



Puzzelmagazine

Augustus 2025

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3840	Somgebieden	4*	Otto Edelenbosch
#3841	Hashi	2*	Robert Beërda
#3842	Sudoku - X-Products	3*	Richard Stolk
#3843	Akichiwake	3*	Bram de Laat
#3844	Sudoku Shifter Lines - Search 5	4*	Robert Beërda
#3845	Voxas	4*	Bram de Laat
#3846	Sudoku - Clone	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3847	Tapa	2*	Bram de Laat
#3848	Renban	3*	Reinier Schmiermann
#3849	Sudoku - X-Sums or X-Products	4*	Richard Stolk
#3850	Lohkous	5*	Reinier Schmiermann
#3851	Barns	2*	Bram de Laat
#3852	Sudoku - Regular Dots	3*	Richard Stolk
#3853	Heyawake	3*	Lennart Muijres
#3854	Statue park	4*	Reinier Schmiermann
#3855	Sudoku - German Whispers	4*	Wilbert Zwart
#3856	Flats - Gekoppeld	2*	Reinier Schmiermann
#3857	Sudoku - Top Heavy Parity	3*	Richard Stolk
#3858	Araf	3*	Bram de Laat
#3859	Tapalink	4*	Daniel de Bruin
#3860	Sudoku - 2025	5*	Wilbert Zwart

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.

6		20	16	18			23	
15	4						8	
			19	9				29
12				31			4	
		12	13			13		
13					14		14	
17		14	16			14		
			8				16	
13				14				

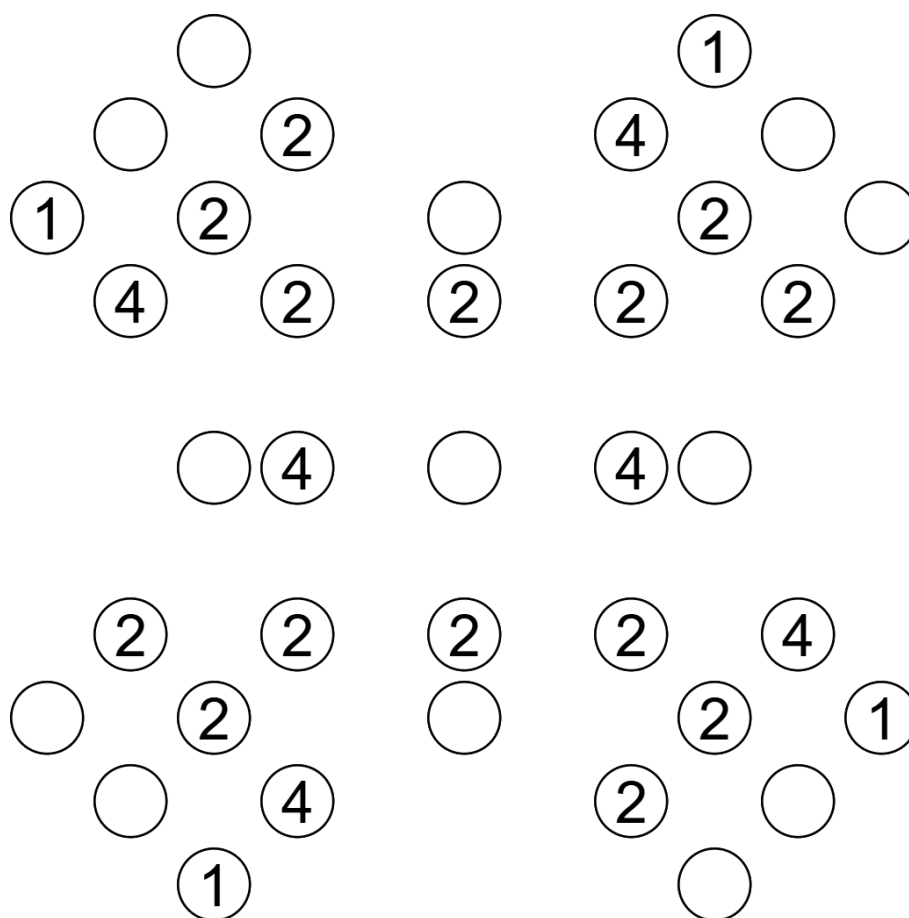


HASHI

Verbind alle rondjes (eilanden) met elkaar door tussen sommige eilanden één of twee bruggen te plaatsen. Bruggen zijn horizontaal of verticaal lopende rechte lijnen, die elkaar niet mogen kruisen. De aanwijzingen in de rondjes geven aan hoeveel bruggen er op dat eiland aansluiten.

BRIDGES

Connect all circles (islands) with each other by drawing either one or two bridges between some islands. Bridges are straight lines in orthogonal direction, that can not cross each other. The clues in the circles indicate how many bridges are connected to that island.



