



# Puzzelmagazine

## Februari 2023

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in februari 2023 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

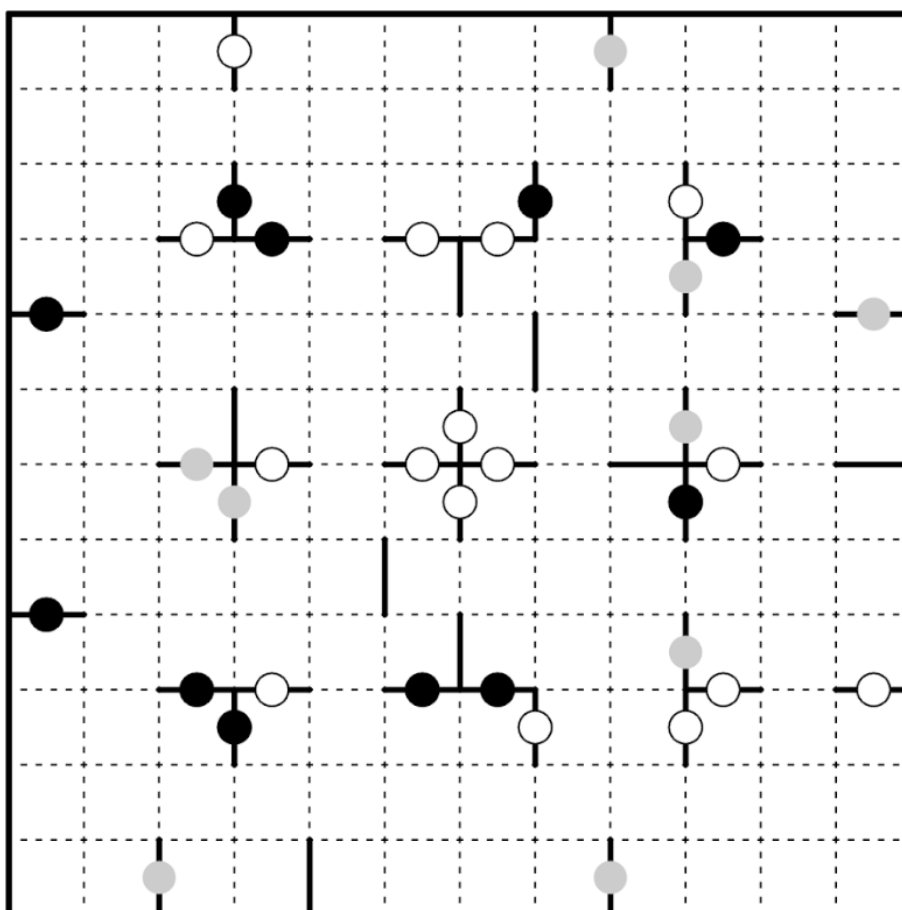
Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-02-23	3182	Voxas	3*	Arjen Kramer
2-02-23	3183	Chocolate Banana	3*	Chiel Beenhakker
3-02-23	3184	Sudoku - Paardensprong	4*	Richard Stolk
6-02-23	3185	Sudoku - Magische Vierkanten	2*	Yuk Yee Lee Au
7-02-23	3186	Kakurasu	3*	Saskia Benedictus
8-02-23	3187	Liar Loop	3*	Bram de Laat
9-02-23	3188	Sudoku - Disjoint Groups	3*	Arvid Baars
10-02-23	3189	Turning Fences - Penta	5*	Wilbert Zwart
13-02-23	3190	Tentje-Boompje - Alle eentjes	2*	Anneke Grünefeld
14-02-23	3191	Sudoku - Anti Clone	3*	Richard Stolk
15-02-23	3192	Eiland	3*	Saskia Benedictus
16-02-23	3193	Sudoku - Battenburg	3*	Wilbert Zwart
17-02-23	3194	Tapa	4*	Reinier Schmiermann
20-02-23	3195	Renkatsu	2*	Saskia Benedictus
21-02-23	3196	Sudoku - David en Goliath	3*	Richard Stolk
22-02-23	3197	Sea Serpent	3*	Chiel Beenhakker
23-02-23	3198	Kamertje verhuuren	3*	Robert Beärda
24-02-23	3199	Belarusian Snake	4*	Bram de Laat
27-02-23	3200	Kuroshiro	2*	Saskia Benedictus
28-02-23	3201	Sudoku - 1-5-9	2*	Richard Stolk

VOXAS

Verdeel het diagram rechthoeken van 2x1 en 3x1. Een witte stip staat tussen twee rechthoeken van gelijke grootte én gelijke oriëntatie (horizontaal/verticaal). Een zwarte stip staat tussen twee rechthoeken van verschillende grootte en verschillende oriëntatie. Een grijze stip staat tussen twee rechthoeken van ofwel gelijke grootte en verschillende oriëntatie, of twee rechthoeken van verschillende grootte en gelijke oriëntatie.

