



Puzzelmagazine

Mei 2025

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

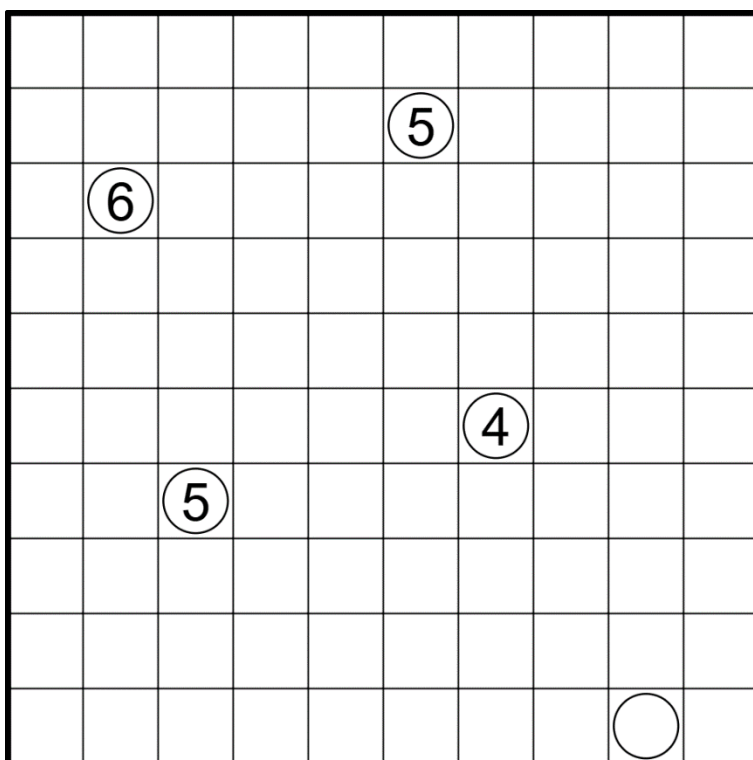
#	Puzzel met link	mhg	Puzzelmaker
#3772	Sashikabe	4*	Bram de Laat
#3773	Sudoku - No Touch	4*	Arvid Baars
#3774	Sudoku - Irregular dots	4*	Richard Stolk
#3775	Makaro	2*	Saskia Benedictus
#3776	Sudoku - Maxed Quads	3*	Richard Stolk
#3777	Pointing at the Crowd	3*	Bram de Laat
#3778	Sudoku - Keersommen	4*	Richard Stolk
#3779	Tatamibari	3*	Richard Stolk
#3780	Sudoku - Nine rooms	4*	Richard Stolk
#3781	Shikaku	2*	Mark Sweep
#3782	Sudoku - Unique Renban	3*	Wilbert Zwart
#3783	Akichiwake	3*	Bram de Laat
#3784	Sudoku - Oil and Water	4	Richard Stolk
#3785	Ice Barn	5*	Bram de Laat
#3786	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3787	Statue park	3*	Mark Sweep
#3788	Sudoku - Bouncing X-Sums	3*	Richard Stolk
#3789	Number Rope	4*	Bram de Laat
#3790	Sudoku - Up to N	4*	Richard Stolk
#3791	Pentopia	2*	Bram de Laat
#3792	Sudoku - Oneven of Even	3*	Yuk Yee Lee-Au
#3793	Kamertje verhuren	3*	Daniel de Bruin
#3794	Sudoku - Zipper lines	4*	Richard Stolk
#3795	Aqre	5*	Bram de Laat

SASHIKABE

Kleur sommige vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar **nergens** een oppervlak van **2x2** vakjes volledig gekleurd is. Vakjes met aanwijzingen blijven wit, en witte gebieden moeten een L-vorm zijn van één vakje breed. **Pijlen** liggen aan een uiteinde van een L, en wijzen naar de bocht. **Cirkels** liggen in de bocht, waarbij getallen in cirkels het totale aantal vakjes van de L aangeven.

SASHIKABE

Shade some cells, such that a single group of connected shaded cells is formed, but **no 2x2** area is fully shaded. Clue cells can not be shaded, and each unshaded region must be a one cell wide L-shape. **Arrows** lie at one end of the L, pointing towards the bend. **Circles** lie at the bend of the L, where numbers in circles indicate the total number of cells of the L.



SUDOKU NO TOUCH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die elkaar diagonaal raken kunnen niet hetzelfde cijfer bevatten.

SUDOKU NO TOUCH

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Cells that touch each other diagonally cannot contain the same digit.

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

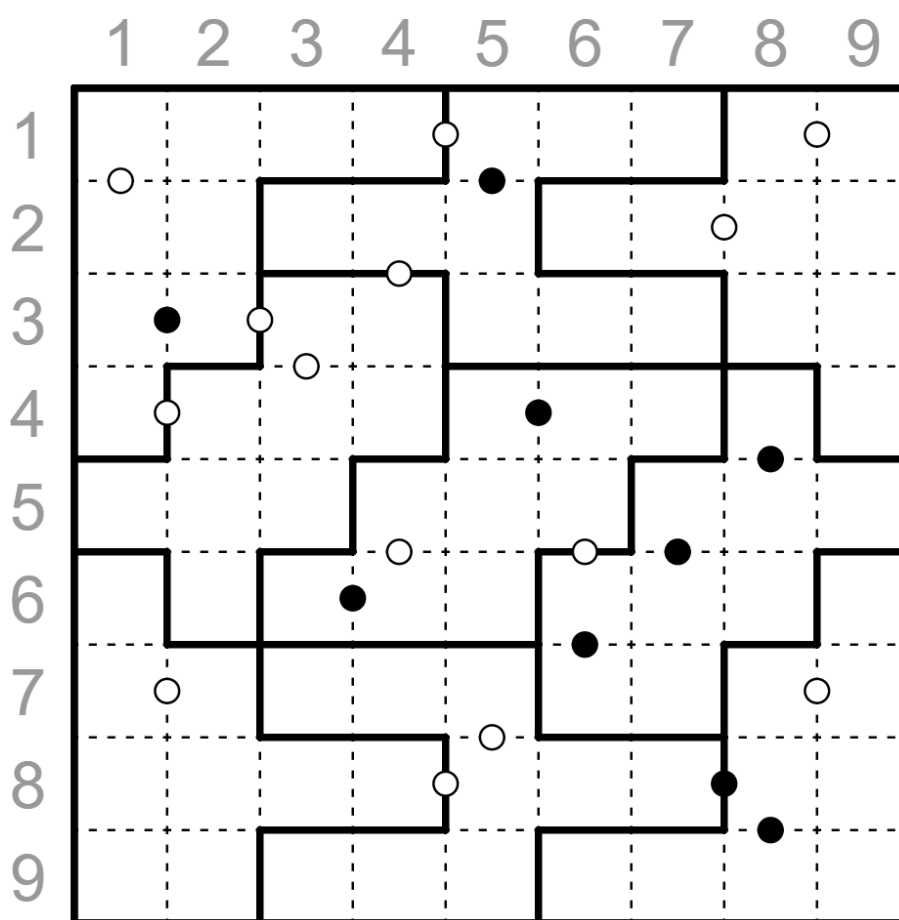


SUDOKU IRREGULAR DOTS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Alle horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes die cijfers bevatten waarvan het verschil of de som gelijk is aan het index nummer van de kolom of rij waarin beide vakjes liggen, zijn gemarkeerd met een wit (verschil) of zwart (som) rondje.

