



Puzzelmagazine

December 2024

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in december 2024 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

#	Puzzel met link	mhg	Puzzelmaker
#3660	Wormendoolhof	2*	Otto Edelenbosch
#3661	Sudoku - Opeenvolgend	3*	Anneke Grünefeld
#3662	Pentominous	3*	Mark Sweep
#3663	ABC-5dec	5*	Wilbert Zwart
#3664	Sudoku - Search 8 or 9	5*	Richard Stolk
#3665	Honey islands	2*	Reinier Schmiermann
#3666	Hidato gaten	3*	Otto Edelenbosch
#3667	Sudoku - Paardensprong	3*	Otto Edelenbosch
#3668	Midloop (Unequal Lengths)	4*	Chiel Beenhakker
#3669	Sudoku - Positional-X-sums	4*	Richard Stolk
#3670	Sudoku Anti-Diagonal	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3671	Kuromasu	3*	Reinier Schmiermann
#3672	Sudoku - XV	3*	Otto Edelenbosch
#3673	Dubbel Block	4*	Wilbert Zwart
#3674	Sudoku - Downhill	5*	Richard Stolk
#3675	Tentje boompje	2*	Anneke Grünefeld
#3676	Buren Chaos	3*	Otto Edelenbosch
#3677	Sudoku - Binaire	3*	Wilbert Zwart
#3678	Tapa	4*	Reinier Schmiermann
#3679	Sudoku - Factor Lines	5*	Richard Stolk
#3680	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3681	Licht en donker	4*	Reinier Schmiermann



WORMENDOOLHOF

Plaats elk van de cijfers 1-7 maximaal éénmaal in elke rij en kolom, waarbij er hooguit één vakje per rij of kolom leeg mag blijven. Teken verder één enkele gesloten rondweg door alle vakjes met cijfers, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden, waarbij een cijfer steeds ófwel groter ófwel kleiner moet 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

Place each of the digits 1-7 maximally once in each row and column, leaving at most one cell empty in each row or column. Furthermore, draw a single closed loop through all cells with digits by connecting the centers of adjacent cells, such that 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.

9 19

5 11 7 5

8 6 3 7

11 8 9

18 4 5

4 7 10 1

16 12

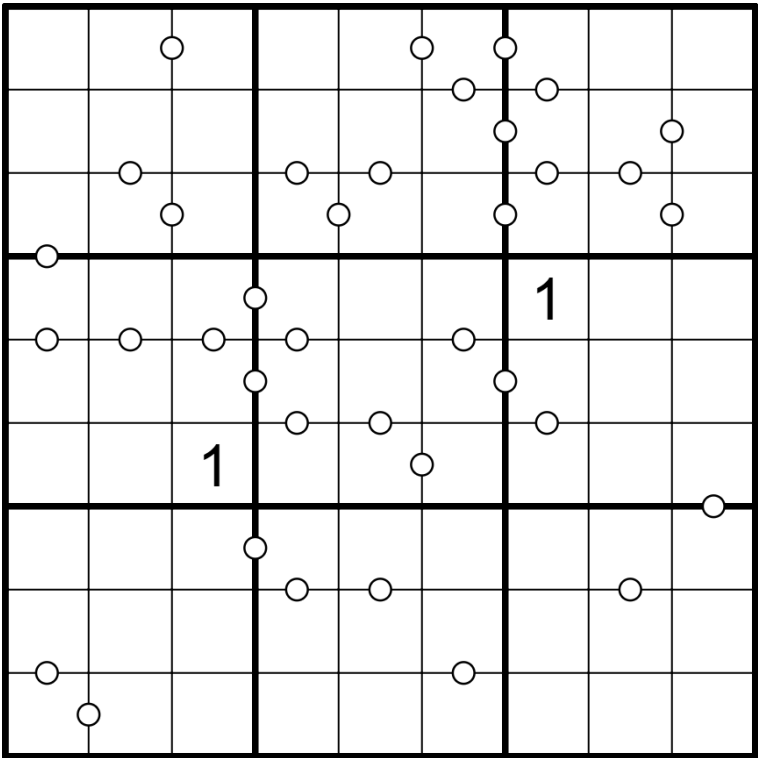


SUDOKU OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen dat de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend zijn, is dat aangegeven met een rondje.

SUDOKU CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** two adjacent cells with consecutive digits are marked with a circle.

