



Puzzelmagazine

December 2023

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-12-23	3399	Canal View	5*	Mark Sweep
4-12-23	3400	Pentomino Kreek	2*	Anneke Grünefeld
5-12-23	3401	Pentomineus	2*	Mark Sweep
6-12-23	3402	Sudoku - Non Consecutive	3*	Yuk Yee Lee Au
7-12-23	3403	Spiral Galaxies	3*	Arvid Baars
8-12-23	3404	Capsules	4*	Richard Stolk
11-12-23	3405	Koburin	2*	Chiel Beenhakker
12-12-23	3406	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee Au
13-12-23	3407	Tentje-Boompje Geeneen	3*	Anneke Grünefeld
14-12-23	3408	Sudoku - Opeenvolgend	3*	Richard Stolk
15-12-23	3409	Tatamibari	4*	Lars Slofstra
18-12-23	3410	Kamertje Verhuren	2*	Mark Sweep
19-12-23	3411	Sterrenslag	2*	Otto Edelenbosch
20-12-23	3412	Sudoku - Even Sandwich	3*	Richard Stolk
21-12-23	3413	Japans Vierkant	5*	Anneke Grünefeld
22-12-23	3414	WCPN-Box - Happy 10	2*	Lennart Muijres
25-12-23	3415	Flats	2*	Arvid Baars
26-12-23	3416	Sudoku - Chaos	3*	Richard Stolk
27-12-23	3417	Tapa - Aqre	3*	Chiel Beenhakker
28-12-23	3418	Slang - Loop	4*	Anneke Grünefeld
29-12-23	3419	Sudoku - Battenburg	5*	Bram de Laat



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.

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

By Mark Sweep



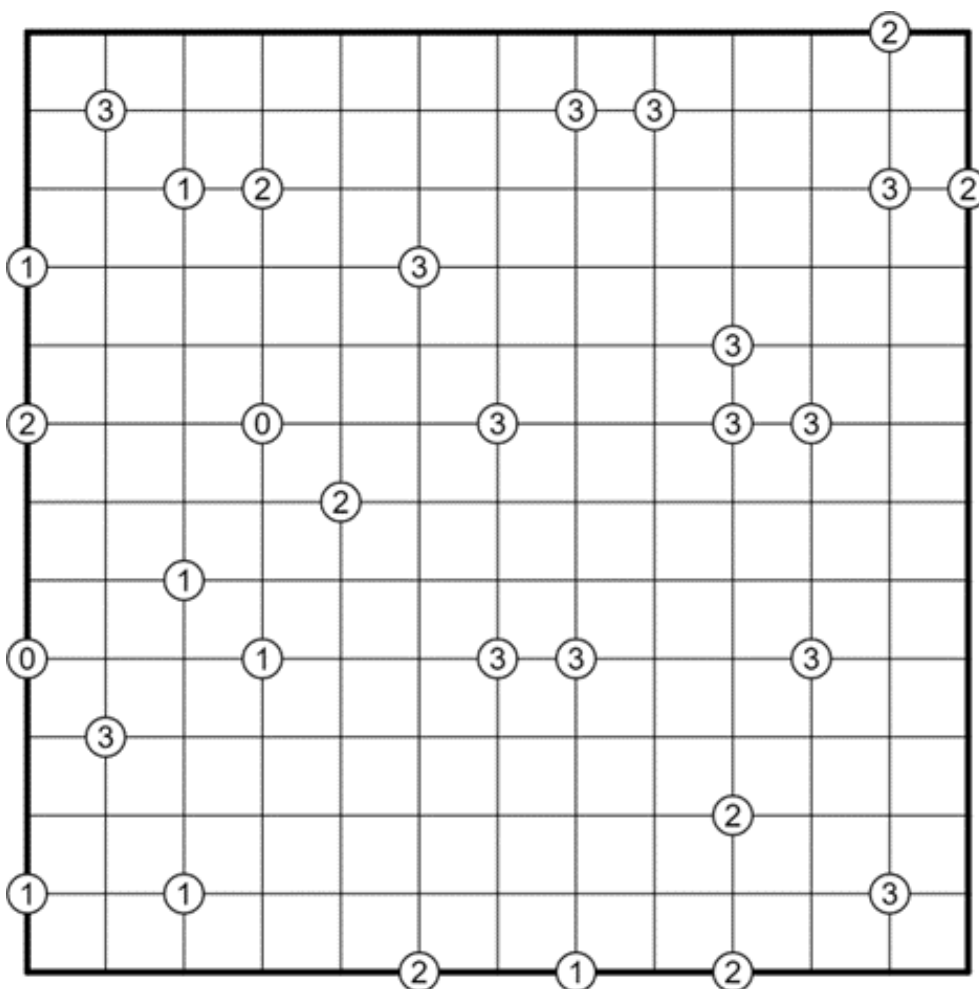
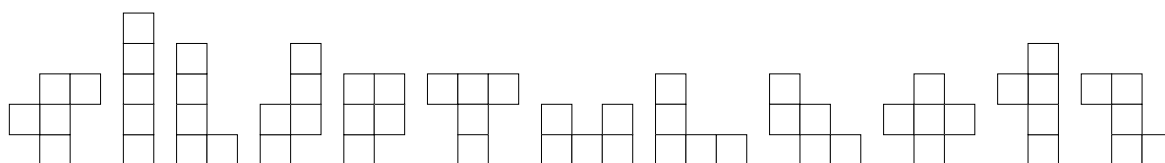
Puzzle ID: #3399

PENTOMINO KREEK

Plaats alle gegeven pentominos in het diagram, zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. De pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Alle overgebleven witte vakjes (de kreek) staan horizontaal of verticaal met elkaar in verbinding. Een cijfer in een rondje geeft aan hoeveel van de omringende vakjes gekleurd moeten worden.