SUDOKU IRREGULAR DOTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined region. All adjacent cells that contain digits with a difference or a sum equal to the index number of the column or row are marked with a white dot (difference) or a black dot (sum).

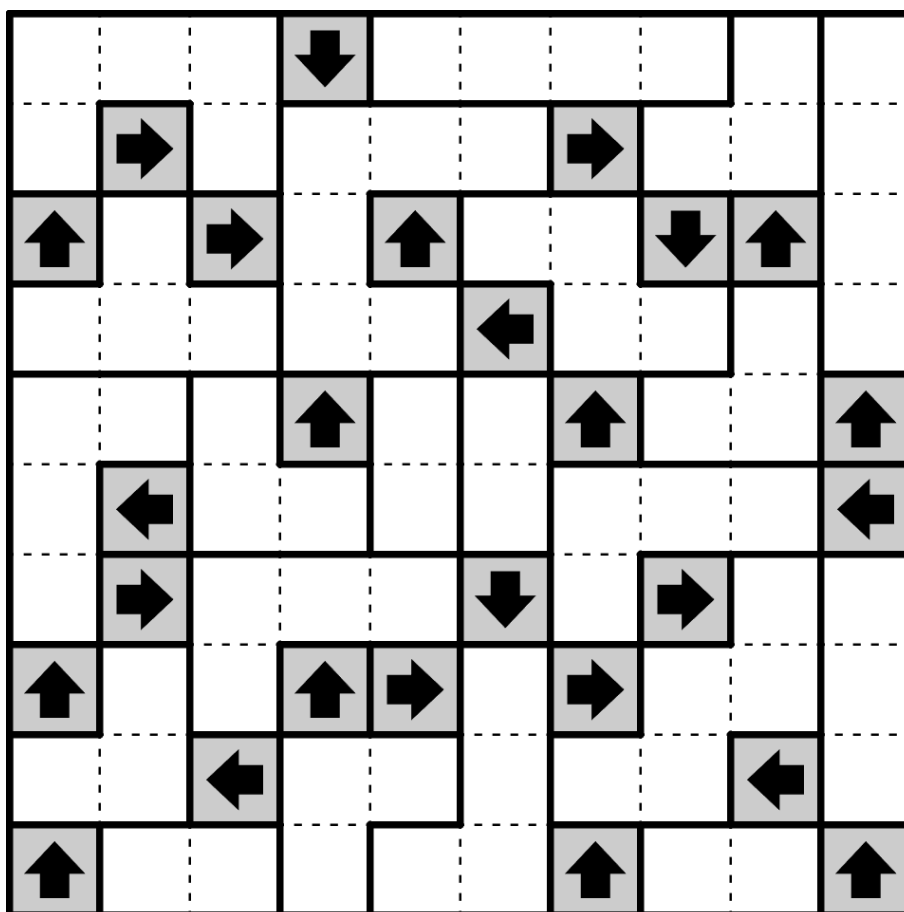


MAKARO

Plaats de cijfers **1-n** precies één keer in elk vetomrand gebied, waarbij n de grootte van het gebied weergeeft. Vakjes met gelijke getallen mogen elkaar alleen diagonaal raken. Een pijl wijst naar het hoogste getal van de vier aangrenzende vakjes.

MAKARO

Place the digits **1-n** exactly once in every bold outlined region, where n equals the size of the region. Cells with equal numbers can touch each other only diagonally. An arrow points to the highest number of the four adjacent cells.

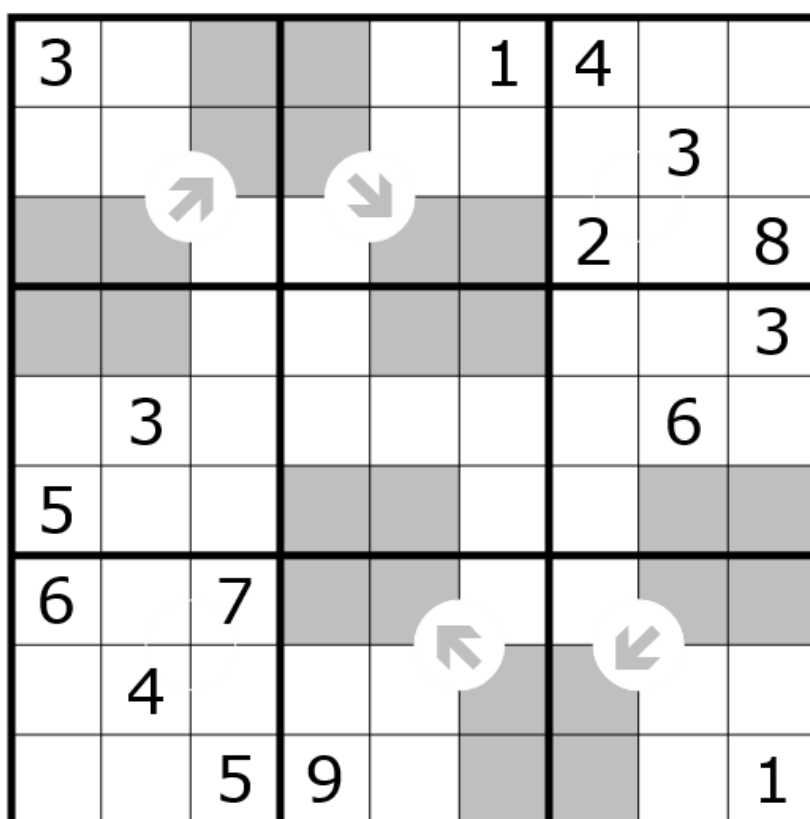


SUDOKU MAXED QUADS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er wijzen pijlen van het ene grijze vierkant naar het andere. Alle cijfers in het vierkant waar de pijl naartoe wijst, zijn groter dan de cijfers op gelijke posities in het andere vierkant. In hetzelfde vierkant mogen cijfers meerdere keren voorkomen.

SUDOKU MAXED QUADS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Arrows are present between shaded quads. In the quad pointed at by the arrow, all digits are greater than the digits in their corresponding positions in the other quad.



7 MEI 2025

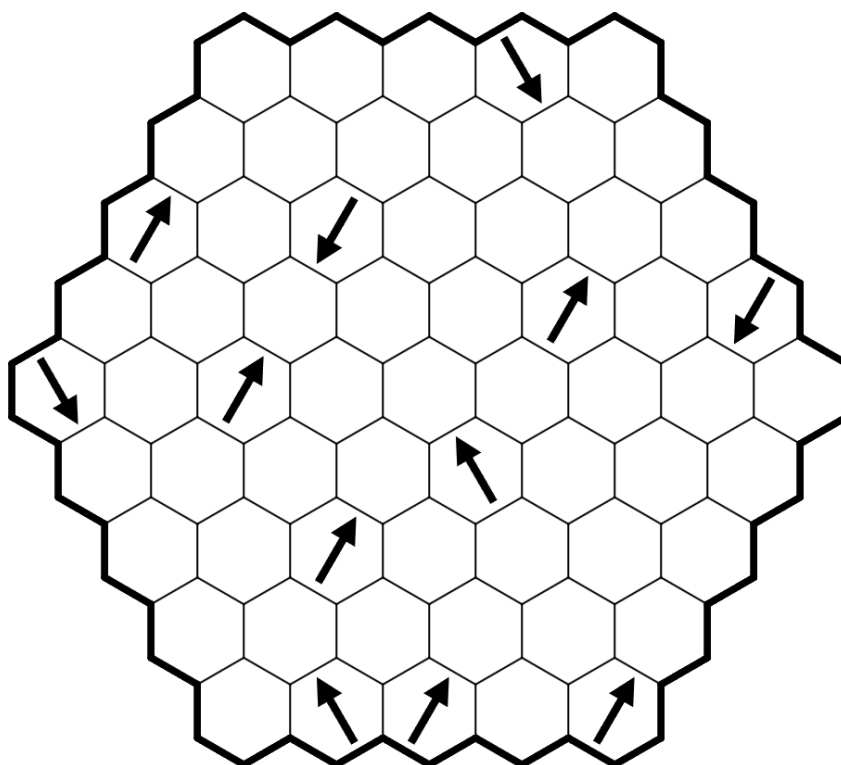


POINTING AT THE CROWD

Markeer sommige vakjes in het diagram, zodanig dat iedere pijl wijst naar meer gemarkeerde vakjes dan als het in een andere richting zou wijzen.

