



Puzzelmagazine

Februari 2024

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

Datum	Nummer	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
1-02-24	3443	Sudoku - Sandwich	3*	Richard Stolk
2-02-24	3444	Tatamibari	4*	Lars Slofstra
5-02-24	3445	Recht naar huis toe	2*	Saskia Benedictus
6-02-24	3446	Kuromasu	3*	Mark Sweep
7-02-24	3447	Sudoku - X-Sommen	3*	Richard Stolk
8-02-24	3448	Japans Vierkant	4*	Anneke Grünefeld
9-02-24	3449	Litherslink	5*	Reinier Schmiermann
12-02-24	3450	Sashigane	2*	Chiel Beenhakker
13-02-24	3451	Sudoku - Clone	3*	Yuk Yee Lee Au
14-02-24	3452	Gemini Loop	3*	Wilbert Zwart
15-02-24	3453	Sudoku - HiLo Odd/Even	4*	Richard Stolk
16-02-24	3454	Pentomineus	4*	Mark Sweep
19-02-24	3455	Kurotto	2*	Chiel Beenhakker
20-02-24	3456	Rail Pool	3*	Bram de Laat
21-02-24	3457	Genummerde Pijlen	3*	Anneke Grünefeld
22-02-24	3458	Aquapelago	3*	Bram de Laat
23-02-24	3459	Sudoku - MiniMax	4*	Richard Stolk
26-02-24	3460	Sudoku - Round Off	3*	Richard Stolk
27-02-24	3461	Pentapa	4*	Richard Stolk
28-02-24	3462	Sudoku - Coast To Coast	2*	Richard Stolk
29-02-24	3463	Nemo	2*	Bram de Laat



SUDOKU – SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som van de cijfers aan die tussen het cijfer 1 en het cijfer 9 worden geplaatst in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU – SANDWICH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the digits that have to be placed between the digit 1 and the digit 9 in that row or column.

	11		2		6		8		16		10
16											
8											
18			1								
20				2							
26											
21								3			
12										4	
20											
16											

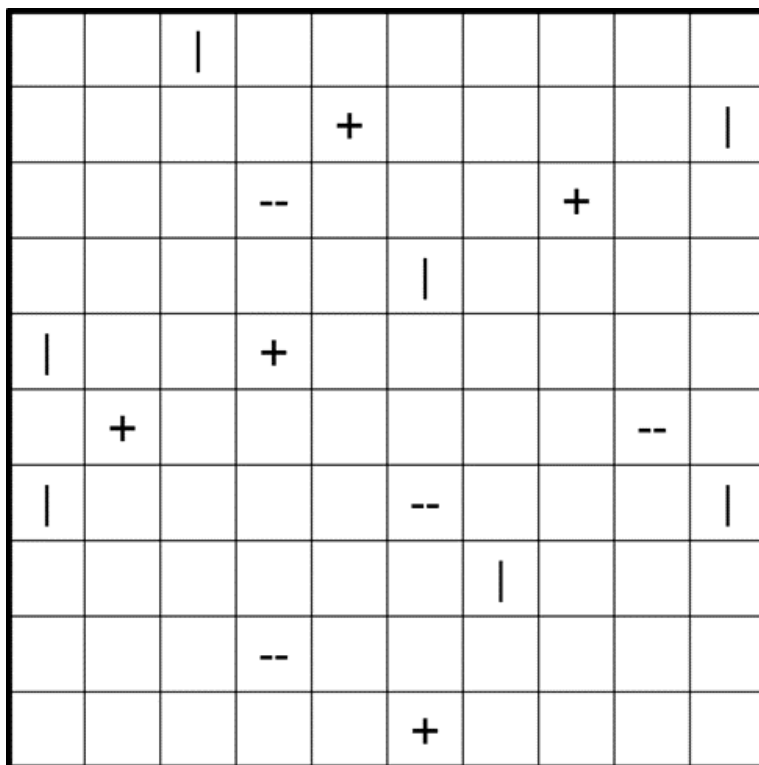


TATAMIBARI

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.



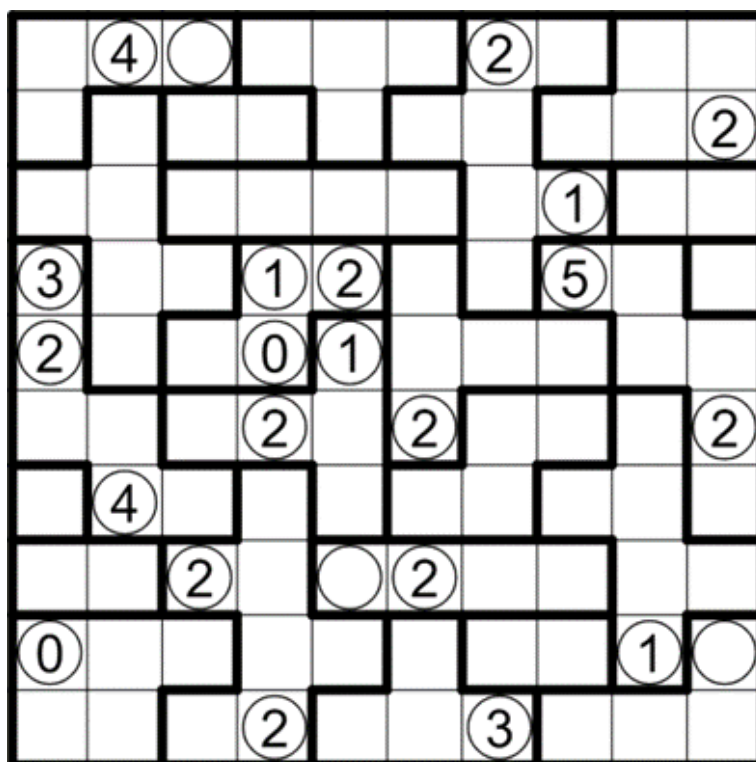


RECHT NAAR HUIS TOE

Verplaats sommige van de cirkels in een rechtlijnige horizontale of verticale beweging, zodanig dat elk vetomrand gebied precies één cirkel bevat. De banen van verschillende cirkels mogen elkaar niet kruisen of overlappen. Een aanwijzing in een cirkel geeft aan hoeveel vakjes de cirkel moet verplaatsen, waarbij cirkels zonder cijfer elk willekeurig aantal vakjes kunnen verplaatsen, ook nul.

STRAIGHT HOME

Move some of the circles in a straight line and horizontal or vertical direction, such that each bold outlined region contains exactly one circle. The tracks of different circles may not cross or overlap each other. A clue in a circle indicates how many cells a circle must move, where circles without clues may move any number of cells, including none.

