



Puzzelmagazine

September 2025

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

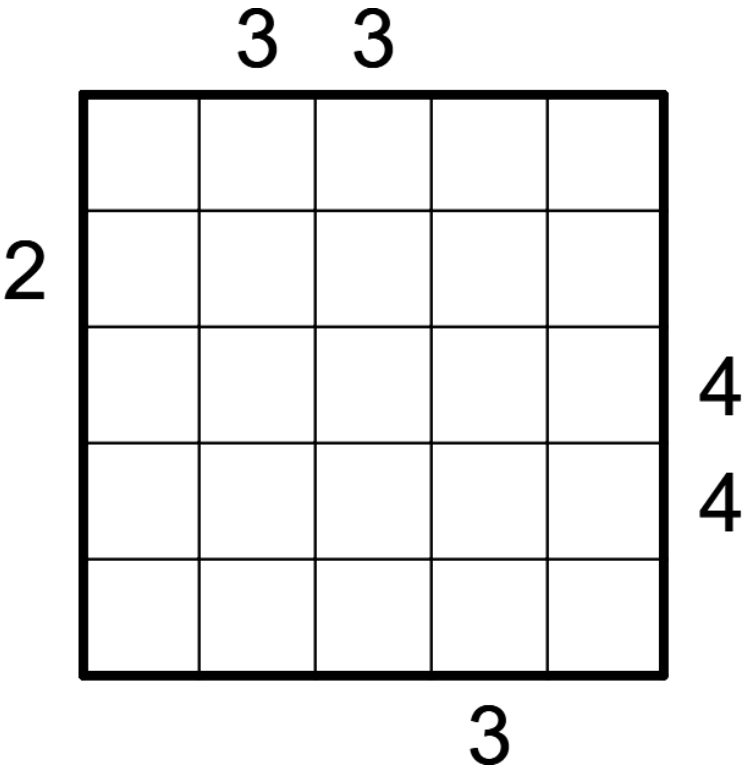
#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3861	Skyscrapers	2*	Bram de Laat
#3862	Sudoku - Diagonal	3*	Yuk Yee Lee-Au
#3863	LITSO - 4 way	3*	Arjen Kramer
#3864	Pentomineus - grenzen	3*	Mark Sweep
#3865	Sudoku - Kroopki Doots	4*	Richard Stolk
#3866	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3867	Pipelink	3*	Arjen Kramer
#3868	Thermometers	3*	Robert Beärda
#3869	Vlinderslag	4*	Wilbert Zwart
#3870	Sudoku - Hot Potato	4*	Richard Stolk
#3871	Easy as Skyscraper	2*	Daniel de Bruin
#3872	Hydra	3*	Arjen Kramer
#3873	Gradient Loop	3*	Bram de Laat
#3874	Cross the streams	4*	Reinier Schmiermann
#3875	Sudoku - Modular Lines	5*	Richard Stolk
#3876	Pentominous	2*	Mark Sweep
#3877	Gemini loop	3*	Reinier Schmiermann
#3878	Pointing at the crowd	3*	Arjen Kramer
#3879	Killer Sudoku	4*	Kay Mennens
#3880	Sudoku - Diagonal Consecutives	4*	Richard Stolk
#3881	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3882	Double Choco	3*	Richard Stolk

FLATS

Plaats de cijfers **1-5** 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 **1-5** exactly once in each 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 DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom, 3x3-blok én beide diagonalen.

SUDOKU DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column, 3x3 block as well as both diagonals.