POINTING AT THE CROWD

Mark some cells in the grid, such that each arrow is pointing towards more marked cells than it would if it points in any of the other directions.



By Bram de Laat



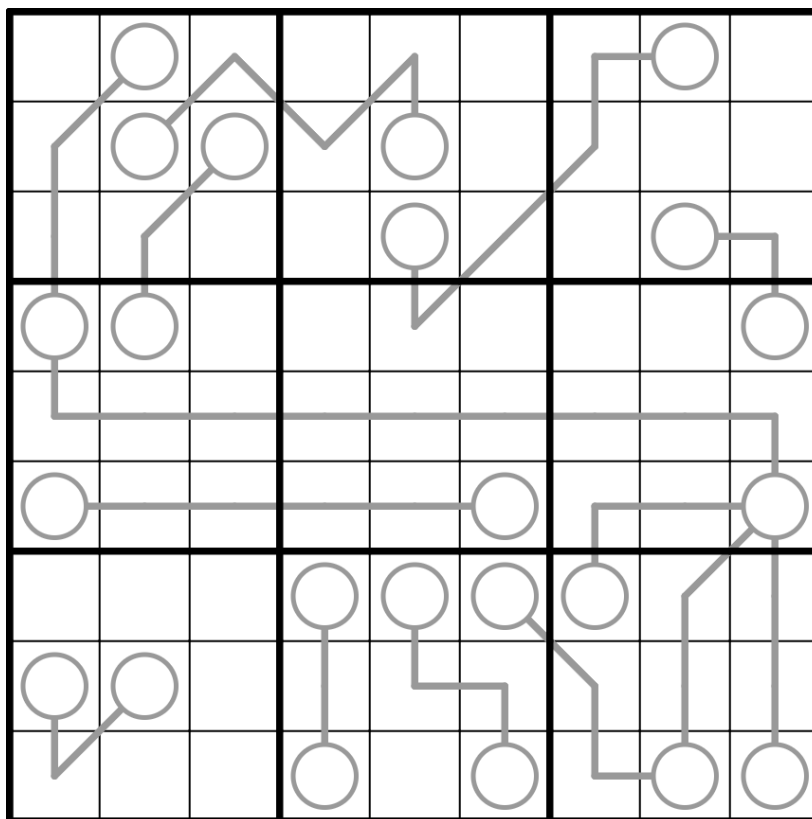
Puzzle ID: #3777

SUDOKU KEERSOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van de cijfers op de lijn tussen twee cirkels is gelijk aan de vermenigvuldiging van de cijfers in diezelfde cirkels. Cijfers kunnen meerdere keren in dezelfde berekening voorkomen.

SUDOKU MULTIPLE ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The sum of the digits on a line between two circles is equal to the multiplication of both digits in the circles. In each calculation, digits may be repeated.

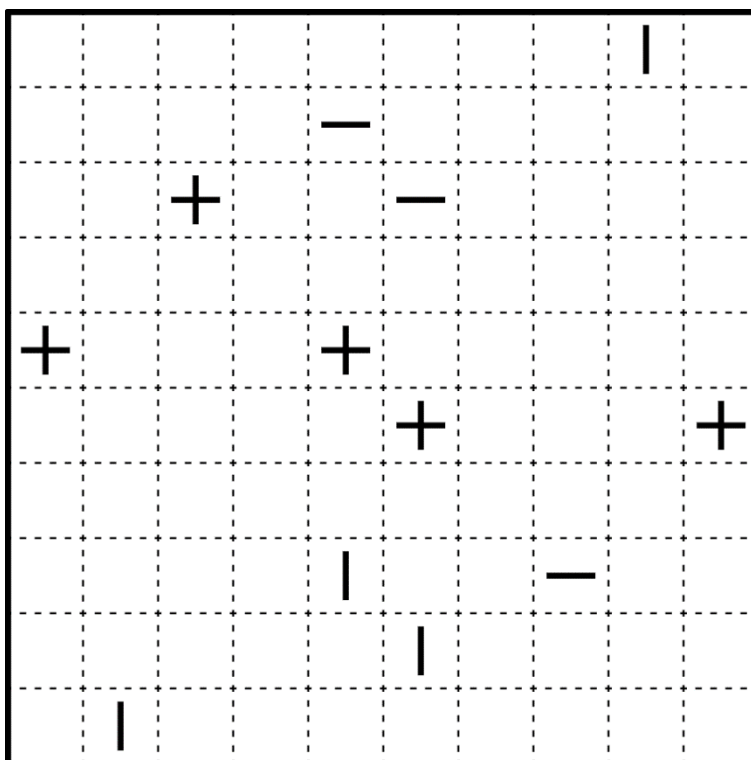


TATAMIBARI

Verdeel het diagram in rechthoekige gebieden, zodanig dat er nergens vier gebieden samenkomen in één punt, en elk gebied precies één van de gegeven symbolen bevat. Een gebied met een horizontale streep (–) heeft een grotere breedte dan hoogte; een gebied met een verticale streep (|) heeft een grotere hoogte dan breedte; en een gebied met een plusteken (+) is een vierkant.

TATAMIBARI

Divide the grid into rectangular regions, such that there are no points where four squares touch each other, and each regions contains exactly one of the given symbols. A region with a horizontal bar (–) has a greater width than height; a region with a vertical bar (|) has a greater height than width; and a region with a plus sign (+) is a square.