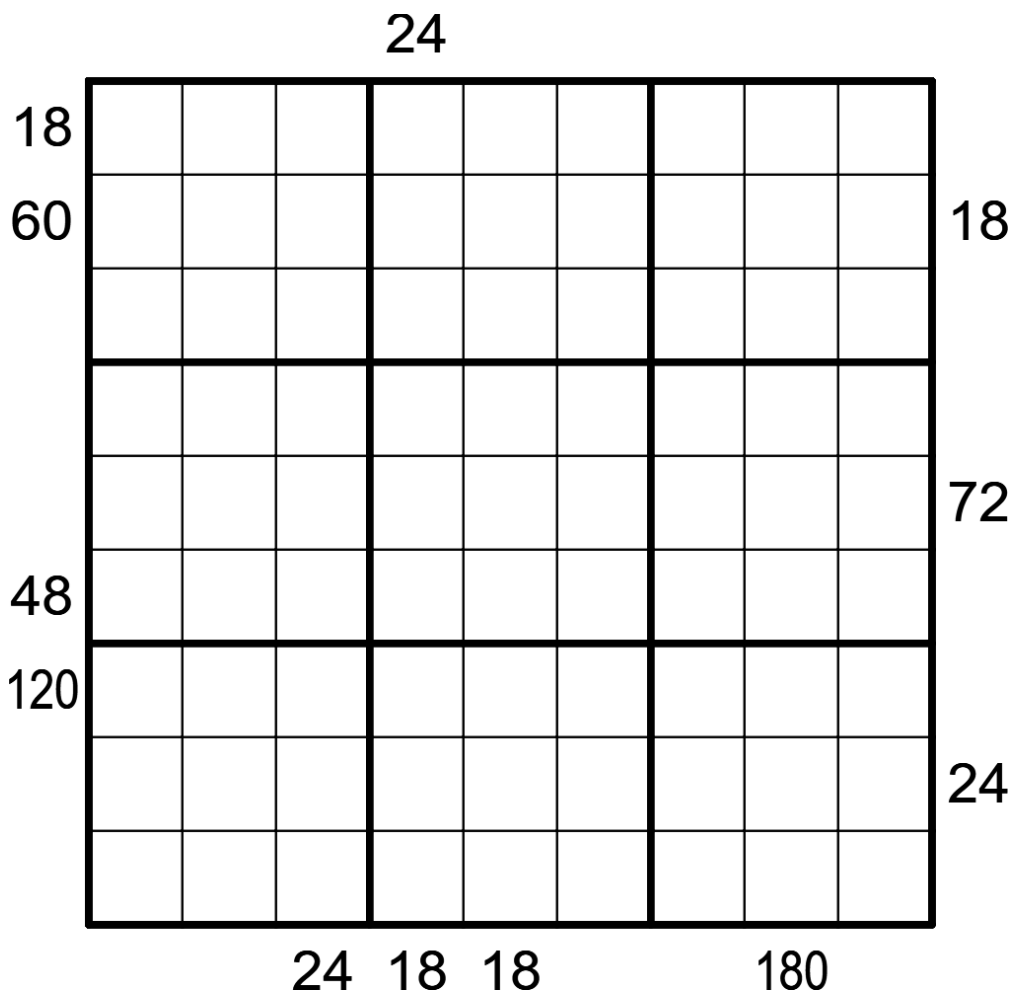


SUDOKU X PRODUCTS

Standaard Sudoku regels. Aanwijzingen buiten het diagram geven het product aan van de eerste X cijfers vanaf die kant. X is het eerste cijfer vanaf die kant.

SUDOKU X PRODUCTS

Classic Sudoku rules. Clues outside the grid indicate the product of the first X digits in the corresponding direction. X is the first digit in the corresponding direction.

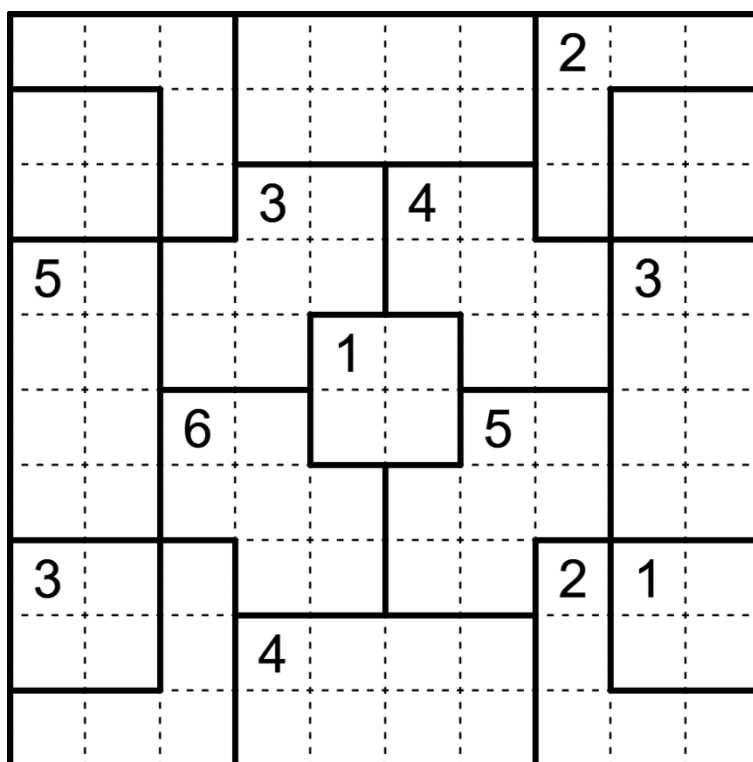


AKICHIWAKE

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Een reeks van witte vakjes mag binnen een rij of kolom niet meer dan één gebiedsgrens oversteken. Een aanwijzing mag ook worden gekleurd en geeft de omvang aan van de grootste groep aaneengesloten witte vakjes binnen het betreffende gebied.

AKICHIWAKE

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Horizontal or vertical series of white cells may not cross more than one regional border. A clue may be shaded as well and indicates the size of the largest group of connected white cells within the corresponding region.

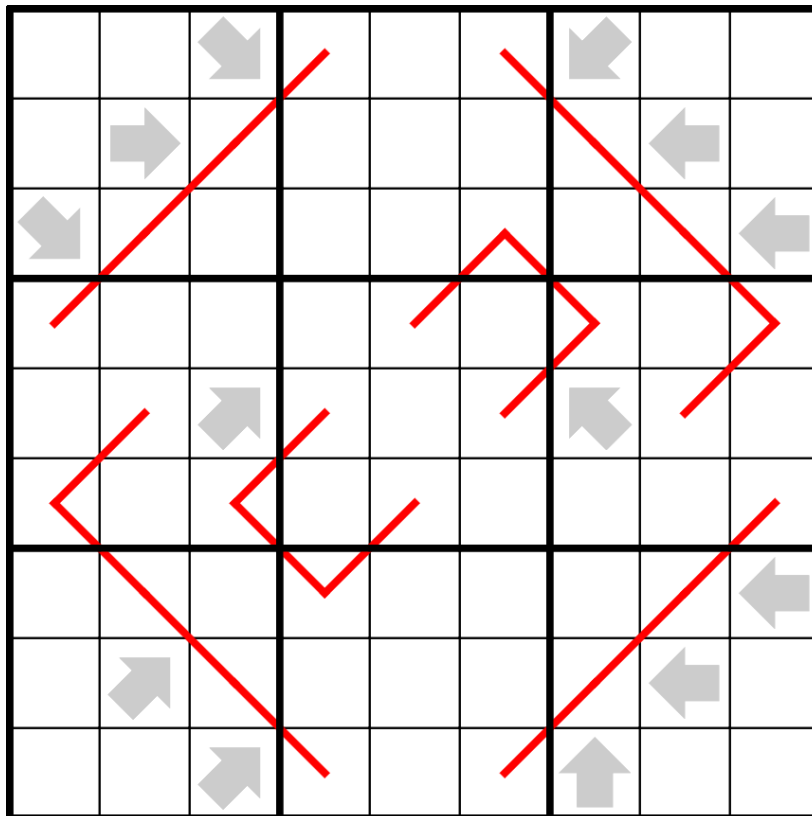


SUDOKU SHIFTER LINES SEARCH 5

Pas gewone sudoku regels toe. Rode lijnen zijn Shifter Lines. In dezelfde box hebben getallen op deze lijn dezelfde pariteit (even/oneven) en laag/hoog (1-4, 6-9). Als de lijn een grens van een box passeert verandert ofwel de pariteit ofwel de laag/hoog eigenschap, maar nooit beide. Op een shifter line kan geen 5 voorkomen. Getallen mogen herhaald worden. Pijlen wijzen altijd naar minstens één 5. Het getal in de pijl geeft de afstand aan tot de dichtstbijzijnde 5 in die richting.