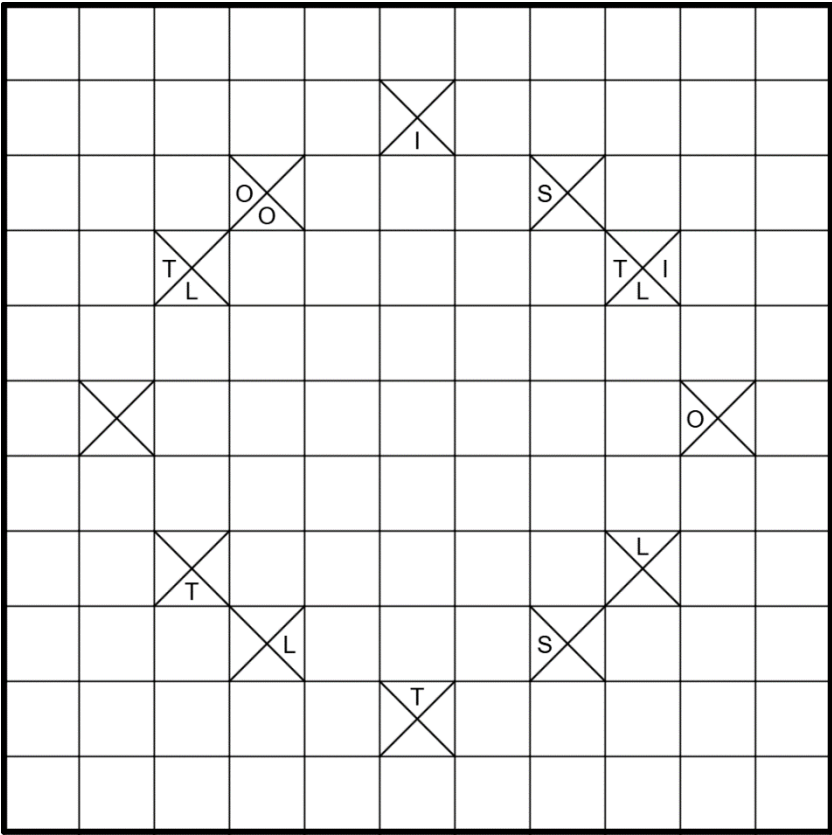
			2	5	3			
		3				4		
	5						8	
7	2							9
5		4				8		7
9							3	5
	8						6	
		5				9		
			8	9	6			

LITSO 4 WAY

Kleur sommige vakjes in het diagram, zodanig dat zij tetromino's vormen (LITSO). Tetromino's mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een vakje met aanwijzing blijft wit, en geeft de letter aan die behoort bij de eerste tetromino die je vanaf die kant kunt zien in de richting, die aangegeven wordt met in welk kwadrant van het vakje de letter zich bevindt.

LITSO 4 WAY

Shade some cells in the grid, such that they form tetrominos (LITSO). Tetrominos can touch each other only at the corners. A clue cell remains unshaded and indicates the letter associated with the first tetromino that can be seen in the direction that is indicated by the quadrant of the clue cell the letter is given in.

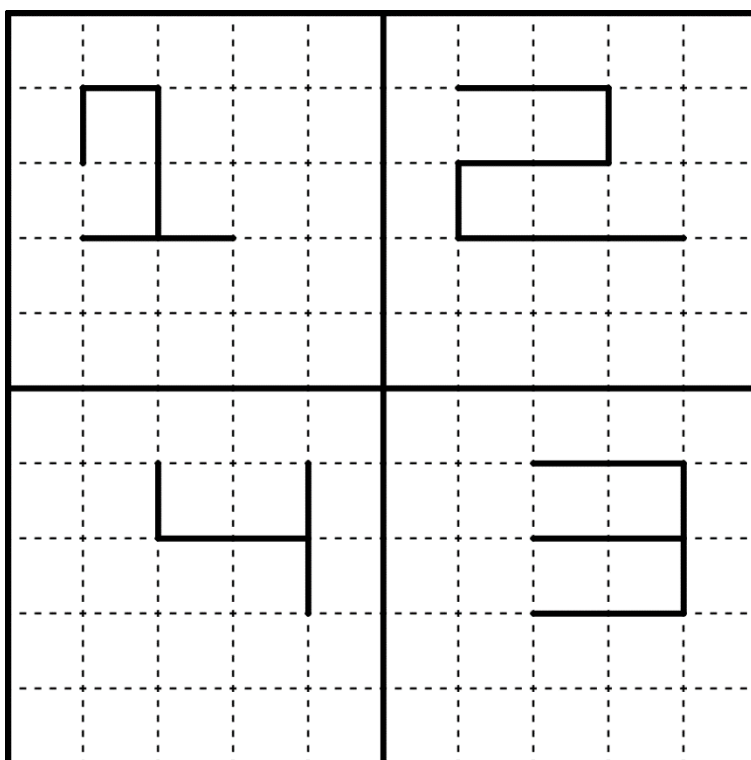


PENTOMINEUS GRENZEN

Verdeel het diagram in pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar alleen diagonaal raken. Sommige grenslijnen tussen pentomino's zijn al gegeven.