VOXAS

Divide the grid in rectangles of 2x1 and 3x1. A white dot separates two rectangles of equal size and equal orientation (horizontal/vertical). A black dot separates two rectangles of different size and different orientation. A grey dot separates either two rectangles of different size and equal orientation, or the other way around.



By Arjen Kramer



Puzzle ID: #3182



CHOCOLATE BANANA

Verdeel het diagram in witte en grijze gebieden, zodanig dat gebieden van dezelfde kleur elkaar alleen diagonaal raken. Grijze gebieden zijn uitsluitend vierkant/rechthoekig, witte gebieden zijn dat juist niet. Aanwijzingen geven de grootte van het bijbehorende gebied aan.

CHOCOLATE BANANA

Divide the grid in white and grey areas such that areas of the same color only touch each other diagonally. Grey areas must form a square or rectangular shape, white areas may not have a square or rectangular shape. Clues indicate the size of the corresponding area.

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

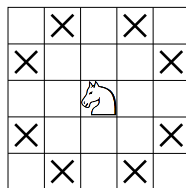


SUDOKU – PAARDENSPRONG

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 may not contain the same digit.



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





SUDOKU – MAGISCHE VIERKANTEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Precies drie van de gegeven 3x3-blokken bevatten een magisch vierkant. Dit betekent dat de som van de cijfers op de beide diagonalen, op de drie horizontale rijen en de drie verticale rijen van drie cijfers steeds hetzelfde is.

SUDOKU – MAGIC SQUARES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Three of the given 3x3 blocks form a magic square, which means that the sum of both diagonals, the three horizontal lines of three cells and the three vertical lines of three cells is the same.