SUDOKU SHIFTER LINES SEARCH 5

Apply classic sudoku rules. On the red Shifter lines numbers in the same region have equal parity (odd/even) and low/high indication (1-4, 6-9). If the Shifter line crosses a border region, either the parity or the low/high indication changes, but not both. There are no 5s on shifter lines. Numbers are allowed to repeat if classic sudoku rules allow. Arrows point to one or more 5s. The number in the arrow is the distance to the nearest 5 in that direction.

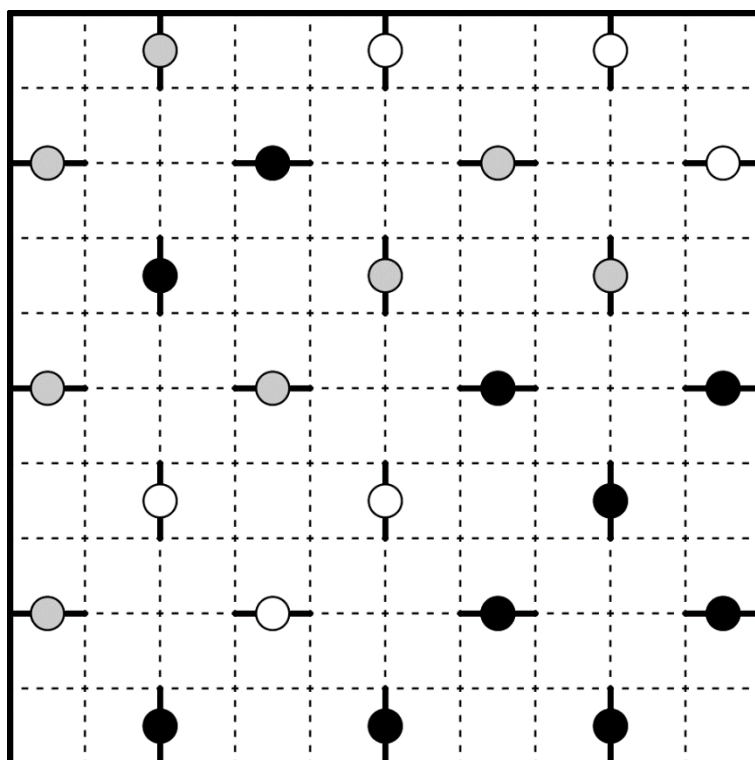


VOXAS

Verdeel het gehele diagram in gebieden van 1x2 en 1x3 vakjes. Er zijn al enkele grenslijnen getekend. Een grenslijn met een witte stip ligt tussen twee gebieden met dezelfde grootte én dezelfde oriëntatie. Een grenslijn met een zwarte stip ligt tussen twee gebieden met verschillende grootte én verschillende oriëntatie. Een grenslijn met een grijze stip ligt tussen twee gebieden met óf dezelfde grootte óf dezelfde oriëntatie, maar niet beide.

VOXAS

Divide the whole grid into regions of 1x2 or 1x3 cells. Some borders are already drawn. A border with a white dot separates two regions of both equal size and equal orientation. A border with a black dot separates two regions of both different size and different orientation. A border with a grey dot separates two regions of either equal size or equal orientation, but not both.



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 (zonder te draaien of spiegelen) 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 outlined shapes (without rotating or mirroring) are the same.

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

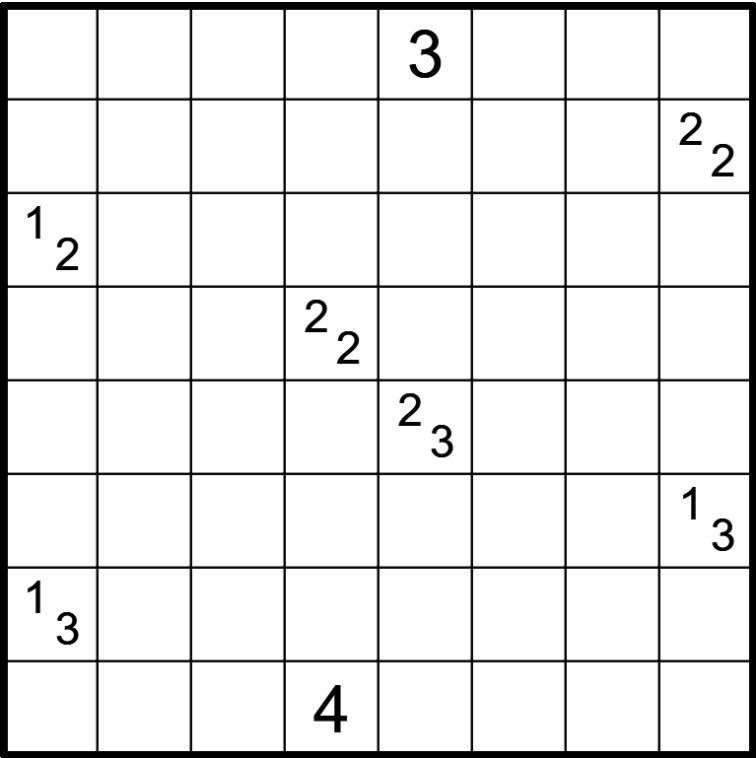


TAPA

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 muursegmenten 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 segments must be separated by at least one white cell.

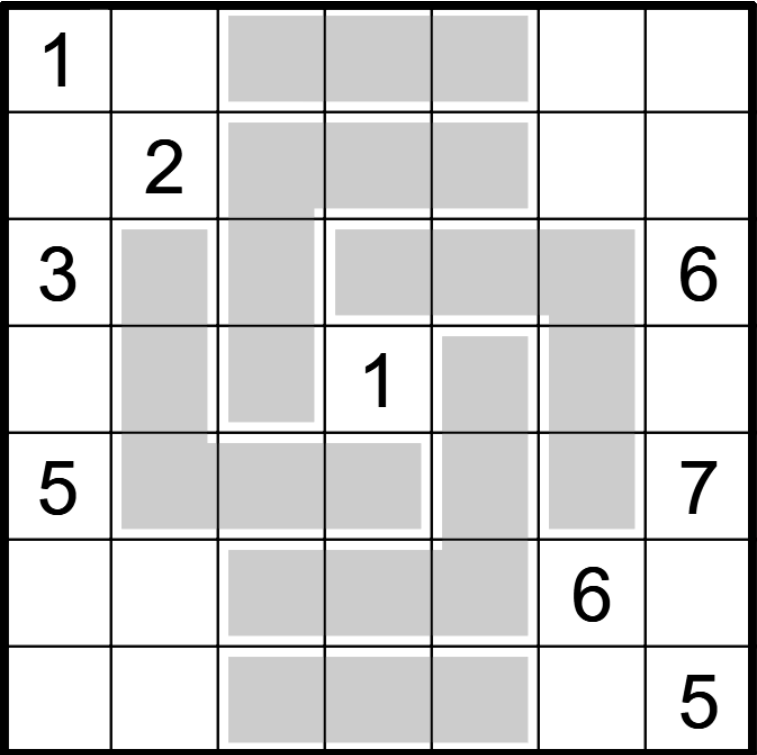


RENBAN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in elke rij en kolom. De cijfers in elk gekleurd gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende getallen, in willekeurige volgorde).