PENTOMINOUS BORDERS

Divide the grid into pentominos such that each cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may touch each other only diagonally. Some of the borders between pentominos are already given.



SUDOKU KROOPKI DOOTS

Standaard Sudoku-regels gelden. Plaats Tussen sommige cijfers staan twee rondjes als korte keten van kropki-rondjes. Je kunt je voorstellen dat er een virtueel getal tussen de twee rondjes staat dat je niet hoeft in te vullen in het diagram. De rondjes hebben hun gewone kropki functie: een zwart rondje staat tussen twee getallen waarvan het ene getal twee keer zo groot is als het andere. Een wit rondje staat tussen twee getallen die opeenvolgend zijn.

Niet alle mogelijke rondjes zijn gegeven.

Voorbeeld: $8 \bullet \bullet 2$ is een geldige combinatie voor de keten $8 \bullet (4) \bullet 2$

Voorbeeld: $3 \bullet \circ 5$ is een geldige combinatie voor de keten $3 \bullet (6) \circ 5$.

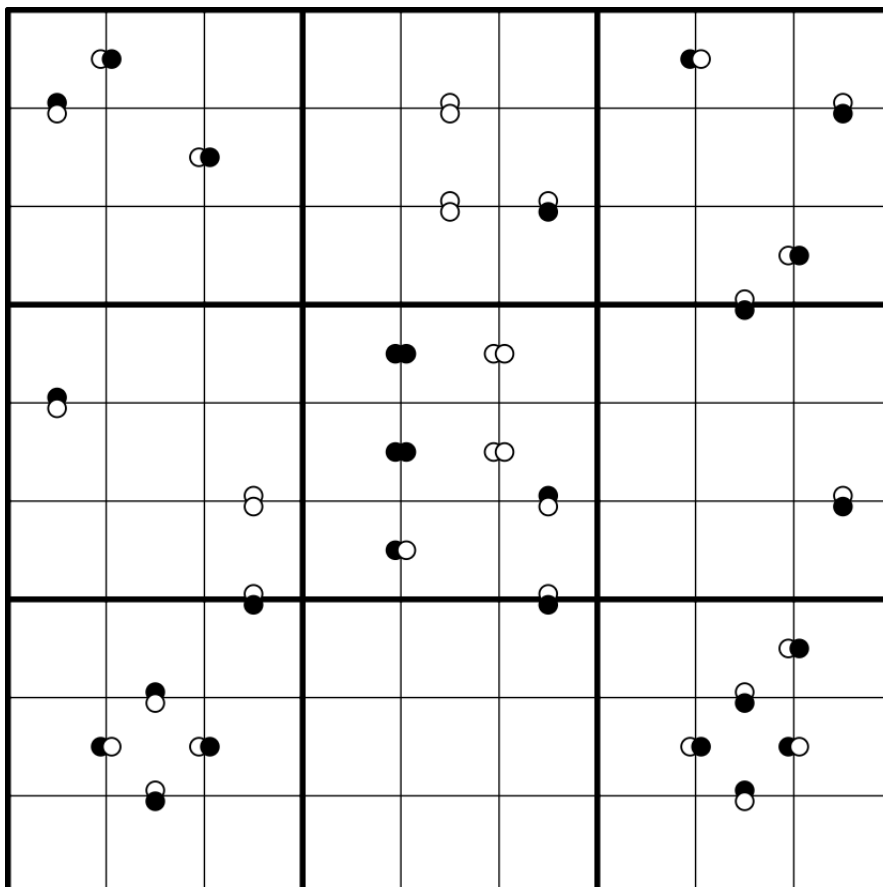
SUDOKU KROOPKI DOOTS

Apply standard Sudoku-rules. Between some digits two circles are placed that act like a chain of kropki dots. You can imagine a virtual number between the dots that is not part of the solution and thus must not be written in the grid. The dots behave like normal kropki dots: a black dot separates two numbers of which one is twice the value of the other; a white dot separates two numbers that are consecutive.

Not all possible chains of kropki dots are given.

Example: $8 \bullet \bullet 2$ is a valid combination for the chain $8 \bullet (4) \bullet 2$

Example: $3 \bullet \circ 5$ is a valid combination for the chain $3 \bullet (6) \circ 5$.



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.