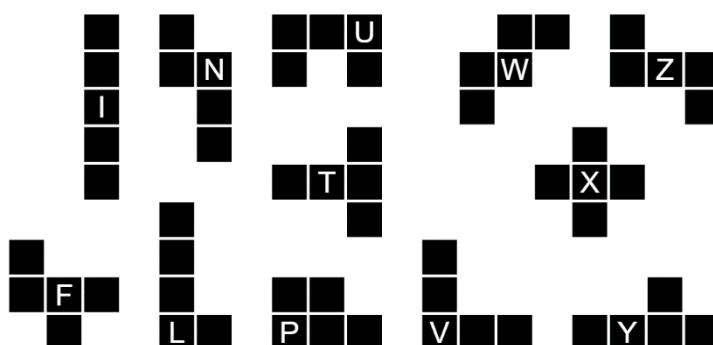
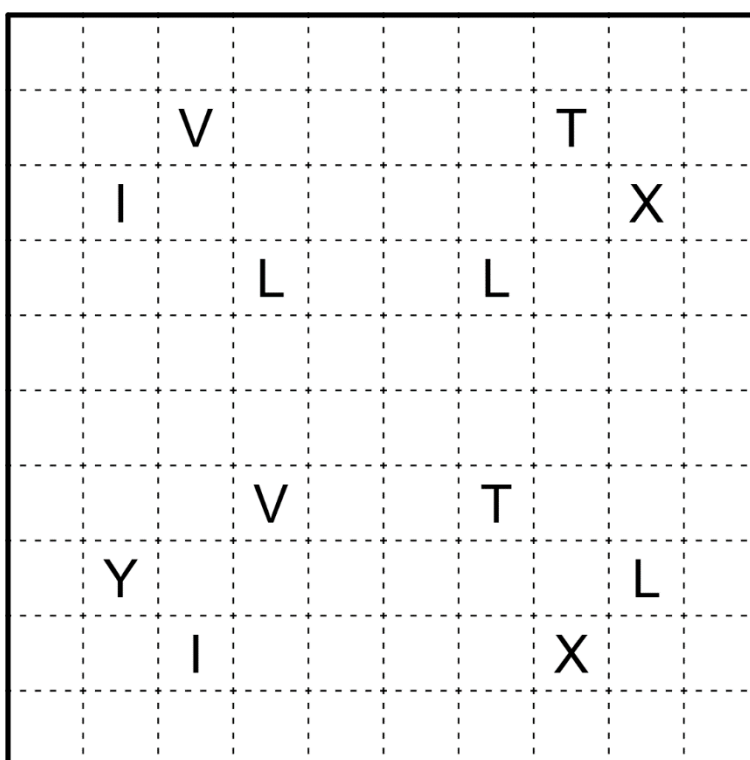


PENTOMINEUS

Plaats Verdeel het diagram in pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar alleen diagonaal raken. De letters in het diagram zijn onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter, waarbij pentomino's geen enkele, één of meerdere gegeven letters kunnen bevatten.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that each cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may touch each other only diagonally. The letters given in the grid are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain none, one, or more of the given letters.



ABC

Geef elke letter een verschillende waarde (1-26), zodanig dat de getallen achter de gegeven woorden de som zijn van alle letterwaardes in dat woord.

LETTER WEIGHTS

Attach a different value (1-26) to each letter, such that the numbers behind the given words indicate the sum of all letters' values in that word.

BANKET	80	PIET	56
BOX	33	PIETERBAAS	133
CHOCOLA	43	ROE	59
JURKJE	106	SINT	65
KAATSBAL	55	SINTERKLAAS	145
KAPOENTJE	130	SPANJE	88
KINDEREN	169	SPEELGOED	121
LETTER	98	STAF	46
MAKKER	83	STOOMBOOT	95
MANTEL	80	TABBERD	102
MARSEPEIN	147	TEDDYBEER	179
MIJTER	111	VRIEND	119
OZOSNEL	96	WIND	88
PAKJE	60	ZAK	28
PEPERNOOT	137		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