RENBAN

Place the digits 1-7 exactly once in each row and column. The digits in each shaded region form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order).



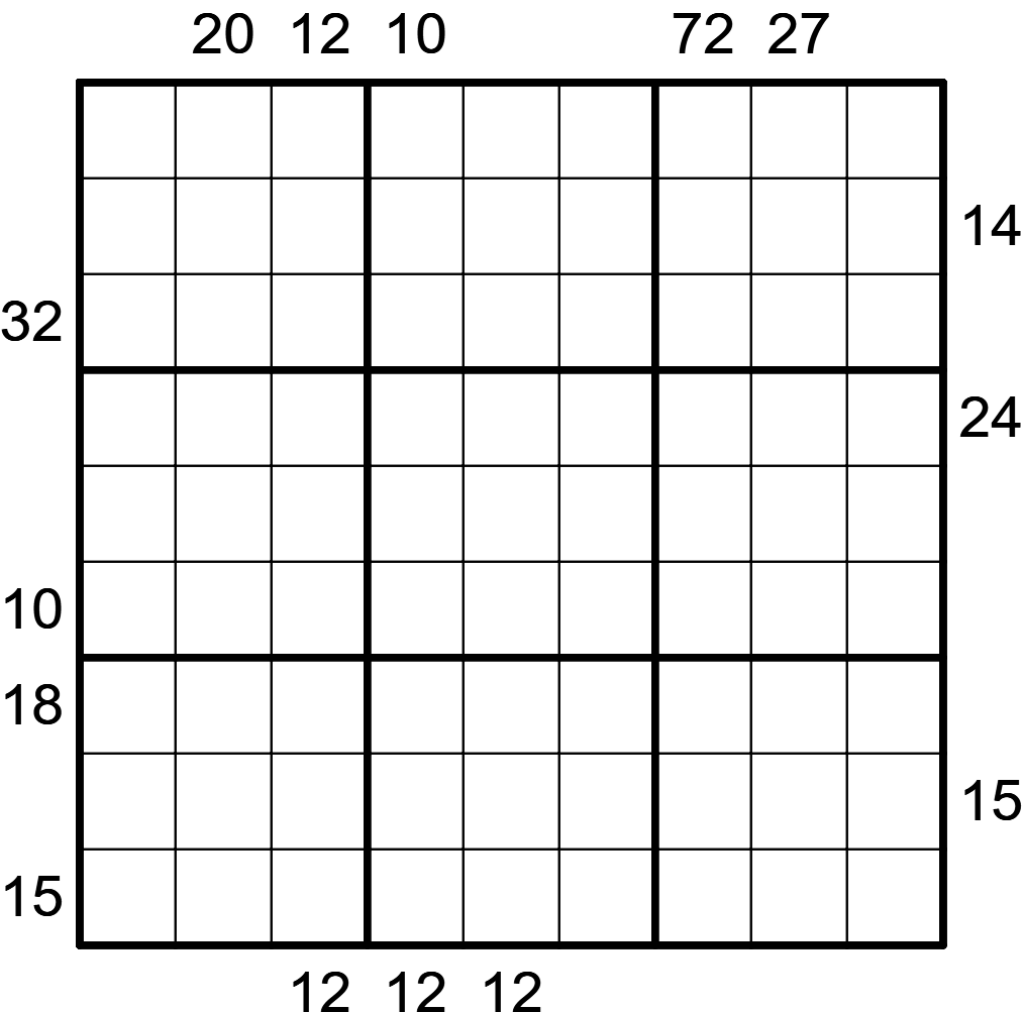


SUDOKU X-SUMS OR X-PRODUCTS

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

SUDOKU X-SUMS OR X-PRODUCTS

Apply classic Sudoku rules. Clues outside the grid indicate either the sum or the product of the first X digits in the corresponding direction, where X is the first digit in that direction.