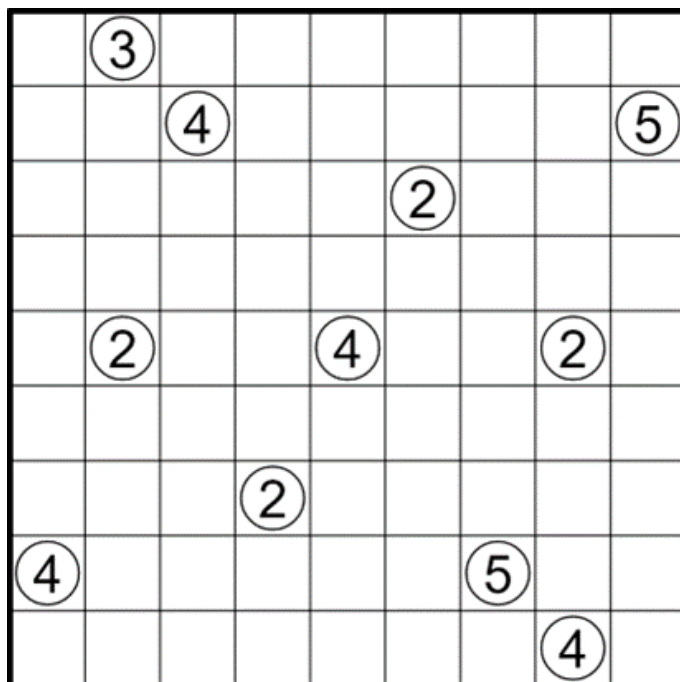


KUROMASU

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 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 indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically - from that cell, **including** the cell itself.



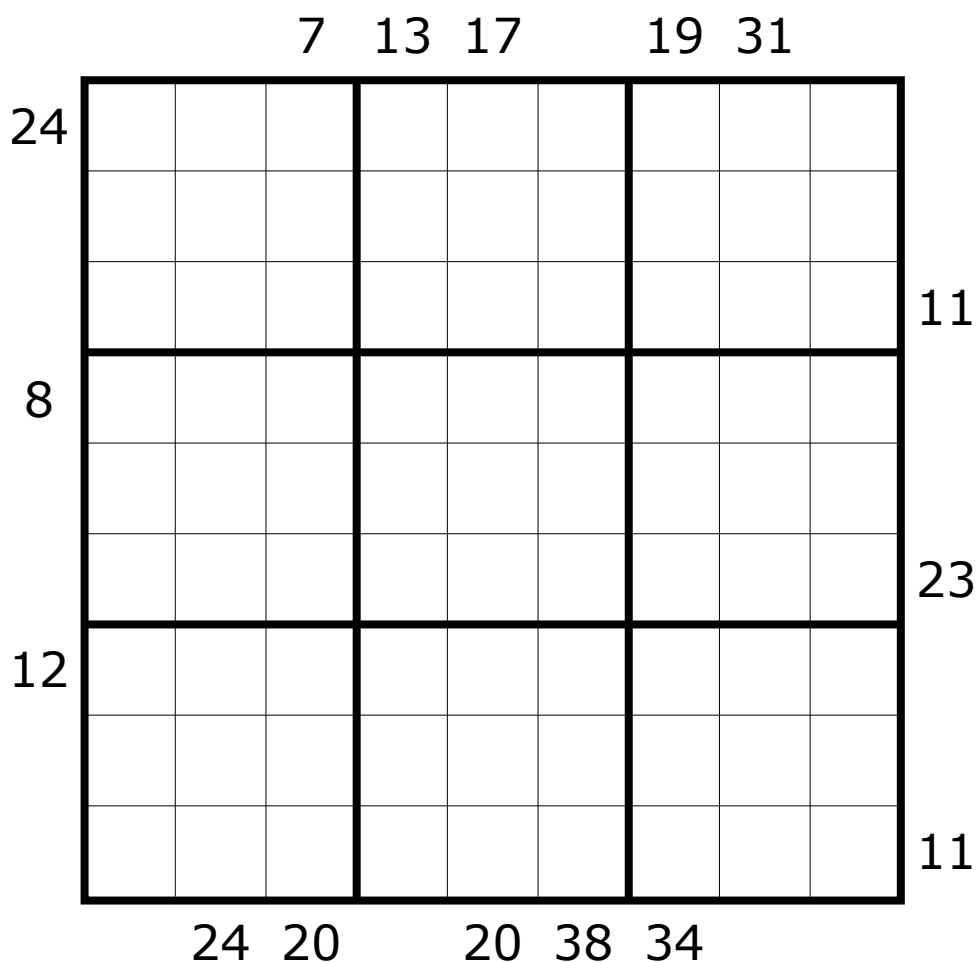


SUDOKU – X-SOMMEN

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

SUDOKU – 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 in the corresponding direction. X is the first digit in the corresponding direction.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #3447

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.

					5		8			
	14	16	4	21	11	5	26	8	9	14
	15	20	27	4	6	18	4	9	10	8
	9	2	2	9	13	6	3	7	22	15
17	4	22								
8	19	9								
	17	13								
	21	18								
	17	6	4							
	17	20	6							
4	4	8	11							
	19	12	13							
	9	12								
	11	29								



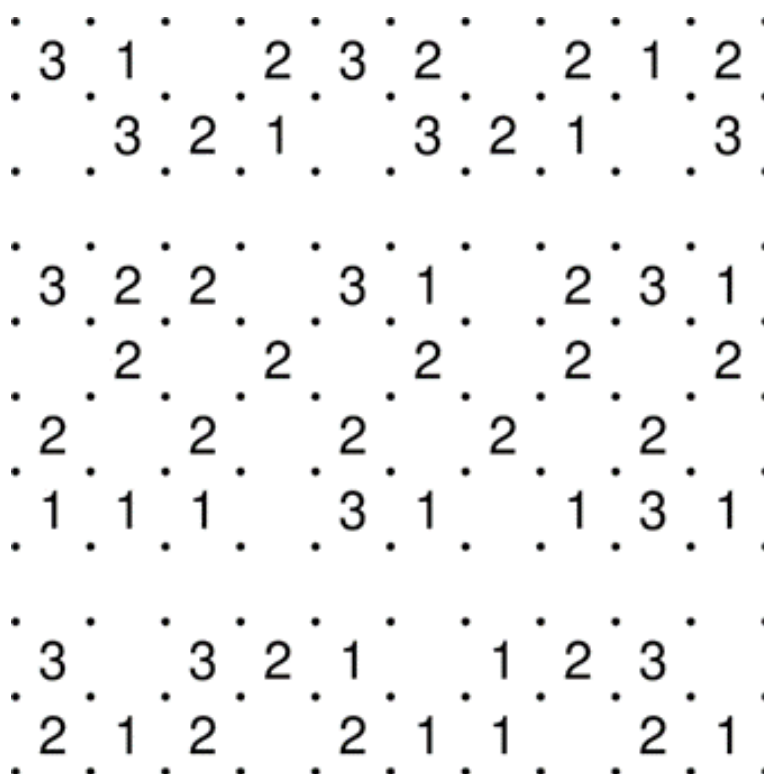


LITHERSLINK

Teken vanuit elk punt óf 1, óf 3, óf 4 (maar nergens 2) lijnstukken naar de horizontale of verticale burens, zodanig dat er meerdere netwerken van lijnen ontstaan. Elk punt is zodoende ófwel een eindpunt ófwel een punt waarin een vertakking plaatsvindt, maar er ontstaat dus nergens een gesloten rondweg. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel lijnstukken zich direct naast, onder of boven die aanwijzing bevinden.