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

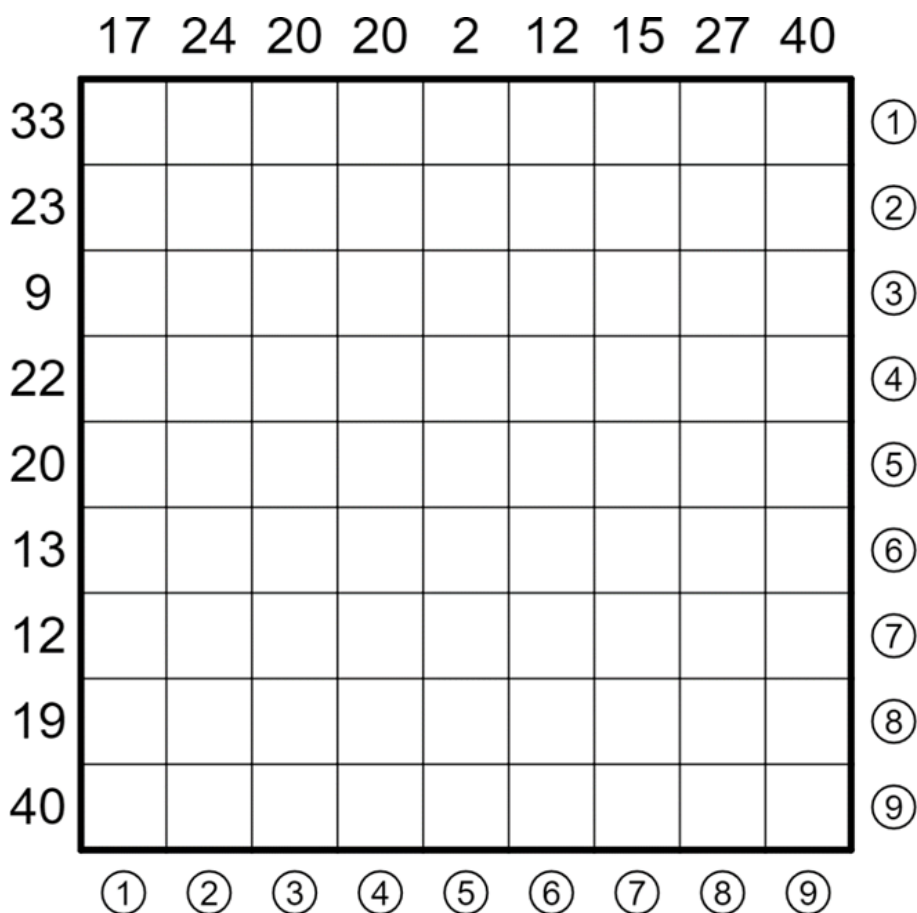


KAKURASU

Kleur enkele vakjes, waarbij de getallen links en boven het diagram aangeven wat de som is van respectievelijk de kolom- en rij-nummers (de getallen in de cirkels onder en rechts van het diagram) van alle gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom.  
 Als bijvoorbeeld het 1e, 3e en 4e vakje in een rij gekleurd zijn, zal de aanwijzing links van die rij dus een 8 moeten zijn, want  $1+3+4=8$ .

KAKURASU

Shade some cells, where numbers left to and above the grid indicate the sum of the column- and row-numbers respectively (the digits in the circles under and to the right of the grid) of all shaded cells in the corresponding row or column.  
 If for example the 1st, 3rd and 4th cells in a row are shaded, the clue to the left of that row must be 8, since  $1+3+4=8$ .

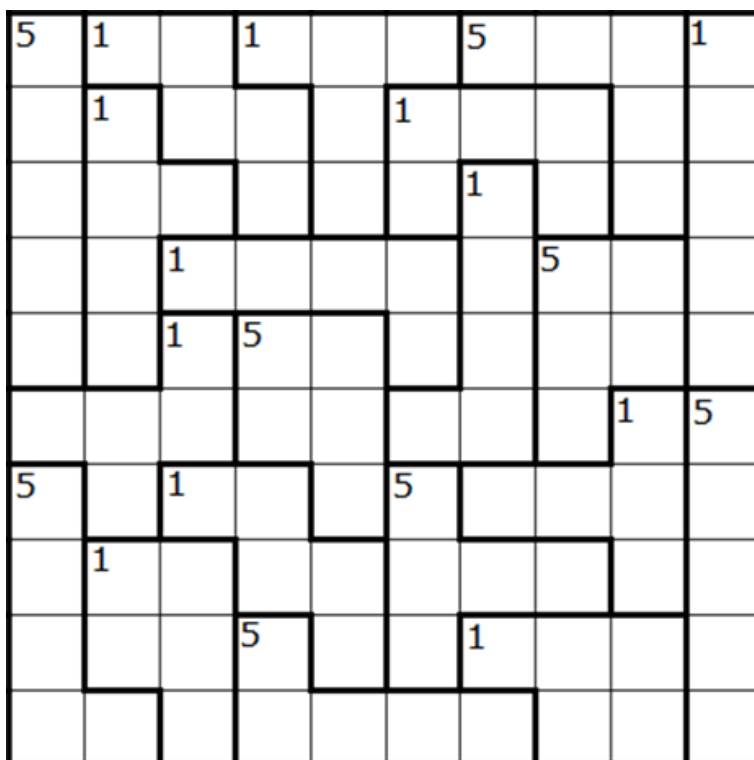


LIAR LOOP

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.





SUDOKU – DISJOINT GROUPS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers mogen niet herhaald worden op dezelfde posities in verschillende 3x3-blokken.

SUDOKU – DISJOINT GROUPS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. No digit can be repeated in the same position in different 3x3 blocks.