PENTOMINO CREEK

Place all given pentominos in the grid, such that they don't touch each other, not even diagonally. The pentominos may be rotated and/or mirrored. All remaining white cells (the creek) are orthogonally connected to each other. A digit in a circle indicates the number of the surrounding cells that must be shaded.



By Anneke Grünefeld



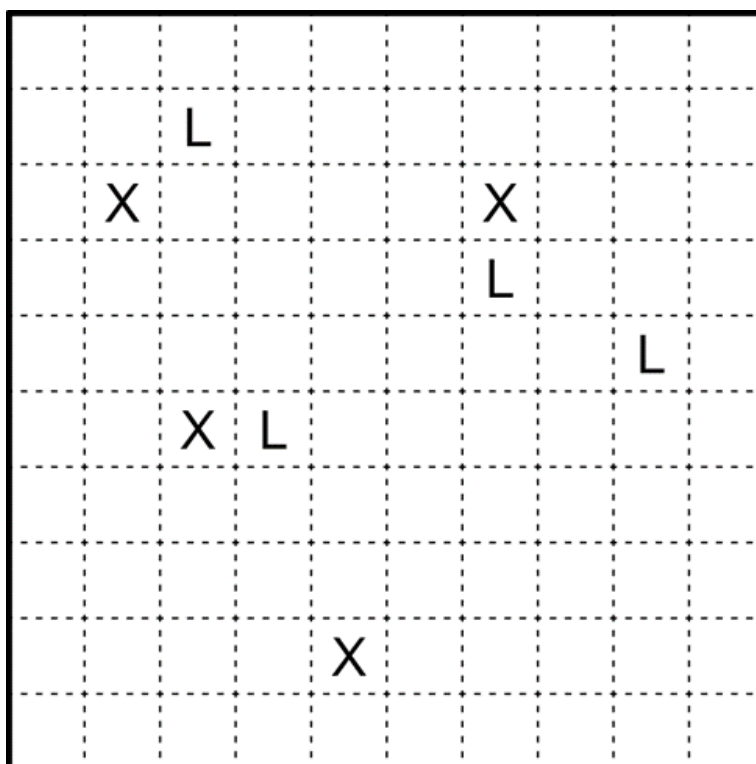
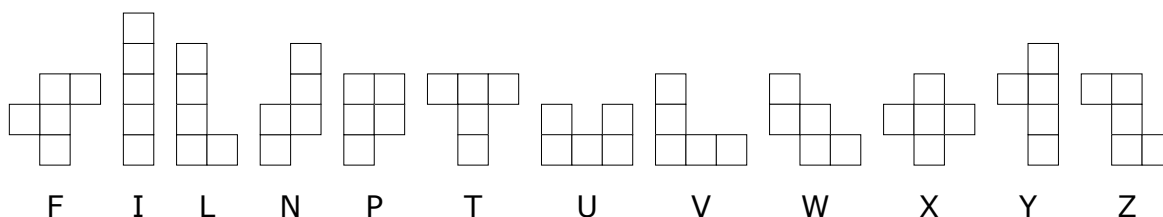
Puzzle ID: #3400

PENTOMINEUS

Verdeel het diagram in pentominos zodat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentominos mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentominos met dezelfde vorm kunnen **meer dan eens** gebruikt worden, maar mogen elkaar dan alleen **diagonaal raken**. De gegeven letters, zijn elk onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter. Pentominos mogen meerdere gegeven letters bevatten.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that every cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may be used **more than once**, but may touch each other **only diagonally**. The given letters are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain more than one letter.



SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes kunnen geen twee opeenvolgende cijfers bevatten.

SUDOKU – NON CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 in each row, column and 3x3 block. Horizontally and vertically adjacent cells cannot contain consecutive digits.

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

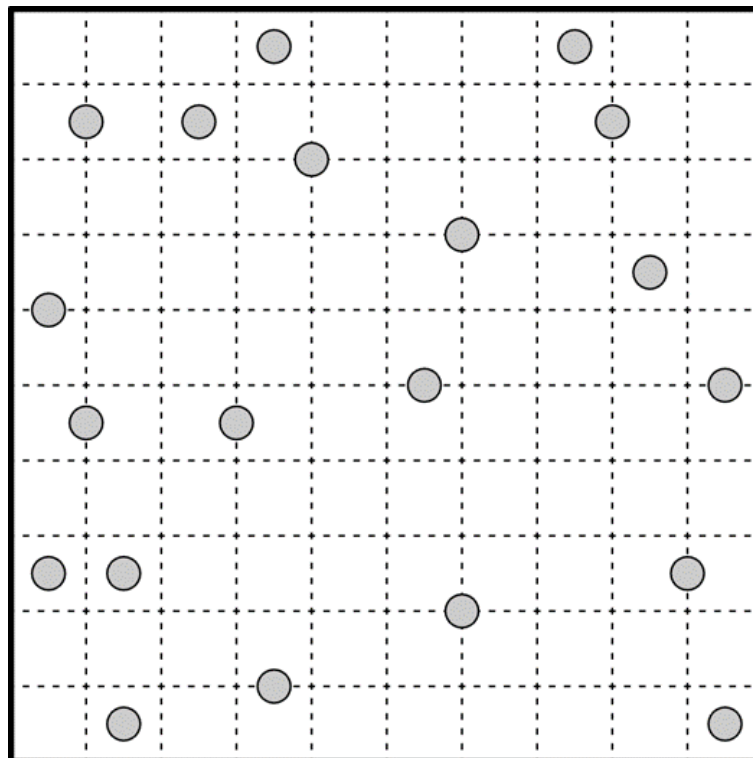


SPIRAL GALAXIES

Verdeel het diagram in gebieden (sterrenstelsels) met rotatiesymmetrie. Elk vakje hoort bij één sterrenstelsel en elk sterrenstelsel bevat precies één cirkel die het draaipunt aangeeft.