LITHERSLINK

Draw either 1, ór 3, ór 4 (but never 2) line segments from each dot to orthogonally adjacent dots, such that multiple networks of lines are created. Each dot hence is either an endpoint, or a branching point, but closed loops cannot occur anywhere. The clues in the grid indicate how many line segments can be found directly beside, under or above the clue.

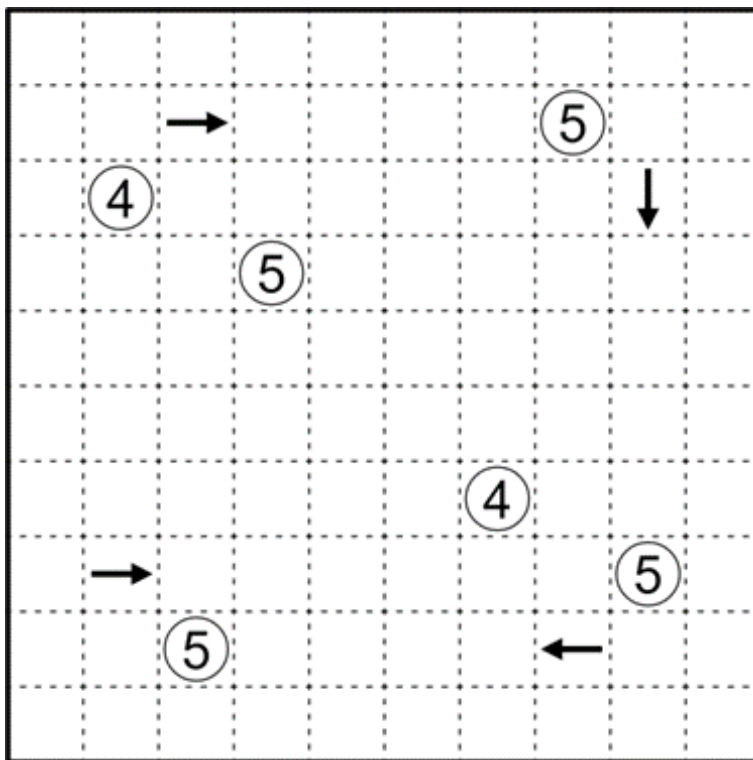
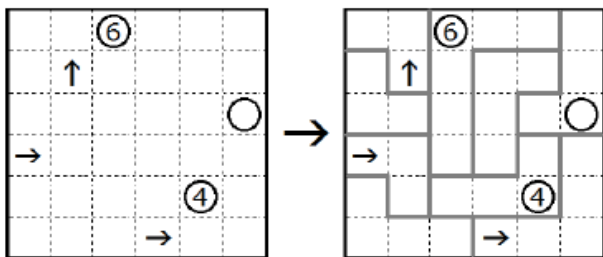


SASHIGANE

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.



By Chiel Beenhakker



Puzzle ID: #3450



SUDOKU – CLONE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke posities in identieke omstippelde vormen zijn gelijk.

SUDOKU – CLONE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Digits in the same position in identical dotted shapes have to be the same.

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

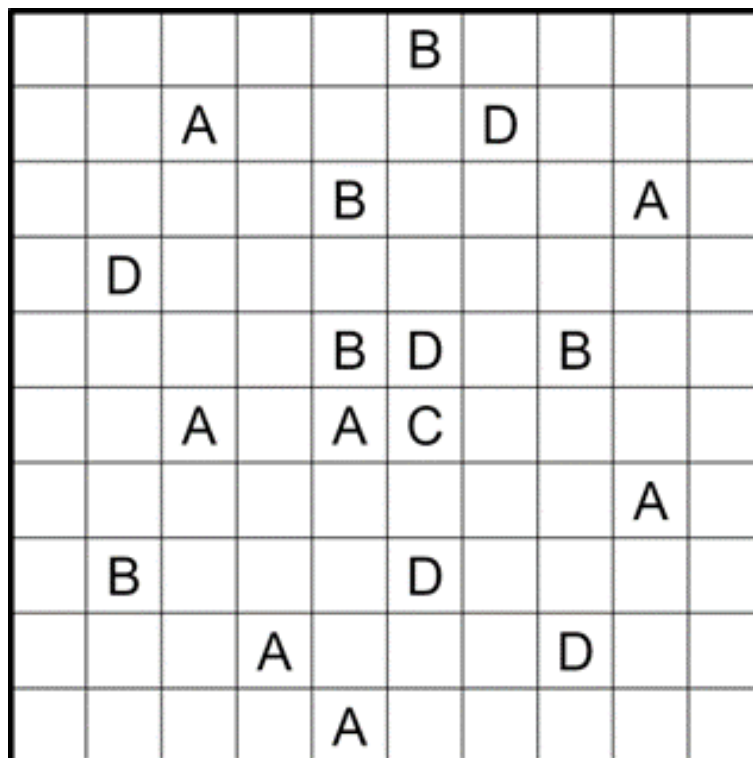


GEMINI LOOP

Teken door alle vakjes van het diagram één gesloten rondweg die horizontaal of verticaal verloopt en zichzelf niet kruist of overlapt. De rondweg loopt op dezelfde manier door vakjes met dezelfde letters en op verschillende manieren door vakjes met verschillende letters.

GEMINI LOOP

Draw a single closed loop through all cells of the grid, that travels horizontally or vertically and doesn't cross or overlap itself. Cells with equal letters are traversed in the same way, cells with different letters in different ways.

