



Puzzelmagazine

December 2022

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-12-22	3138	Sudoku - N-Sommen	4*	Mark Sweep
2-12-22	3139	Tapa	4*	Chiel Beenhakker
5-12-22	3140	Masyu	2*	Mark Sweep
6-12-22	3141	Buienradar	3*	Wilbert Zwart
7-12-22	3142	Susoku - N-Sommen onevens	4*	Richard Stolk
8-12-22	3143	LITS	4*	Alex Samsom
9-12-22	3144	Wormen Labyrinth	5*	Otto Edelenbosch
12-12-22	3145	Zeeslag mijnenveger	2*	Lars Slofstra
13-12-22	3146	Sudoku - Catch 22	3*	Wilbert Zwart
14-12-22	3147	Sudoku - X-Sommen - Gemiddeld	3*	Richard Stolk
15-12-22	3148	Kamertje Verhuren	4*	Bram de Laat
16-12-22	3149	Kakuro	4*	Chiel Beenhakker
19-12-22	3150	Hitori	2*	Mark Sweep
20-12-22	3151	WCPN Box	3*	Wilbert Zwart
21-12-22	3152	Sudoku - Squares of Parity	5*	Richard Stolk
22-12-22	3153	Japans getallenraam	3*	Bram de Laat
23-12-22	3154	Japans Vierkant - Labyrinth	5*	Wilbert Zwart
26-12-22	3155	Sudoku - Boter Kaas en Eieren - Gelijkspel	2*	Yuk Yee Lee Au
27-12-22	3156	Liar Loop	3*	Bram de Laat
28-12-22	3157	Sudoku - Sums next to 1 and 9	4*	Richard Stolk
29-12-22	3158	Tentje-Boompje - Alle eentjes	3*	Anneke Grünefeld
30-12-22	3159	Kamertje verhuren - Ongelijke Lengten	3*	Chiel Beenhakker



SUDOKU – N-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de eerste N cijfers in de betreffende rij of kolom vanaf die kant aan, waarbij N elk willekeurig aantal kan zijn.

SUDOKU – N-SUMS

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 placed from that side in the corresponding row or column, where N can be any number.

	9		42	15	41	16	42		6	
22										22
12										12
24							9			24
10		1								10
25										25
	9		42	15	41	16	42		6	

By Mark Sweep



Puzzle ID: #3138

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.

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

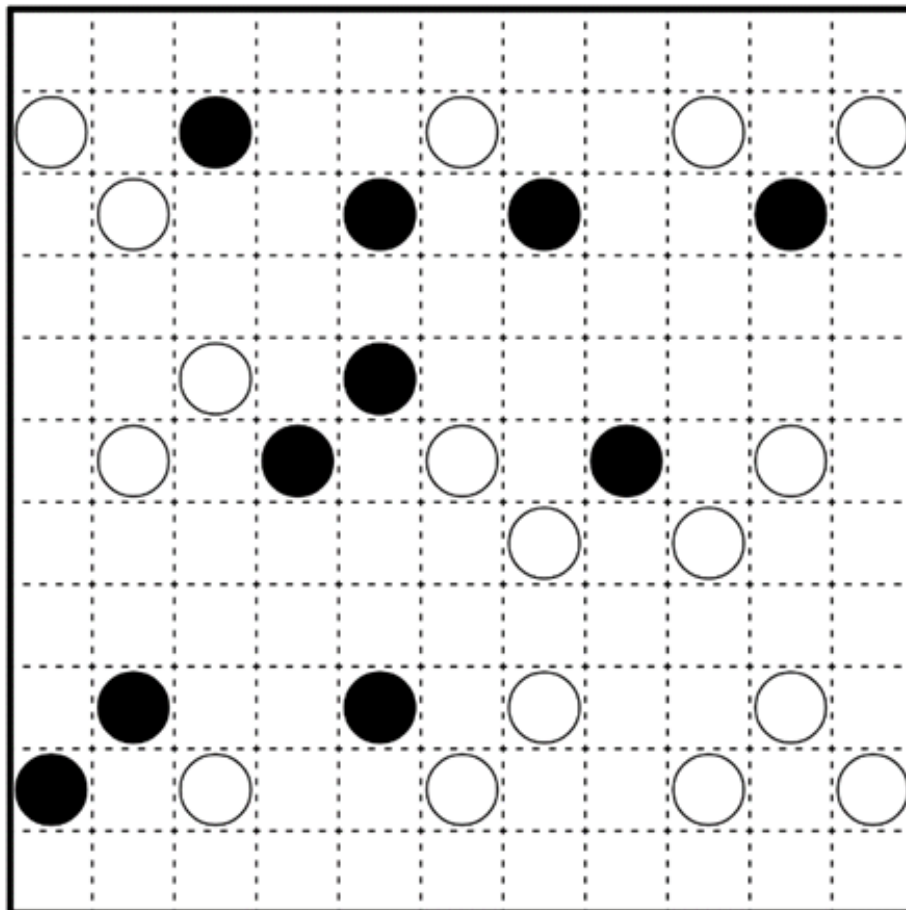


MASYU

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.