SPIRAL GALAXIES

Divide the grid into regions (galaxies) with rotational symmetry. Each cell belongs to exactly one galaxy, and each galaxy has exactly one circle indicating its center of rotation.

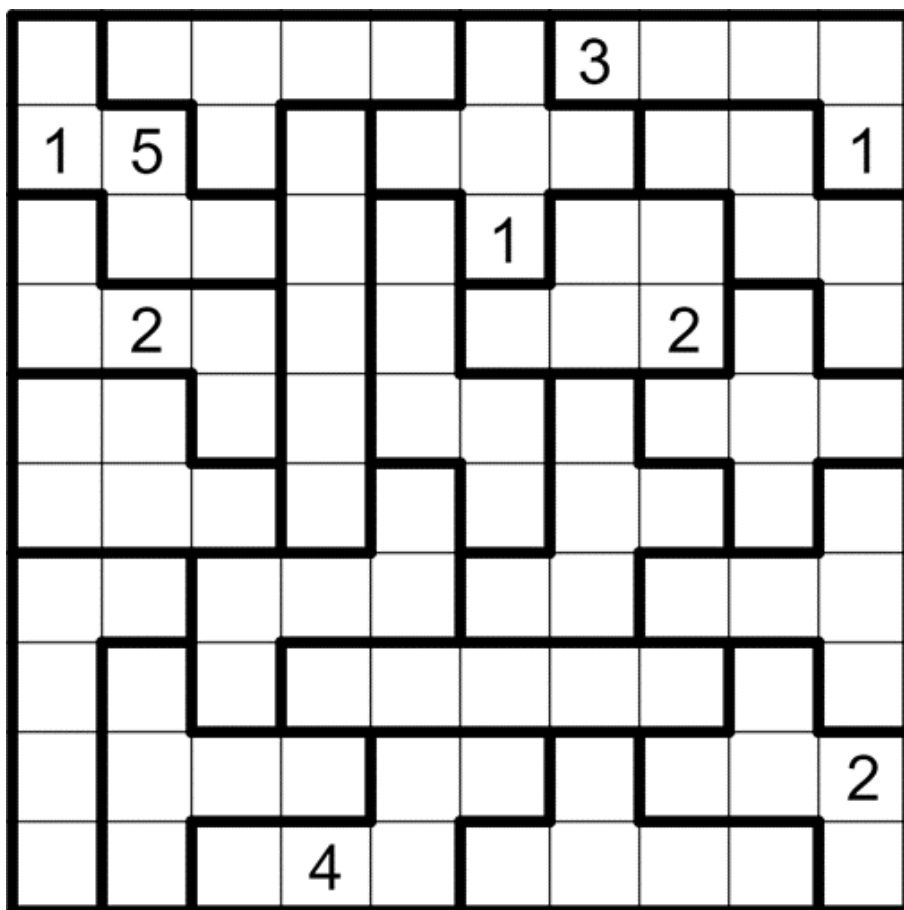


CAPSULES

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elk vetomrand gebied. Gelijke cijfers kunnen elkaar niet raken, **ook niet diagonaal**.

CAPSULES

Place the digits 1-5 exactly once in every bold outlined area. Equal digits never touch each other, **not even diagonally**.

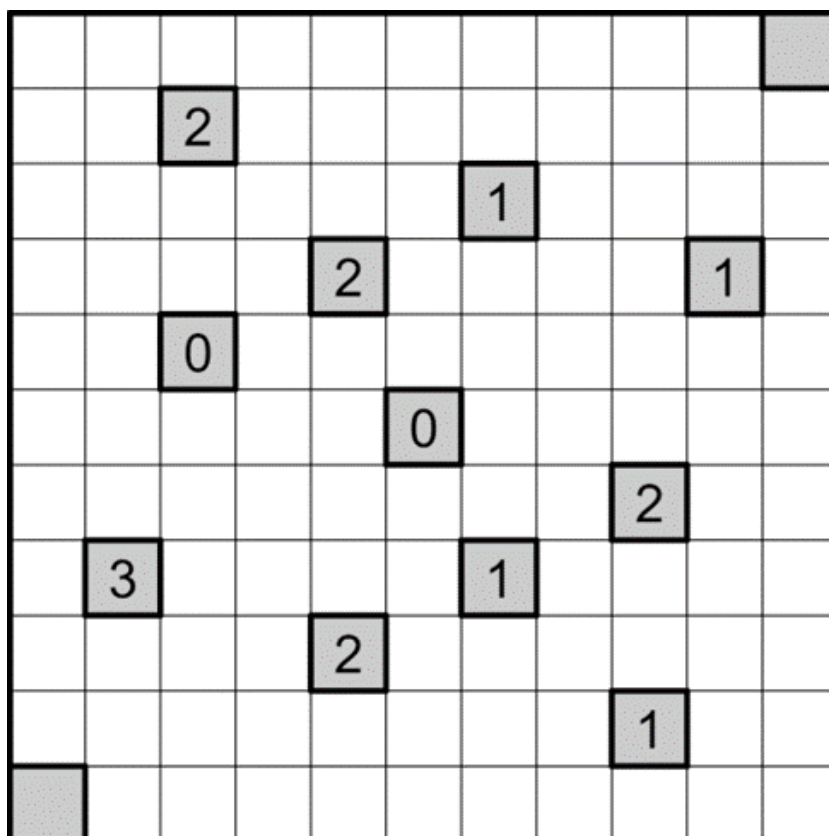


KOBURIN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg kan worden getekend door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven het aantal gekleurde vakjes aan in de direct aangrenzende cellen van het betreffende vakje, waarbij vakjes met aanwijzingen niet kunnen worden gekleurd, en er ook geen rondweg doorheen loopt.