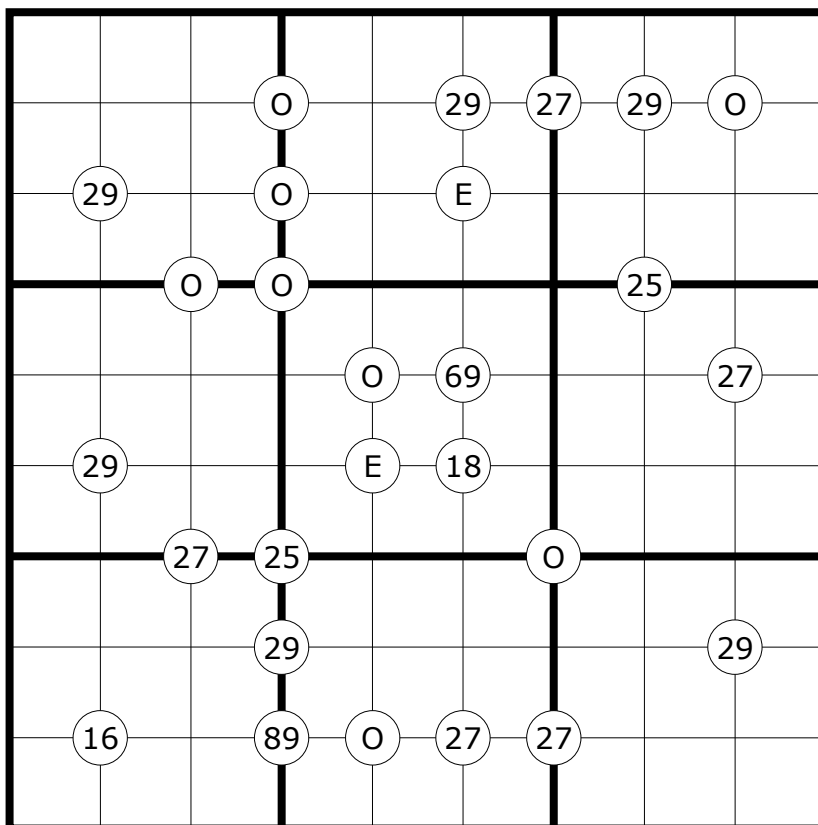


SUDOKU – HILO – ODD/EVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In **alle** gevallen waar binnen een gebied van 2x2 **precies twee oneven en twee even cijfers** staan, is dat aangegeven met een cirkel op het kruispunt van dat gebied. De cijfers in de cirkel moeten worden geplaatst in het betreffende gebied en geven het hoogste en het laagste cijfer weer van dat gebied. In zo'n gebied mogen cijfers twee keer voorkomen. Een 'O' geeft aan dat het hoogste en het laagste cijfer beide oneven zijn, bij een 'E' is dat even.

SUDOKU – HILO – ODD/EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In **all cases** where in an area of 2x2 **exactly two odd and two even digits** appear, a circle is placed on the intersection of the grid lines of that area. The digits in the circle have to be placed in that area and they represent the highest and the lowest digit of that area. Within a 2x2 area digits may be repeated. An 'O' indicates that the highest and lowest digit are both odd, an 'E' indicates that both are even.

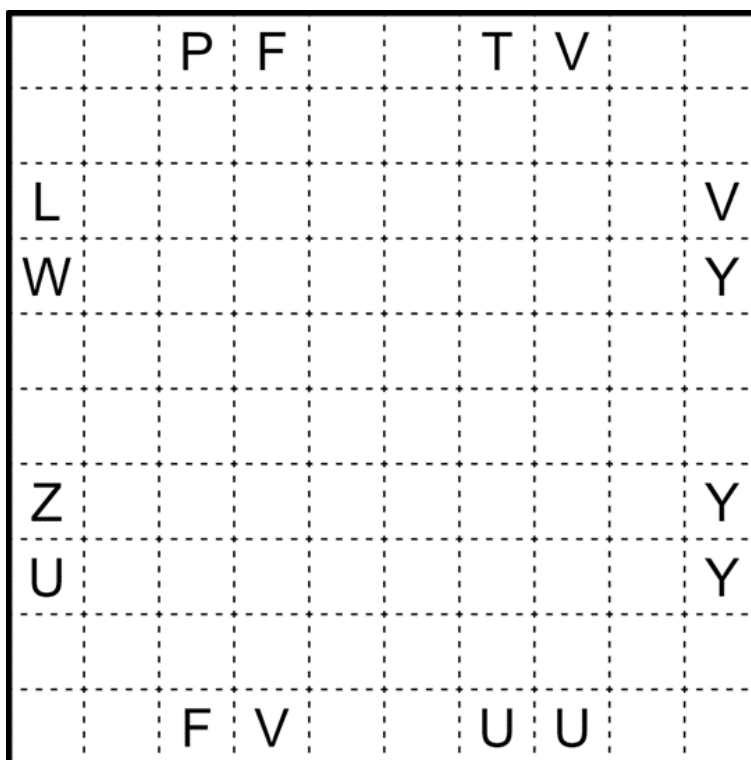
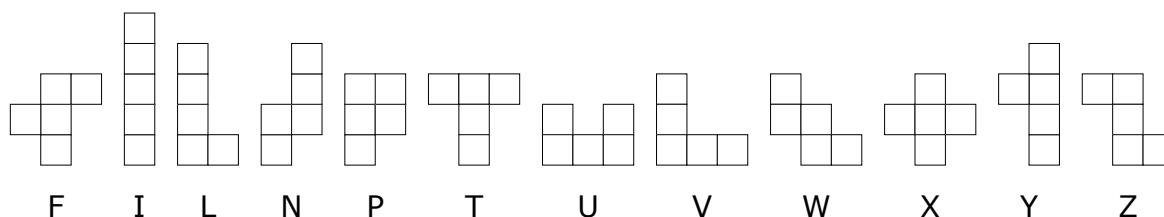


PENTOMINEUS

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.



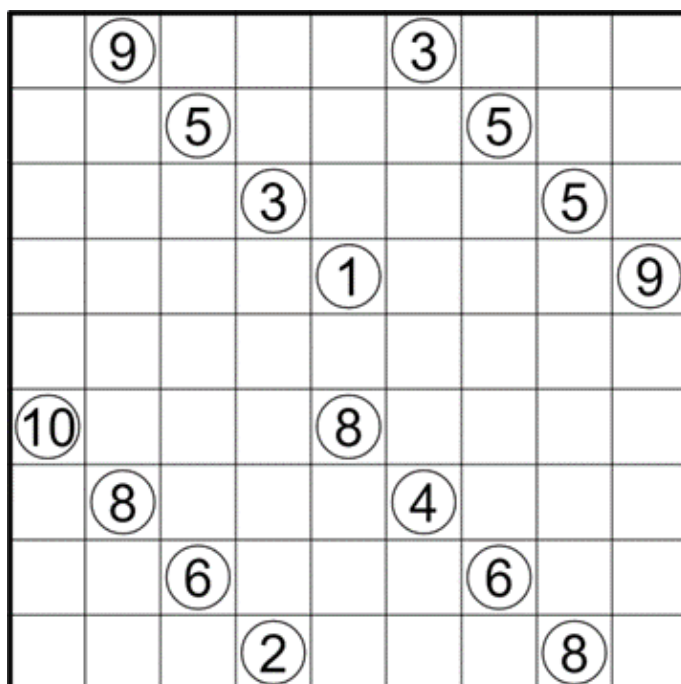


KUROTTO

Kleur een aantal gebieden van één of meerdere verbonden vakjes. Aanwijzingen in cirkels geven de totale oppervlakte aan van alle gebieden die horizontaal of verticaal aan dat vakje grenzen. Vakjes met cirkels mogen niet gekleurd worden.

KUROTTO

Shade some areas that consist of one or more connected cells. Clues in circles indicate the total count of shaded cells that is connected to that cell. Cells with circles may not be shaded.