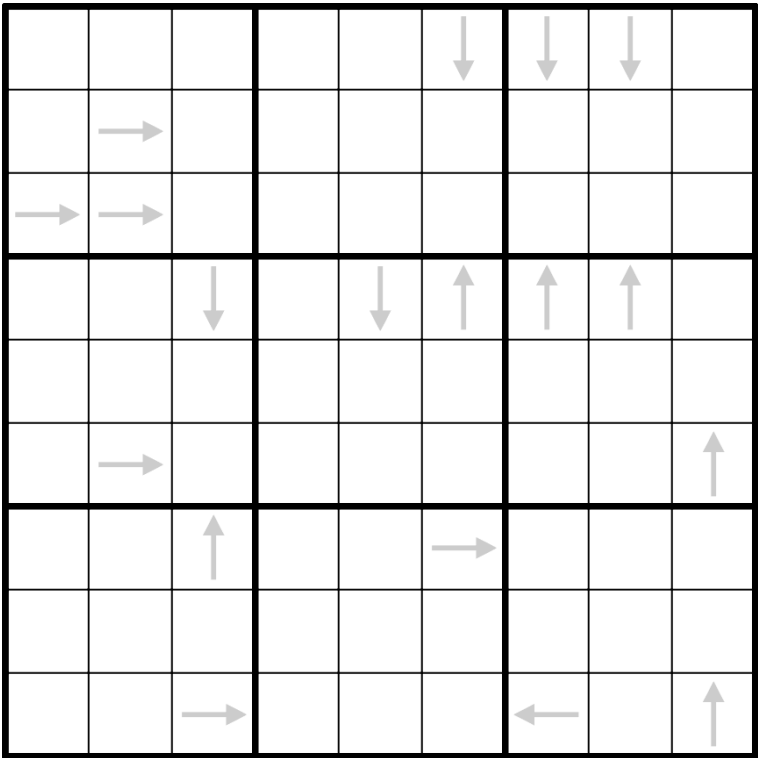


SUDOKU SEARCH 8 OR 9

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een getal in een vakje met een pijl geeft de afstand aan naar een vakje dat een 8 of een 9 bevat in de aangegeven richting (niet noodzakelijkerwijze de 8 of 9 die het dichtste bij staat). Een 1 wijst hierbij naar het direct aangrenzende vakje. Niet alle mogelijke pijlen zijn gegeven

SUDOKU SEARCH 8 OR 9

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in an arrow indicates the distance to a cell containing an 8 or a 9 in the indicated direction (not necessarily the 8 or 9 closest to it), with 1 pointing to the cell directly adjacent to it. Not all arrows are necessarily given.



9 DECEMBER 2024

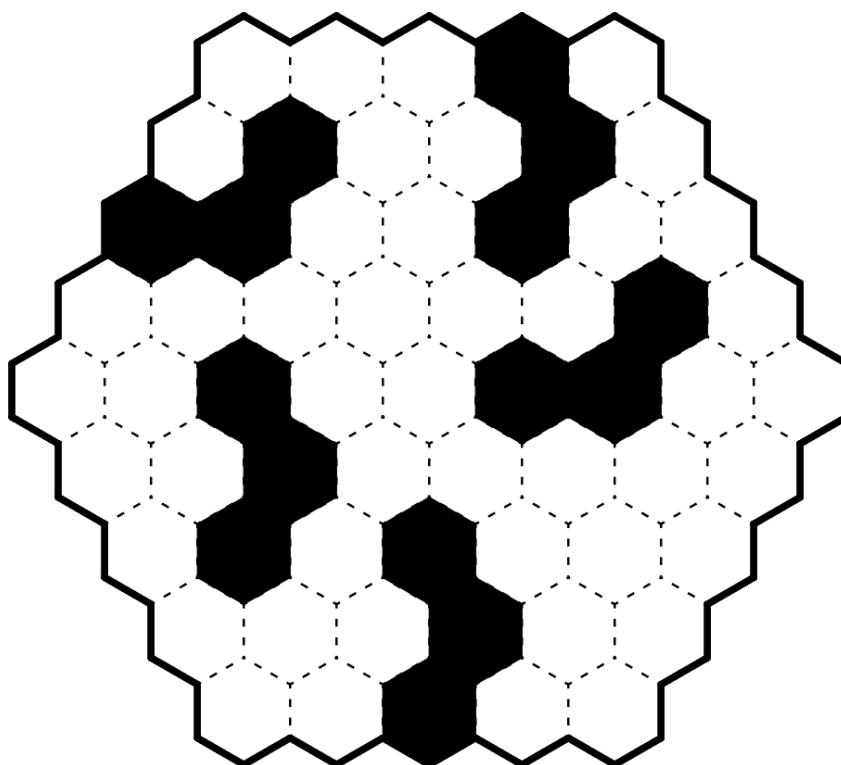


HONEY ISLANDS

Kleur nog een aantal vakjes zodanig dat de overgebleven witte vakjes verdeeld worden in zes losstaande gebieden van elk zes vakjes.

HONEY ISLANDS

Shade some more cells such that the remaining white cells are divided into 6 separated regions of 6 cells each.



By Reinier Schmiermann



Puzzle ID: #3665



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 can **not contain the same** digit.