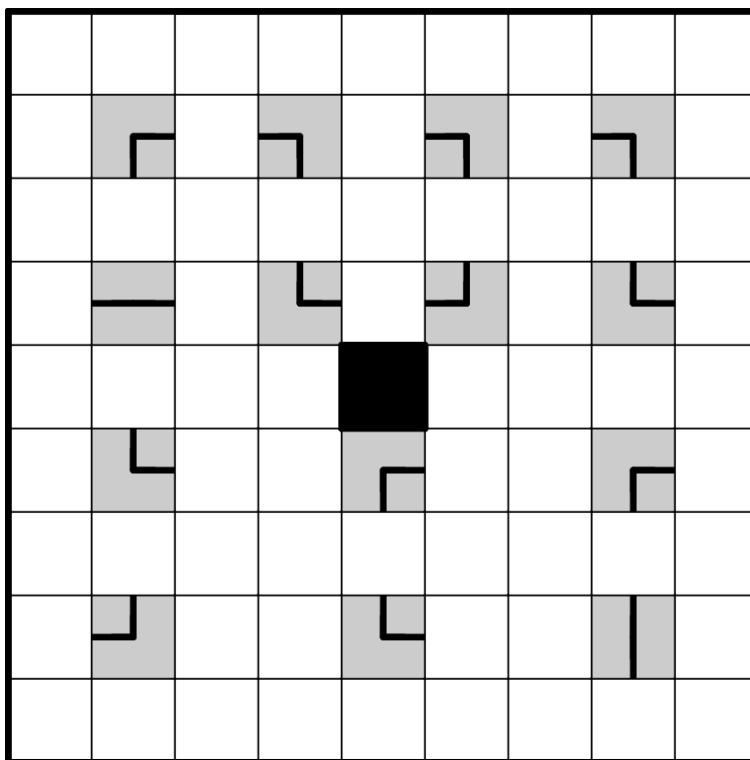
				3				9
		9	5		8			
		2		8		9		3
	7		4	9		5		
		4					2	
			8	4		3		
					7			
	8		3					5

PIPELINK

Teken één enkele route door alle vakjes in het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Zwarte vakjes maken geen deel uit van de puzzel. De route mag zichzelf kruisen, maar mag alleen rechtdoor (en maakt dus geen bocht) op een kruispunt, en de route mag zichzelf nergens overlappen. Aanwijzingen (die gegeven zijn in grijze vakjes om veranderingen duidelijker te kunnen bijhouden) geven precies aan hoe de route in die vakjes moet lopen.

PIPELINK

Draw a single route that travels through all cells in the grid, by connecting the centers of adjacent cells. Black cells aren't part of the puzzle. The route can cross itself, but it can only go straight (so never turn) at an intersection, and the route also does not overlap anywhere. Clues (that are given in a grey cell for better tracking of changes purposes only) indicate the exact way the route should be drawn in those cells

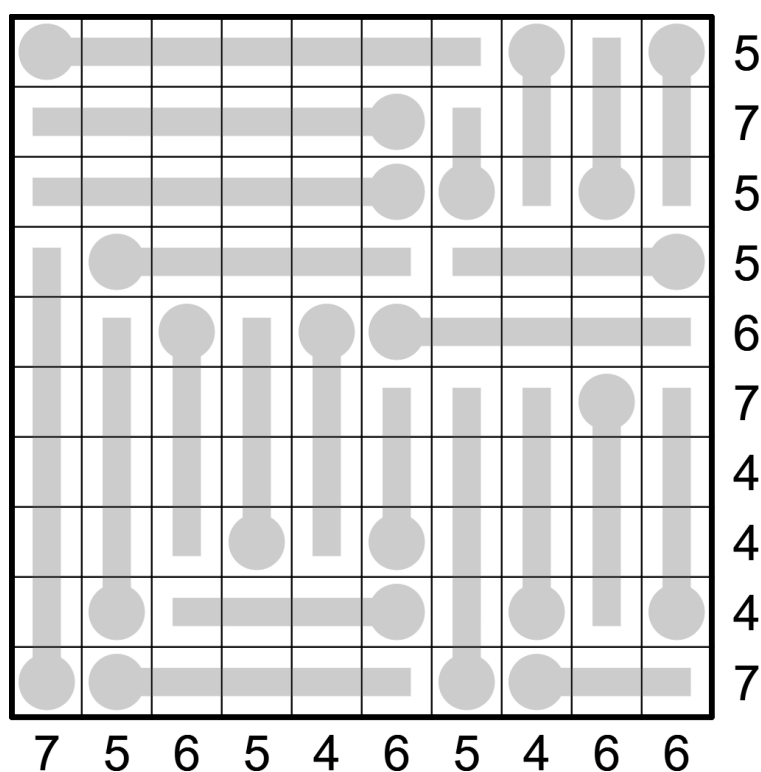


THERMOMETERS

Vul sommige thermometers deels of geheel vanaf de bol zodat het aantal gevulde thermometerdelen overeenkomt met de aanwijzingen buiten het diagram. Het gevulde deel moet binnen een thermometer aansluitend zijn. Thermometers kunnen leeg blijven.