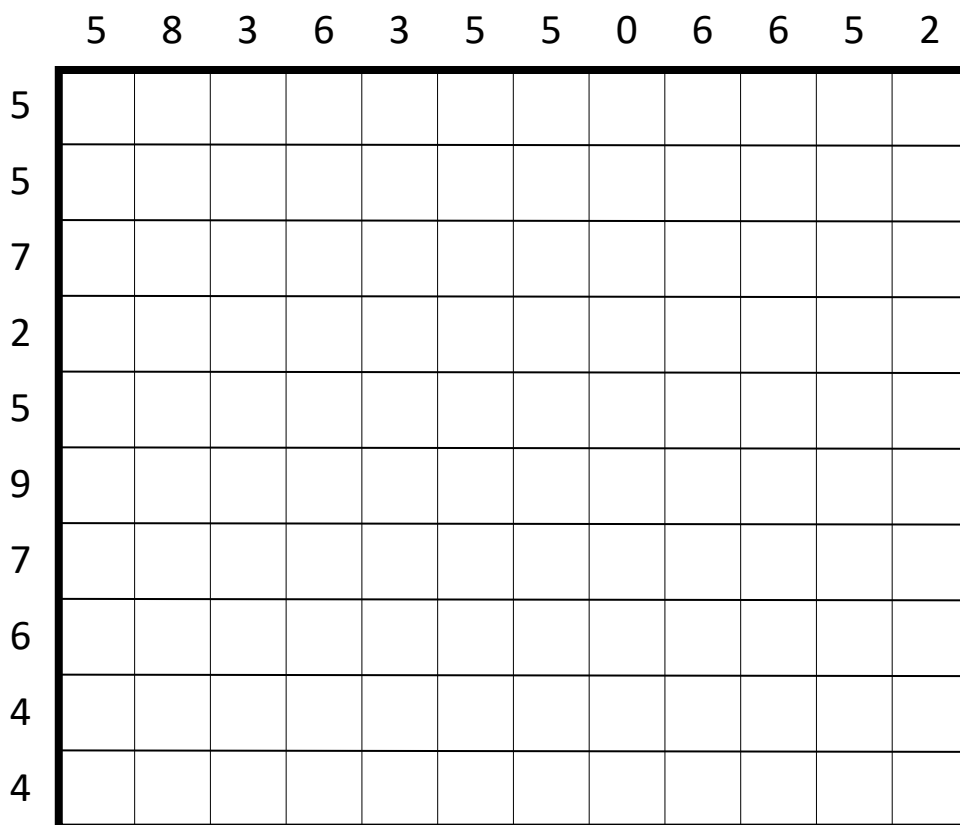


BUIENRADAR

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 Wilbert Zwart



Puzzle ID: #3141

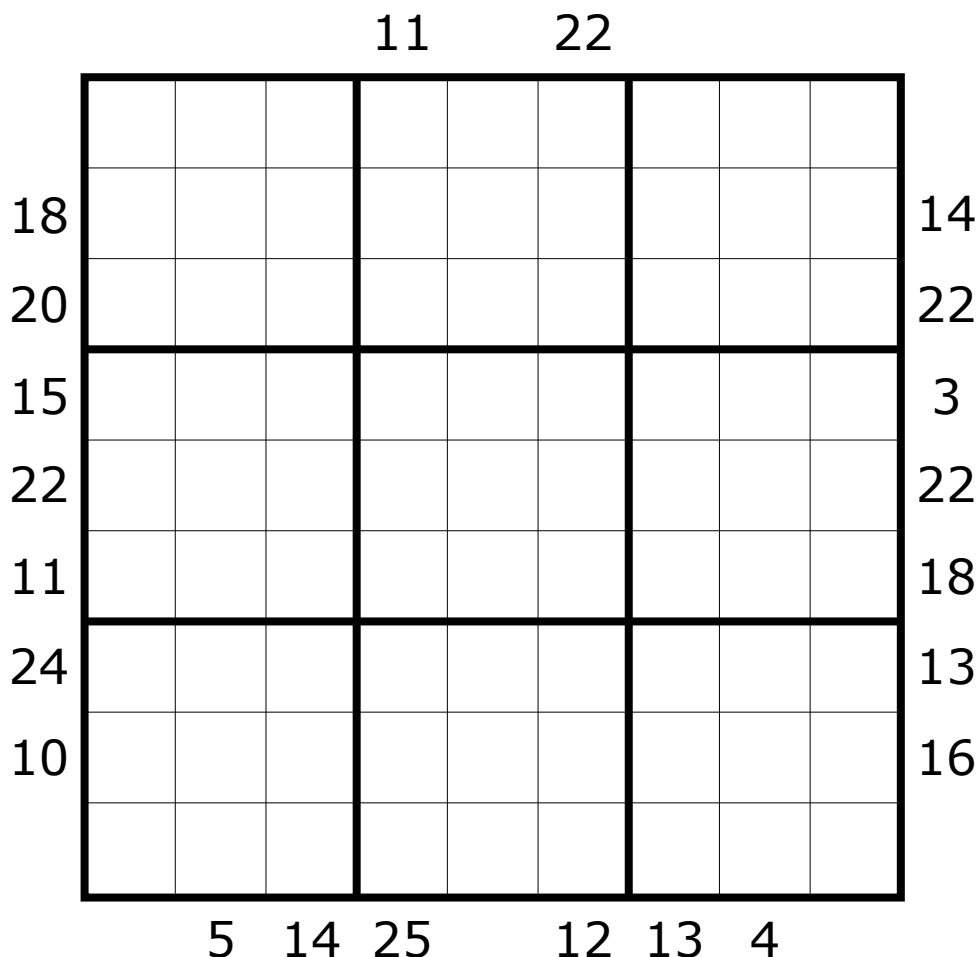


SUDOKU – N-SOMMEN - ONEVENS

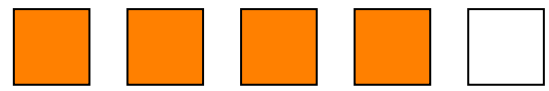
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven vanaf die kant de som aan van de eerste N cijfers, waarbij N gelijk is aan het aantal **oneven** cijfers in de eerste **zes** vakjes vanaf die kant.