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

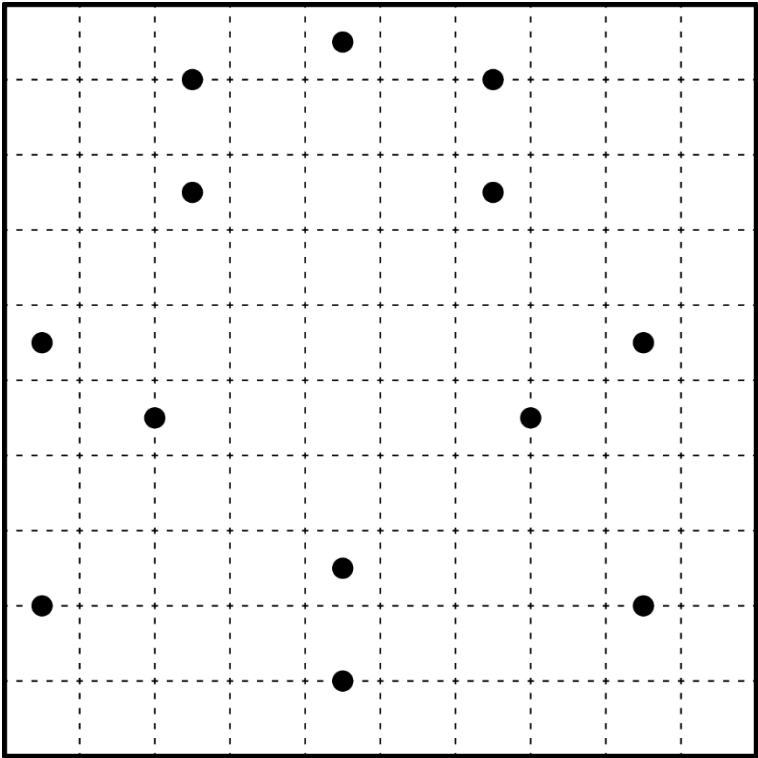


MIDLOOP ONGELIJKE LENGTE

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt en zichzelf niet kruist of overlapt. Alle cirkels liggen op het middelpunt van een recht segment van de rondweg. Twee opeenvolgende rechte lijnsegmenten moeten verschillende lengten hebben.

MIDLOOP UNEQUAL LENGTHS

Draw a non-intersecting loop through the centers of some cells that passes through every circle. Each circle marks the center of the straight line segment it lies on. Two consecutive straight line segments must have unequal lengths.



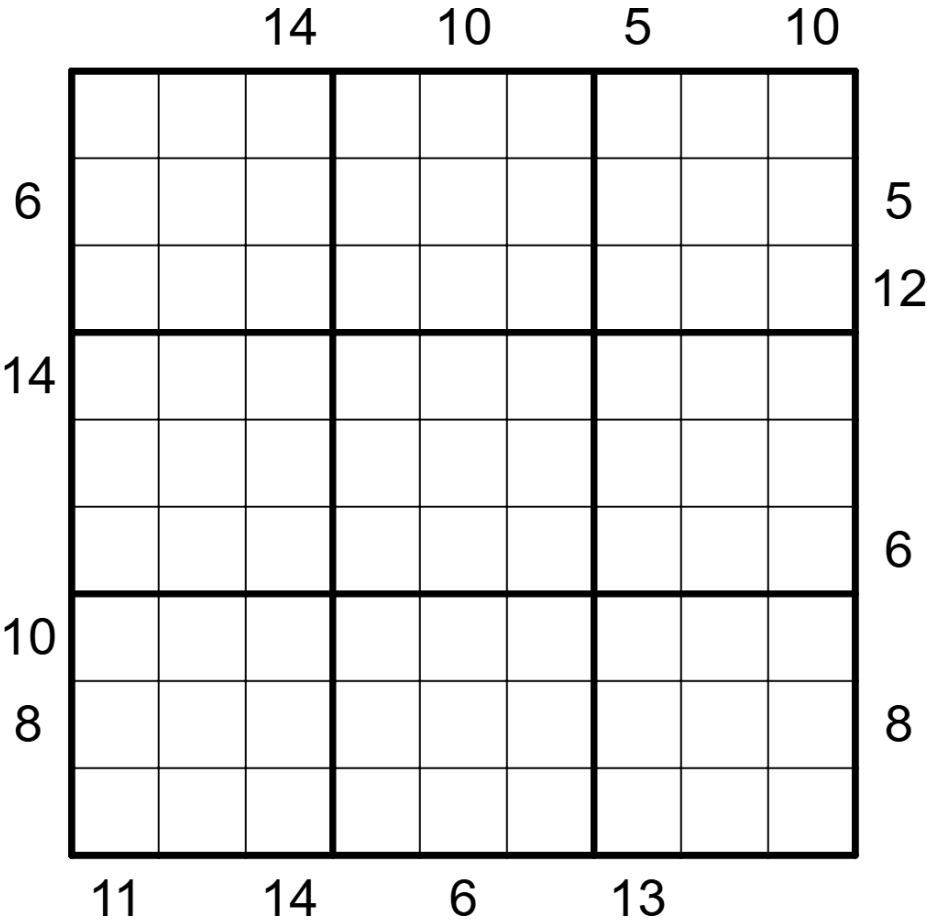


SUDOKU POSITIONAL X SUMS

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

SUDOKU POSITIONAL X 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 first and the Xth cells in the corresponding direction, where X is the digit in the first cell from that direction.