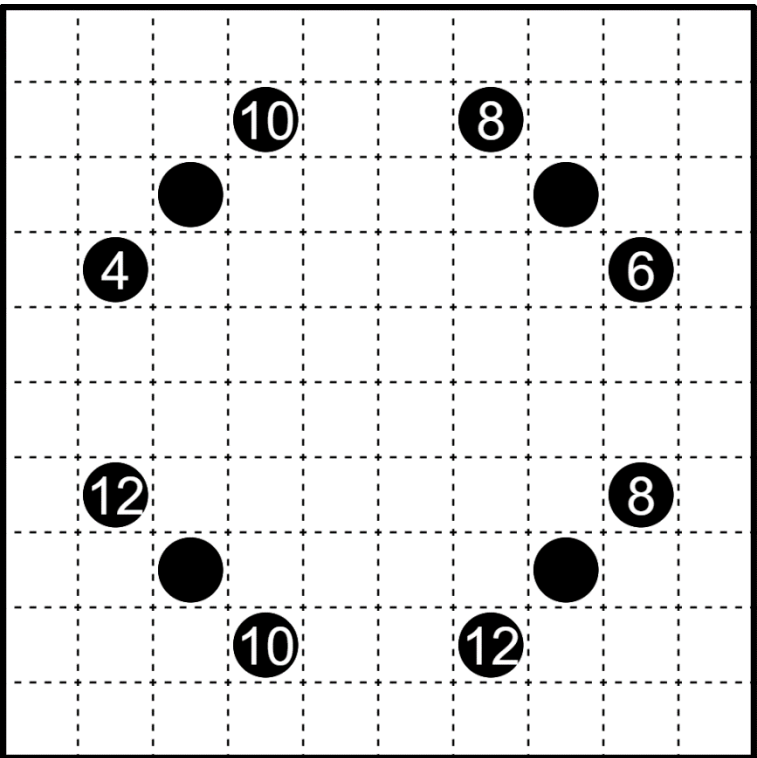


SHIKAKU

Verdeel het diagram in rechthoekige gebieden, zodanig dat elk gebied precies één zwarte cirkel bevat. Een gegeven getal geeft de grootte van het bijbehorende gebied aan.

SHIKAKU

Divide the grid into rectangular regions, such that each region contains exactly one black circle. A given number indicates the size of the corresponding region.



SUDOKU UNIQUE RENBAN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elk grijs gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde). Iedere renban-groep bevat een unieke set van cijfers.

SUDOKU UNIQUE RENBAN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each shaded region form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order). Every renban group consists of an unique set of numbers.

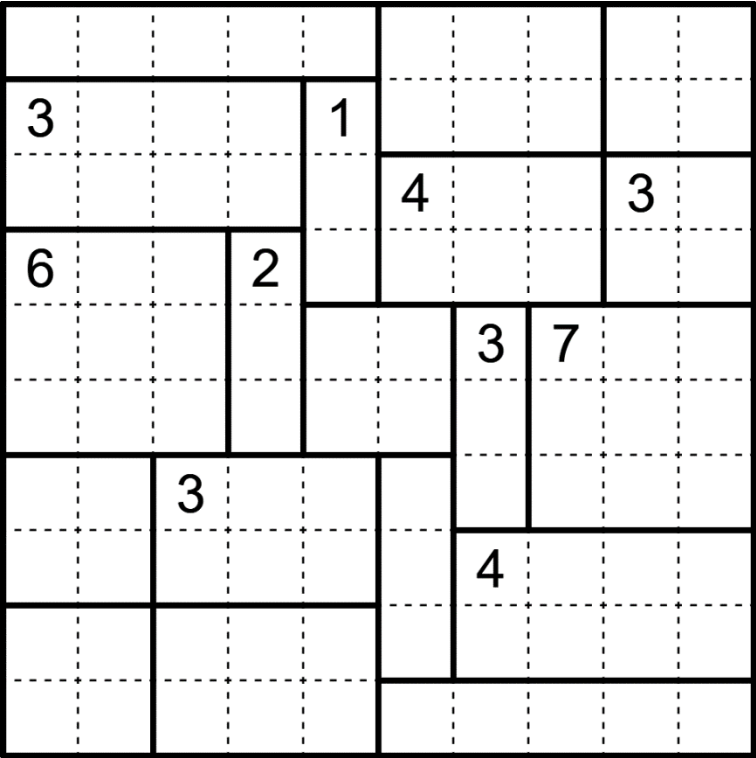
1		5				7		9
			6		7			
6		4				1		7
		2				5		
	3						2	
	9						4	
			3		1			

AKICHIWAKE

Kleur sommige vakjes. Gekleurde vakjes mogen elkaar **alleen diagonaal** raken, en alle overgebleven witte vakjes vormen één enkel aaneengesloten gebied van horizontaal of verticaal verbonden vakjes. Een getal in een vetomlijnd gebied geeft de grootte aan van de grootste groep aaneengesloten witte vakjes binnen het gebied. Een lijn van aaneengesloten witte vakjes mag niet meer dan één gebiedsgrens overschrijden.

AKICHIWAKE

Shade some cells so that no two shaded cells are orthogonally adjacent and the remaining unshaded cells form one orthogonally connected area. A number indicates the size of the largest group of connected unshaded cells within its region. A line of consecutive unshaded cells may not cross more than one bold border.



SUDOKU OIL AND WATER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied ('killer cage') geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten verschillend zijn. Elke killer cage is gevuld met olie (even cijfers), water (oneven cijfers) of een combinatie van beide. Elke rij binnen een killer cage bevat precies één type cijfer (olie of water). Olie drijft op water, dus even getallen bevinden zich altijd boven oneven getallen in gemengde cages.

SUDOKU OIL AND WATER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The small numbers in the upper left corner of each cage (dotted outlined region) indicate the sum of the digits in that cage. Within each cage all digits must be different. Each cage is either full of oil (even digits), full of water (odd digits), or a mix of both. Each row within a cage contains only one type of digits (oil or water). Oil floats on water, so even digits will always be in rows above odd digits in mixed cages.

	22		12	11				
		27				19		
					20			15
			7					
14					18			
		26				26		
	20							
				11	9		9	



ICE BARN

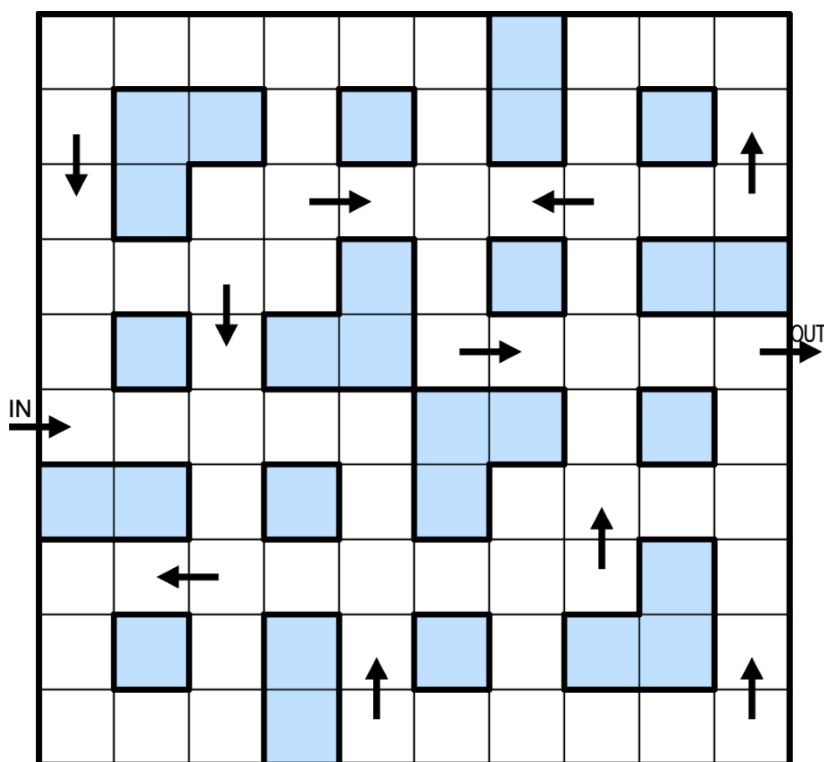
Teken één enkele route in het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. In witte vakjes overlapt of kruist de route zichzelf nergens. In de ijzige (blauwe) gebieden maakt de route geen bochten, maar mag de route zichzelf wel kruisen (maar nog altijd niet overlappen). Elk gebied van aan elkaar grenzende ijzige vakjes moet minstens één keer worden aangedaan.