THERMOMETERS

Fill some thermometers from the bulb partially or fully so that the number of filled thermometer parts is equal to the clues outside the diagram. Filled parts must be contiguous inside one thermometer. Thermometers can be empty.

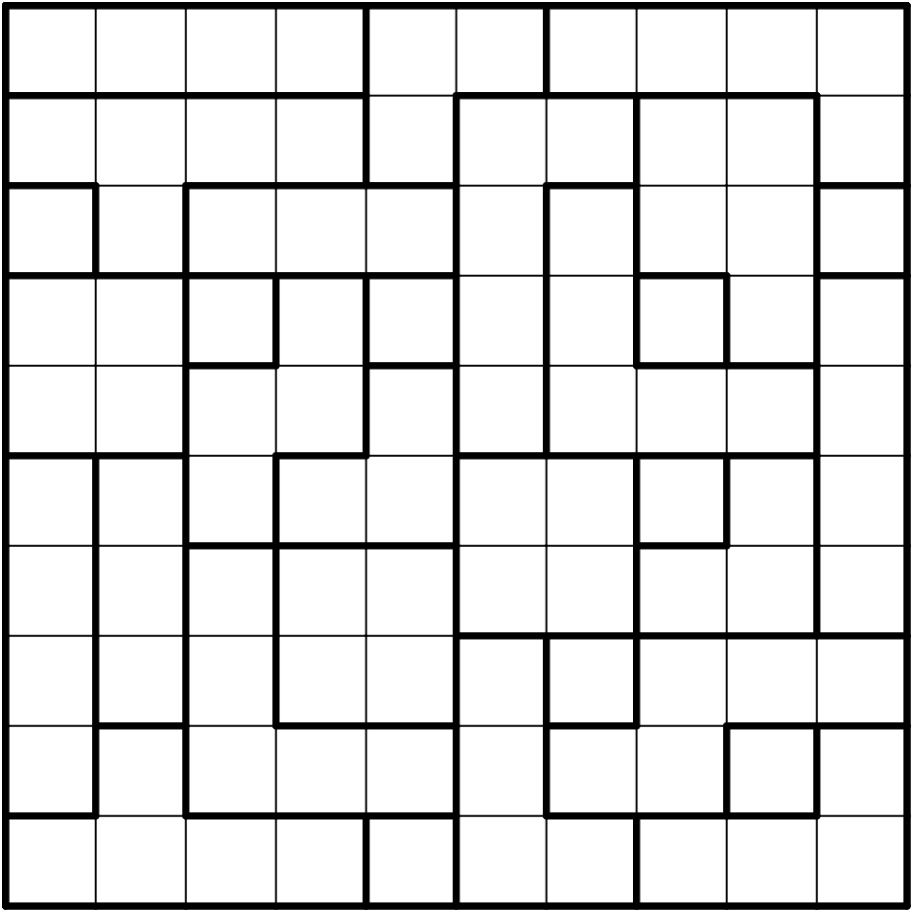


VLINDERSLAG

Plaats de cijfers 1-N in elk vetomrand gebied, waarbij N overeenkomt met het aantal vakjes binnen dat gebied. Twee gelijke cijfers in dezelfde rij of kolom zijn gescheiden door tenminste zoveel vakjes als dat cijfer aangeeft (tussen twee 4-en staan dus minstens vier vakjes met andere cijfers).

RIPPLE EFFECT

Place the digits 1-N in each bold outlined region, where N corresponds to the number of cells within that region. Two equal digits appearing in the same row or column are separated by at least the number of cells indicated by that digit (e.g. two 4s are separated by at least four cells with other digits).