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.

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



KUROMASU

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen in het diagram blijven wit en geven aan hoeveel witte vakjes -horizontaal en verticaal- kunnen worden gezien vanuit dat vakje, **inclusief** dat vakje zelf.

KUROMASU

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues remain white and indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically- from that cell, **including** the cell itself.

	9									
		7				3				4
		9						9	7	
			8				11			
	7				6					
					7				2	
			7				9			
	7	9						9		
5				2				7		
									5	



SUDOKU XV

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen dat de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 10 is, is dat aangegeven met een **X**. In **alle** gevallen dat de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 5 is, is dat aangegeven met een **V**.

SUDOKU XV

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** two adjacent cells with digits that sum to 10 are marked with **X**. **All** two adjacent cells with digits that sum to 5 are marked with **V**.

	8						9	
			X					
5				V		X		
								7
			V					
				6				
9		V			V			
		X						6
						X		
					V			
	5			V			8	





DOUBLE BLOCK

Plaats de cijfers **1-6** precies één keer in elke rij en kolom, en kleur de twee overgebleven vakjes. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Place the digits **1-6** exactly once in each row and column, and shade the two remaining cells. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two shaded cells in the corresponding row or column.

13 2 13 0 13 13 4 14

4

13

1

16

13

7

4

7

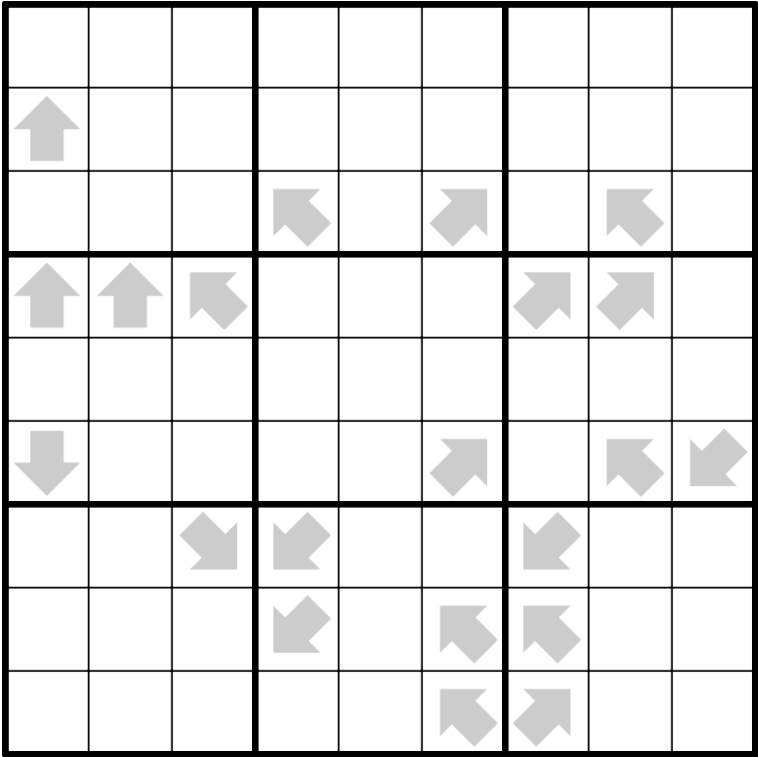


SUDOKU DOWNHILL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een vakje met een pijl moet groter zijn dan alle cijfers in de richting van de pijl

SUDOKU DOWNHILL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A digit in a cell with an arrow must be larger than all the digits in the direction of the arrow.