De route komt het diagram binnen bij "IN", loopt door alle pijlen in de betreffende richting, en verlaat het diagram weer bij "OUT".

ICE BARN

Draw a single route that travels through the grid, by connecting the centers of adjacent cells. In white cells the route doesn't cross or overlap itself. In the icy (blue) cells the route does not turn, but the route may cross itself (but still not overlap). Each region of connected icy cells should be travelled through at least once.

The route enters the grid at the "IN" mark, travels through all of the arrows in the corresponding direction, and exits the grid at the "OUT" mark.



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.

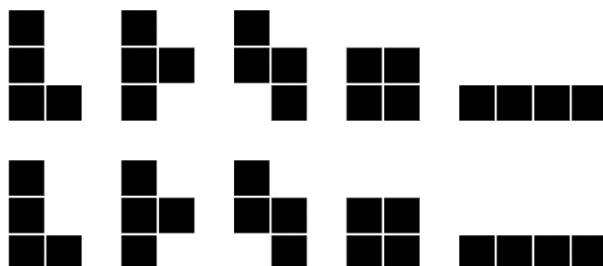
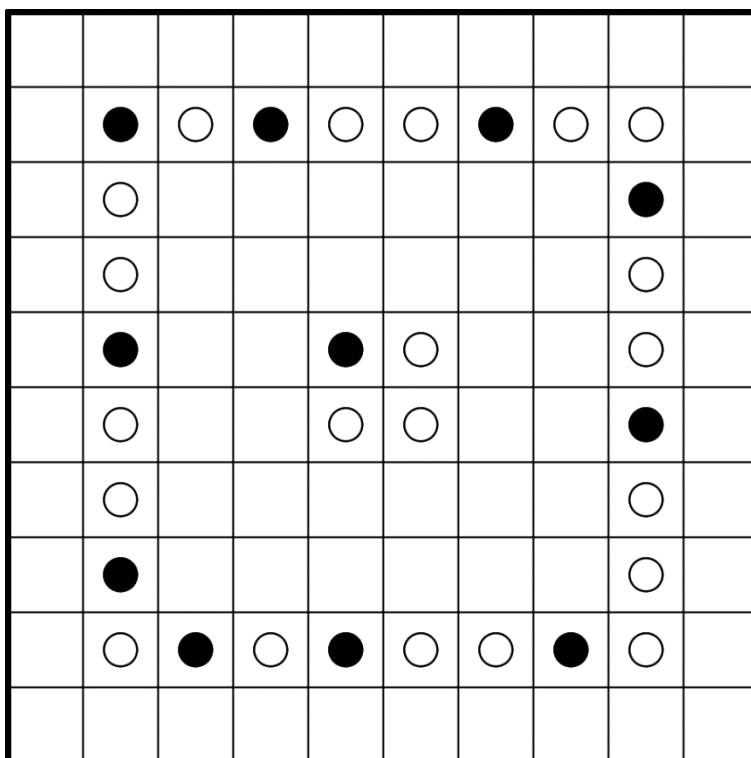
							4	
			4					
		3	8		5			9
				3		8		2
			2		6		5	
				2		5		
	8				3		9	
			6	5				3

STATUE PARK

Plaats alle gegeven tetromino's in het diagram, zodanig dat alle leeggebleven vakjes orthogonaal met elkaar in verbinding staan. Hierbij mogen tetromino's worden gedraaid en gespiegeld, maar ze mogen elkaar alleen diagonaal raken. Vakjes met zwarte cirkels maken deel uit van een tetromino; vakjes met witte cirkels blijven leeg.

STATUE PARK

Place all given tetrominos in the grid such that all remaining empty cells are orthogonally connected. Tetrominos may be rotated and/or mirrored, but they can touch each other only diagonally. Cells with black circles are part of a tetromino; cells with white circles remain empty.

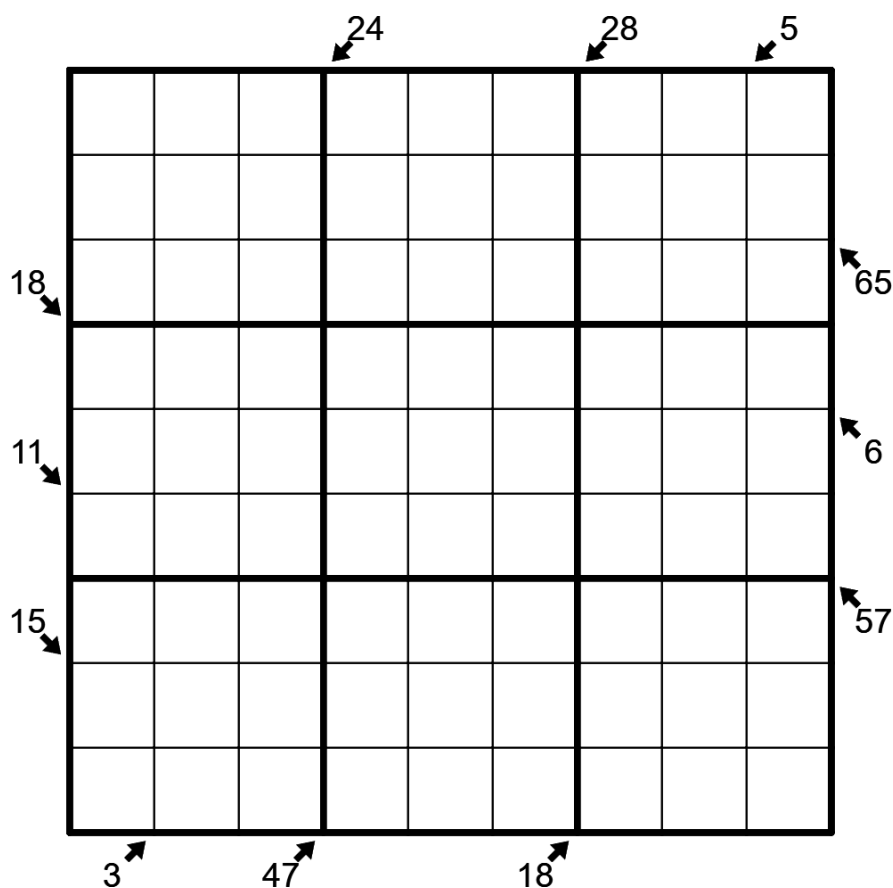


SUDOKU BOUNCING X-SUMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste X cijfers langs de aangegeven diagonaal, waarbij X het eerste cijfer is waar de pijl naar wijst. Als X het aantal cellen in die richting overschrijdt, dan botst de som vanaf de rand in een hoek van 90 graden en gaat verder. Cijfers mogen herhaald worden binnen een som.

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.

