vakjes afzonderlijke gebieden vormen. Elk gebied bevat tenminste één van de gegeven letters, waarbij gelijke letters tot hetzelfde gebied behoren, en verschillende letters tot verschillende gebieden. De tetromino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar alleen **verschillende** tetromino's mogen elkaar raken, en dan alleen maar **met de hoekpuntjes**.

LITS-OMINION

Place LITS-tetrominos (the given shapes of four coloured cells) in empty cells of the grid, such that the remaining cells form separate regions. Each region contains at least one of the given letters, where identical letters belong to the same region, and different letters to different regions. The tetrominos may be rotated and/or mirrored, but only **different** tetrominos may touch each other, and only **at the corners**.



						P		
W								
	C							
N								N
			C	N	W			



SUDOKU – CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities (zonder te spiegelen of draaien) in identieke grijze vormen zijn gelijk.

SUDOKU – CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in the same position (without reflecting or rotating) in identical grey shapes have to be the same.

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

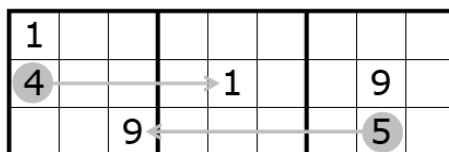


SUDOKU – OFFSET (1 EN 9)

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle cijfers die rechtstreeks onder de 1 en 9 worden geplaatst geven de afstand (naar links of rechts) aan tot respectievelijk de 1 en de 9 in de betreffende rij.

SUDOKU – OFFSET (1 AND 9)

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All digits placed right below the digit 1 indicate the distance (to the left or to the right) to the 1 in the corresponding row; all digits placed right below the 9 indicate the distance to the 9 in the corresponding row.