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



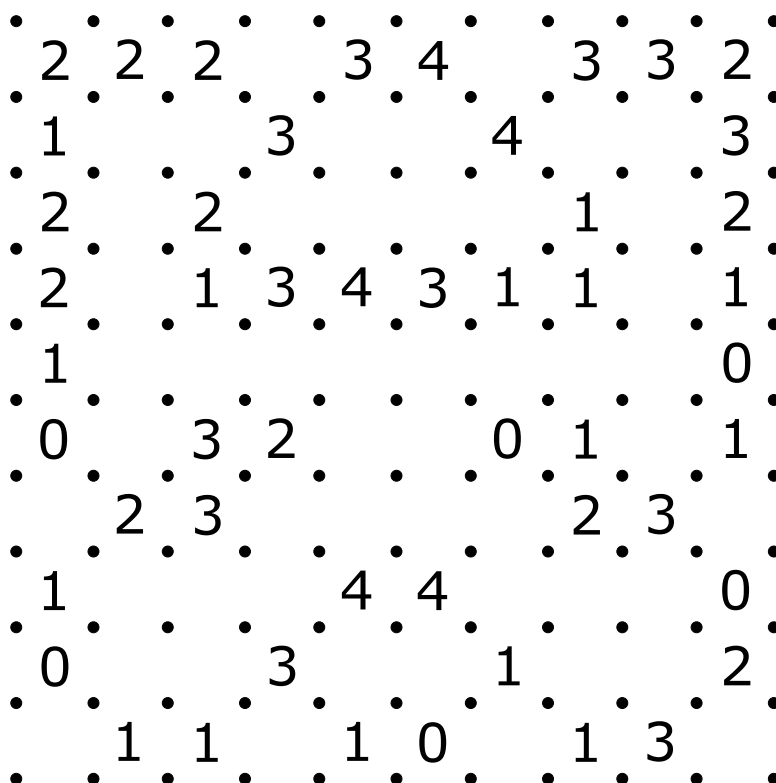
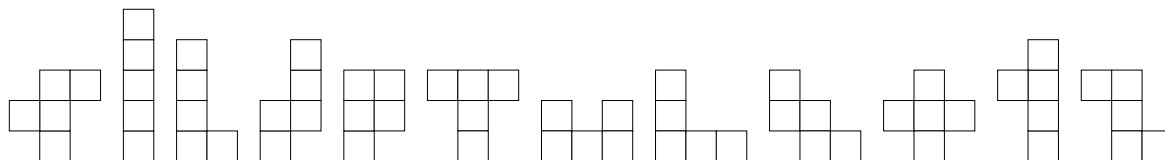
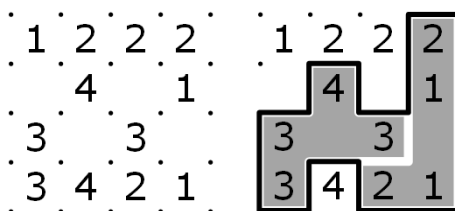


TURNING FENCES – PENTA

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De aanwijzingen geven aan hoeveel bochten de rondweg maakt op de vier omliggende rasterpunten. Binnen de rondweg liggen precies 60 vakjes waarin alle gegeven pentominos geplaatst moeten worden. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.

TURNING FENCES – PENTA

Draw a single closed loop in the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate the number of turns that the loop makes in the four surrounding grid points. The loop encloses exactly 60 cells, in which all the given pentominos have to be placed. Pentominos may be rotated and/or mirrored.

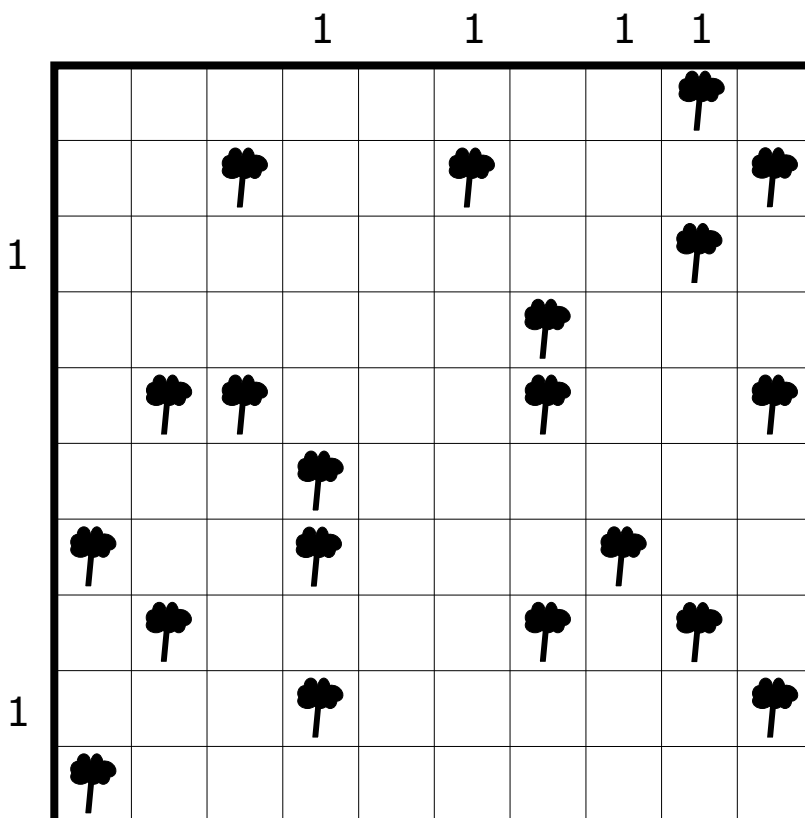


TENTJE-BOOMPJE – ALLE EENTJES

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 – ANTI CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers in gebieden met dezelfde vorm mogen niet herhaald worden; niet binnen hetzelfde gebied en ook niet in een ander gebied met dezelfde vorm (inclusief spiegelen en roteren).