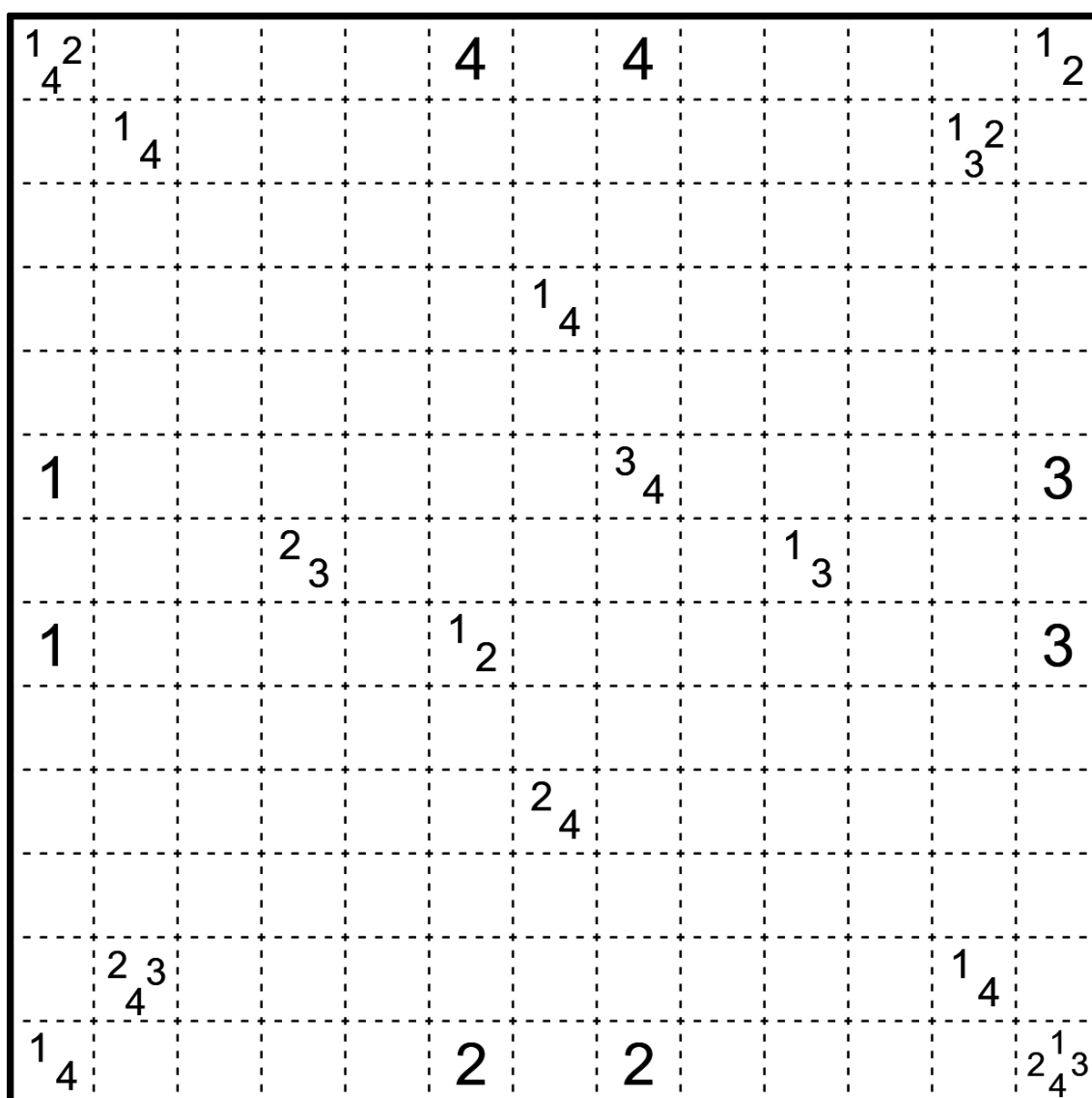


LOHKOUS

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Elk gebied bevat precies één aanwijzing. Aanwijzingen geven alle verschillende lengtes aan van aaneengesloten horizontale of verticale reeksen vakjes tussen twee randen binnen het gebied, waarbij ook elke gegeven lengte door minstens één zo'n reeks moet worden vertegenwoordigd.

LOHKOUS

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Each region contains exactly one clue cell. Clues indicate all the different lengths of horizontal or vertical contiguous blocks of cells between two borders within the region, and each given length should be represented by at least one such block.

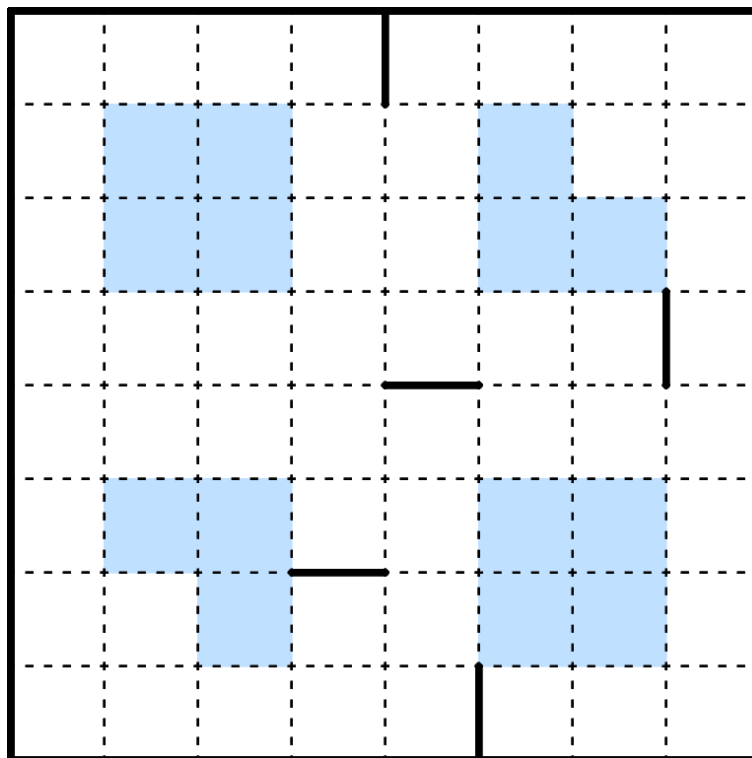


BARNES

Teken één gesloten rondweg 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). De rondweg mag geen dikke grenslijnen kruisen

BARNES

Draw a single loop 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). The loop may not pass through bold borders.

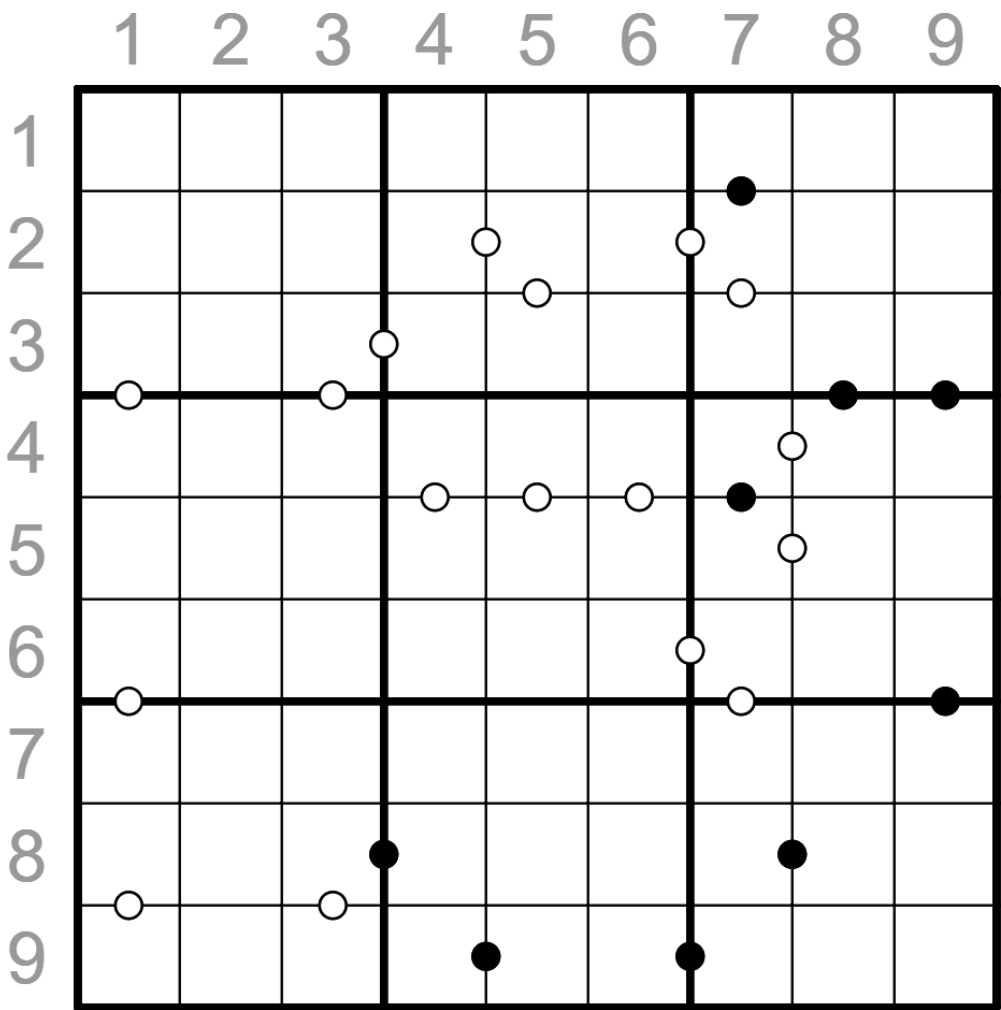


SUDOKU REGULAR DOTS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. 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 REGULAR DOTS

Apply classic sudoku rules. 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).

