



Puzzelmagazine

Januari 2025

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in januari 2025 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

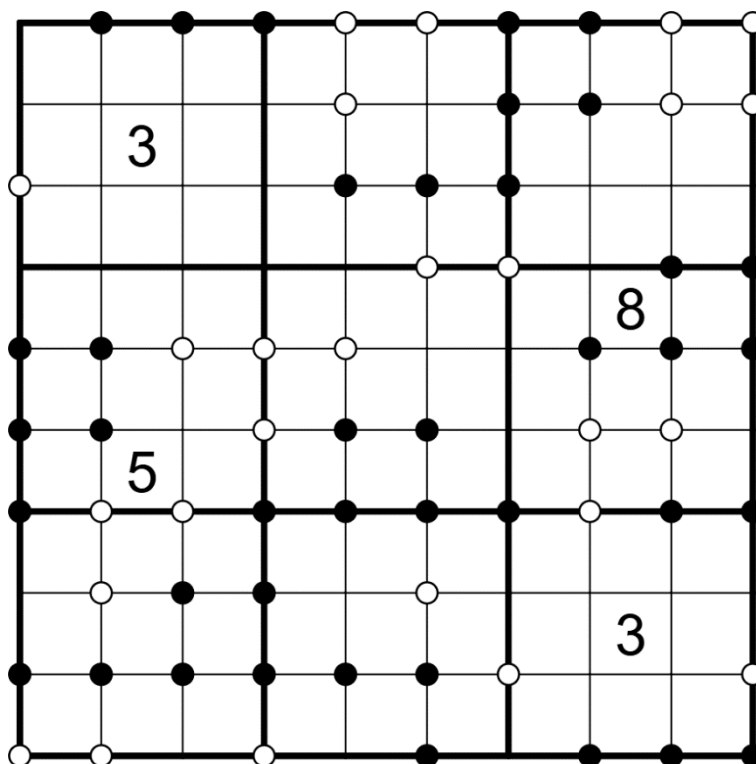
#	Puzzel met link	mhg	Puzzelmaker
#3682	Sudoku - Weiqi	3*	Richard Stolk
#3683	New Tren	4*	Otto Edelenbosch
#3684	Sudoku - Opeenvolgend	4*	Anneke Grünefeld
#3685	Futoshiki	2*	Otto Edelenbosch
#3686	Sudoku - Zeeslag	3*	Otto Edelenbosch
#3687	Midloop (Unequal Lengths)	4*	Otto Edelenbosch
#3688	Japanse plusmin	4*	Lennart Muijres
#3689	Sudoku - Koude Pijlen	5*	Richard Stolk
#3690	U-Bahn	2*	Mark Sweep
#3691	Sudoku - Citywalk	3*	Richard Stolk
#3692	Futoshiki	3*	Otto Edelenbosch
#3693	Sudoku - Positiesommen	4*	Richard Stolk
#3694	Country Road	5*	Reinier Schmiermann
#3695	Magnets	2*	Mark Sweep
#3696	Sudoku - 7-8-Zeeslag	3*	Otto Edelenbosch
#3697	Sashigane	3*	Chiel Beenhakker
#3698	Hidato gaten	4*	Otto Edelenbosch
#3699	Sudoku - Greater grey consecutives	4*	Richard Stolk
#3700	Canal View	2*	Mark Sweep
#3701	Somgebieden	3*	Otto Edelenbosch
#3702	Magnets	3*	Mark Sweep
#3703	Sudoku - Stuiterende X-Sommen	4*	Richard Stolk
#3704	Double Back	4*	Otto Edelenbosch

SUDOKU WEIQI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elk zwart rondje geldt dat de som van de aangrenzende vakjes groter dan respectievelijk 19 (ingeval van 2x2 vakjes), 9 (twee vakjes aan de rand) of 4 (bij een vakje in een van de hoeken) is. Voor elk wit rondje geldt dat de som van de cijfers in de aangrenzende vakjes kleiner dan 19, 9 of 4 is. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven.

SUDOKU WEIQI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For any black circle the sum of digits placed in adjoining cells is greater than 19 (2 by 2 cells), 9 (two border cells), or 4 (one corner cell), respectively. For any white circle, the sum of digits is smaller than 19, 9 or 4. All possible circles are given.

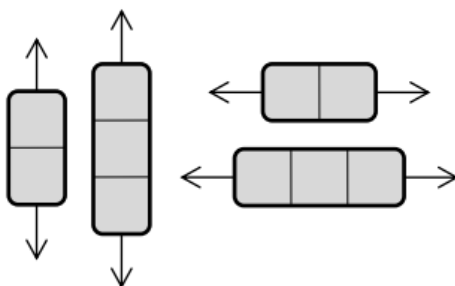


NEW TREN

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, die elk zijn aangegeven met één van de aanwijzingen, zodanig dat alle overgebleven lege vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Blokken hebben een grootte van **1x2 of 1x3** vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Een aanwijzing geeft het aantal verschuivingen aan dat een geheel blok kan maken **in zijn lengterichting**, totdat hij een ander blok of de rand van het diagram bereikt.

NEW TREN

Locate some blocks in the grid, each of which is indicated by one of the given clues, such that all remaining empty cells create a single group of connected cells. Blocks can have a size of either **1x2 or 1x3** cells, and they cannot overlap each other. A clue indicates the number of movements of the entire block **in its longitudinal direction**, until it reaches another block or the grid border.