SUDOKU – ANTI CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in areas with the same shape may not repeat; not within the shape itself and also not in the cloned shape. Cloned shapes may be rotated and/or reflected in comparison with their original; they are still considered clones.

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



EILAND

Kleur enkele vakjes, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied (het eiland) vormen. Elke aanwijzing is deel van het eiland, en geeft aan hoeveel witte vakjes kunnen worden bereikt vanaf dat vakje, waarbij vakjes met getallen de doorgang blokkeren.

ISLAND

Shade some cells, such that all remaining white cells forms a single connected area (the island). Each clue is part of the island, and indicates the number of white cells that can be reached from that cell, where numbered cells block the passage.

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



SUDOKU – BATTENBURG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. **Overall** waar twee oneven en twee even cijfers diagonaal tegenover elkaar staan in een schaakbordpatroon is dat aangegeven met een Battenburg markering.

SUDOKU – BATTENBURG

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **Wherever** two odd and two even digits form a 2x2 checkerboard pattern, a Battenburg marking is given.

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



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



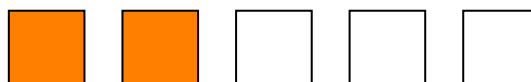
RENKATSU

Verdeel het diagram in een aantal gebieden, zodanig dat elk gebied precies de getallen 1 tot en met de N bevat, waarbij N de grootte van het gebied is.

RENKATSU

Divide the grid into regions, such that each region contains the numbers 1 up to and including N, where N is the amount of cells in that region.

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



SUDOKU – DAVID EN GOLIATH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk grijs gemarkeerd paar cijfers bestaat uit één groot (5-9) en één klein (1-5) cijfer.

SUDOKU – DAVID AND GOLIATH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each marked pair of digits contains exactly one large (5-9) and one small (1-5) digit.

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



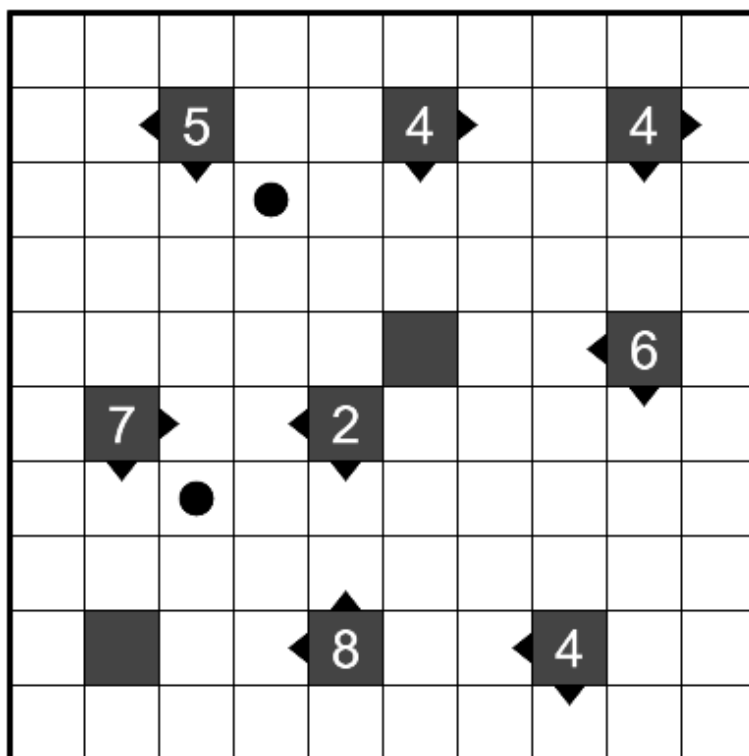


**ZEESLANG**

Teken één enkele slang (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram, die horizontaal en verticaal kronkelt, beginnend en eindigend bij de vakjes met de cirkels. De slang mag zichzelf **alleen diagonaal** raken. Aanwijzingen geven het totale aantal vakjes aan dat wordt bezet door de slang in de aangegeven richtingen. Aanwijzingen gelden tot de rand van het diagram.