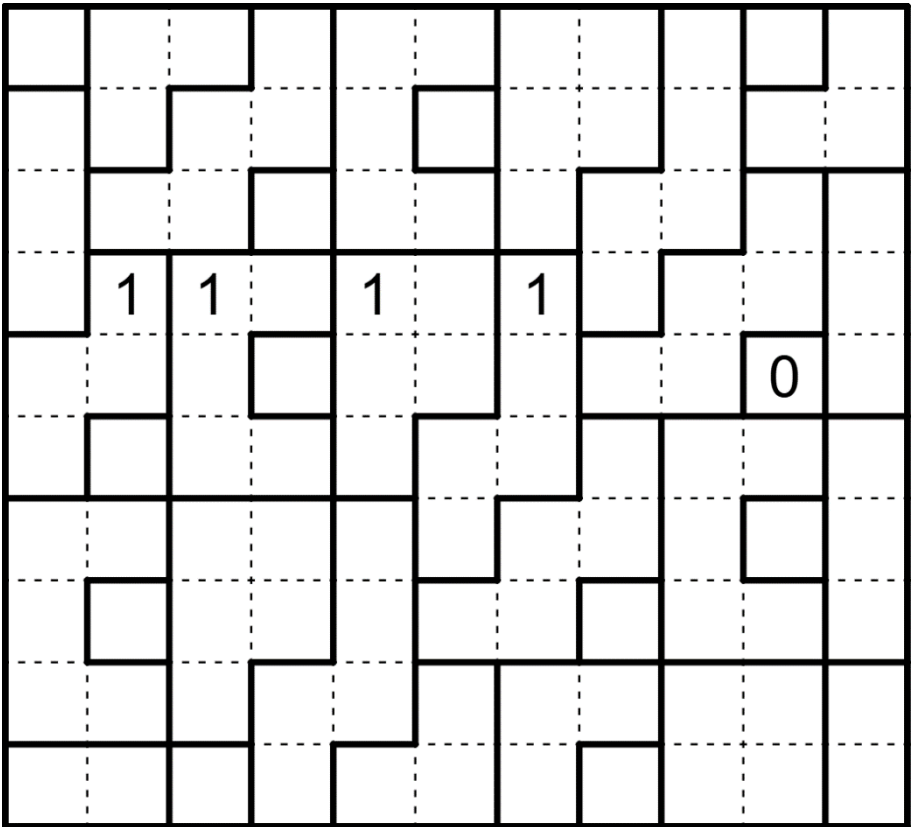


HEYAWAKE

Maak een aantal vakjes zwart, zonder dat zij elkaar horizontaal of verticaal raken. Alle overgebleven witte vakjes vormen één aaneengesloten gebied. Een rechte reeks van verbonden witte vakjes mag niet meer dan twee gebieden met elkaar verbinden. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat vet omrande gebied gekleurd moeten worden. Vakjes met cijfers mogen ook worden gekleurd.

HEYAWAKE

Blacken some cells, without touching each other horizontally or vertically. All remaining white cells form a single group of connected cells. Horizontal or vertical series of white cells may not span more than two regions. A clue indicates the number of blackened cells in that bold outlined region. Cells with hints may be blackened.

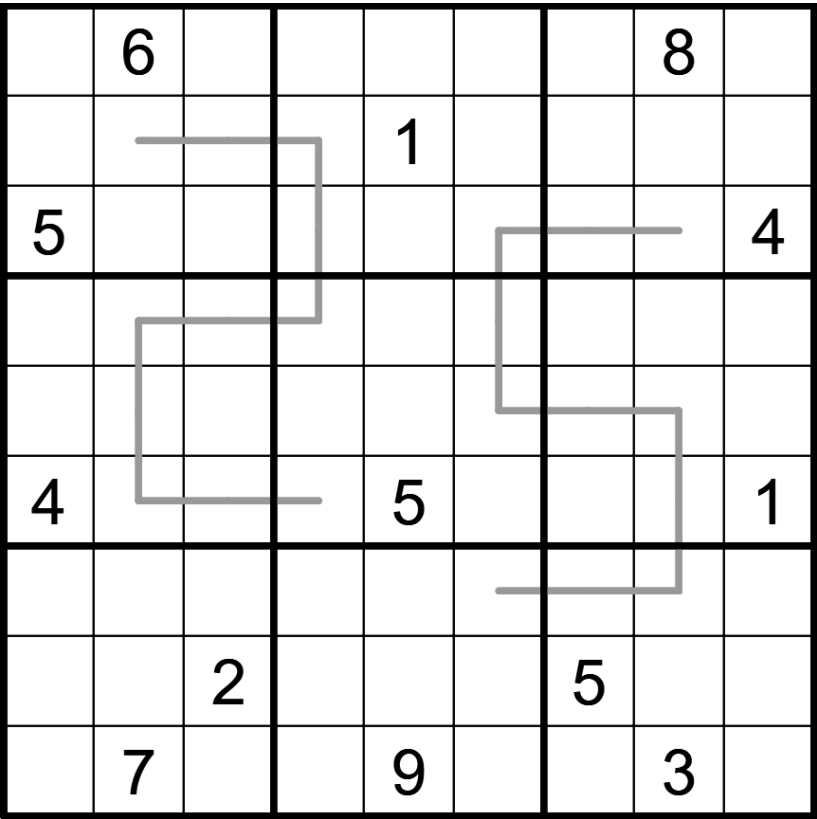


SUDOKU GERMAN WHISPERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op een grijze lijn hebben naast elkaar gelegen cijfers een verschil van minimaal 5.