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

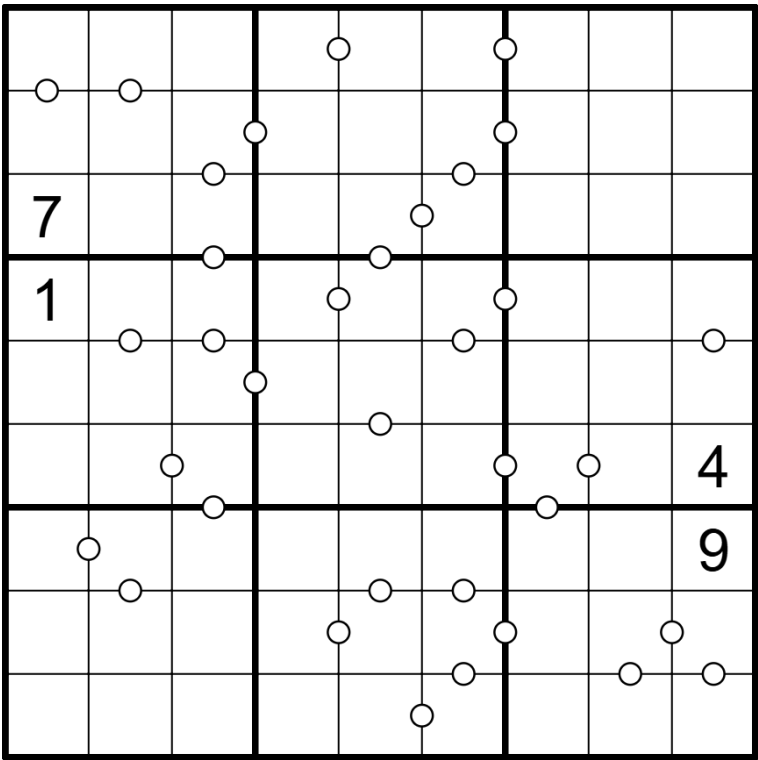


SUDOKU OPEENVOLGEND

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.



6 JANUARI 2025

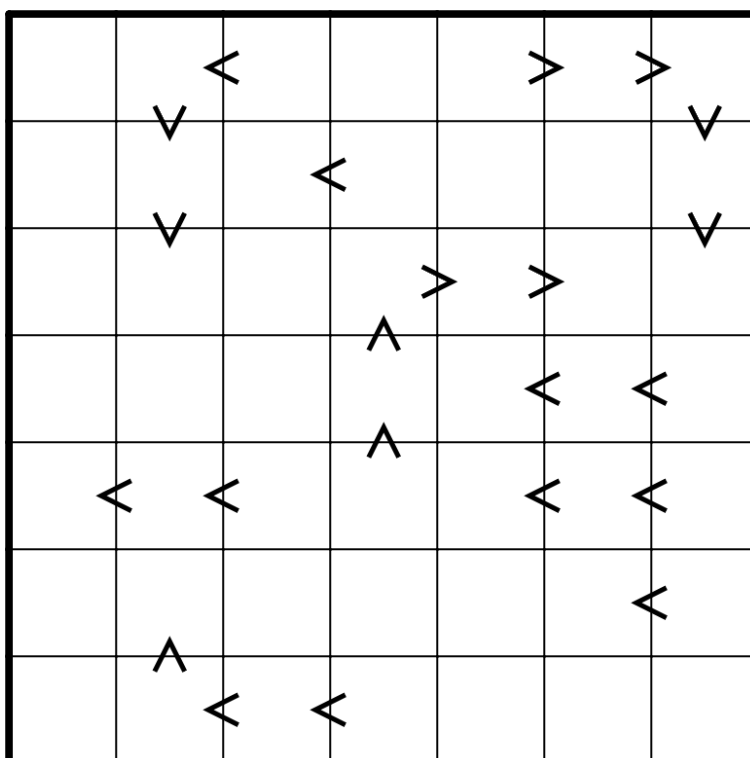


FUTOSHIKI

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom in overeenstemming met de groter dan-tekens (>).

FUTOSHIKI

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column in accordance with the greater than signs (>).



By Otto Edelenbosch



Puzzle ID: #3685

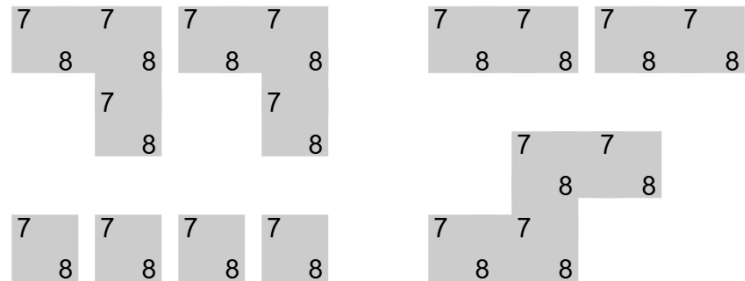
SUDOKU 7-8 ZEESLAG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Plaats daarnaast de gegeven vloot in het diagram, waarbij de vakjes met de cijfers 7 en 8 scheepssegmenten voorstellen, en de overige vakjes zee. De gegeven schepen mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

SUDOKU 7-8 BATTLESHIPS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Furthermore, place the given fleet in the grid, where cells with the digits 7 and 8 represent ship segments, and the other cells represent sea. Ships may be rotated and/or mirrored, but cannot touch each other, not even diagonally.

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

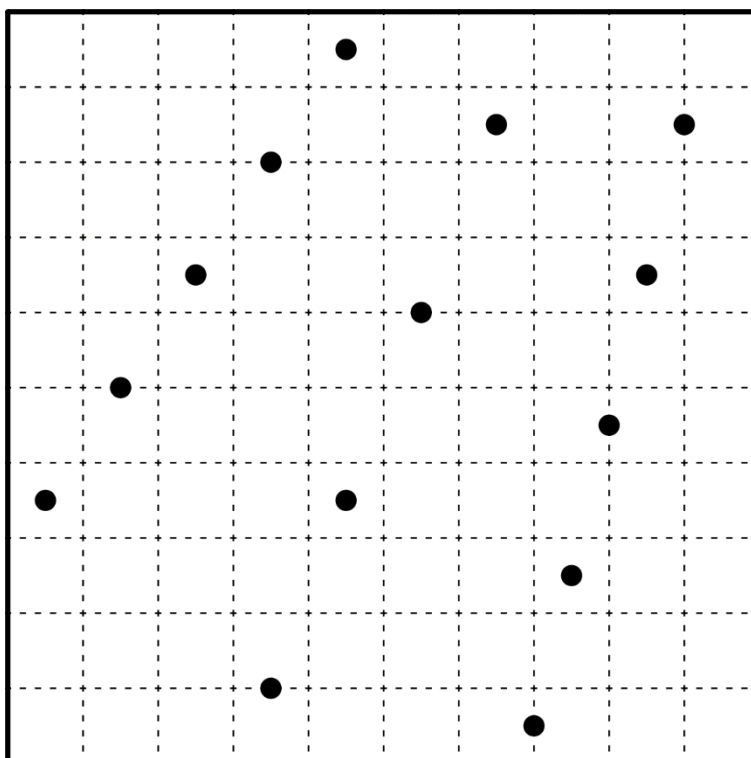


MIDLOOP ONGELIJKE LENGTE

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 LENGTH

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.