KOBURIN

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that a single closed loop can be drawn through all remaining white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the number of shaded cells in the cells orthogonally adjacent to the clue, where clue cells cannot be shaded nor travelled through by the loop.





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.

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

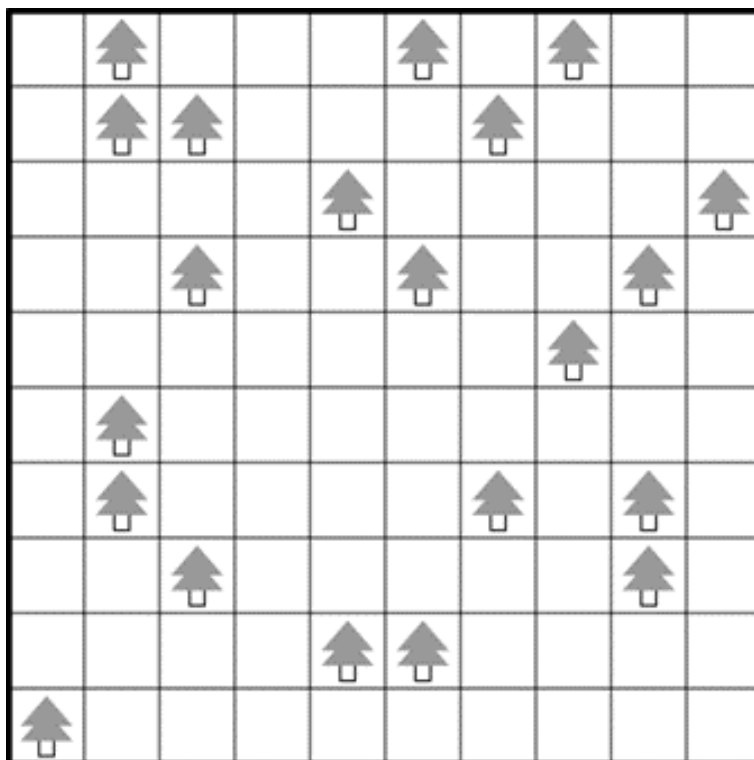


TENTJE-BOOMPJE – GEENEEN

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.
Geen enkele rij of kolom bevat precies één tent!

TENTS – NO ONE

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.
No row or column may contain exactly one tent!



By Anneke Grünefeld



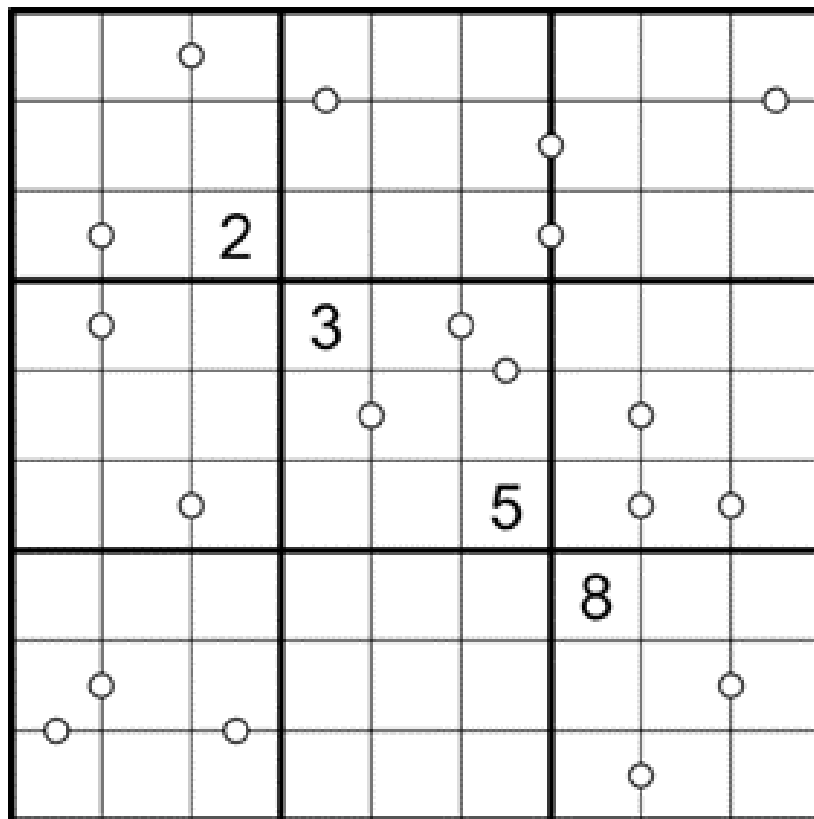
Puzzle ID: #3407

SUDOKU – OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waarbij het verschil tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers 1 bedraagt, is dat aangegeven met een rondje

SUDOKU – CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **All** horizontally and vertically neighbouring digits with a difference of 1 are marked with a circle.