SUDOKU GERMAN WHISPERS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. On a grey line adjacent digits have a difference of at least 5



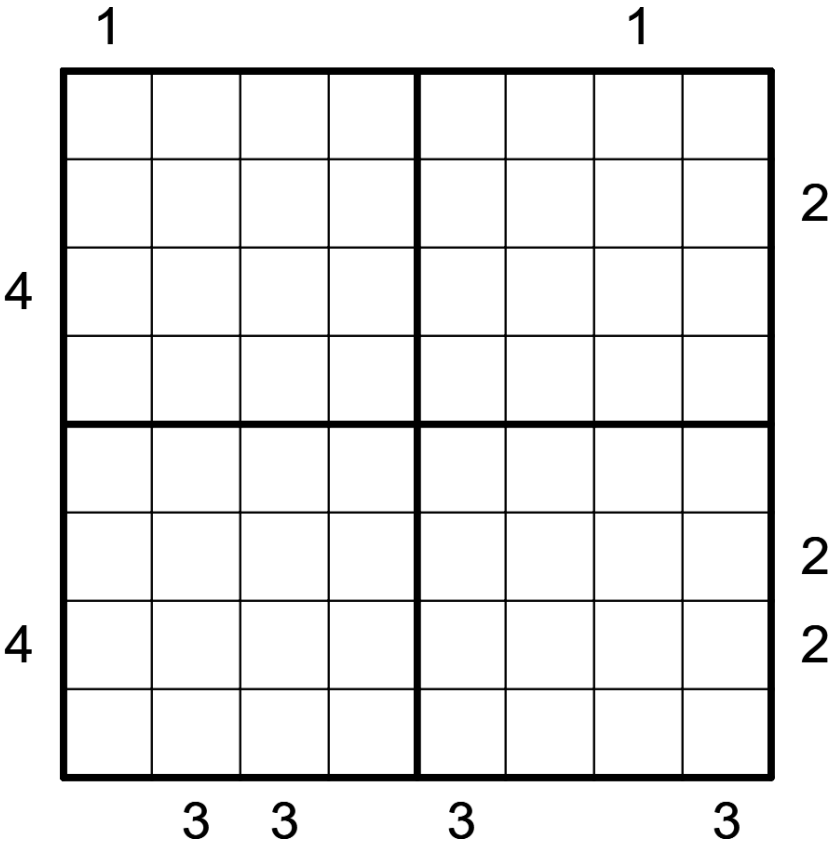


FLATS GEKOPPELD

Het diagram is verdeeld in vier blokken, waarbij elk blok een flats-puzzel is: Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elke rij en kolom van elk 4x4-blok. 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. Een cijfer in een grijs vakje is behalve zelf een flat tevens een aanwijzing voor alle aangrenzende 4x4-blokken, waarbij alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

SKYSCRAPERS CLUSTERED

The grid is divided into four blocks, where each block is a skyscrapers puzzle: Place the digits 1-4 exactly once in every row and column of each 4x4 block. 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. A digit in a grey cell, besides representing a skyscraper, is also a clue for all adjacent 4x4 blocks, where all possible grey cells are given.





SUDOKU TOP HEAVY PARITY

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Wanneer twee cijfers van gelijke pariteit (even of oneven) direct boven elkaar staan, dan is bovenste cijfer het grootste van de twee.

SUDOKU TOP HEAVY PARITY

Apply classic sudoku rules. When two digits of the same parity (odd or even) are placed directly above each other, the larger digit must be on top.

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

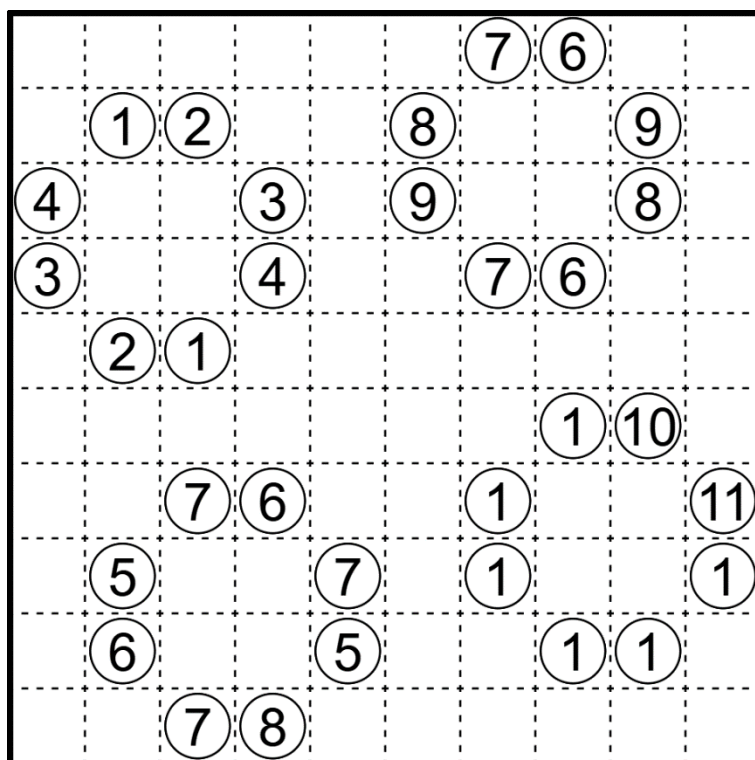


ARAF

Verdeel het diagram in gebieden door de randen in te tekenen. Elk gebied moet precies twee cirkels bevatten. De grootte van elk gebied moet een getal zijn dat ligt **tussen** de twee getallen in de cirkels in het gebied.

ARAF

Divide the grid into regions by drawing their borders. Each region must contain exactly two circles. The area of each region must be a number **between** the two numbers in the circles in the region.