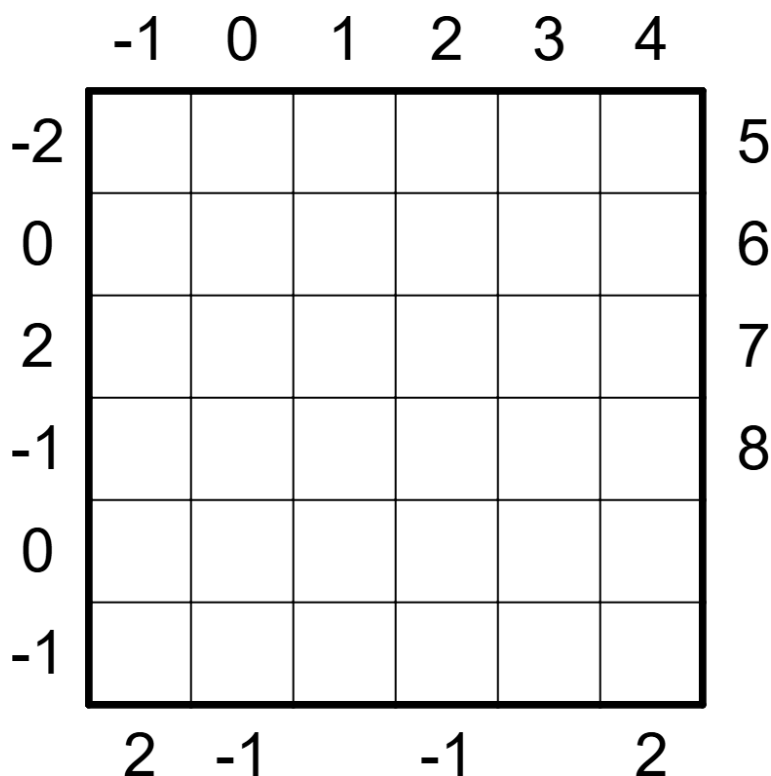


JAPANESE PLUSMIN

Plaats de positieve getallen 1, ..., 6 en de negatieve getallen -1, ..., -6 in sommige vakjes waarbij een getal of zijn tegengestelde maximaal één keer per rij of kolom voorkomt. Overige vakjes blijven leeg. Gelijke tekens mogen niet direct naast elkaar staan. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste groep aangrenzende getallen in die rij of kolom, vanaf die kant gezien.

JAPANESE PLUSMINUS

Place the positive numbers 1, ..., 6 and the negative numbers -1, ..., -6 in some cells, where each number or its opposite (additive inverse) appears at most once in each row or column. The other cells remain empty. No two numbers with equal sign may be orthogonally adjacent. Clues outside the grid indicate the sum of the group of adjacent numbers in a row or column, first seen from that direction.

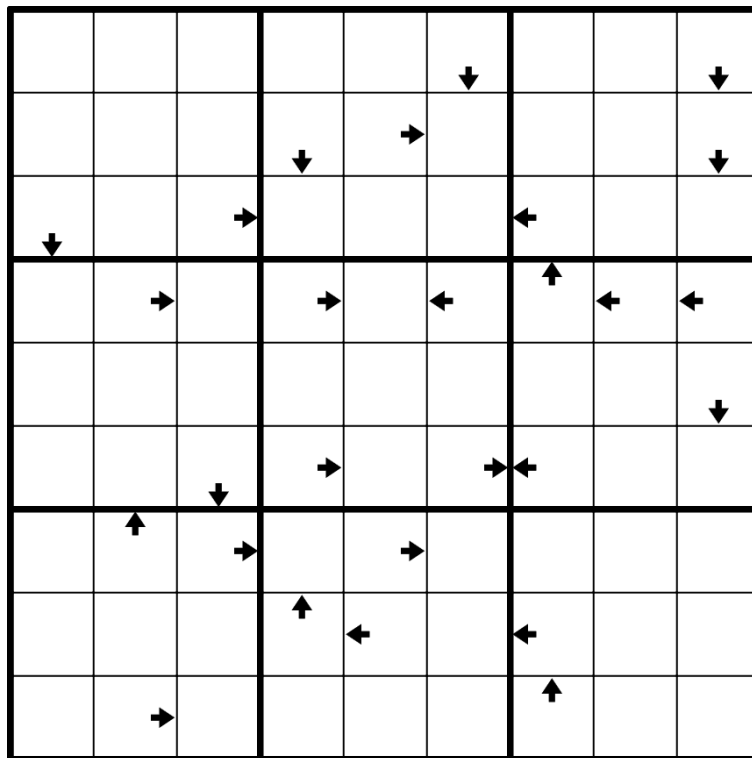


SUDOKU KOUDE PIJLEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een pijl wijst naar een vakje op afstand N, dat een cijfer bevat dat kleiner is dan N en waarbij N het cijfer is in het vakje met de pijl.

SUDOKU COLD ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. An arrow points toward a cell N distance away that has a value less than N, where N is the digit in the arrow's cell.