SUDOKU – N-SUMS – ODDS

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 equal to the number of **odd** digits in the first **six** cells from that side.



By Richard Stolk



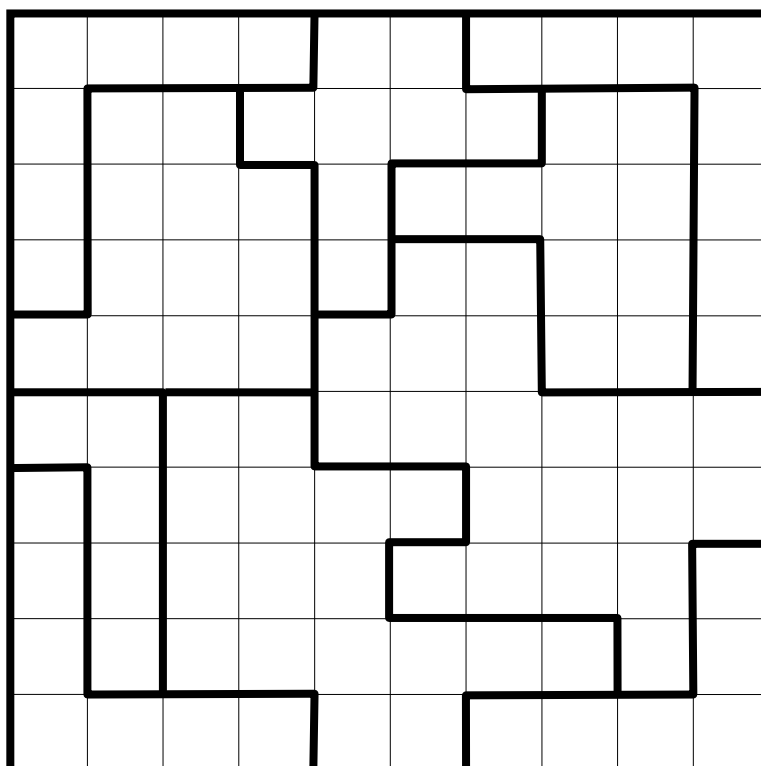
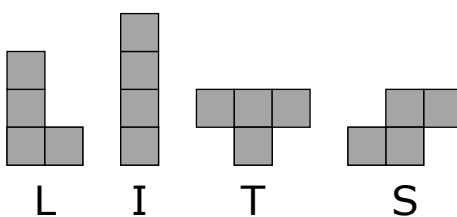
Puzzle ID: #3142

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**.





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.

5	9	19	3				
3	9	12	8	4			
13	3	13	5	2			
8	14	10					
8	12	12					
11	13	2	7				





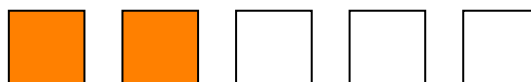
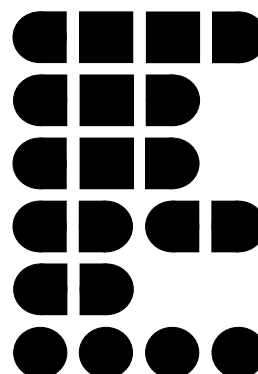
ZEESLAG – MIJNENVEGER

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. **Alle aanwijzingen '2' zijn gegeven!**

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. **Alle clues '2' are given!**

	2		2		2		2		
	2		2						
	2	2		2			2		
			2		2	2			2
	2			2	2				
				2	2				2
	2		2	2		2			
2		2					2	2	
						2		2	
2		2				2		2	



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.

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





SUDOKU – X-SOMMEN - GEMIDDELD

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven het **exacte gemiddelde** aan van de eerste X cijfers vanaf die kant; waarbij X het eerste cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU – X-SUMS – AVERAGE

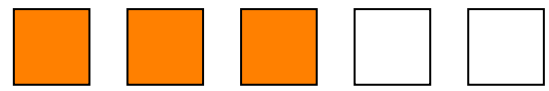
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the **exact average** of the first X digits as seen from that side, where X is the first digit from that side.