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

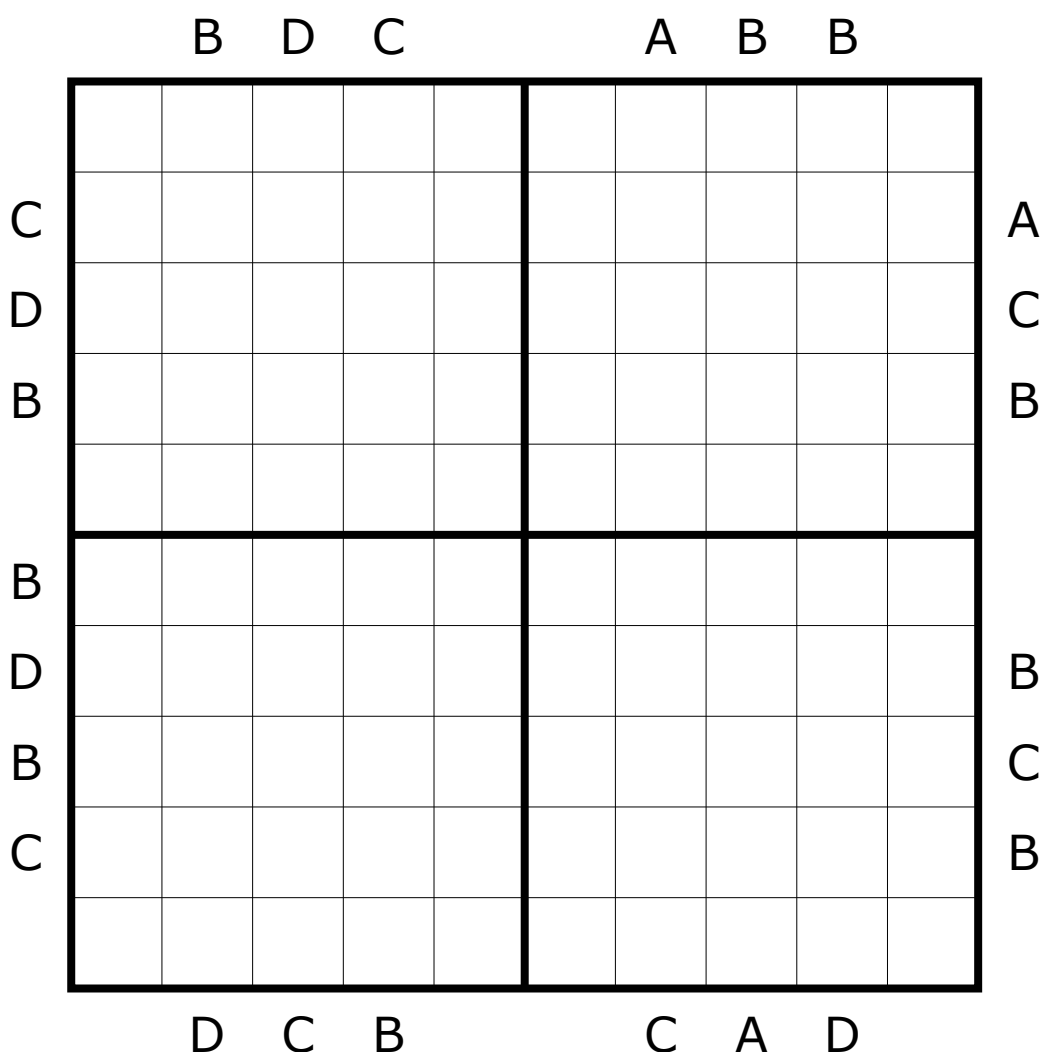


LETTERAAM – GEKOPPELD

Het diagram is verdeeld in vier 5x5 blokken. Elk blok is een letterraam.
 Plaats de letters A-D precies één keer in elke rij en kolom van elk blok. Sommige vakjes blijven leeg.
 Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.
Alle letters die langs de rand van een blok staan, zijn aanwijzingen voor het blok aan de andere kant van de dikke zwarte lijn.

EASY AS ABC – CLUSTERED

The grid is divided in four 5x5 blocks. Each block is an 'easy as abc'-puzzle.
 Place the letters A-D exactly once in every row and column of each block. Some cells remain empty.
 Clues outside the grid indicate the first letter in that row or column as seen from that direction. **All** letters that appear along the edges of a block, are clues for the block on the other side of the black bold line.



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.

	6					3			
			3						5
3									
		6			6				
								5	
	7								
				4			4		
									6
4						1			
			9					3	



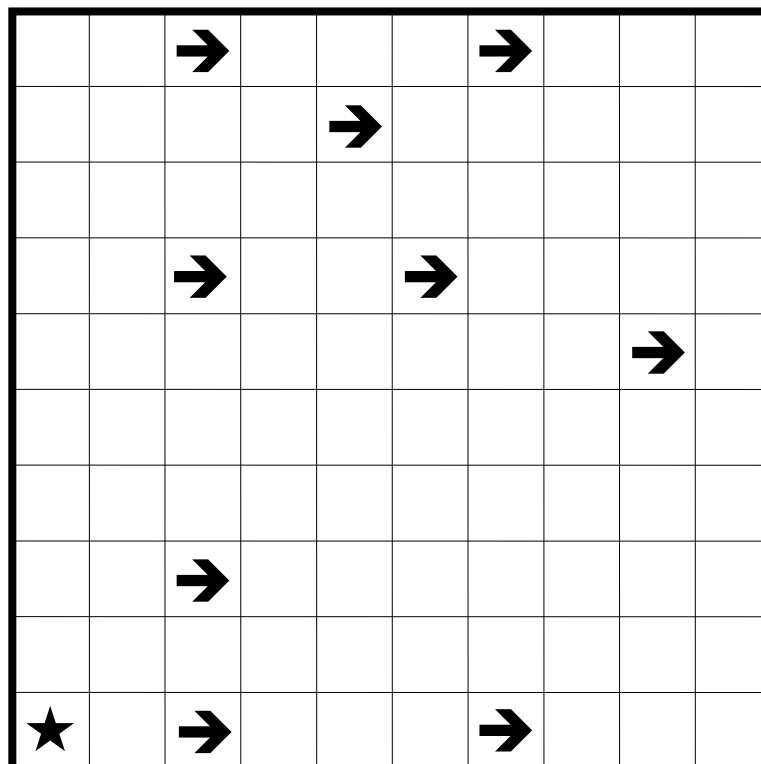


KOMPAS

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.