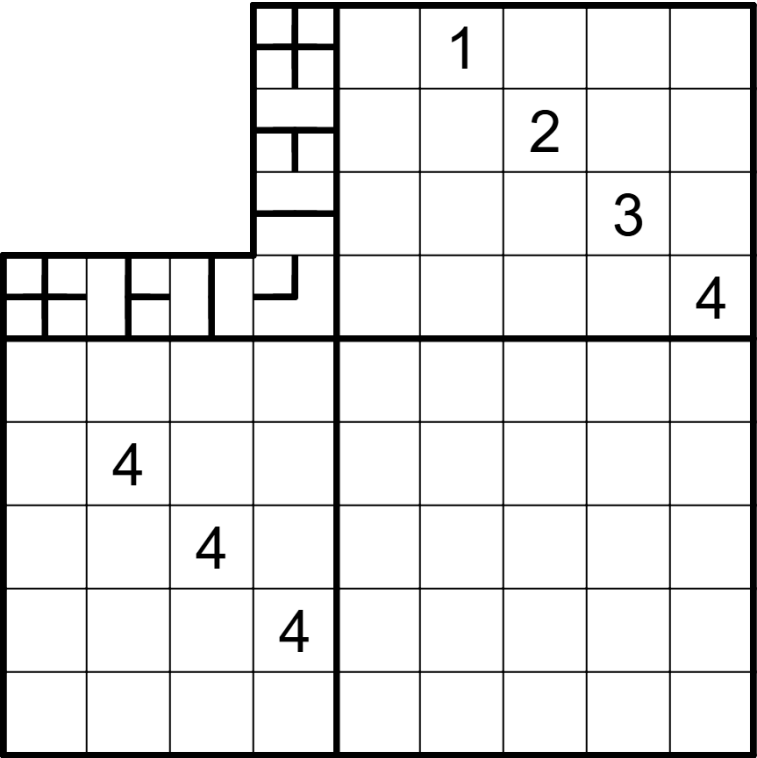


U-BAHN

Teken één op zichzelf aangesloten metrolijnen-plattegrond in een aantal witte vakjes van het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De lijnen mogen vertakken, maar er mogen geen doodlopende stukken voorkomen. Links van en boven het diagram zijn de mogelijke verlopen voor een vakje gegeven. Waar er getallen zijn gegeven, geven deze aan hoeveel van elk van de betreffende verlopen er in de bijbehorende rij of kolom voorkomen, waarbij de vormen mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.

U-BAHN

Draw a single connected subway line plan through some of the white cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells. The line may branch, but no dead ends may occur. To the left and above the grid possible shapes for a cell are given. When a number is given, it indicates how many of the related shapes can be found in the corresponding row or column, where shapes may be rotated and/or mirrored.



SUDOKU CITYWALK

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle vakjes die de cijfers 3, 4, 5, 6 en 7 bevatten zijn horizontaal of verticaal met elkaar verbonden en vormen één aansluitend gebied.

SUDOKU CITYWALK

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All cells that contain the digits 3, 4, 5, 6 and 7 are connected horizontally or vertically to form one area.

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



15 JANUARI 2025

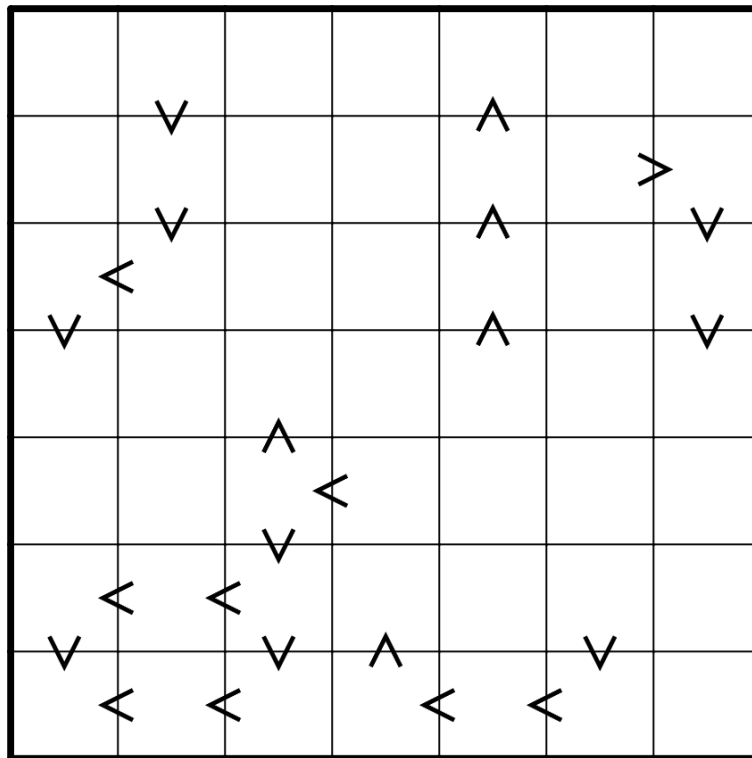


FUTOSHIKI

Plaats de cijfers **1-7** precies één keer in elke rij en kolom in overeenstemming met de groter dan-tekens (>).

FUTOSHIKI

Place the digits **1-7** exactly once in each row and column in accordance with the greater than signs (>).



SUDOKU POSITIESOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op A en B. Dit zijn de cijfers in de eerste twee vakjes vanaf boven of links. De aanwijzing met witte achtergrond geeft de som van A en B; die met grijze achtergrond geeft de som van de cijfers op de A^{de} en B^{de} positie vanaf die kant.

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The clues outside the grid refer to A and B. These are the digits in the first two cells from above or the left. The clue in the white background indicates the sum of A and B; the clue in the grey background indicates the sum of the digits on the Ath and Bth position from that side.