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

	7		4		3		7	
--	---	--	---	--	---	--	---	--

6								4
5								
4								5
				5	3		6	2

By Richard Stolk



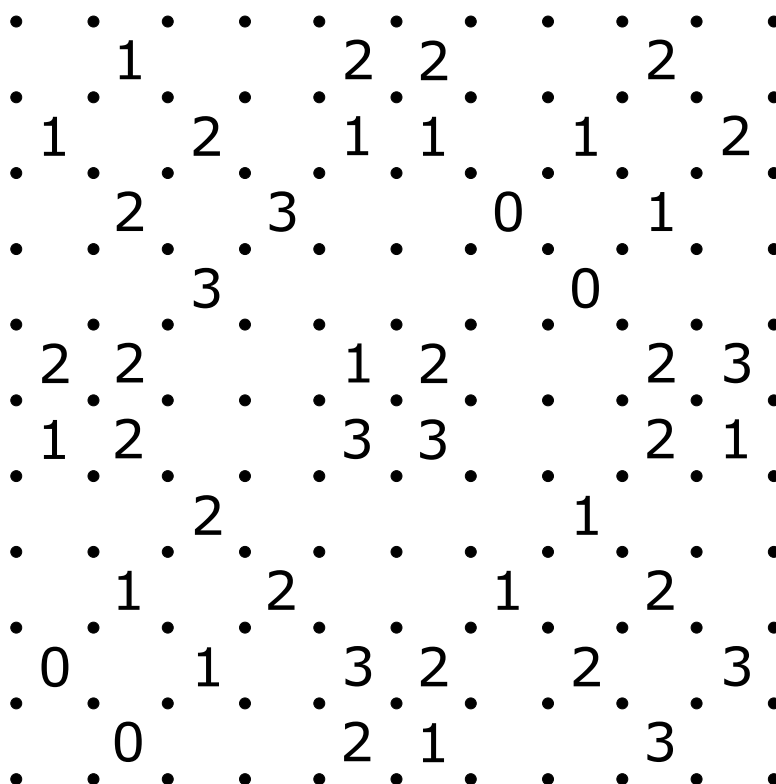
Puzzle ID: #3147

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.

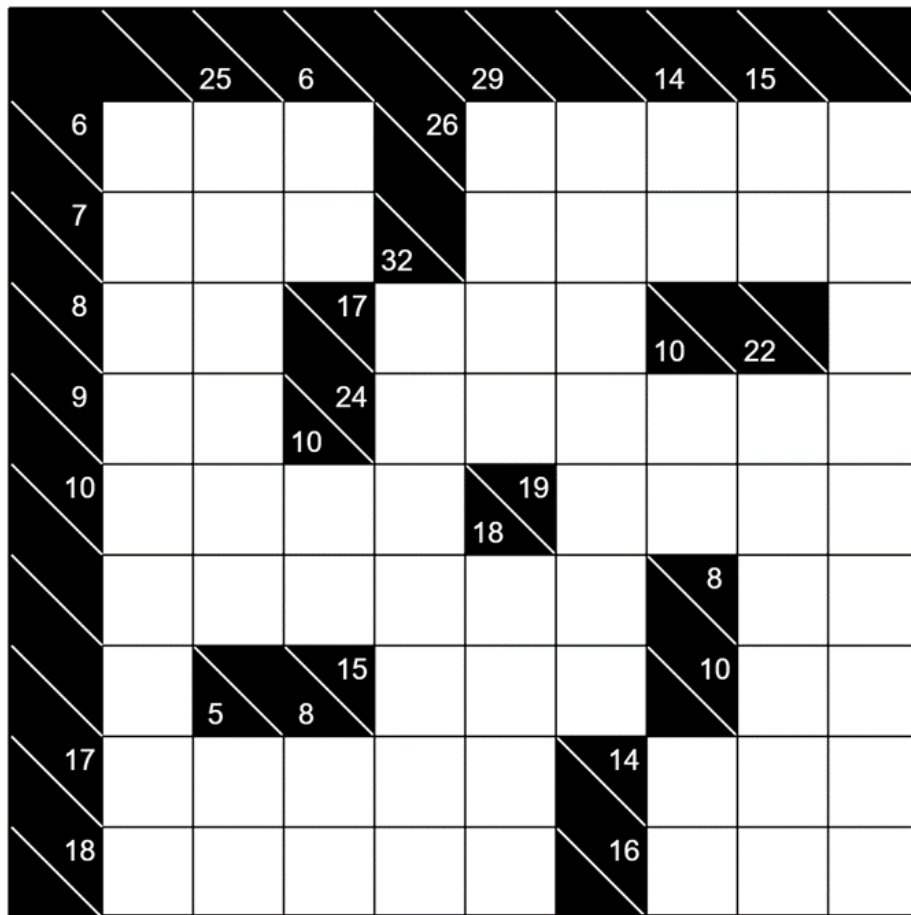


KAKURO

Vul alle witte vakjes met een van de cijfers 1-9, zodat de som van een reeks cijfers gelijk is aan de aanwijzingen in de grijze vakjes. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de daarnaast naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de cijfers die eronder verticaal worden ingevuld. Elke reeks bestaat uitsluitend uit **verschillende** cijfers.

KAKURO

Fill all white cells using digits 1-9, such that the sum of each block equals the clues in the grey cells. A clue above a diagonal line applies to the block of digits to its right. A clue beneath a diagonal line applies to the block of digits below it. Within a block all digits are **different**.



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.

HITOI

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.