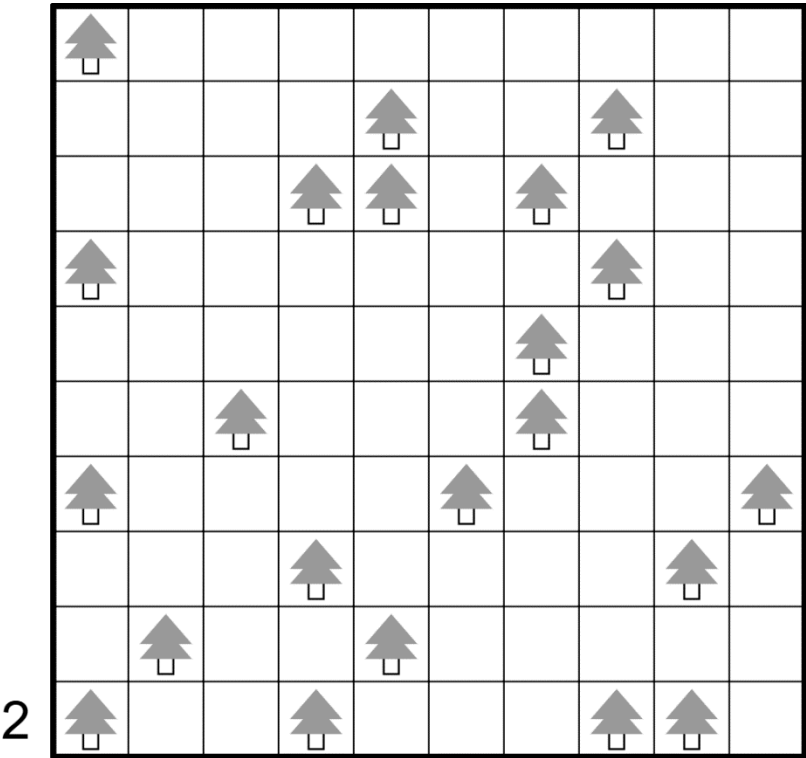


TENTJE BOOMPJE

Plaats bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. 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.

TENTS

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Cells with tents do not touch each other, **not even diagonally**. Clues outside the grid indicate the number of tents in the corresponding row or column.

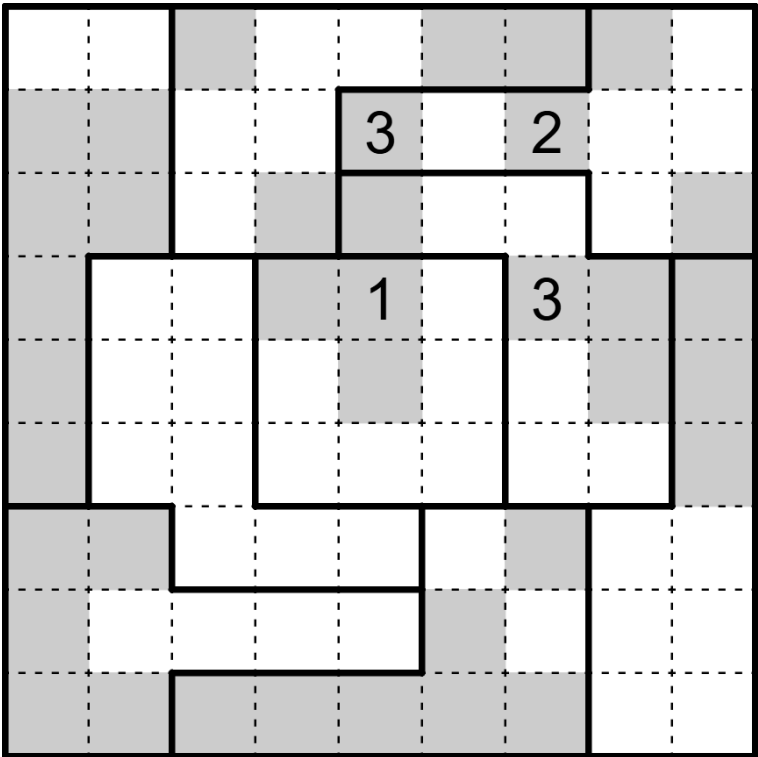


BUREN CHAOS

Plaats de cijfers 1-3 precies drie keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Grijze 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 IRREGULAR

Place digits 1-3 exactly three times each in each row, column and bold outlined region. 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.



SUDOKU BINAIRE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke rij en kolom mogen niet meer dan 2 even of oneven getallen naast of boven elkaar staan.

SUDOKU BINAIRE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each row and column may contain no more than 2 even or odd numbers next to or above each other.