**SEA SNAKE**

Draw a single snake (a one cell wide path of coloured cells) in the grid, that wriggles horizontally and vertically and starts and ends in the cells with the circles. The snake may touch itself **only diagonally**. Clues indicate the total count of cells that is occupied by the snake in the indicated directions. Clues cover all cells to the border of the grid.

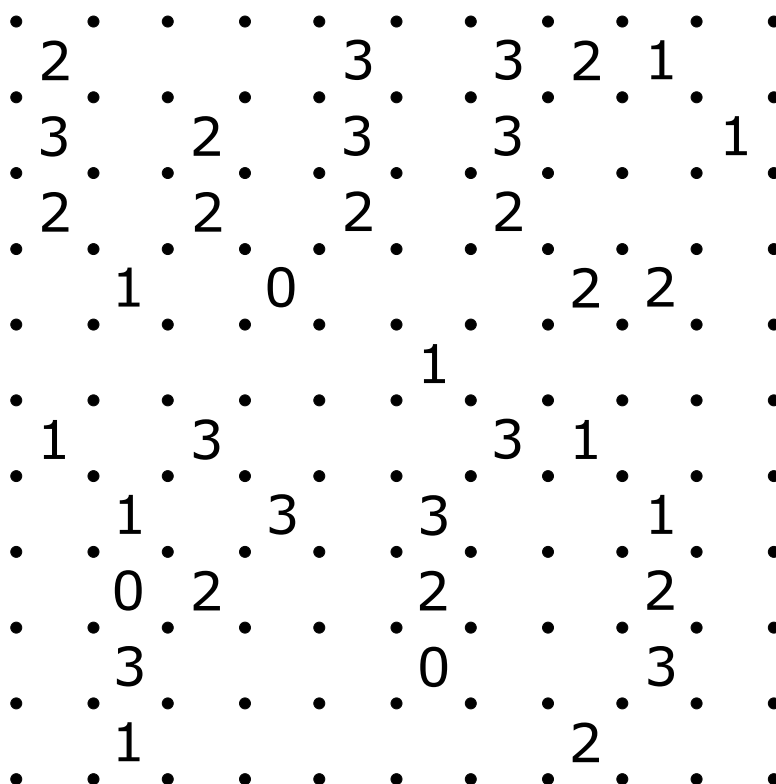


KAMERTJE VERHUREN

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.

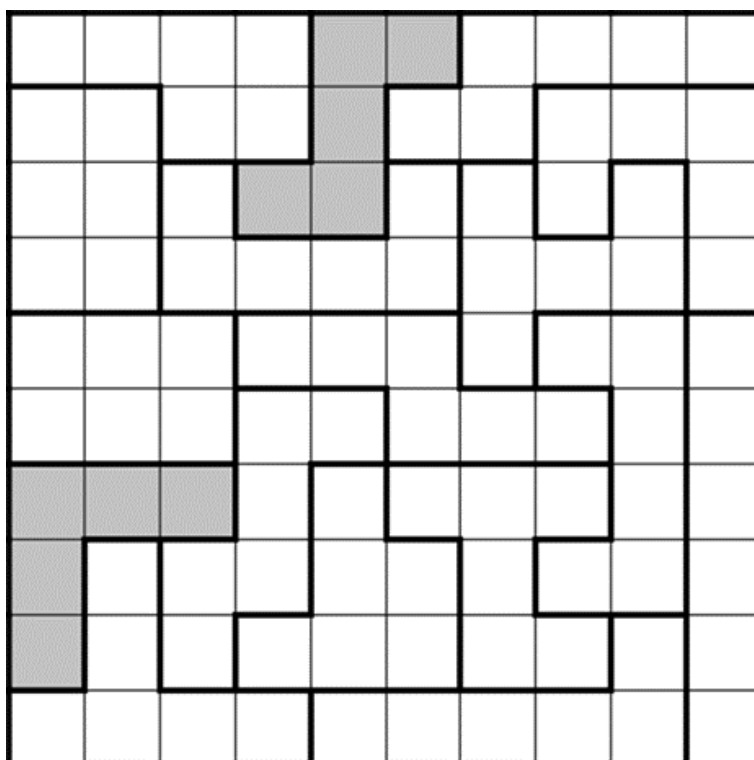


**BELARUSIAN SNAKE**

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. Elke regio bevat precies drie vakjes van de slang. De kop en de staart van de slang bevinden zich in de grijze gebieden.