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



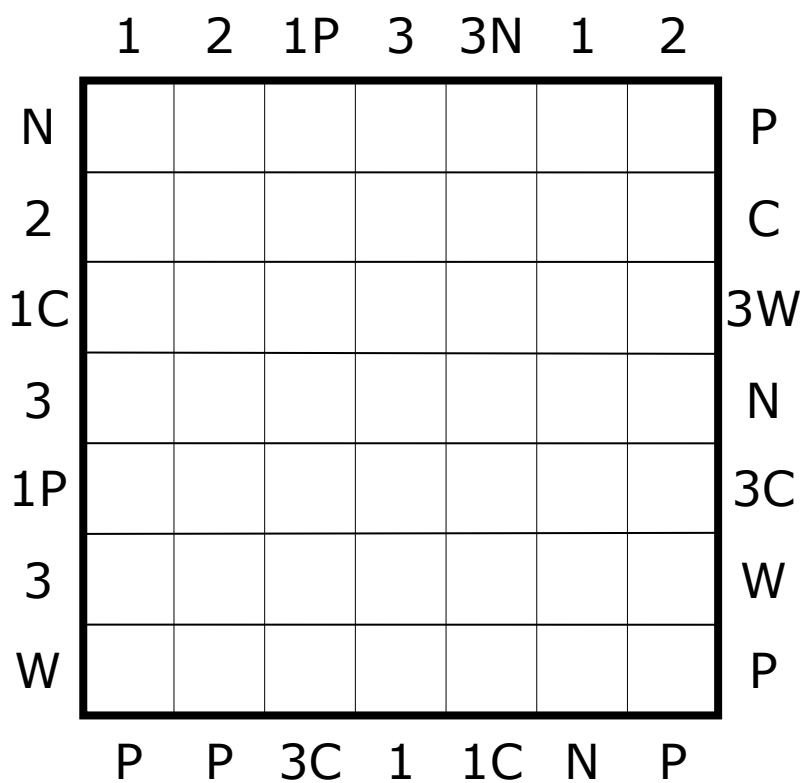


WCPN BOX

Plaats de cijfers 1-3 en de letters WCPN precies één keer in elke rij en kolom. Aanwijzingen buiten het diagram geven de eerste letter en/of het eerste cijfer aan dat je in die rij of kolom van die kant tegenkomt.

WCPN BOX

Place the digits 1-3 and the letters WCPN exactly once in every row and column. Clues outside the grid indicate the first letter and/or digit in that row or column as seen from that direction.

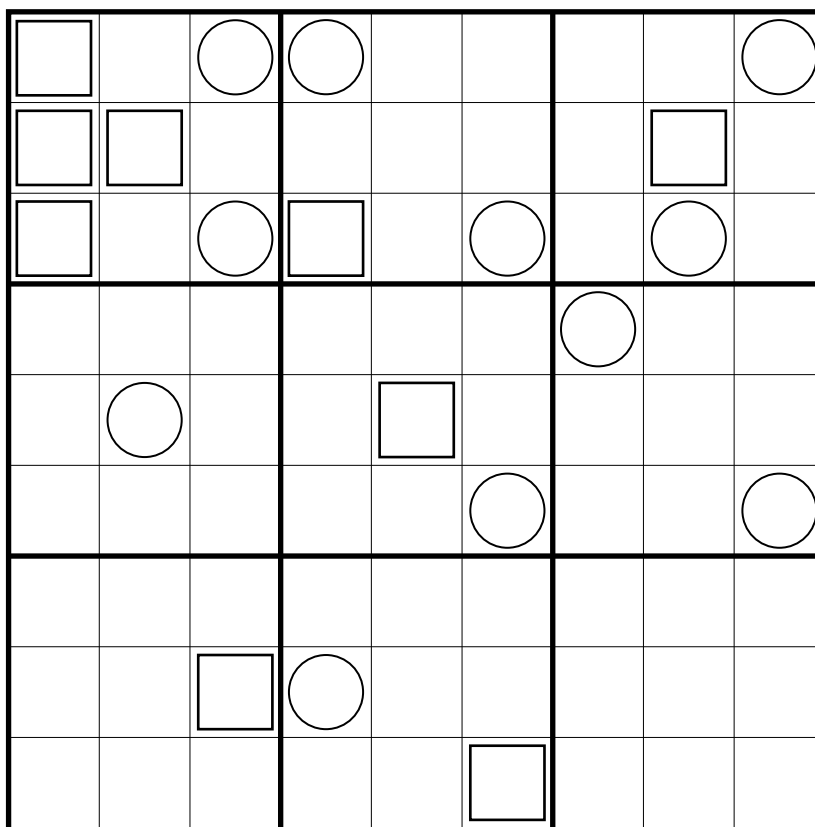


SUDOKU – SQUARES OF PARITY

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een vierkant geeft het aantal even en/of het aantal oneven cijfers in de horizontaal en verticaal aangrenzende vakjes weer. Alle mogelijke **vierkanten** zijn gegeven. Een cijfer in een cirkel is de som van de cijfers in twee of meer horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes. Niet alle mogelijke cirkels zijn gegeven.

SUDOKU – SQUARES OF PARITY

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a square correctly indicates the number of even digits and/or the number of odd digits in the horizontal and vertical adjacent cells, or both. All possible **squares** are given. A digit in a circle indicates the sum of the digits in two or more of the horizontal or vertical adjacent cells. Not all possible circles are given.