By Chiel Beenhakker



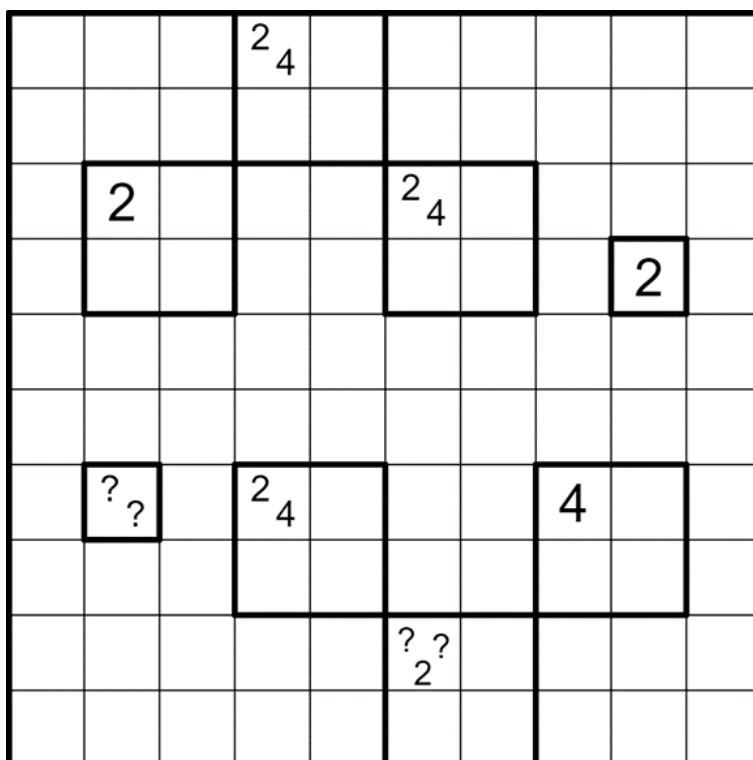
Puzzle ID: #3455

RAIL POOL

Teken één enkele gesloten rondweg door alle vakjes in het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven alle verschillende lengtes aan van rechte lijnstukken die (mogelijk deels) door het bijbehorende vetomrande gebied gaan, waarbij ook elke gegeven lengte door minstens één lijnstuk moet worden vertegenwoordigd.

RAIL POOL

Draw a single closed loop through all cells in the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate all the different lengths of straight line segments that are (possibly partially) traveling through the corresponding outlined region, and each given length should be represented by at least one line segment.

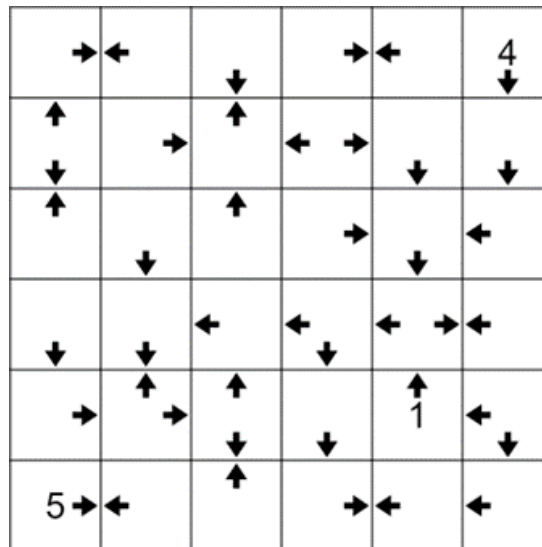


GENUMMERDE PIJLEN

Plaats een getal in elk vakje. Het getal geeft aan hoeveel verschillende getallen er in de richting(-en) van de aangegeven pijl(-en) in dat vakje te zien zijn.

NUMBERED ARROWS

Place a digit in every cell: the digit indicates the number of different digits in the direction(s) of the given arrow(s) in the cell.

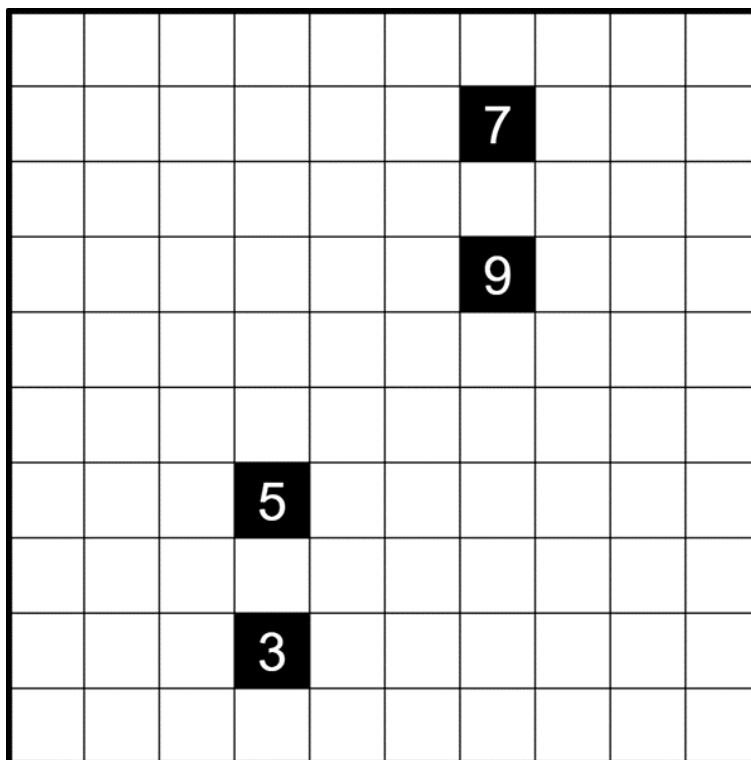


AQUAPELAGO

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen, maar er nergens een oppervlak van 2x2 witte vakjes ontstaat. Vakjes met een aanwijzing moeten worden gekleurd en geven aan uit hoeveel vakjes de betreffende groep van elkaar diagonaal rakende gekleurde vakjes bestaat.

AQUAPELAGO

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that all remaining white cells create a single group of connected cells, but no 2x2 area remains fully white. Clue cells must be shaded and indicate the number of cells that belong to the corresponding group of diagonally connected shaded cells.