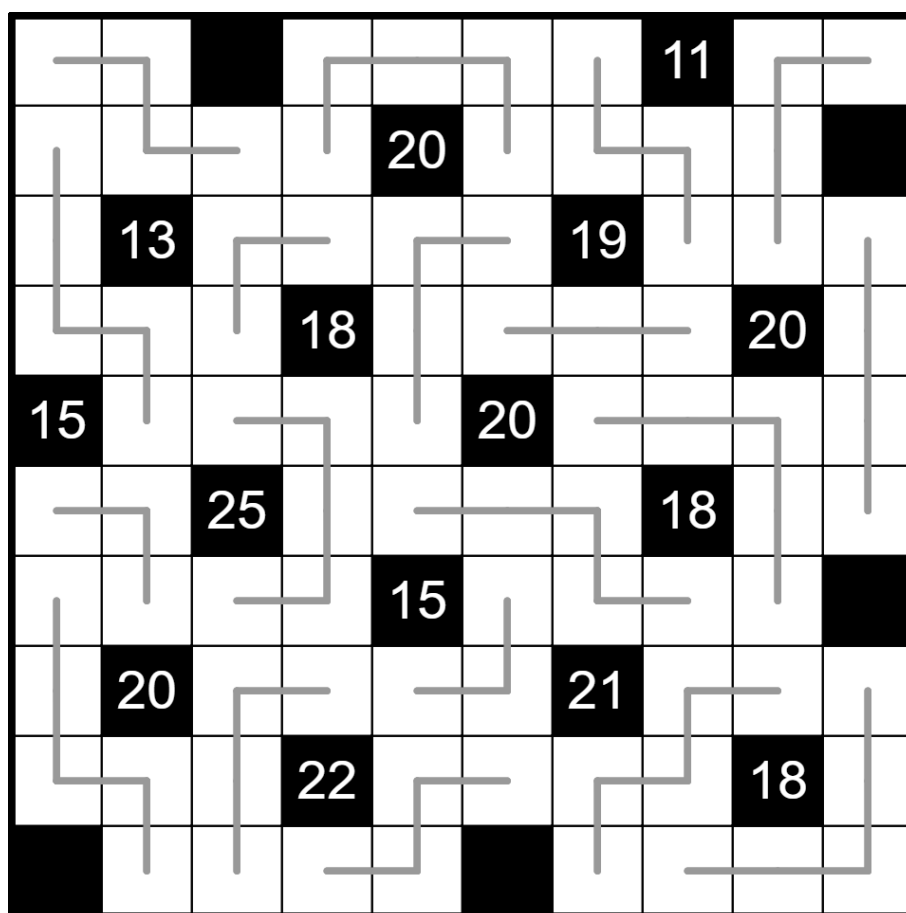


NUMBER ROPE

Plaats één van de cijfers 1-9 in elk wit vakje, zodanig dat de cijfers op een grijze lijn een opeenvolgende reeks vormen. Vakjes met hetzelfde cijfer mogen elkaar alleen diagonaal raken. Een aanwijzing in een zwart vakje geeft de som aan van de cijfers in alle orthogonaal aangrenzende witte vakjes.

NUMBER ROPE

Place a digit 1-9 in each white cell, such that digits along a rope (grey line) form a consecutive sequence. Cells containing the same digit can touch each other only diagonally. A clue in a black cell indicates the sum of the digits in all orthogonally adjacent white cells.





SUDOKU UP TO N

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en vetomrand 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van alle cijfers tot aan het vakje waarin het indexnummer van de relevante rij of kolom staat. Het indexnummer is niet inbegrepen in de som. Voor het gemak zijn de indexnummers in grijs opgenomen.

SUDOKU UP TO N

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of all digits up to the cell that contains the index number of the relevant row or column. The index number itself is not included in the sum. Index numbers are written in grey for your convenience.

123456789

19125814211232

1								
2	10							
3	22							
4	13							
5								
6	14							
7	8							
8	27							
9	29							

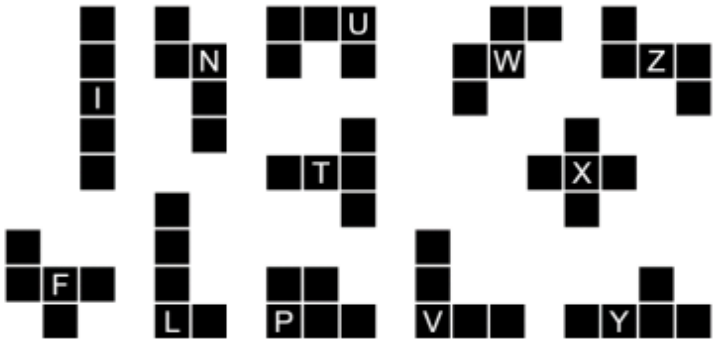
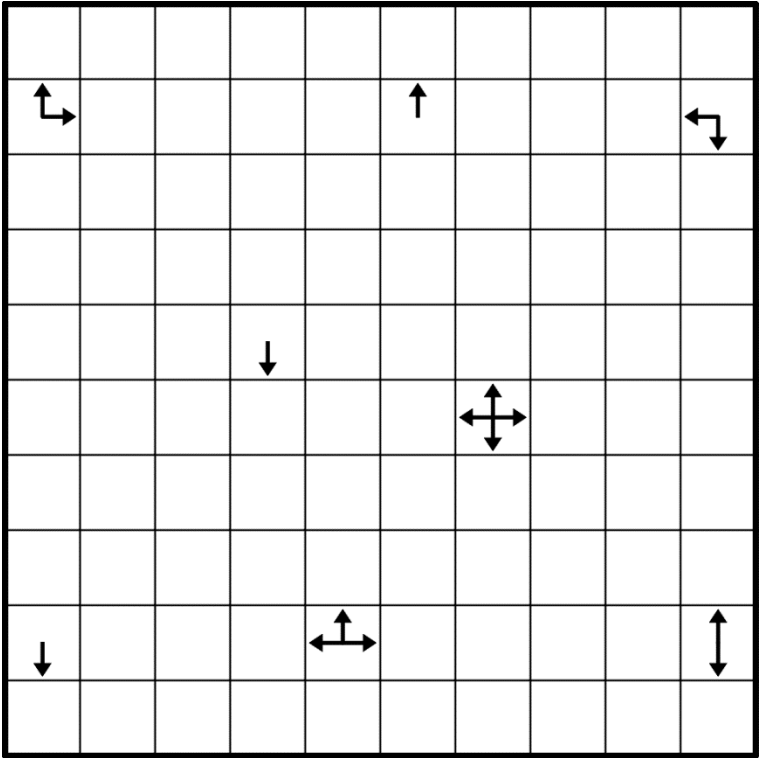


PENTOPIA

Plaats **hooguit één** van iedere gegeven pentomino in het diagram zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pijlen in het diagram geven **alle** richtingen aan waarin de dichtstbijzijnde pentomino('s) vanuit dat vakje te vinden is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place **at most** one of each given pentomino in the grid such that they don't touch each other, not even diagonally. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Arrows in the grid indicate **all** the directions of the nearest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.



SUDOKU ONEVEN OF EVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De grijze vakjes in een 3x3 blok zijn allemaal of oneven of even getallen.

SUDOKU ODD OR EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The shaded cells in each 3x3 block contain either odd or even digits.