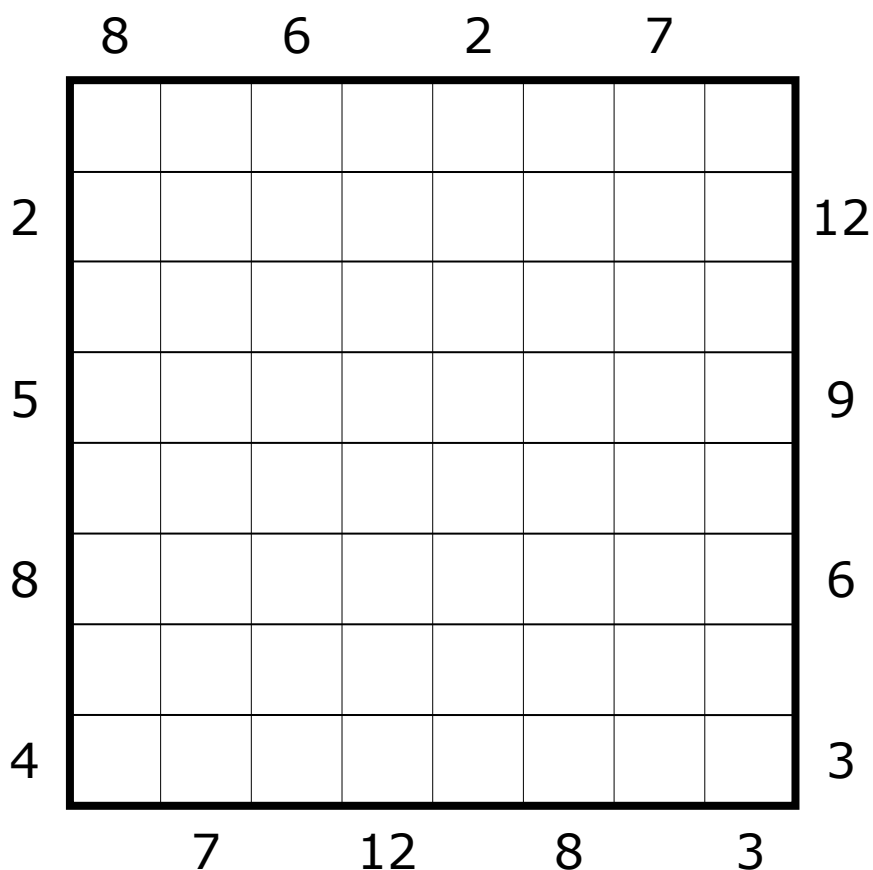


JAPANS GETALLENRAAM

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste groep aaneengesloten cijfers in de betreffende rij of kolom vanaf die kant.

EASY AS JAPANESE SUMS

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Clues outside the grid indicate the sum of the first connected group of digits in the corresponding row or column from that direction.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #3153



JAPANS VIERKANT - LABYRINTH

Plaats de cijfers 1-8 precies één keer in elke rij en kolom. Teken daarnaast één gesloten rondweg die horizontaal en verticaal verloopt door alle vakjes van het diagram. 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.

JAPANESE SUMS – LABYRINTH

Place the digits 1-8 exactly once in every row and column. Draw a single closed loop through all cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. Clues outside the grid indicate the sums of the digits on each loop segment in the respective row, in the correct order.

7	8	10	11						
1	10	10	10	5					
	12	3	21						
10	10	8	8						
	5	21	4	6					
	6	17	13						
	17	8	5	6					
	20	9	7						





SUDOKU –BOTER KAAS EN EIEREN - GELIJKSPEL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. **In geen enkel 3x3-blok** komt een rijtje van drie even of drie oneven cijfers in een rechte lijn (horizontaal, verticaal of diagonaal) voor.

SUDOKU –TIC TAC TOE – DRAW

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **No 3x3 region** can contain a line of three odd digits or three even digits in a straight line (horizontal, vertical or diagonal).

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



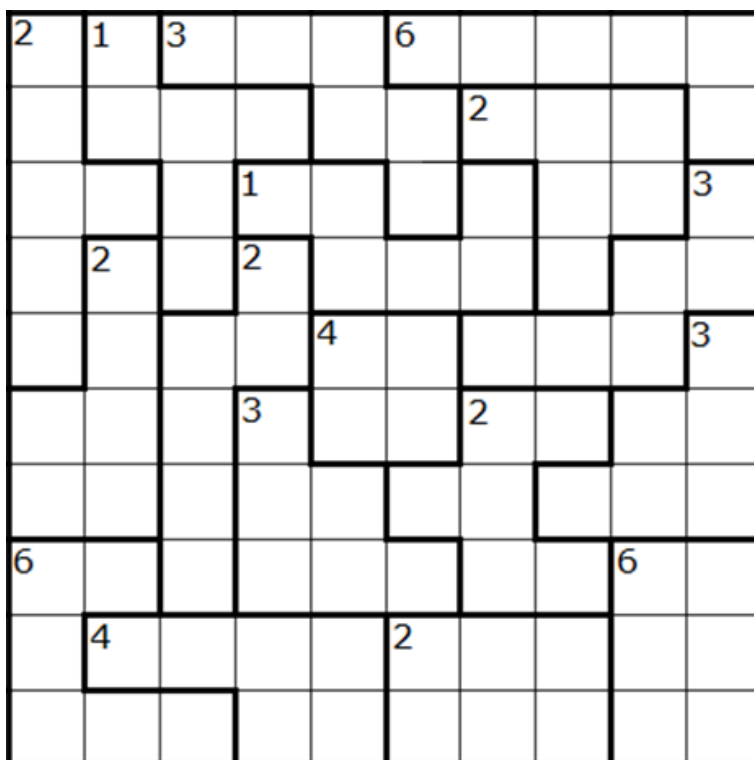


LIAR LOOP

Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. Een aanwijzing in een gebied geeft aan dat de rondweg **nooit** precies door dat aantal aaneengesloten vakjes in dat gebied loopt, maar steeds door meer of minder vakjes.