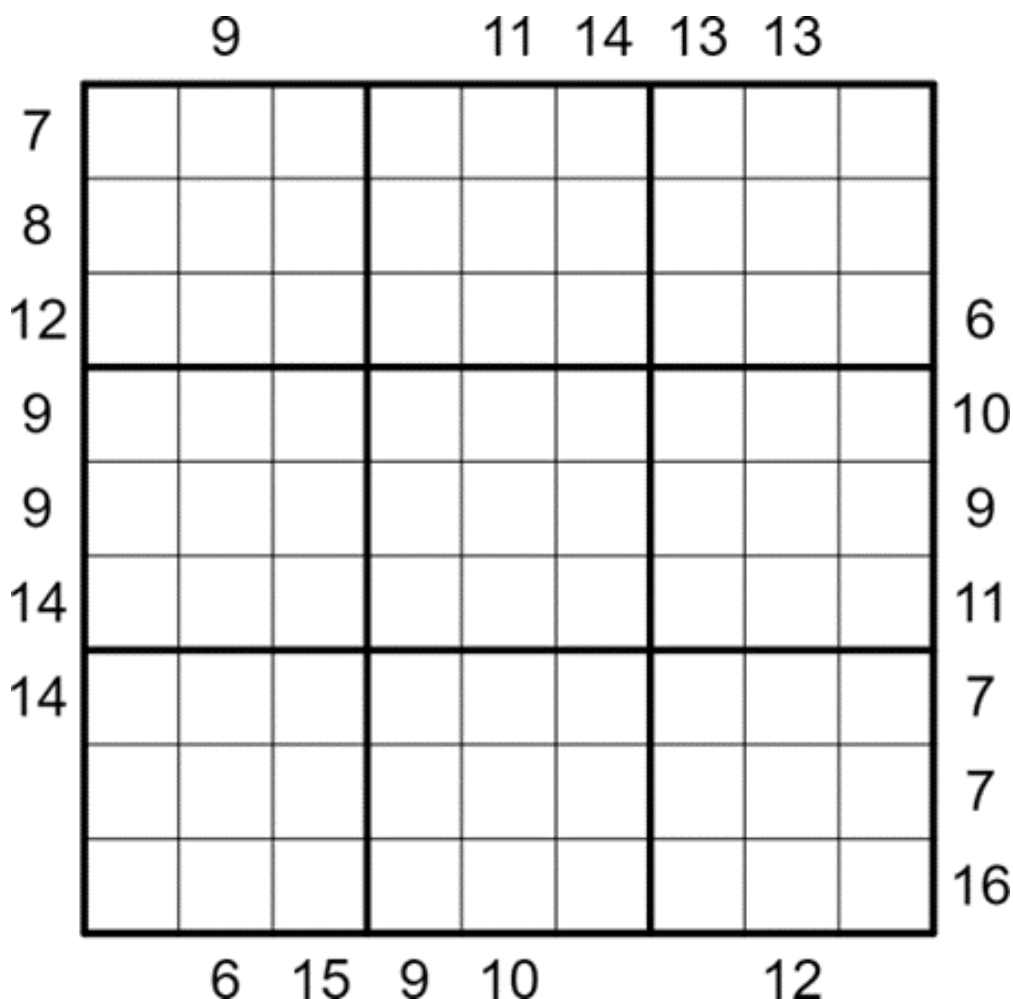


SUDOKU – MINIMAX

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Getallen buiten het diagram geven de som weer van het hoogste en het laagste cijfer in de eerste drie vakjes vanaf die kant.

SUDOKU – MINIMAX

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the smallest and largest digit in the first three cells from that side.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #3459

SUDOKU – ROUND OFF

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Als je de twee cijfers in een omstippeld gebied beschouwt als één getal en je rondt dat getal af op een veelvoud van 10 krijg je het getal linksboven in het gebied. 1-4 worden naar beneden afgerond, 5-9 naar boven.

SUDOKU – ROUND OFF

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. When considering two digits in each cage as a two-digit number, the clue on the top left of each cage must be the result of rounding off the two digit number in the cage to the closest multiple of 10. 1-4 Are rounded down, 5-9 are rounded up.

20			60				60	
20				60			70	
	40		80			60		
	100					90		
		30			40			
	90					20		
	50			70		50		
100			50				40	
70				40			90	

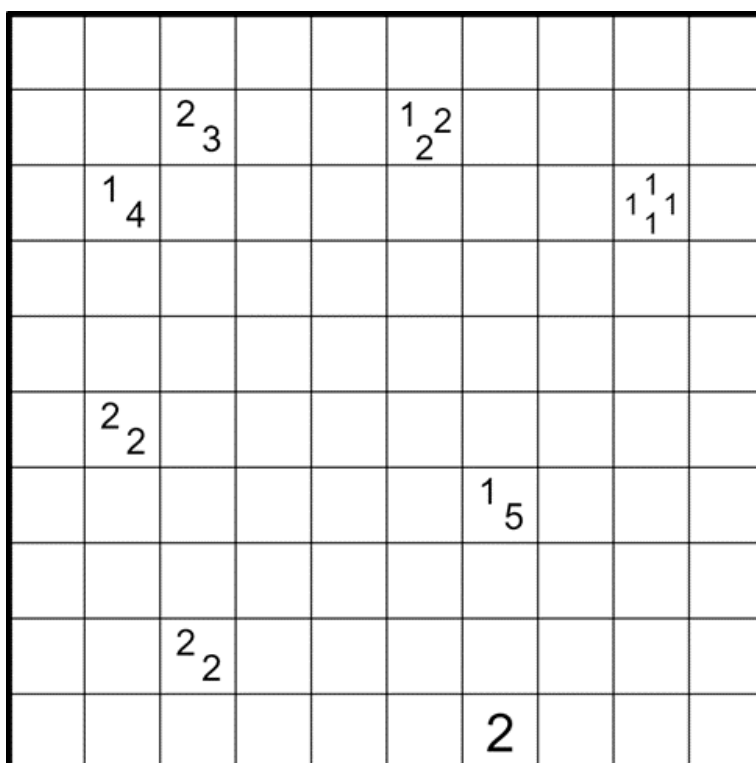
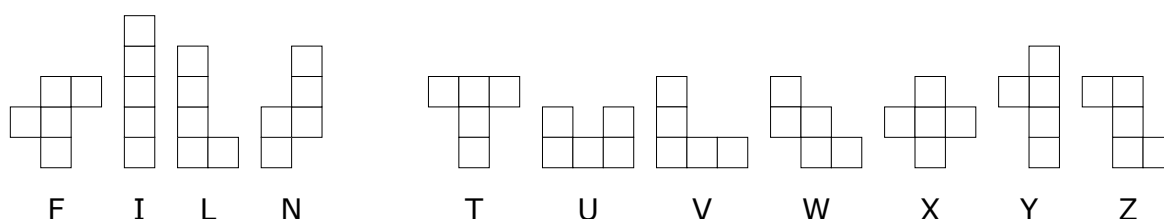


PENTAPA

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. De muur bestaat volledig uit precies éénmaal de gegeven set pentomino's, die mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. 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.

PENTAPA

Shade some cells such that all shaded cells form a single wall of orthogonally connected cells, where no 2x2 area is fully shaded. The wall consists entirely of exactly one time the given set of pentominos, which may be rotated and/or mirrored. 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.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #3461



SUDOKU – COAST TO COAST

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers buiten het diagram moeten geplaatst worden in gespiegelde positie in de eerste drie vakjes vanaf links en rechts. (Als het ene cijfer in het tweede vakje van rechts staat, moet het andere cijfer in het tweede vakje van links.) Cijfers buiten het diagram staan in willekeurige volgorde.