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

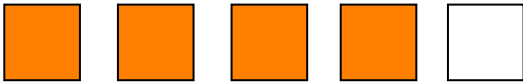
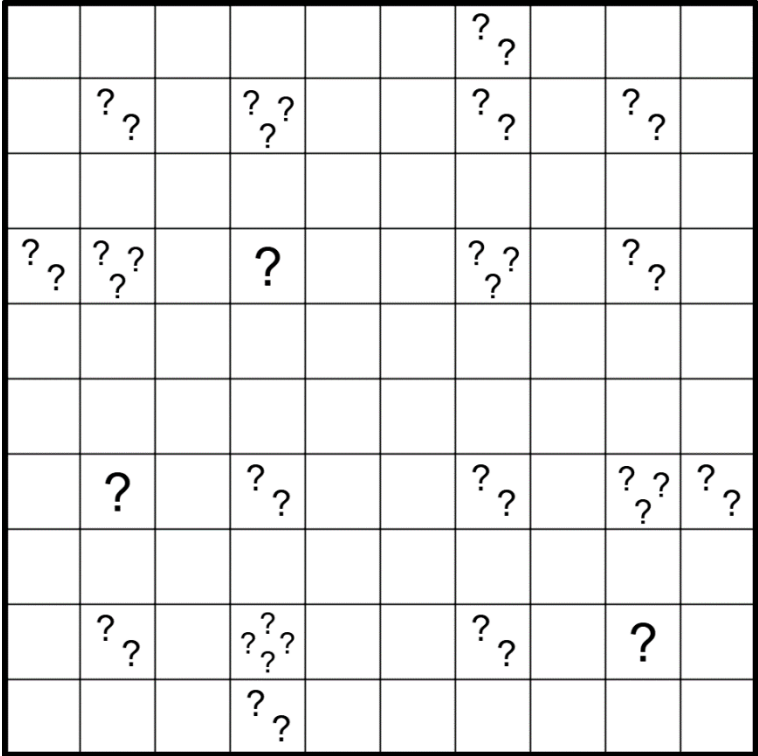


TAPA

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 muursegmenten 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 segments must be separated by at least one white cell.

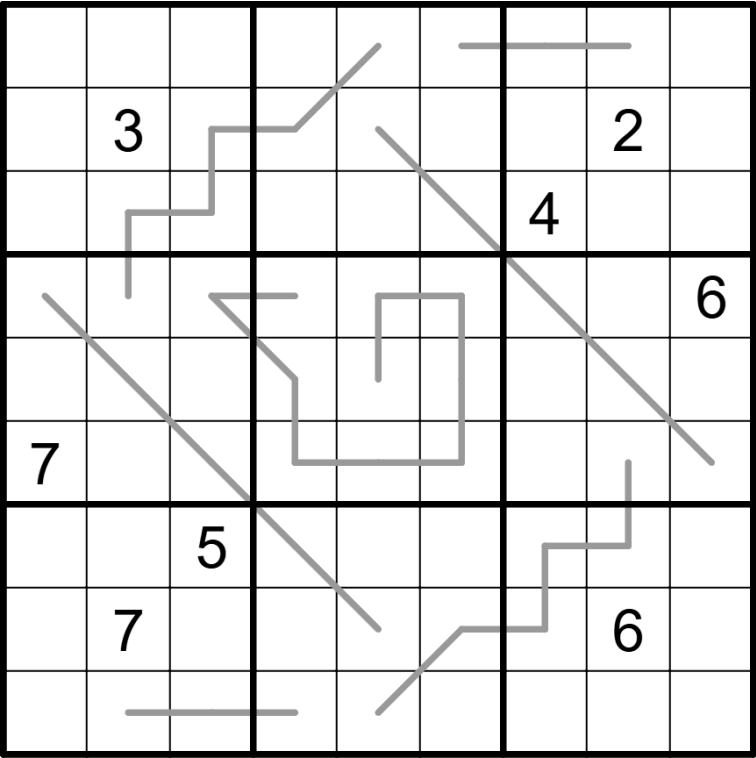


SUDOKU FACTOR LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elk paar aangrenzende cijfers op een grijze lijn geldt dat het ene cijfer een veelvoud is van het andere. Aangrenzende cijfers op een diagonale lijn kunnen gelijk zijn aan elkaar

SUDOKU FACTOR LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For every pair of adjacent digits on a grey line, one digit must be a factor / multiple of the other. Adjacent digits can be equal on a diagonal line.





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.

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





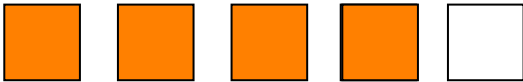
LICHT EN DONKER VARIANT

Verdeel het gehele diagram in witte en gekleurde gebieden, zodanig dat gebieden van dezelfde kleur elkaar alleen met hoekpuntjes raken. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven aanwijzingen bevatten, die dan zowel de kleur als de grootte van het bijbehorende gebied aangeven.

LIGHT AND SHADOW WILD CLUES

Divide the whole diagram in white and shaded regions, such that regions of the same colour touch each other only at the corners. A region may contain none, one, or multiple given clues, that indicate both the colour and size of the corresponding region.