LIAR LOOP

Draw a single closed loop through all cells of the grid that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself. A clue in a region indicates that the loop never travels through the exact number of connect cells in that region in before leaving the region again, but always through more or less cells.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #3156

SUDOKU – SUMS NEXT TO 1 AND 9

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van alle directe burens van de 1 en de 9 in de betreffende rij of kolom, in de volgorde waarin ze voorkomen.

SUDOKU – SUMS NEXT TO 1 AND 9

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of all direct neighbours of the 1 and the 9 in the corresponding row or column, in order of appearance.

1	11	9	1	2	3	4	5	6	7	8
13	10	3	4	6	1	7	8	9	2	5

6	10	9	2	3	15	6
11	5	11	5	12	7	6

5	7									
11	5									
13	14									
7	9									
11	10									
5	5									

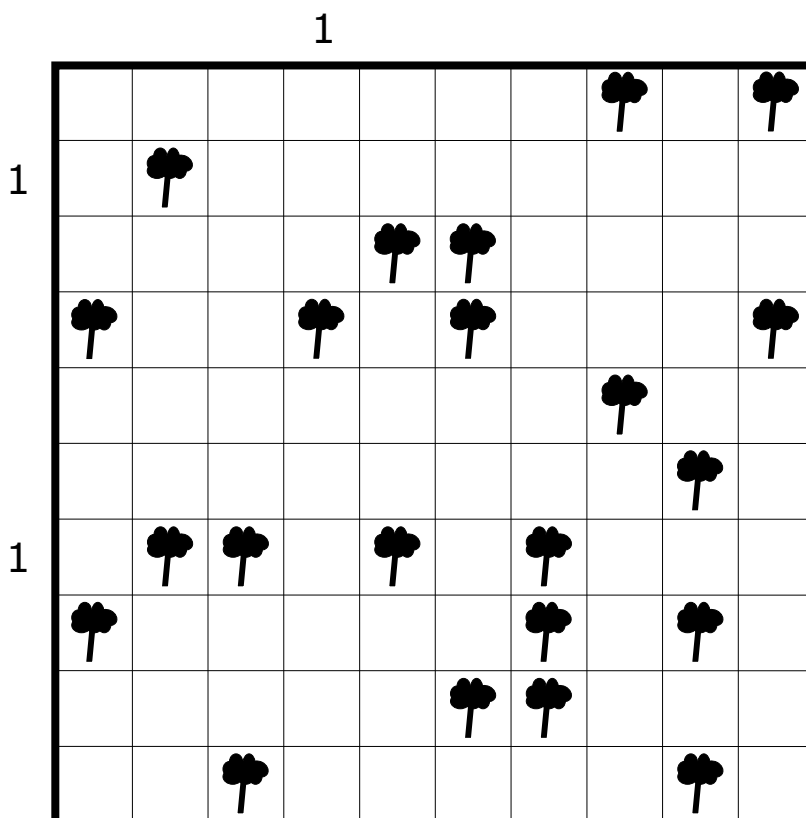


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

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 it's 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!**



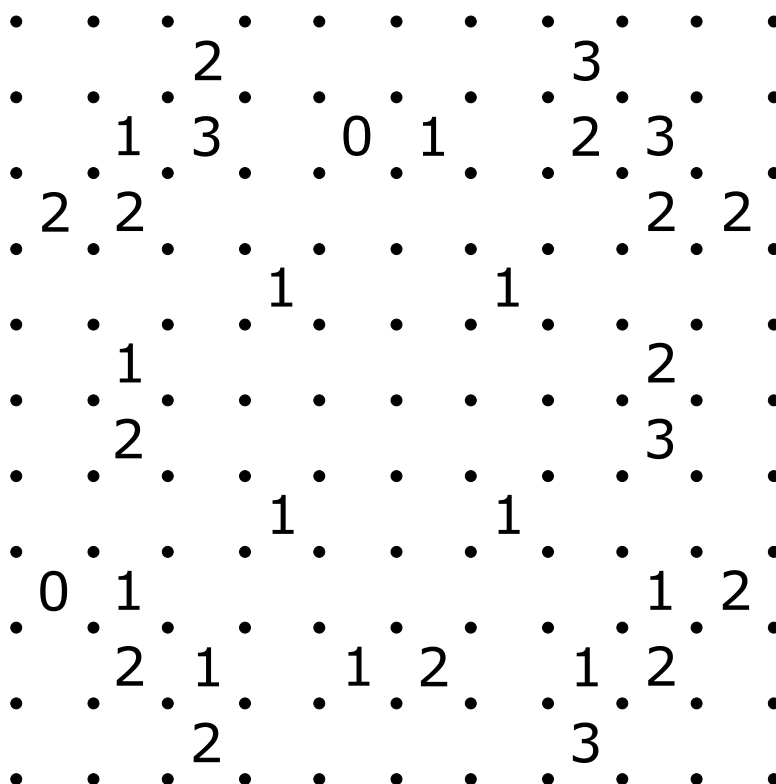


KAMERTJE VERHUREN – ONGELIJKE LENGTEN

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. Twee opeenvolgende rechte lijnsegmenten moeten **verschillende** lengten hebben.