**BELARUSIAN SNAKE**

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. Every region contains exactly three cells of the snake. The grey regions contain the snake's head and tail.

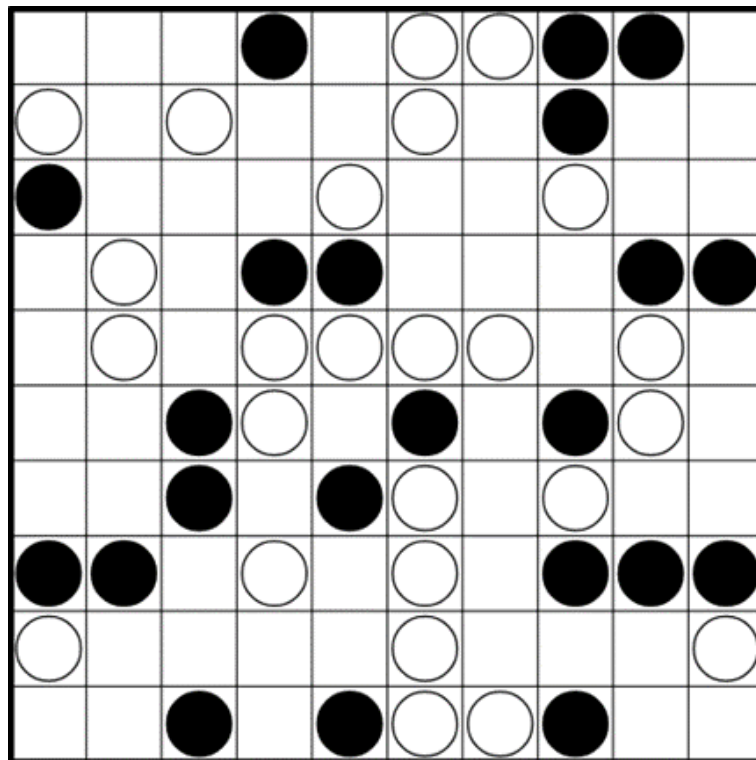


**KUROSHIRO**

Teken door alle cirkels één gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt, zodanig dat tussen twee gelijk gekleurde cirkels geen enkele 90°-bocht zit, en tussen twee verschillend gekleurde cirkels precies één 90°-bocht zit.

**KUROSHIRO**

Draw a single closed loop through all circles in the grid by travelling horizontally or vertically, such that there are no 90° turns between two equally coloured circles, and there is exactly one 90° turn between two differently coloured circles.





SUDOKU – 1-5-9

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het cijfer in kolom 1 geeft aan in welke kolom het cijfer 1 in de betreffende rij wordt geplaatst. De cijfers in kolom 5 en 9 geven datzelfde aan voor de cijfers 5 en 9.

SUDOKU – 1-5-9

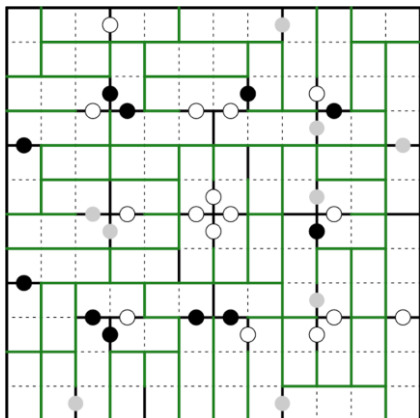
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in column 1 indicate in which column digit 1 is placed in the corresponding row; digits in columns 5 and 9 indicate the same for digits 5 and 9.