Ath+Bth

33513711

A+B

9117616

15

10

11

12

9

4

6

15

4

10

16

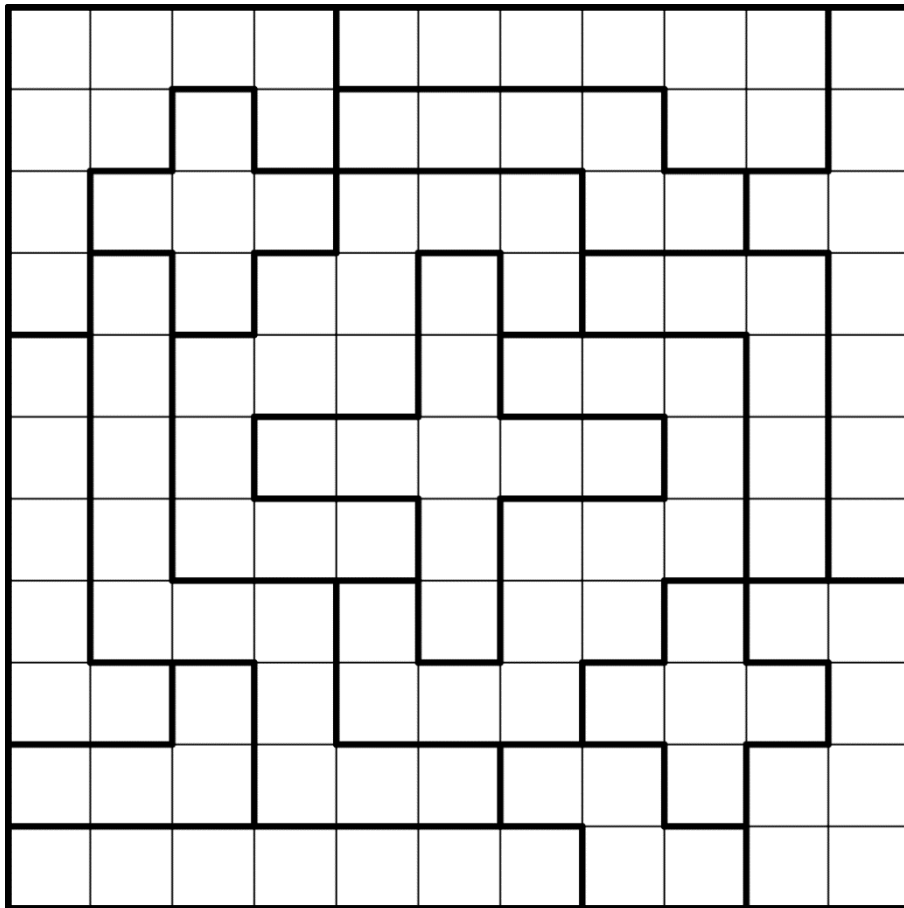


COUNTRY ROAD

Teken een enkele gesloten rondweg in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg gaat precies één keer door elk vetomrand gebied, waarbij een aanwijzing in een gebied aangeeft hoeveel vakjes in dat gebied de rondweg bezoekt. Twee onbezochte vakjes naast elkaar mogen niet in verschillende gebieden liggen.

COUNTRY ROAD

Draw a single closed loop in the grid that connects the centers of adjacent cells, and that doesn't cross or overlap itself. The loop travels through each bold outlined region exactly once, where a clue in a region indicates how many cells of that region are visited by the loop. Two neighbouring unvisited cells can't belong to different regions.

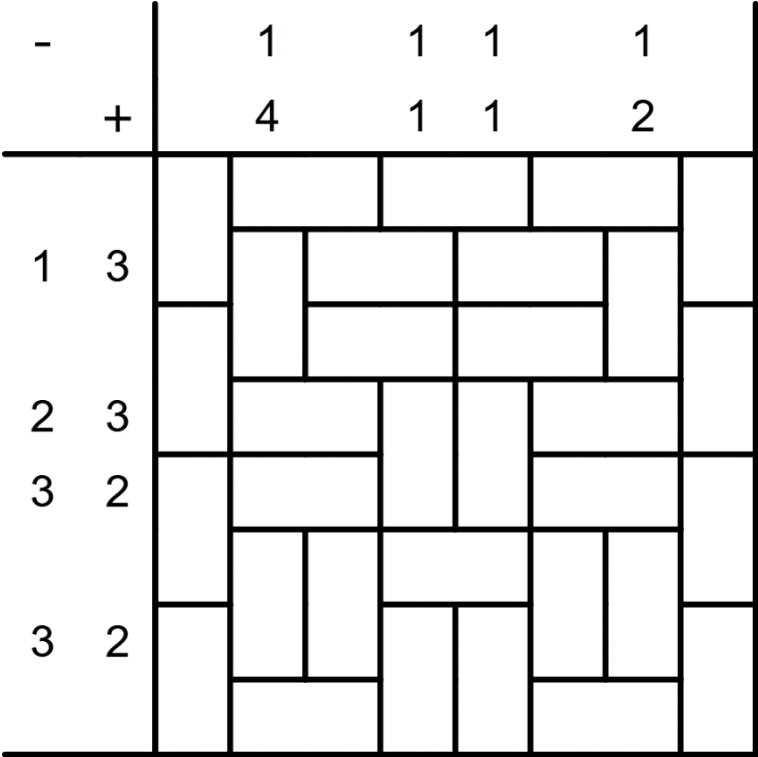


MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken een magneet (met één plus- en één minpool). Gelijke polen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place a magnet (with one positive and one negative pole) into some of the 1x2 blocks. Identical polarities (plus or minus) can not be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the corresponding row or column.



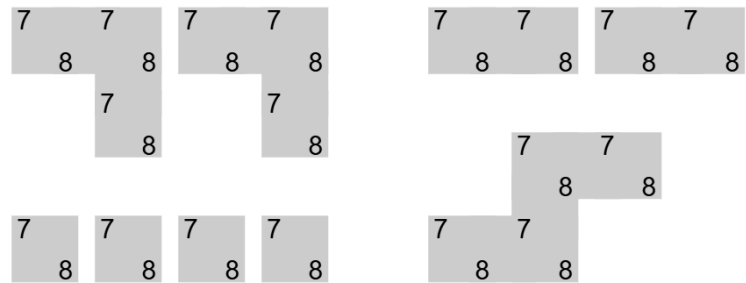
SUDOKU 7-8 ZEESLAG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Plaats daarnaast de gegeven vloot in het diagram, waarbij de vakjes met de cijfers 7 en 8 scheepssegmenten voorstellen, en de overige vakjes zee. De gegeven schepen mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

SUDOKU 7-8 BATTLESHIPS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Furthermore, place the given fleet in the grid, where cells with the digits 7 and 8 represent ship segments, and the other cells represent sea. Ships may be rotated and/or mirrored, but cannot touch each other, not even diagonally.