SUDOKU – COAST TO COAST

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits outside the grid have to be placed in mirrored position in the first three cells from the left and from the right (if one digit is in the second cell from the left, the other digit has to be in the second cell from the right). Digits outside the grid are written in random order.

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

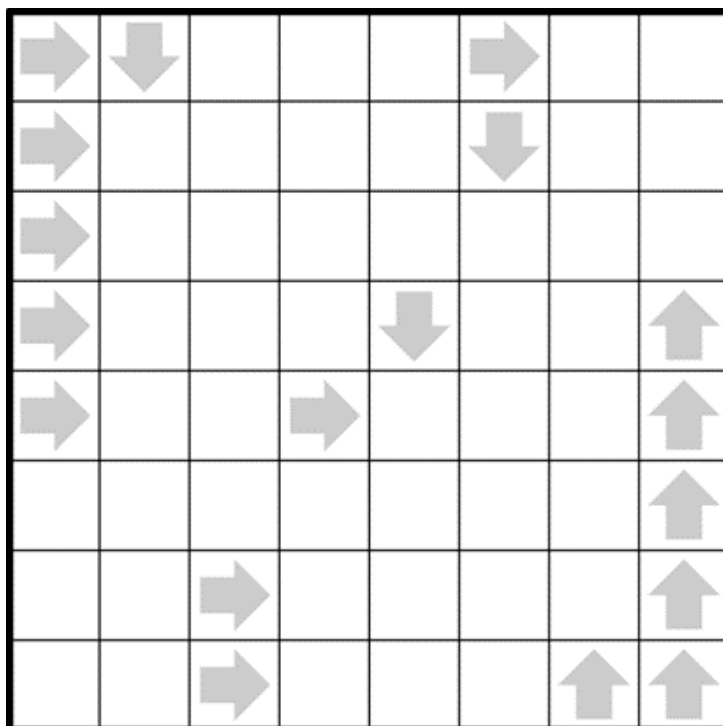


NEMO

Plaats de cijfers 1-5 precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Een cijfer in een vakje met een pijl geeft de afstand (in stappen) tot het eerste lege vakje in de richting van de pijl. Alle vakjes met een pijl bevatten een cijfer.

NEMO

Place the digits 1-5 exactly once in every row and column. Some cells remain empty. Digits in cells with arrows indicate the distance (in steps) to the first empty cell in the direction of the arrow. Each cell with an arrow contains a digit.

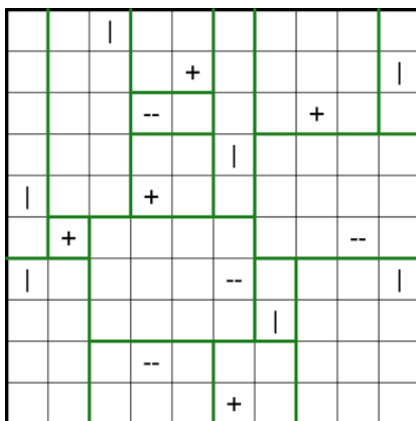


OPLOSSINGEN

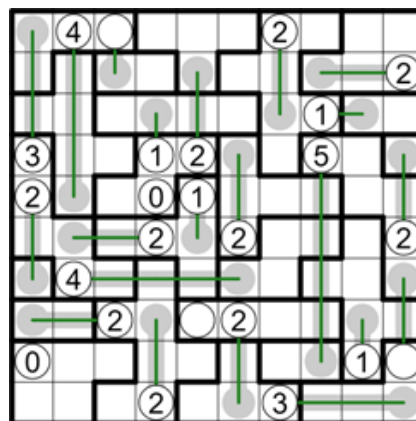
#3443
Sudoku - Sandwich

	11	2	6	8	16	10			
16	4	8	9	6	3	7	1	2	5
8	7	5	2	1	8	9	3	4	6
18	6	3	1	4	5	2	7	9	8
20	5	1	8	2	4	6	9	7	3
26	2	4	3	9	7	5	8	6	1
21	9	6	7	8	1	3	2	5	4
12	3	2	5	7	6	1	4	8	9
20	8	9	6	3	2	4	5	1	7
16	1	7	4	5	9	8	6	3	2

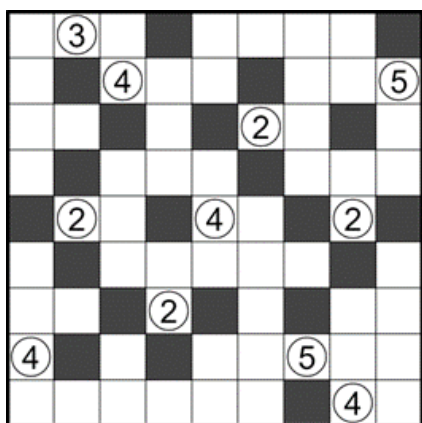
#3444
Tatamibari



#3345
Recht naar huis toe



#3446
Kuromasu



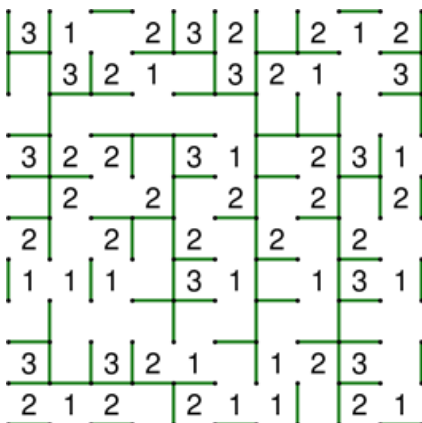
#3447
Sudoku - X-Sommen

	7	13	17	19	31				
24	6	8	2	3	4	1	5	7	9
	9	3	5	2	7	6	4	1	8
	7	4	1	8	5	9	2	6	3
8	2	6	8	9	1	4	7	3	5
	4	7	9	5	2	3	1	8	6
	5	1	3	7	6	8	9	2	4
12	3	2	7	6	9	5	8	4	1
	1	9	6	4	8	2	3	5	7
	8	5	4	1	3	7	6	9	2
	24	20		20	38	34			

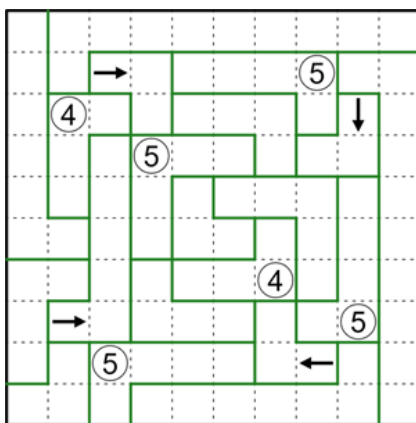
#3448
Japans Vierkant

			5	8						
	14	16	4	21	11	5	26	8	9	14
	15	20	27	4	6	18	4	9	10	8
	9	2	2	9	13	6	3	7	22	15
17	4	22	7	6	4	3	1	8	9	5
8	19	9	3	5	1	8	4	6	8	9
	17	13	4	1	7	5	8	2	3	
	21	18	4	8	9	5	2	1	7	3
17	6	4	9	6	2	1	5	4		
17	20	6	6	8	3	4	7	9	5	1
4	4	8	11	1	3	4	8	9	2	
19	12	13	8	9	2	5	3	4	6	7
	9	12	2	7	3	1	8			
11	29	9	2	7	1	6	3	4	8	