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

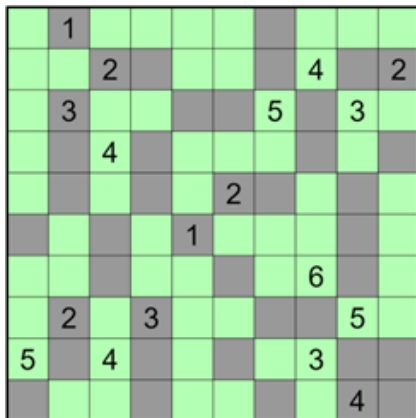


OPLOSSINGEN

#3182  
Voxas



#3183  
Chocolate Banana



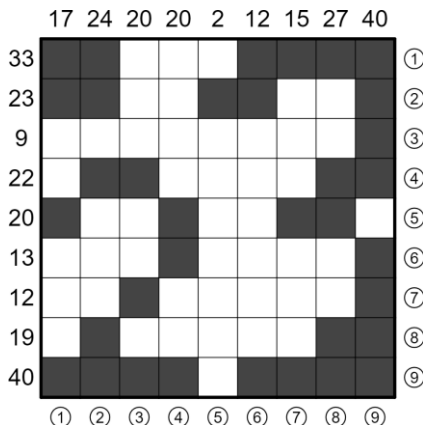
#3184  
Sudoku - Paardensprong

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

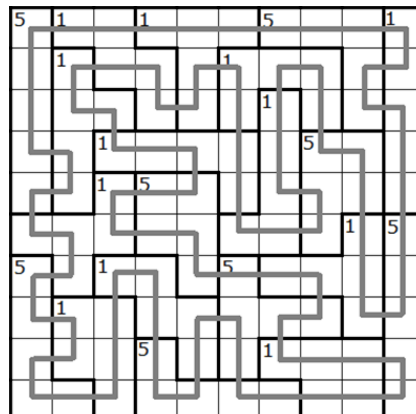
#3185  
Sudoku - Magische Vierkanten

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

#3186  
Kakurasu



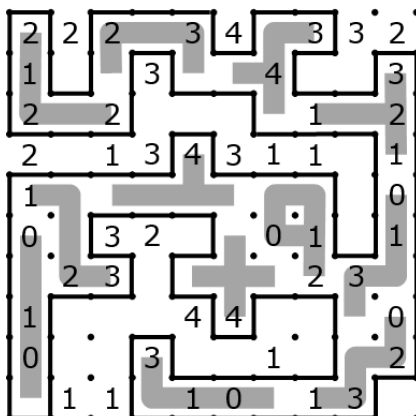
#3187  
Liar Loop



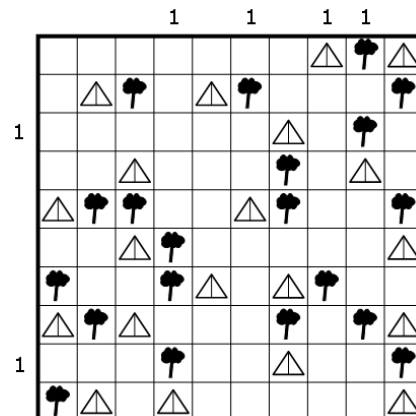
#3188  
Sudoku - Disjoint Groups

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

#3189  
Turning Fences - Penta



#3190  
Tentje-Boompje - Alle eentjes



OPLOSSINGEN

#3191  
Sudoku – Anti Clone

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

#3192  
Eiland

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

#3193  
Sudoku - Battenburg

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

#3194  
Tapa

								1 <sub>1</sub>	
		6			1 <sub>4</sub>				
1 <sub>2</sub>									
				1 <sub>3</sub>					5
	1 <sub>1</sub>								
		1 <sub>4</sub>		1 <sub>3</sub>	1 <sub>5</sub>				
								2 <sub>4</sub>	
	6			2 <sub>3</sub>					
									1 <sub>3</sub>
				1 <sub>4</sub>			5		
		1 <sub>3</sub>							

#3195  
Renkatsu

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

#3196  
Sudoku – David en Goliath

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

#3197  
Zeeslang

		5		4			4		
		7		2			6		
				8			4		

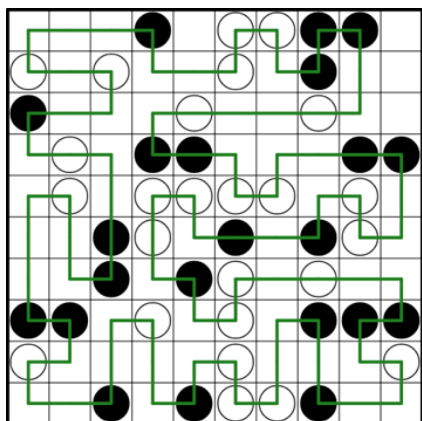
#3198  
Kamertje Verhuren

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

#3199  
Belarusian Snake


OPLOSSINGEN

#3200  
Kuroshiro



#3201  
Sudoku 1-5-9

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