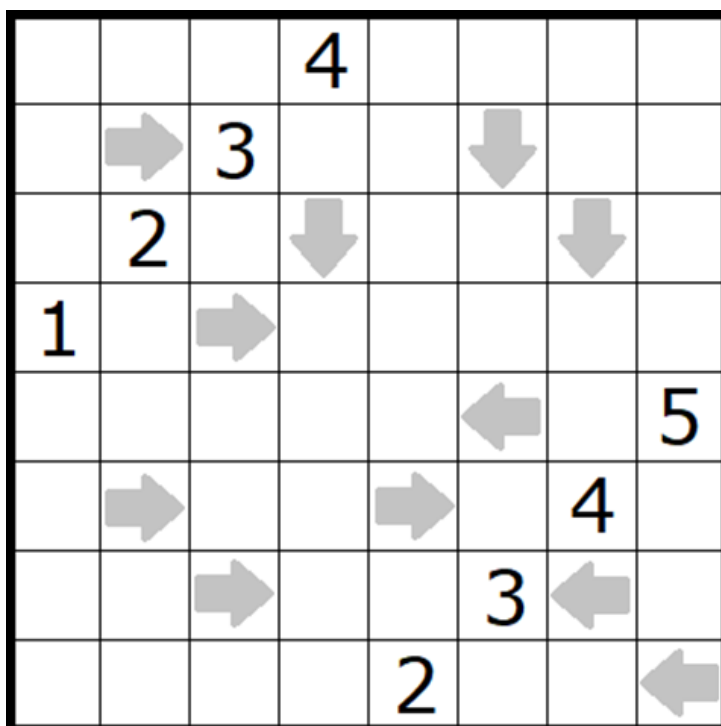


NEMO

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.



SUDOKU – SNIPPERSOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers in de grijze vakjes in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – SCATTERED SUMS

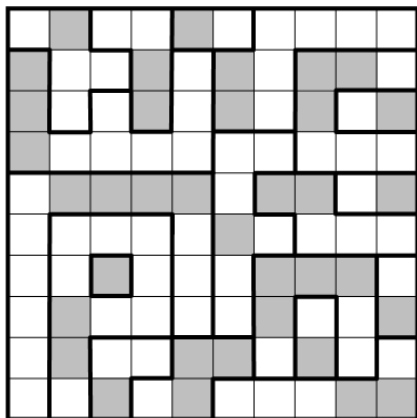
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits in the grey cells in the corresponding row or column.

	20	14	14	25	5	21	11	25	30
12	Grey			Grey		Grey		Grey	
19		Grey			Grey		Grey		
29	Grey		Grey			Grey			Grey
17		Grey		Grey				Grey	
18	Grey		Grey				Grey		Grey
15		Grey				Grey		Grey	
26	Grey			Grey			Grey		Grey
7			Grey		Grey			Grey	
22		Grey		Grey		Grey			Grey