#3449
Litherslink



#3450
Sashigane

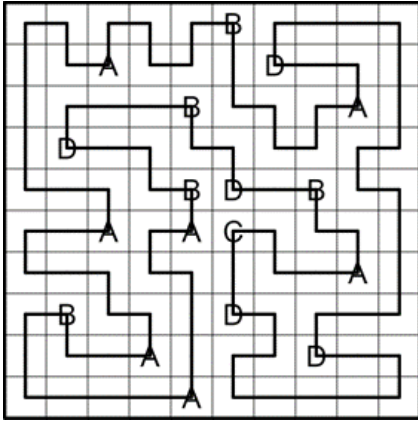


#3451
Sudoku - Clone

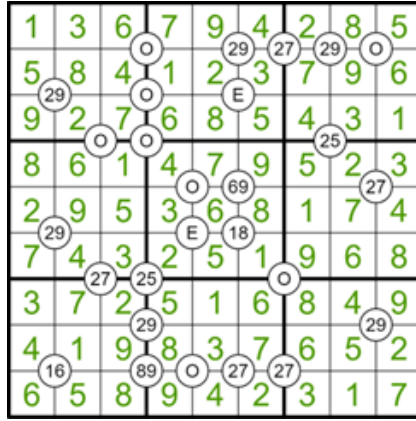
6	5	8	3	2	9	4	1	7
3	1	4	5	7	8	6	2	9
7	2	9	6	1	4	5	3	8
8	3	2	7	5	6	9	4	1
9	4	6	8	3	1	7	5	2
5	7	1	9	4	2	8	6	3
4	8	5	1	9	3	2	7	6
1	9	7	2	6	5	3	8	4
2	6	3	4	8	7	1	9	5

OPLOSSINGEN

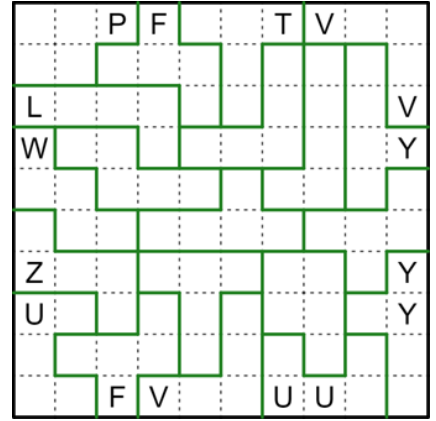
#3452
Gemini Loop



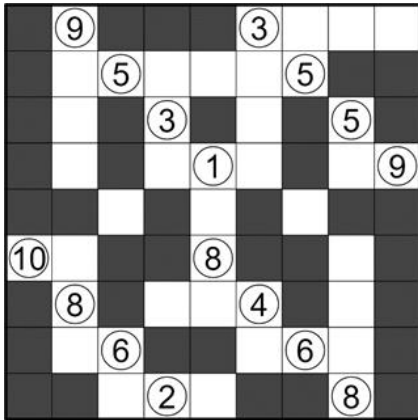
#3453
Sudoku HiLo Odd/Even



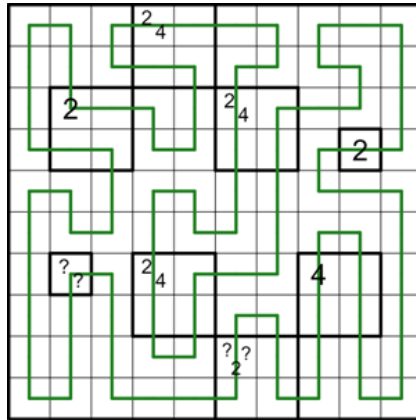
#3454
Pentomineus



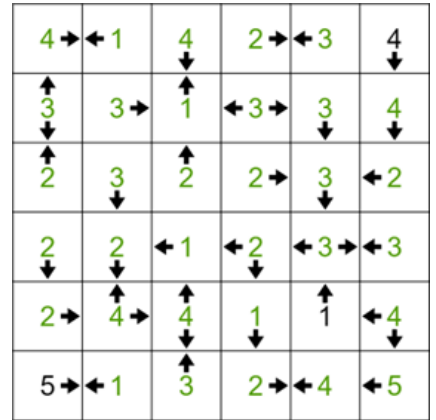
#3455
Kurotto



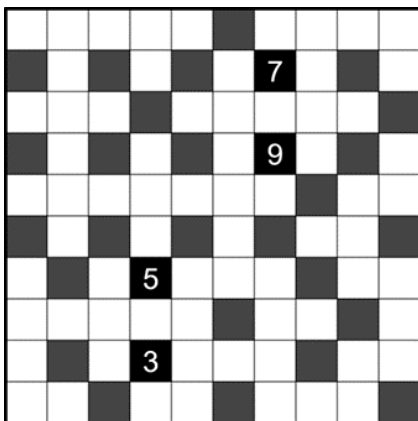
#3456
Rail Pool



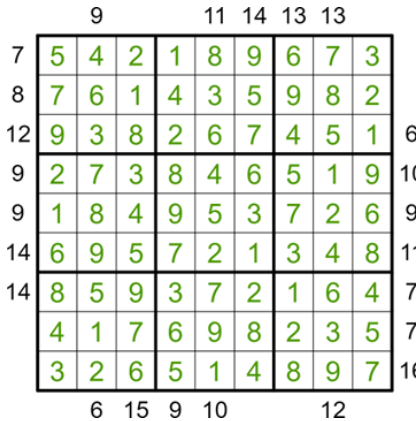
#3457
Genummerde Pijlen



#3458
Aquapelago



#3459
Sudoku - MiniMax

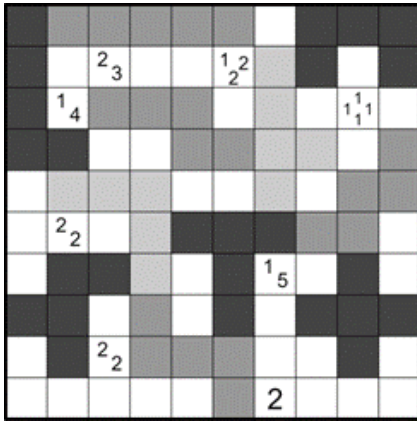


#3460
Sudoku - Round Off



OPLOSSINGEN

#3461
Pentapa



#3462
Sudoku – Coast to Coast

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

#3463
Nemo

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