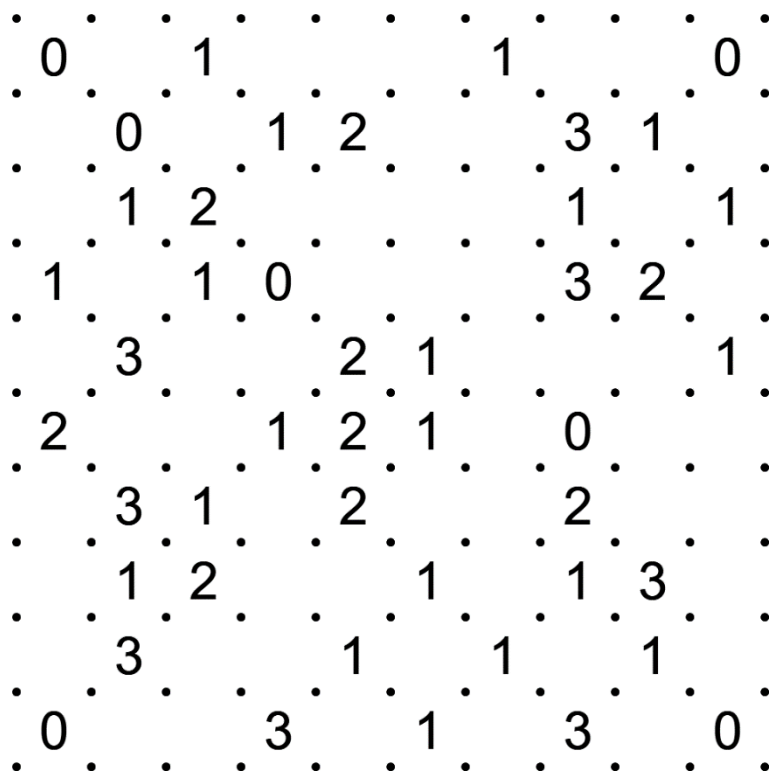
4	2				6		5	9
6				7	9			1
			4					
9			6					
	3			9			6	
					1			7
					7			
2			5	1				4
7	5		9				2	6

KAMERTJE VERHUREN

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De aanwijzingen geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan.

SLITHERLINK

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The clues indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the clue.

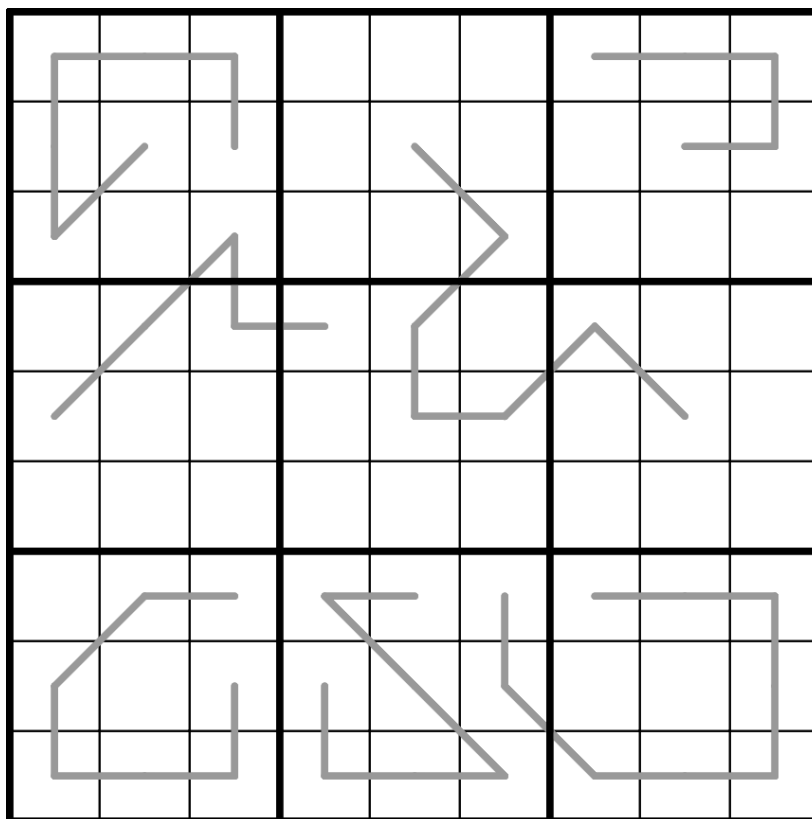


SUDOKU ZIPPER LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers op gelijke afstand van het middelste vakje op elke zipper lijn tellen steeds op tot het cijfer in dat middelste vakje. (Voorbeeld van een zipper lijn: 14847, met 8 als middelste vakje.)

SUDOKU ZIPPER LINES

Apply Classic sudoku rules. Digits an equal distance from the center of a zipper line must sum to the digit in the middle of that line. (Example of a zipper line: 14847, with 8 as middle digit.)

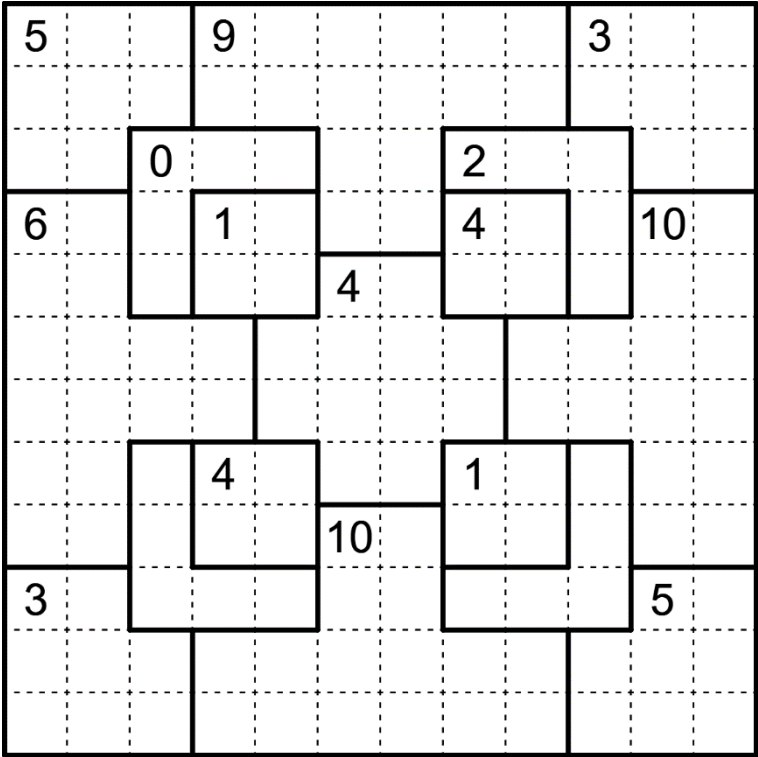


AQRE

Kleur in elk vetomlijnd gebied het aangegeven aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn. Hierbij mogen vakjes met aanwijzingen worden gekleurd.

AQRE

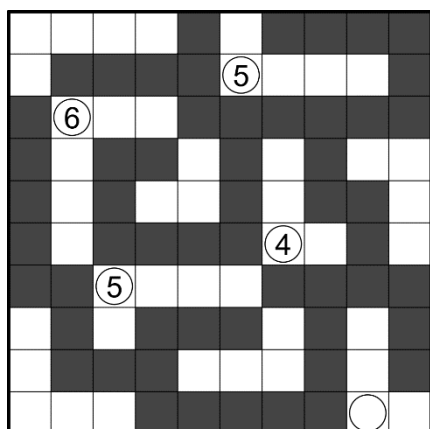
Shade the indicated number of cells in each bold outlined region, such that a single group of connected shaded cells is formed, but nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded. Clue cells may be shaded.