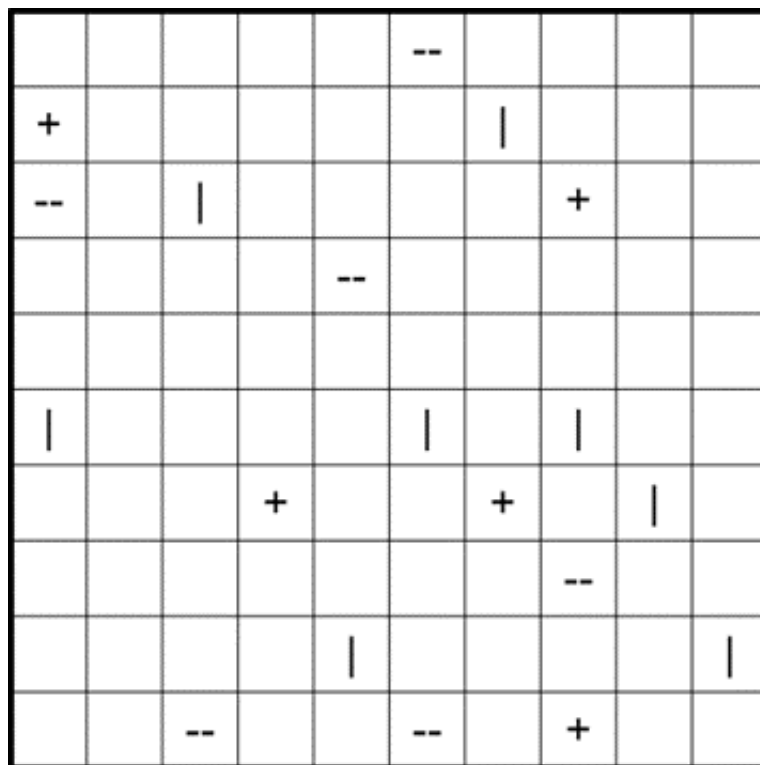


TATAMIBARI

Verdeel het diagram in rechthoekige regio's. Elke regio bevat precies één cel met een symbool: +, -- of |. Een regio met een + moet vierkant zijn. Als een regio een -- bevat, moet de breedte van de regio groter zijn dan de hoogte. Als een regio een | bevat, moet de hoogte van de regio groter zijn dan de breedte. Vier regio's kunnen nooit samen één gemeenschappelijk hoekpunt hebben.

TATAMIBARI

Divide the grid into rectangular regions. Each region contains one cell with a symbol: +, -- or |. A region with a + must be a square. If a region contains a --, the region's width must be greater than its height. If a region contains a |, the region's width must be less than its height. Four regions cannot share the same corner.

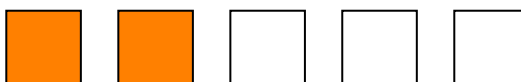
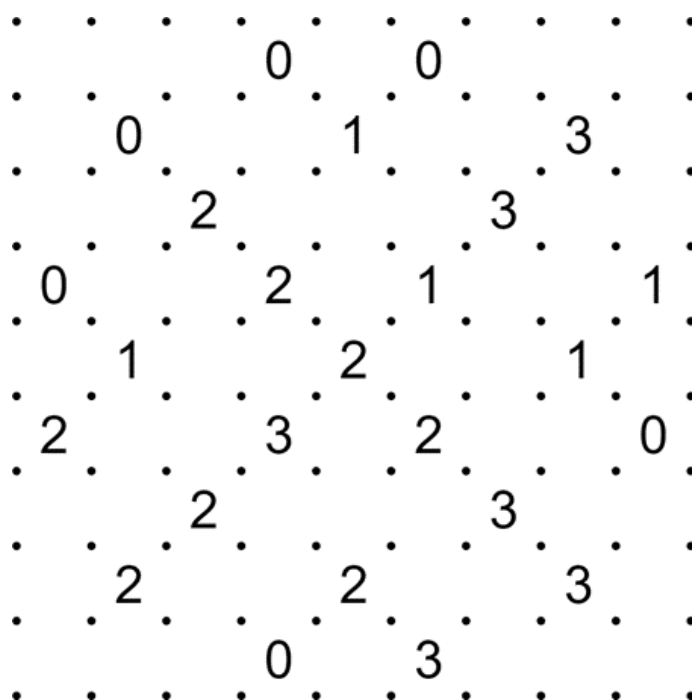


KAMERTJE VERHUREN

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.

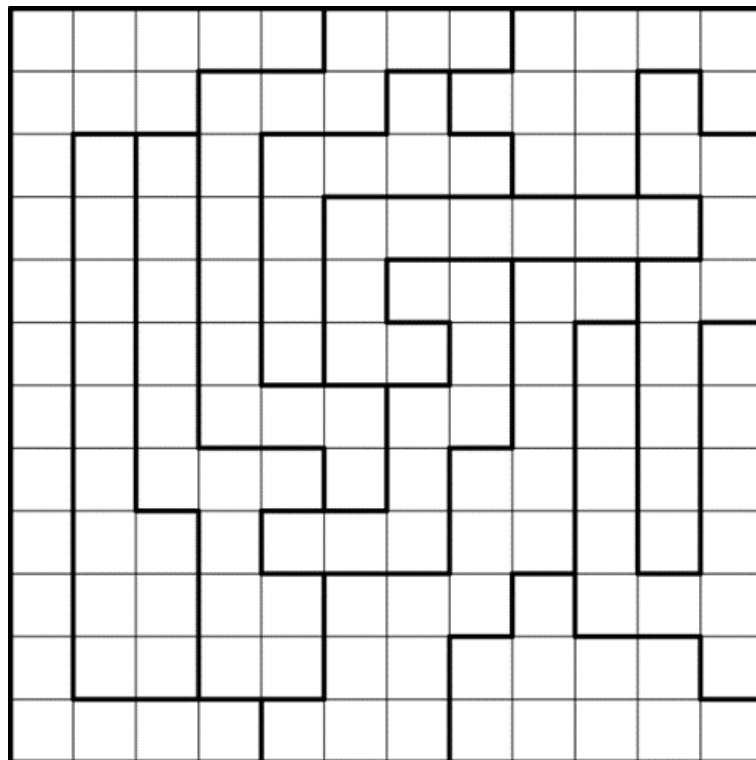


STERRENSLAG

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.



SUDOKU – EVEN SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven alle cijfers aan die in de betreffende rij of kolom aan beide kanten even buurcijfers hebben. Een streepje betekent dat geen enkel cijfer aan deze voorwaarde voldoet. De aanwijzingen staan in oplopende volgorde en niet per se in de volgorde van het diagram.