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

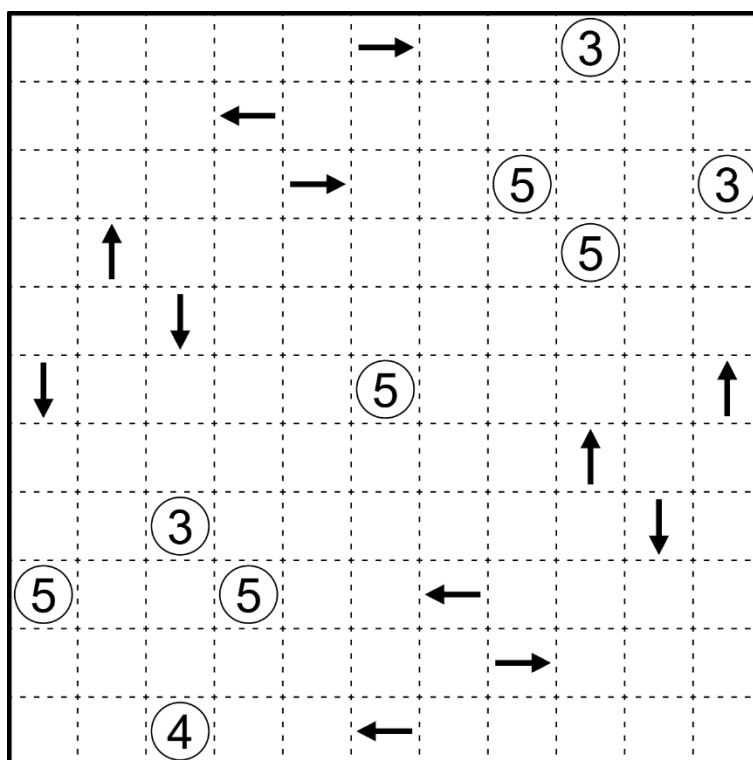


SASHIGANE

Verdeel het diagram in L-vormige gebieden van één cel breed. Een cirkel in het diagram geeft de bocht van een L-gebied aan; een nummer in de cirkel geeft het aantal vakjes van dat L-gebied aan; en een pijl staat op één van de uiteindes van een L-gebied en wijst naar de bocht.

SASHIGANE

Divide the grid into one cell wide L-shaped regions. A circle in the grid indicates the bend of an L-region; a number in the circle indicates the size of the L-region; an arrow in the grid is located at one of the tips of the L-region and points towards the bend.



HIDATO GATEN

Plaats alle getallen **1-88** precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opeenvolgende getal door één vakje op te schuiven in **horizontale, verticale of diagonale** richting. In zwarte vakjes komen geen getallen.

HIDATO HOLES

Place all numbers **1-88** exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach each consecutive number by travelling one cell in a **horizontal, vertical or diagonal** direction. Numbers can't be placed in black cells.

	9			37					
				5					43
					68				
			31					74	88
63	64					1			
				78					
60					18				
					82			25	



SUDOKU GREATER GREY CONSECUTIVE

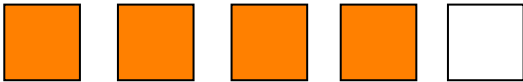
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen dat twee opeenvolgende cijfers zijn geplaatst in vakjes die elkaar horizontaal, verticaal of diagonaal raken in hetzelfde 3x3-blok is het vakje dat het hoogste van die twee cijfers bevat grijs gearceerd

SUDOKU GREATER GREY CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In all cases where two consecutive digits are placed in cells that touch each other orthogonally or diagonally in the same box the cell containing the greater digit of the two is shaded.

1	2	8	7	
	3	6	4	
	5	9	1	3

8							9	
						4		
				3				
			7					
	8							6
5								
						9		





CANAL VIEW

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar **nergens** een oppervlak van **2x2** gekleurde vakjes ontstaat. Vakjes met aanwijzingen kunnen niet worden gekleurd, en geven aan hoeveel gekleurde vakjes er in totaal in een rechte lijn horizontaal en verticaal aan dat vakje grenzen tot aan het eerste witte vakje of tot de rand van het diagram.

CANAL VIEW

Shade some cells such that all shaded cells are horizontally or vertically connected, but **no 2x2** area is fully shaded. Clues cells cannot be shaded and indicate the total number of shaded cells that is connected to that cell in a straight line (horizontally or vertically), up to either the first unshaded cell or the border of the grid.

	8							7	
		7					7		
				5	5				
				5	5				
		2					6		
	1							2	



SOMGEBIEDEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij en kolom. De getallen linksboven in elk vet omlijnd gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied, waarbij cijfers binnen een gebied **meerdere keren** mogen **voorkomen**.

SUM REGIONS

Place the digits 1-9 exactly once in each row and column. The small numbers in the upper left corner of each bold outlined region indicate the sum of the digits in that region, where digits **may repeat** within a region.

11	13		2	20			3	13
	6		23			5		
		17						
22	11		15	19		18		14
		19			21	18		
12			4					
19	14			3		12		
			7		4	18	8	
	13		12					9



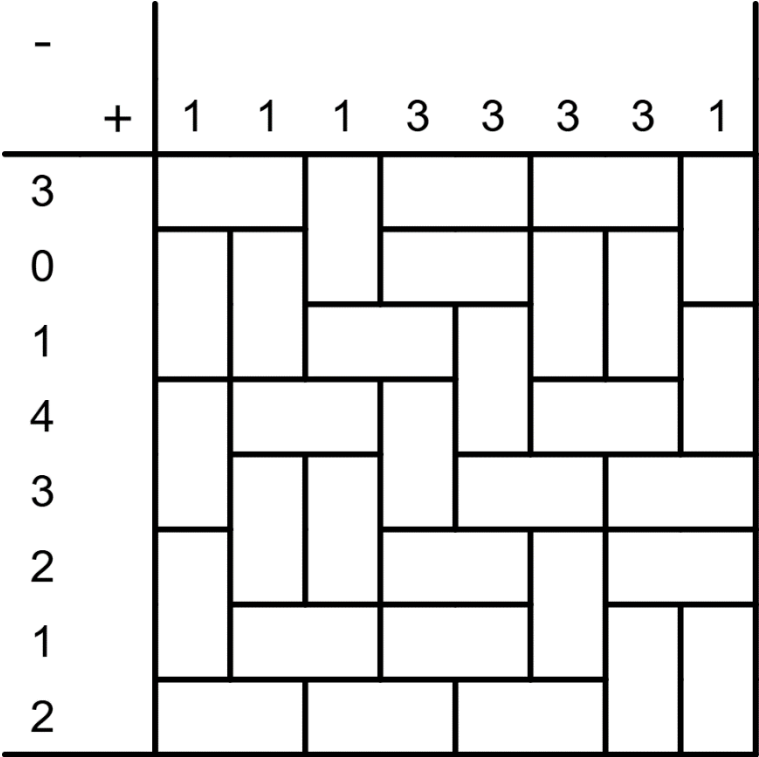


MAGNETEN

Plaats in sommige 1x2-blokken een magneet (met één plus- en één minpool). Gelijke polen (plus of min) kunnen niet naast elkaar liggen. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel plus- en minpolen er in de betreffende rij of kolom te vinden zijn.