SLITHERLINK – UNEQUAL LENGTHS

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. Two consecutive straight line segments must have **unequal** lengths.



OPLOSSINGEN

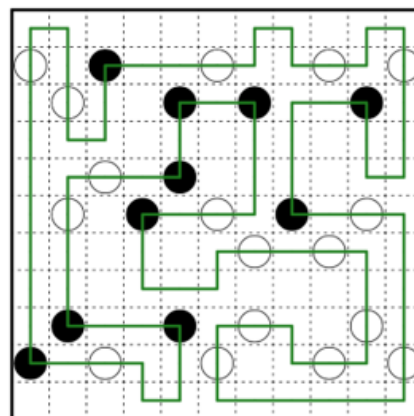
#3138
Sudoku - N-Sommen

	9	42	15	41	16	42	6	
22	5	6	2	9	1	8	3	7
	4	7	1	6	3	5	9	8
12	3	9	8	4	7	2	5	6
	2	3	4	8	6	1	7	9
24	7	5	9	3	2	4	6	1
	8	1	6	7	5	9	4	2
10	1	4	5	2	9	6	8	3
	6	2	7	5	8	3	1	4
25	9	8	3	1	4	7	2	5
	9	42	15	41	16	42	6	

#3139
Tapa

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

#3140
Masyu



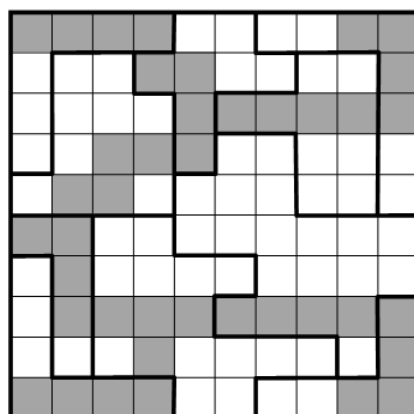
#3141
Buienradar

	5	8	3	6	3	5	5	0	6	6	5	2
5												
5												
7												
2												
5												
9												
7												
6												
4												
4												

#3142
Sudoku - N-Sommen - Onevens

		11		22					
	2	5	1	8	4	9	3	7	6
18	3	7	8	2	5	6	1	9	4
20	4	9	6	1	3	7	8	5	2
15	5	3	7	6	8	4	9	2	1
22	8	2	9	3	1	5	6	4	7
11	1	6	4	7	9	2	5	8	2
24	9	8	3	4	7	1	2	6	5
10	7	1	2	5	6	8	4	3	9
	6	4	5	9	2	3	7	1	8
	5	14	25		12	13	4		

#3143
LITS



#3144
Wormen Labyrinth

	2	4		3	1	7	6	8
5	9	19	3	5	1	6	2	7
3	9	12	8	4	3	8	1	7
13	3	13	5	2	7	6	3	5
	8	14	10		1	5	2	
	8	12	12		6	2	8	1
	11	13	2	7	4	7	5	8
					8	3	7	6

#3145
Zeeslag mijnneveger

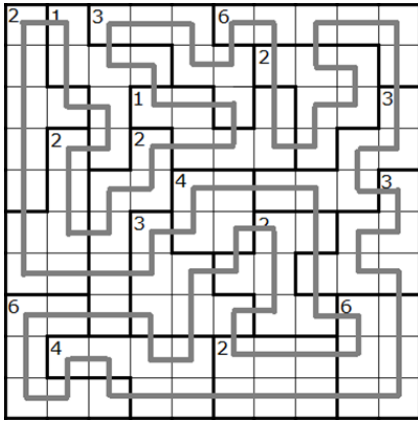
	2		2		2			
	2		2					
	2		2		2			
			2		2			2
	2		2	2				
			2	2				2
	2		2	2				
			2	2				
	2		2	2				
			2	2				
	2		2	2				

#3146
Sudoku - Catch 22

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

OPLOSSINGEN

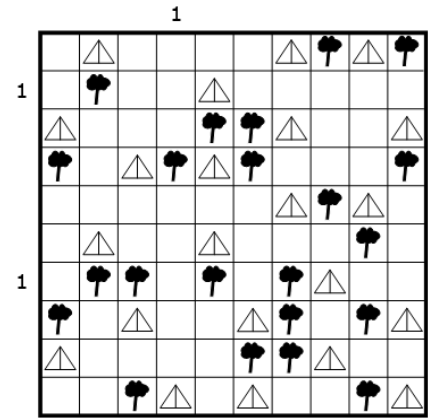
#3156
Liar Loop



#3157
Sudoku - Sums next to 1 and 9

		?	10	?		2		3	15	6
		11	5	11		5		12	7	6
5	7	1	5	7	4	9	3	2	6	8
11	5	6	8	3	7	2	1	9	4	5
		9	4	2	6	8	5	1	3	7
13	14	5	9	8	1	6	4	3	7	2
		3	6	4	2	7	8	5	9	1
7	9	7	2	1	5	3	9	6	8	4
		8	1	5	9	4	6	7	2	3
11	10	2	3	9	8	5	7	4	1	6
5	5	4	7	6	3	1	2	8	5	9

#3158
Tentje-Boompje - Alle eentjes



#3159 Kamertje Verhuren -
Ongelijke lengten