SUDOKU – EVEN SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate all the digits that have even digits neighbouring them on both sides in the corresponding row or column. A dash implicates that no digits meet this requirement. Clues are given in ascending order and not necessarily in the order in which they appear in the grid.

		3		1		2		3																																																																																												
		8	5	5	3	3	9	-	8	5																																																																																										
1	5	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">7</td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">9</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">2</td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">5</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">3</td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">7</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: right; padding-right: 10px;">4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																															1								7	9			3							6									2	9					5				3	5							7			4										4								
		1																																																																																																		
7	9			3																																																																																																
	6																																																																																																			
2	9					5																																																																																														
3	5							7																																																																																												
	4																																																																																																			
	4																																																																																																			





JAPANS VIERKANT

Plaats cijfers 1-9 in een aantal vakjes. In een rij of kolom komt elk cijfer maximaal één keer voor. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van aaneengesloten blokken cijfers in de betreffende rij of kolom. De verschillende blokken zijn gescheiden door ten minste één leeg vakje.

JAPANESE SUMS

Place digits 1–9 into some cells such that no digit is repeated within a row or column. Clues outside the grid indicate the sums of contiguous blocks of digits in the respective row or column. Blocks have to be separated by at least one empty cell.

3			11		1						
9		9	5	8	4			2	9	14	
8	16	4	8	17	30	14	23	8	18	15	
7	16	8	15	5	6	1	20	25	3	5	

16	10	11										
10	15	5										
2	9	9	14									
15	6	15										
8	7	3	6									
	20	11										
3	13	8										
7	15	4	6									
14	2	11										
6	1	22										
7	25	10	1									



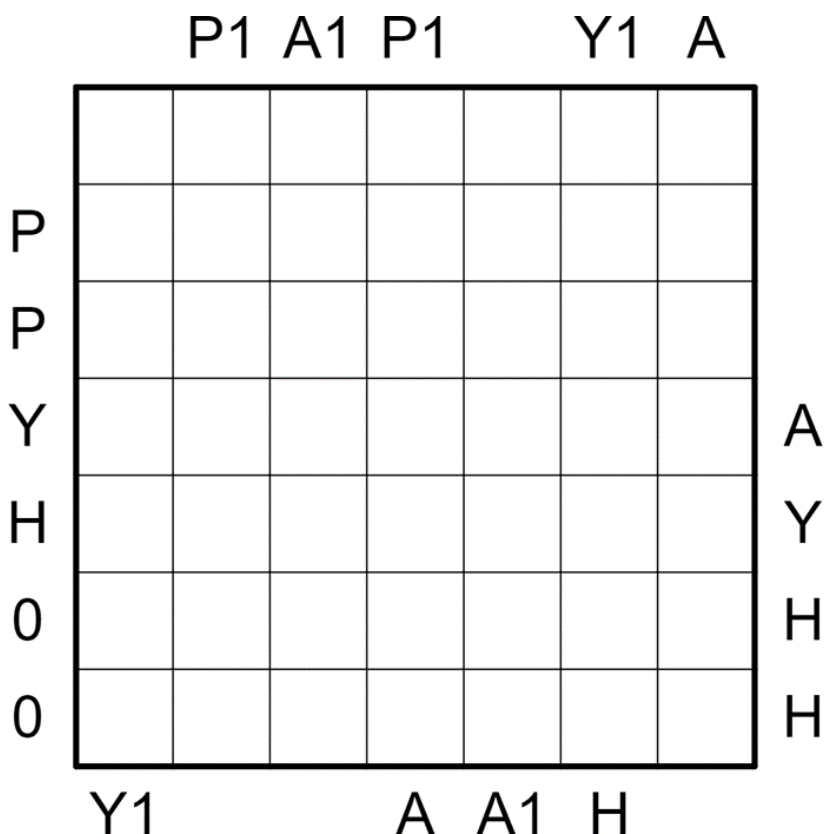


WCPN BOX – HAPPY 10

Plaats de letters en cijfers HAPPY 10 precies één keer in elke rij en kolom. De P komt dus steeds twee maal voor. 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 – HAPPY 10

Place the letters and digits HAPPY 10 exactly once in every row and column. So the P occurs two times. Clues outside the grid indicate the first letter and/or digit in that row or column as seen from that direction.



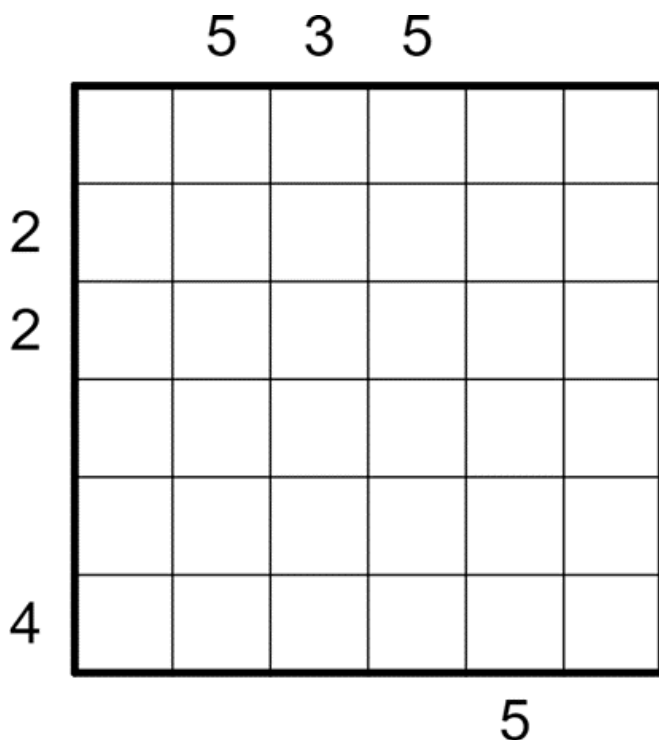


FLATS

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom. 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.