OPLOSSINGEN

#3772

Sashikabe



#3773

Sudoku No Touch

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

#3774

Sudoku Irregular Dots

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

#3775

Makaro

5	2	1	↓	1	3	2	4	1	2
3	→	4	2	6	1	→	3	2	3
↑	2	→	5	↑	2	1	↓	↑	1
1	3	4	3	4	←	3	4	1	4
2	1	2	↑	1	2	↑	2	3	↑
4	←	3	1	2	1	2	3	4	←
3	→	4	3	1	↓	1	→	5	1
↑	1	2	↑	→	2	→	3	1	2
2	3	←	2	1	3	2	4	←	3
↑	1	2	3	4	1	↑	1	2	↑

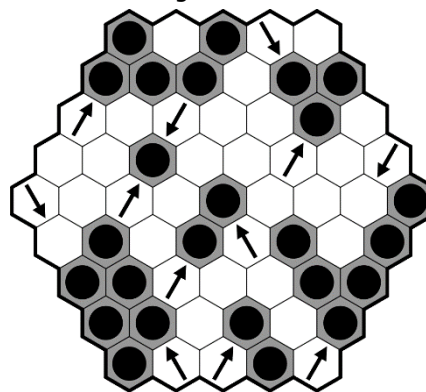
#3776

Sudoku Maxed Quads

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

#3777

Pointing at the Crowd



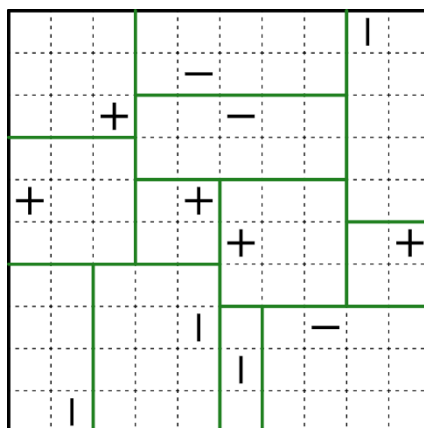
#3778

Sudoku Keersommen

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

#3779

Tatamibari



#3780

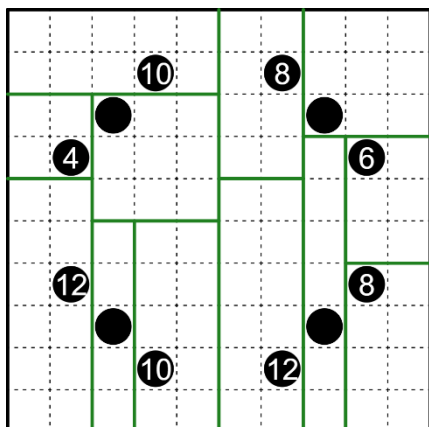
Sudoku Nine Rooms

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

OPLOSSINGEN

#3781

Shikaku



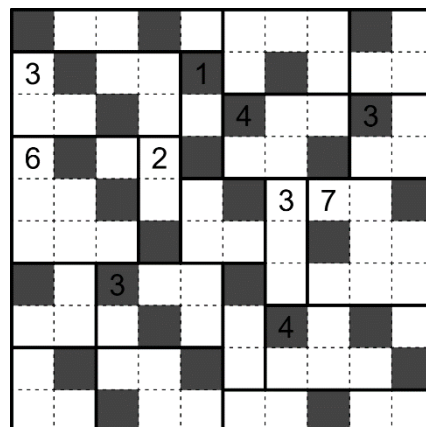
#3782

Sudoku Unique Renban

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

#3783

Akichiwake



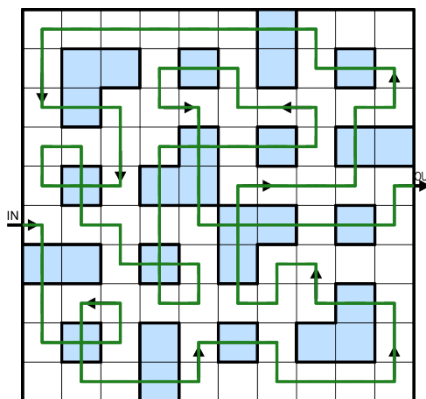
#3784

Sudoku Oil and Water

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

#3785

Ice Barn



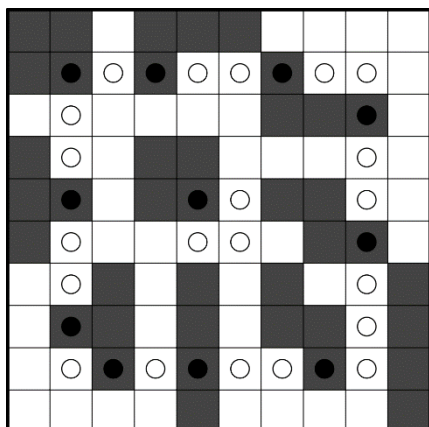
#3786

Sudoku Pole Position

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

#3787

Statue Park



#3788

Sudoku Bouncing X-sums

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

#3789

Number Rope

1	2	4	5	6	2	11	5	4
2	3	4	3	20	7	3	4	6
3	13	2	1	5	4	19	5	7
4	5	3	18	6	8	7	6	20
15	6	9	8	7	20	1	2	3
5	4	25	7	3	4	5	18	4
7	3	5	6	15	2	6	7	5
6	20	7	8	4	3	21	5	4
5	4	6	22	5	6	7	6	18
3	5	3	4	8	2	3	4	

OPLOSSINGEN

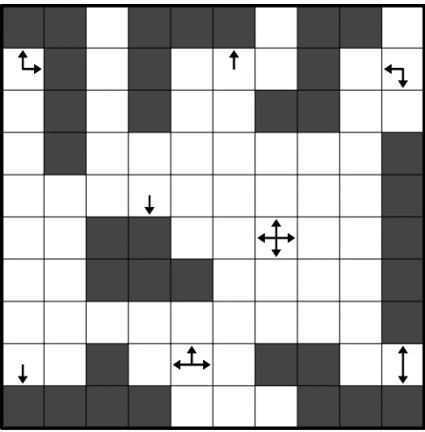
#3790

Sudoku Up to N

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	19	12	5	8		14	21	12	32
1	8	4	5	6	9	1	3	2	7
2 10	6	1	3	2	7	5	4	9	8
3 22	2	7	9	4	3	8	5	1	6
4 13	3	2	7	1	4	6	9	8	5
5	1	8	4	9	5	3	7	6	2
6 14	5	9	6	8	2	7	1	3	4
7 8	4	3	1	7	8	2	6	5	9
8 27	9	6	2	5	1	4	8	7	3
9 29	7	5	8	3	6	9	2	4	1

#3791

Pentopia



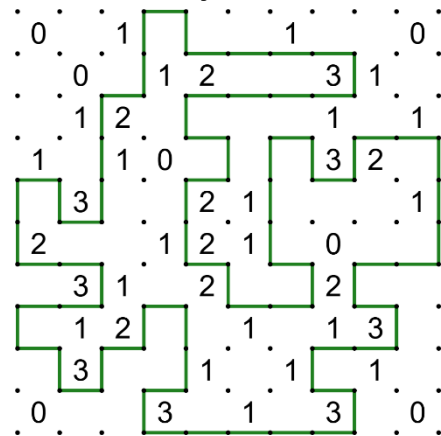
#3792

Sudoku Oneven of Even

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

#3793

Kamertje Verhuren



#3794

Sudoku Zipper Lines

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

#3795

Aqre