OPLOSSINGEN

#3116
Depot



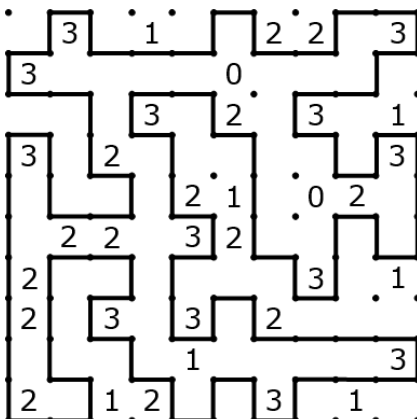
#3117
Sudoku – Twee Pijlen in één

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

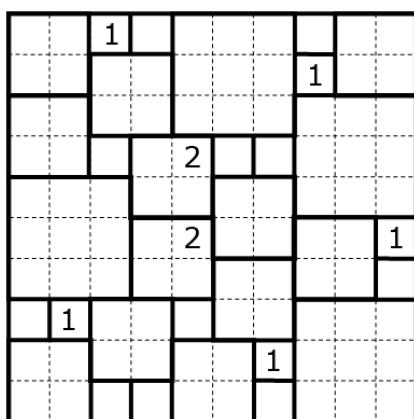
#3118
Slang (Gebieden)

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

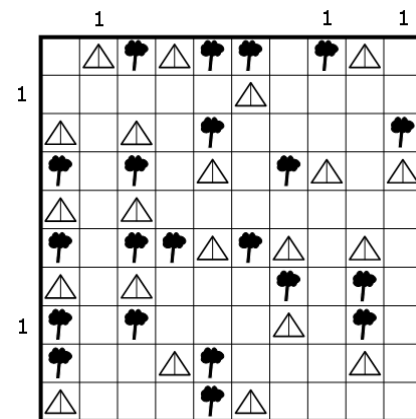
#3119
Kamertje Verhuren



#3120
Square Jam



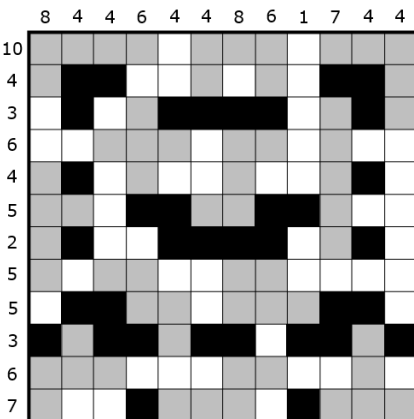
#3121
Tentje-Boompje – Alle Eentjes



#3122
Sudoku – Crack the Cages

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

#3123
Penta



#3124
Sudoku – Rossini

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

OPLOSSINGEN

#3125
Sudoku – Pole Position

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

#3126
LITS

L	L	L	I	I	I	I	T	T	T	
		L					T		L	
		I	I	I	I			L	L	L
					I	I	I	I		
I	I	I	I		L			L	L	L
L			L	L	L			L		
L	L	L				I	I	I	I	
			I	I	I	I				
L	L	L					L			
		L			L	L	L			
		I	I	I	I		I	I	I	I

#3127
Sudoku – Somlijnen

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

#3128
Flats Even/oneven

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

#3129
Sterrenslag

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

#3130
LITS-ominion

					P			
W								
	C							
N								N
			C		N		W	

#3131
Sudoku - Clone

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

#3132
Sudoku Offset (1 en 9)

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

#3133
Letterraam – Gekoppeld

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

OPLOSSINGEN

#3134
Canal View

	6					3			
			3						5
3									
		6			6				
									5
	7								
				4			4		
									6
4						1			
			9						3

#3135
Kompas

		→			→				
				→					
		→			→				
									→
		→							
★		→			→				

#3136
Nemo

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

#3137
Sudoku - Snippersommen

	20	14	14	25	5	21	11	25	30
12	1	9	4	2	8	3	7	6	5
19	2	7	6	5	4	9	8	3	1
29	8	3	5	1	6	7	4	2	9
17	6	2	3	8	9	1	5	7	4
18	4	8	7	3	5	2	1	9	6
15	5	1	9	4	7	6	3	8	2
26	7	6	1	9	3	4	2	5	8
7	9	5	2	7	1	8	6	4	3
22	3	4	8	6	2	5	9	1	7