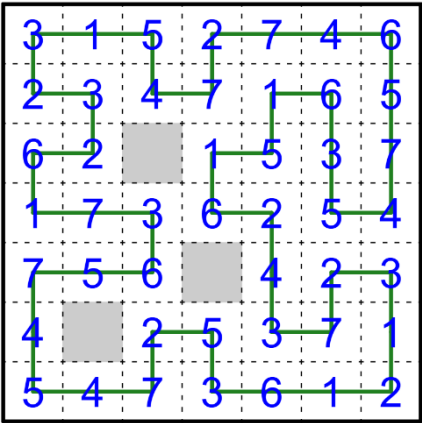
		20	24						
				20	2	4			
?	20	2	4						?
		20	24						



OPLOSSINGEN

#3660

Wormendoolhof



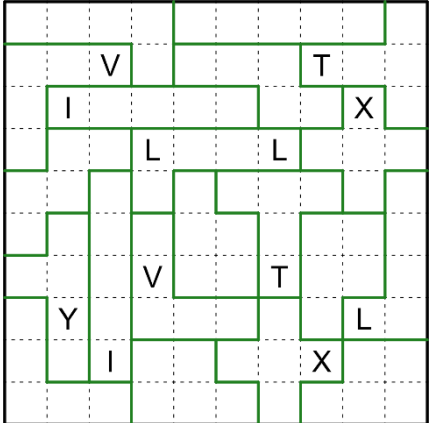
#3661

Sudoku opeenvolgend

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

#3662

Pentomineus



#3663

ABC-5 december

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

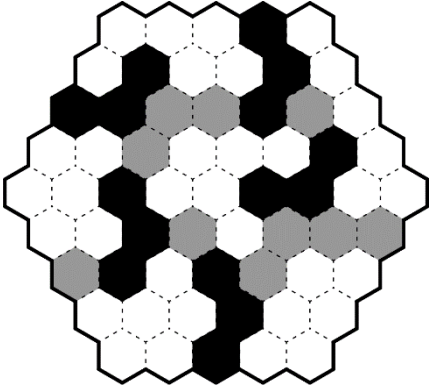
#3664

Sudoku search 8 or 9

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

#3665

Honey Islands



#3666

Hidato gaten

33	32	78		80	81	59	58	57	56
34	77	31	79		60	82	9	10	55
35		76	30	61		8	11		54
	36	75	62	29	28	7		12	53
37	74	63		25		27	6	52	13
38	64	73	24		26		5	51	14
65	39		72	23	22	4	50	15	
66		40	71		3	21	49		16
67	41	70	1	2		46	20	48	17
68	69	42	43	44	45		47	19	18

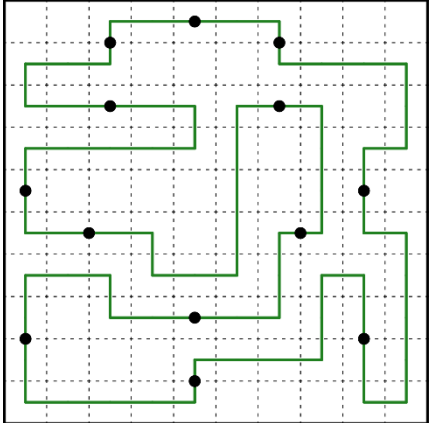
#3667

Sudoku paardensprong

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

#3668

Midloop ongelijke lengte



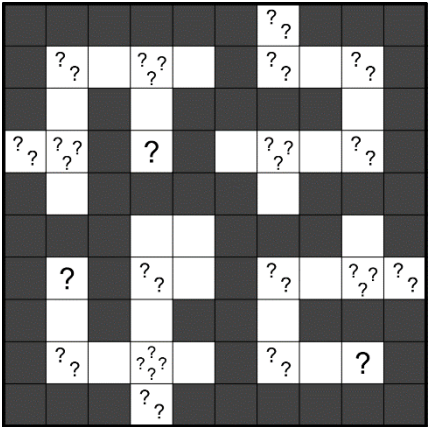
1	5	6	3	2	7	8	9	4
8	9	7	4	1	6	3	5	2
3	2	4	5	9	8	1	6	7
7	8	5	9	4	1	2	3	6
4	1	9	6	3	2	7	8	5
6	3	2	7	8	5	4	1	9
9	4	1	2	5	3	6	7	8
5	6	3	8	7	4	9	2	1
2	7	8	1	6	9	5	4	3



OPLOSSINGEN

#3678

Tapa



#3679

Sudoku factor lines

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

#3680

Sudoku Pole Position

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

#3681

Licht en donker