SKYSCRAPERS

Place the digits 1-6 exactly once in every row and column. 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.

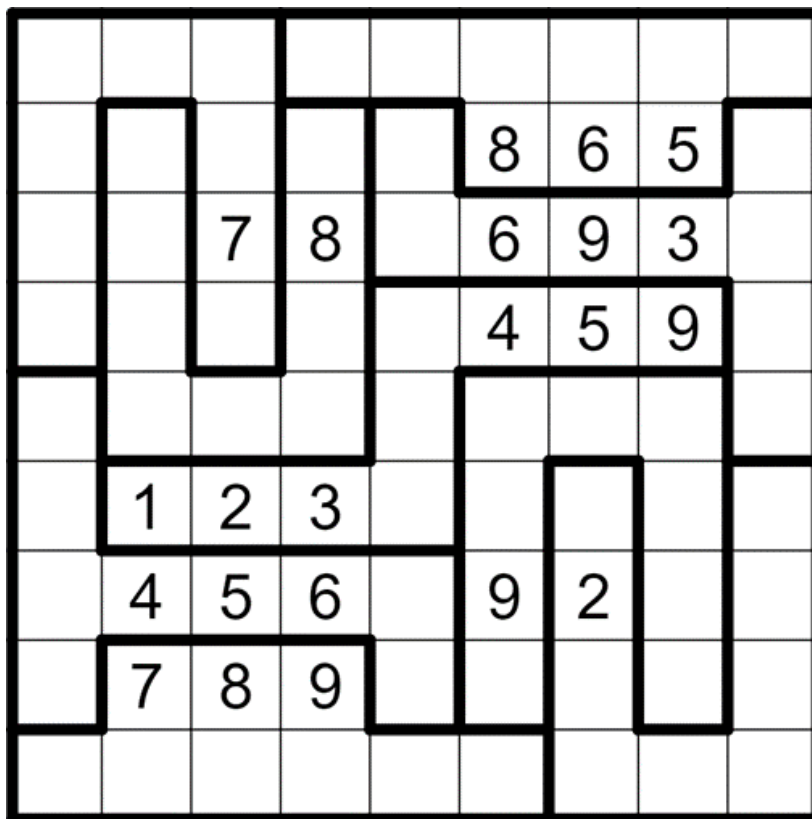


SUDOKU – CHAOS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied.

SUDOKU – IRREGULAR

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined region.



TAPA - AQRE

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. Er mag nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn.

TAPA - AQRE

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. Nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded.

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



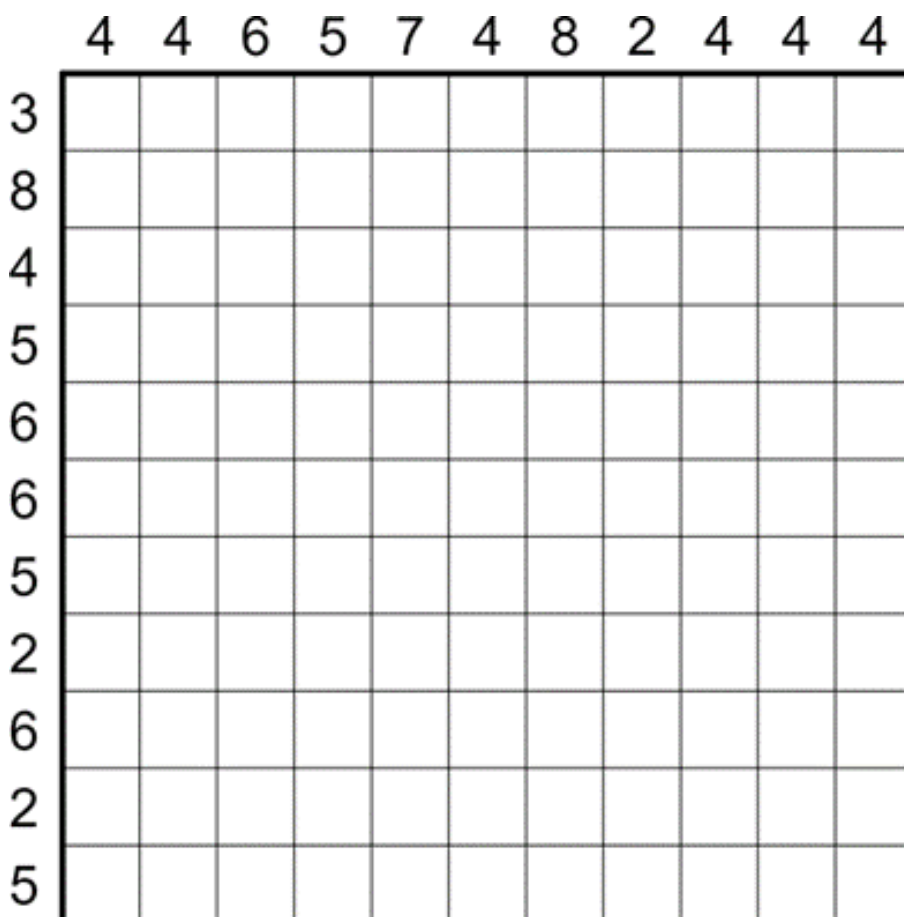


SLANG – LOOP

Teken een slang (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram, waarvan kop en staart aan elkaar zitten. De slang kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel vakjes in de betreffende rij of kolom bezet zijn door de slang.

SNAKE – LOOP

Draw a snake (a one cell wide coloured path) in the grid, whose head and tail are orthogonally connected. The snake wiggles horizontally and vertically, but never touches itself, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of cells occupied by the snake in the corresponding row or column.