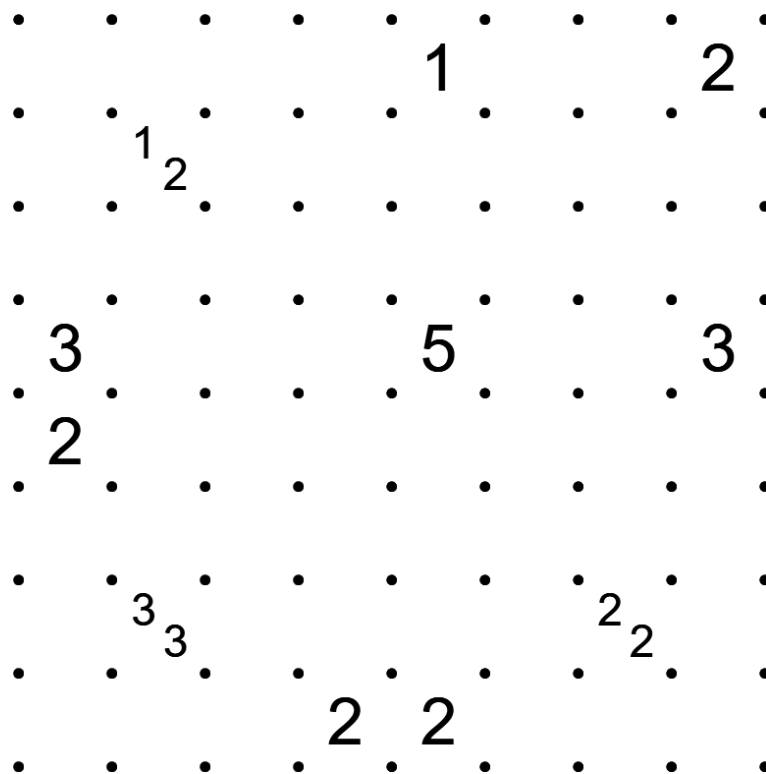


TAPALINK

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden, zonder een oppervlak van 2x2 vakjes in te sluiten. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen die binnen de rondweg vallen, geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven die aanwijzing komen te staan. Aanwijzingen die buiten de rondweg vallen, geven aan hoeveel orthogonaal aaneengesloten vakjes binnen de rondweg vallen in de acht omringende vakjes. Bij een vakje met meerdere aanwijzingen, die altijd buiten de rondweg staat, moet er minstens één vakje buiten de rondweg vallen tussen de afzonderlijke reeksen aaneengesloten vakjes binnen de rondweg, die de aanwijzing aangeeft.

TAPALINK

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically, without enclosing an area of 2x2 cells. The loop cannot touch itself, not even diagonally. Clues ending up within the loop indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the clue. Clues ending up outside the loop indicate the number of orthogonally connected cells that fall within the loop in the eight surrounding cells. When a clue cell contains more than one clue, it must end up outside the loop, and the different sets of connected cells within the loop, indicated by the clues, should be separated by at least one cell outside the loop.



SUDOKU 2025

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen links en boven tonen het **aantal** cijferreeksen van aangrenzende cellen in die rij of kolom waarvan de som 20 is. Getallen rechts en onder zijn het **aantal** reeksen waarvan de som 25 is.

SUDOKU 2025

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Numbers left and top show the **amount** of series of adjacent cells in that row or column that sum up to 20. Numbers right and below are the **amount** of series that sum up to 25.

20									0	3	3	0	0
				2	5		9						
0													0
0		2	5		7		8						0
2													2
3			7		4		2	5					3
1													1
			3		2	5							
									0	3	1	2	0
													25



OPLOSSINGEN

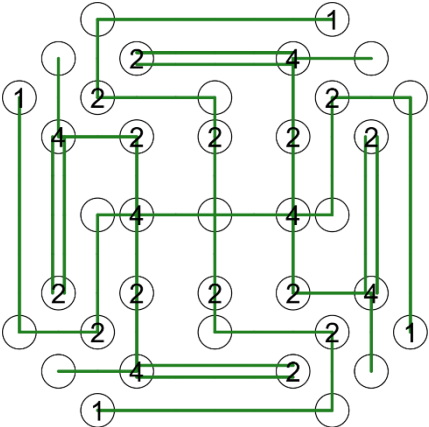
#3840

Somgebieden

6	2	4	20	5	3	18	1	7	8	23	9	6
15	9	1	7	4	6	3	2	8	5	8		
	6	3	8	19	9	4	5	1	2	29	7	
12	7	5	2	1	8	6	4	4	3	9		
	5	2	9	13	8	7	4	13	6	1	3	
13	4	9	3	5	2	8	7	14	6	1		
17	3	6	1	16	7	9	2	15	5	8	4	
	8	7	6	8	2	3	1	9	4	5		
13	1	8	4	6	5	9	3	7	2			

#3841

Hashi



#3842

Sudoku X Products

18	2	9	8	3	5	4	1	7	6			
60	3	4	5	1	7	6	8	9	2	18		
	1	7	6	8	9	2	3	4	5			
	6	3	7	5	4	1	2	8	9			
	8	5	9	7	2	3	6	1	4	72		
48	4	1	2	6	8	9	5	3	7			
120	5	2	3	4	1	7	9	6	8			
	7	8	1	9	6	5	4	2	3	24		
	9	6	4	2	3	8	7	5	1			

#3843

Akichiwake

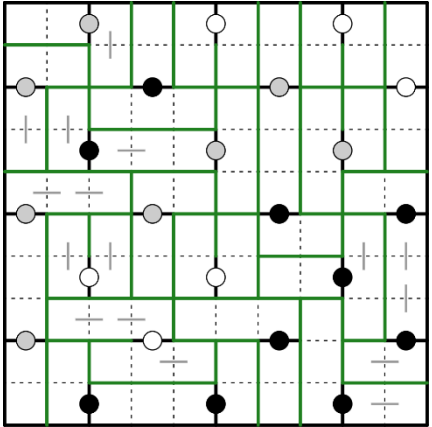
#3844

Sudoku Shifter Lines

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

#3845

Voxas



#3846

Sudoku Clone

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

#3847

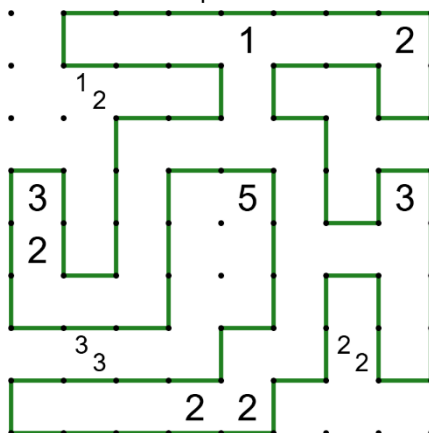
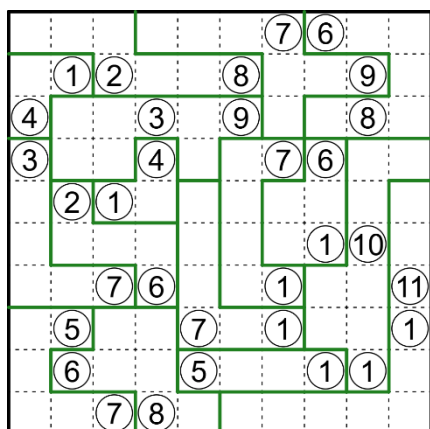
Tapa

#3848

Renban

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

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



20		0	3	3	0	0		
	7	5	9	6	3	4	1	2
	1	3	8	2	5	7	9	4
0	2	6	4	9	8	1	5	3
0	4	2	5	3	7	9	8	6
2	3	8	6	5	1	2	4	7
3	9	1	7	8	4	6	2	5
1	5	4	1	7	6	8	3	9
	6	9	3	1	2	5	7	8
	8	2	7	4	9	3	6	1
		0	3	1	2	0		25