MAGNETS

Place a magnet (with one positive and one negative pole) into some of the 1x2 blocks. Identical polarities (plus or minus) can not be adjacent. Clues outside the grid indicate the number of positive and negative poles in the corresponding row or column.

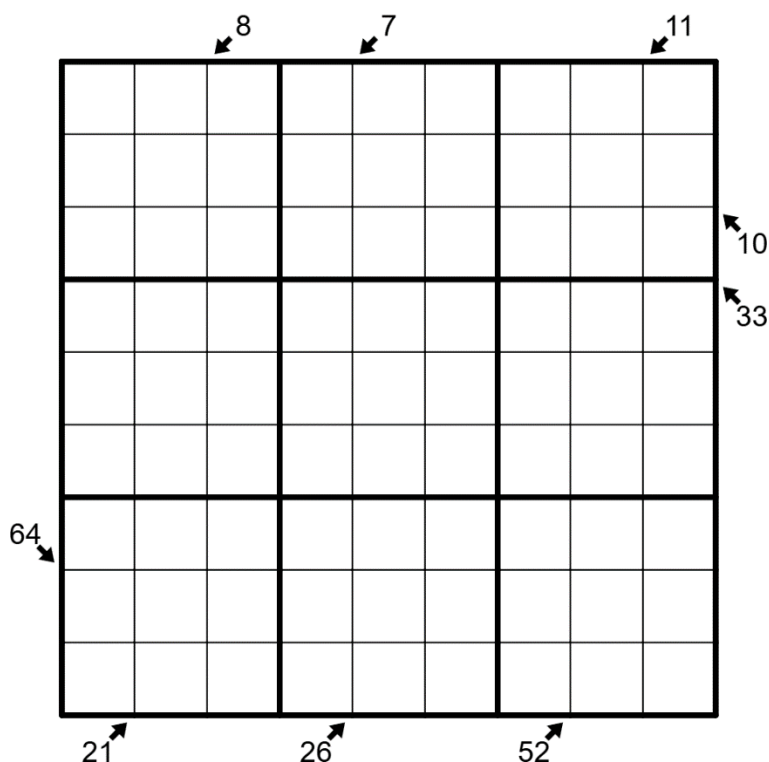
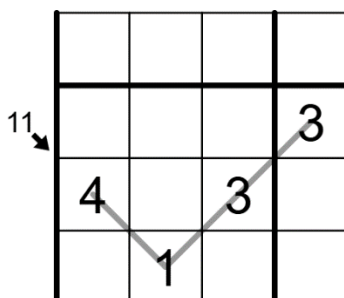


SUDOKU STUITERENDE X-SOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van de eerste X cijfers in de richting van de pijl, waarbij X het eerste cijfer is waar de pijl naar toe wijst. Indien X groter is dan het aantal vakjes in de pijlrichting, ketst de som af in een hoek van 90 graden. Cijfers mogen in sommen meermaals voorkomen

SUDOKU – BOUNCING 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 first X digits along the indicated diagonal, where X is the first digit the arrow points to. If X exceeds the number of cells in the direction, the sum bounces off the edge at a 90-degree angle and continues. Digits may be repeated in sums.

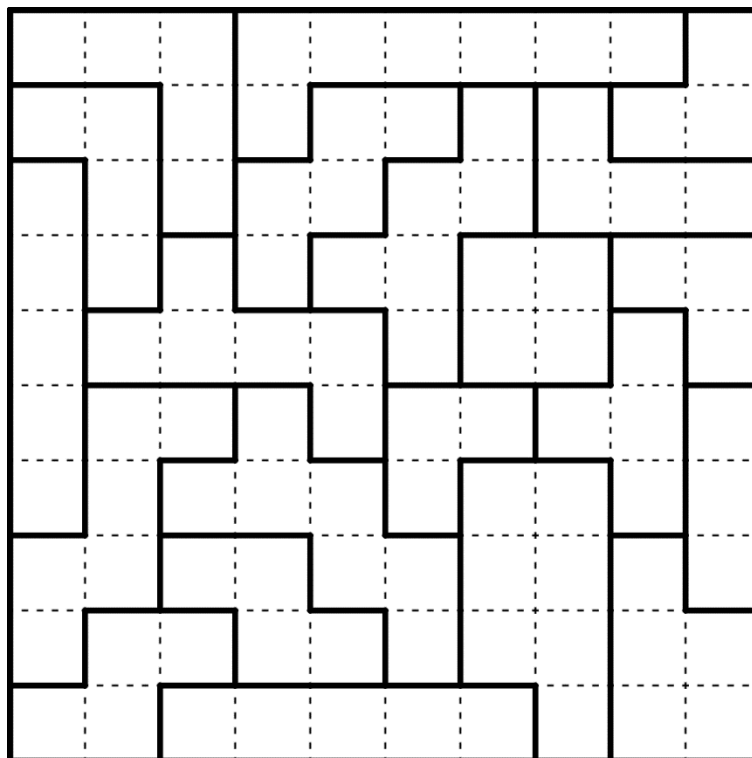


TWEE KEER TERUG

Teken één enkele gesloten rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet, en loopt precies twee keer door elk vetomrand gebied.

DOUBLE BACK

Draw a single closed loop through all cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself and travels through each bold outlined region exactly twice.