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

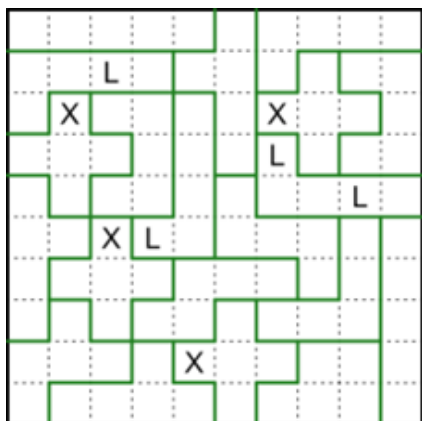
Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. **Wherever** two odd and two even digits form a 2x2 checkerboard pattern, a Battenburg marking is given.

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

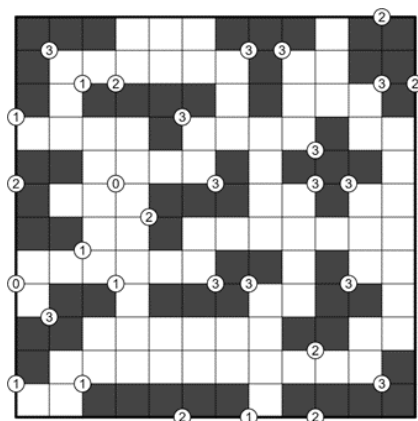


OPLOSSINGEN

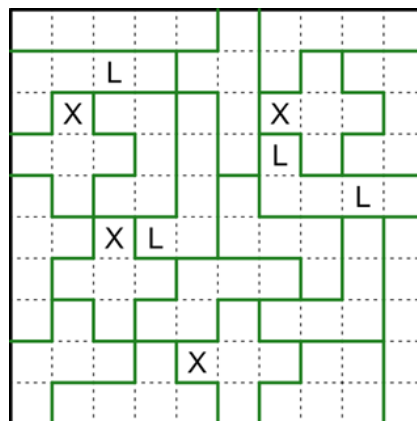
#3399
Canal View



#3400
Pentomino Kreek



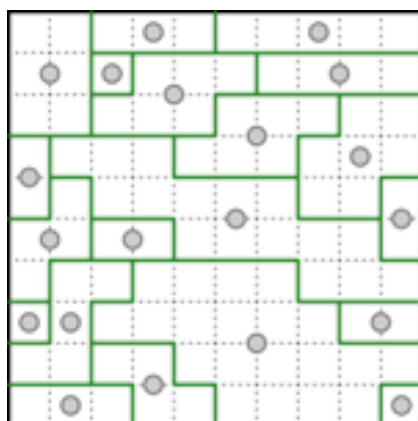
#3401
Pentomineus



#3402
Sudoku - Non Consecutive

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

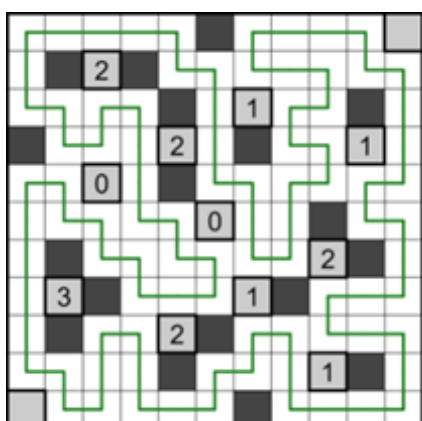
#3403
Spiral Galaxies



#3404
Capsules

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

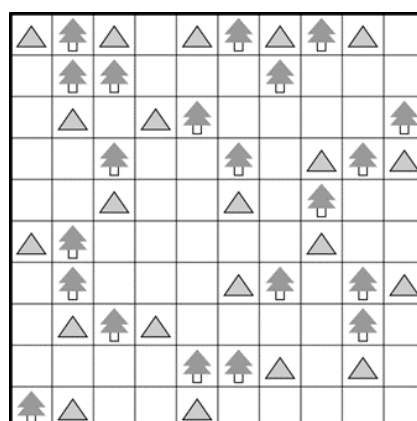
#3405
Koburin



#3406
Sudoku - Pole Position

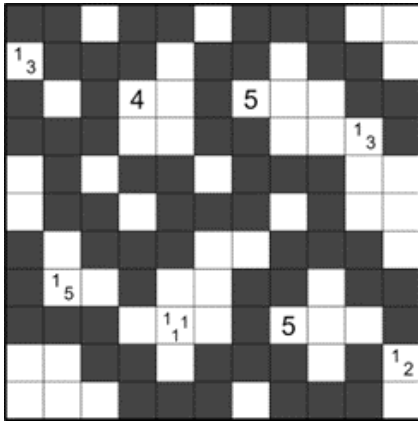
1	5	7	2	4	9	6	3	8
4	2	6	1	3	8	7	9	5
8	3	9	5	6	7	4	1	2
5	6	3	7	1	4	2	8	9
2	1	4	8	9	6	3	5	7
7	9	8	3	2	5	1	6	4
3	4	1	9	8	2	5	7	6
9	7	2	6	5	3	8	4	1
6	8	5	4	7	1	9	2	3

#3407
Tentje-Boompje - Geeneen

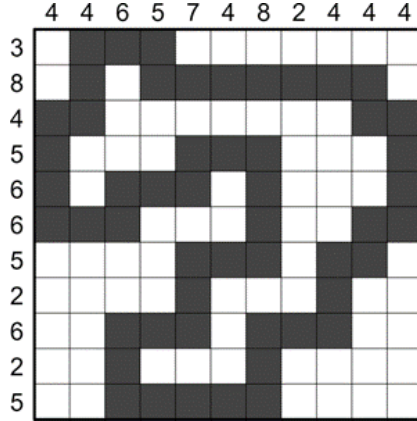


OPLOSSINGEN

#3417
Tapa - Aqre



#3418
Slang - Loop



#3419
Sudoku - Battenburg

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