OPLOSSINGEN

#3682

Sudoku Weiqi

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

#3683

New Tren

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

#3684

Sudoku opeenvolgend

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

#3685

Futoshiki

2	6	<	7	1	5	>	4	>	3	
	↓								↓	
4	5	1	<	3	6		7		2	
	↓								↓	
7	4	6		5	>	3	>	2	1	
				↑						
5	7	2		6	1	<	3	<	4	
				↑						
1	<	3	<	4	7	2	<	5	<	6
3	1	5		2	4		6	<	7	
	↑									
6	2	<	3	<	4	7	1		5	

#3686

Sudoku zeeslag

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

#3687

Midloop ongelijke lengte

#3688

Japanse plusmin

	-1	0	1	2	3	4	
-2	-5	+3		+2	-1	+4	5
0	+4	-5	+1		+6		6
2		+2		+6	-4	+5	7
-1	-1		+6	-3	+5		8
0				+1	-3	+2	
-1	+2	-1	+3	-5			
	2	-1		-1		2	

#3689

Sudoku koude pijlen

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

#3690

U-Bahn

			1				
				2			
					3		
						4	

OPLOSSINGEN

#3691

Sudoku Citywalk

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

#3692

Futoshiki

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

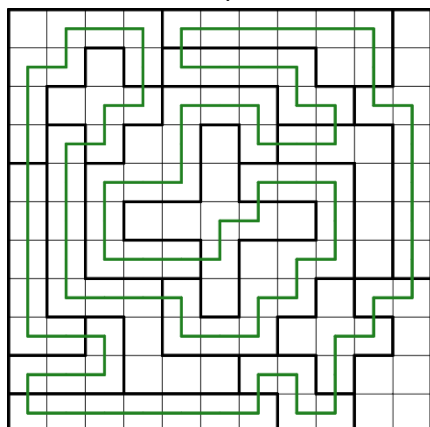
#3693

Sudoku positiesommen

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

#3694

Country road



#3695

Magnetten

-	+	1	1	1	1
+	+	4	1	1	2
1	3	-	+	-	-
2	3	+	-	+	-
3	2	+	-	-	+
3	2	+	-	+	-
		-	+	-	+

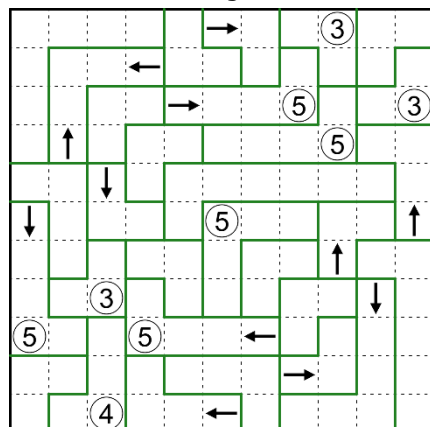
#3696

Sudoku zeeslag

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

#3697

Sashigane



#3698

Hidato gaten

10	9	8	36	37		39	40	41	42
11		35	7	5	38	70	71		43
12	34		6	67	4	69		72	44
13	33	32	66	49	68	3	46	45	73
	14	65	31	50	48	47	2	74	88
63	64	15	51	30	77	1	75	87	
62	53	52	16	78	29	76	20	21	86
61	54		79	17	28	19		85	22
60		55	80	81	18	27	84		23
59	58	57	56		82	83	26	25	24

#3699

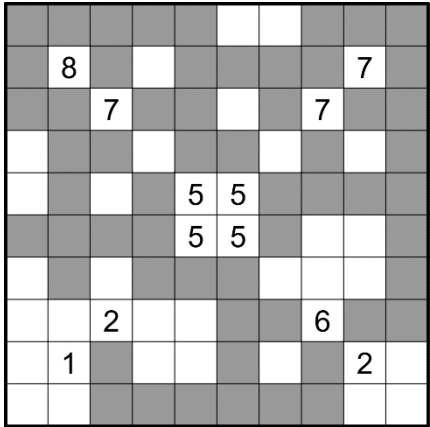
Sudoku greater grey cons

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

OPLOSSINGEN

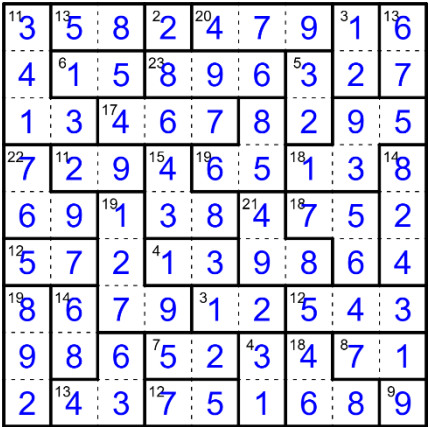
#3700

Canal View



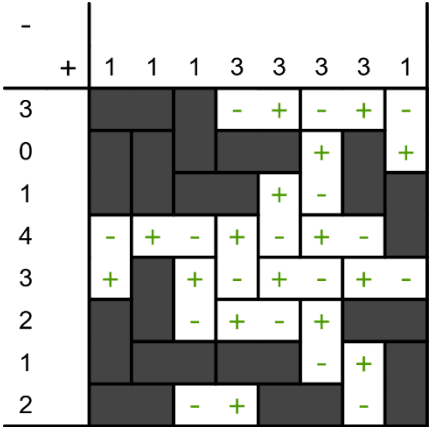
#3701

Somgebieden



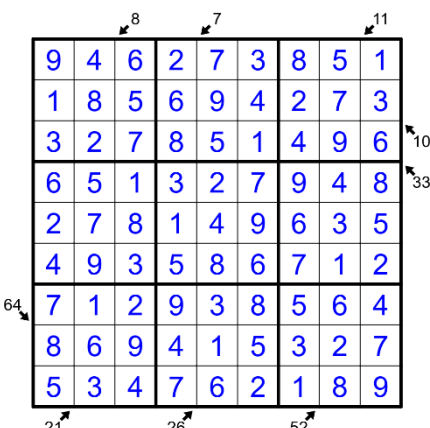
#3702

Magneten



#3703

Sudoku stuitende X-sommen



#3704

Double Back