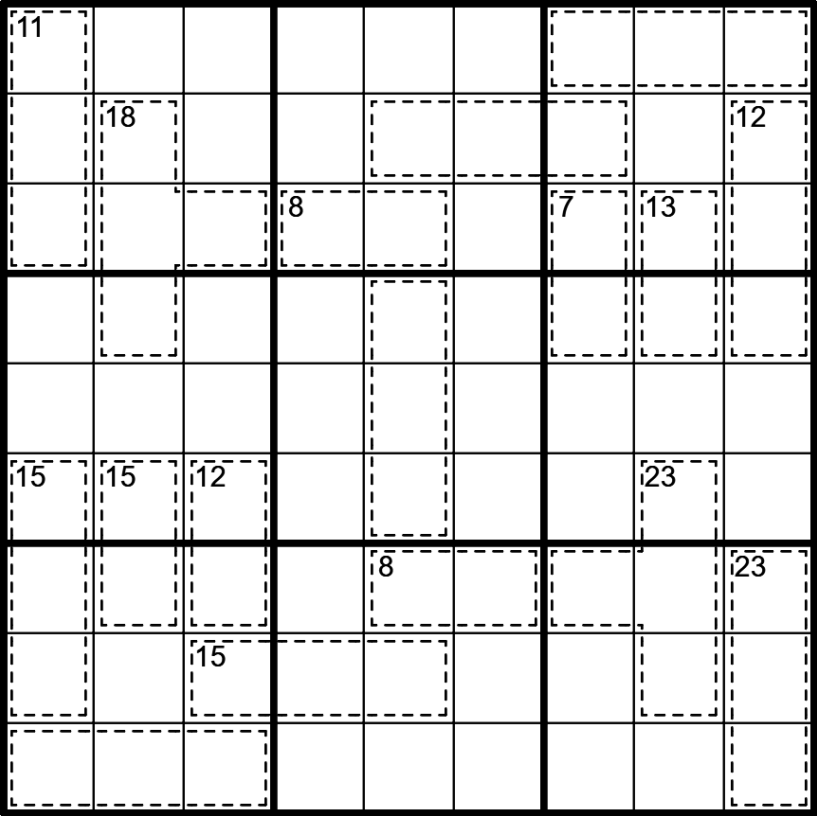


SUDOKU HOT POTATO

Normale Sudoku regels gelden. Cijfers in een gestippeld gebied (cage) mogen niet herhaald worden en tellen op tot het getal in de linker bovenhoek van dat gebied (indien gegeven). Cages die elkaar horizontaal of verticaal raken, hebben tenminste één gemeenschappelijk cijfer.

SUDOKU HOT POTATO

Standard Sudoku rules apply. Digits in cages must not be repeated and sum to the cage total (if given) in the top left corner. Cages that touch each other horizontally or vertically have to share at least one common digit.



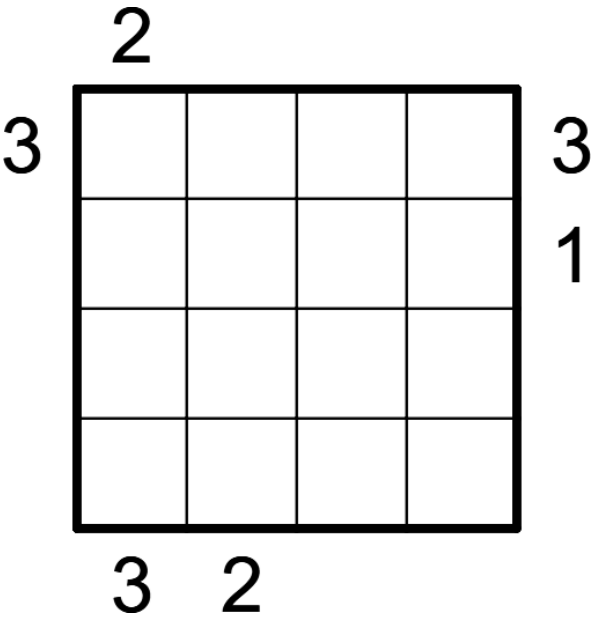


EASY AS SKYSCRAPER

Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elke rij en kolom. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. Aanwijzingen buiten het diagram geven òf het eerste cijfer aan die je in die rij of kolom van die kant tegenkomt òf hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

EASY AS SKYSCRAPER

Place the letters 1-4 exactly once in each row and column. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate either the first digit in that row or column that you come across from that direction or how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.

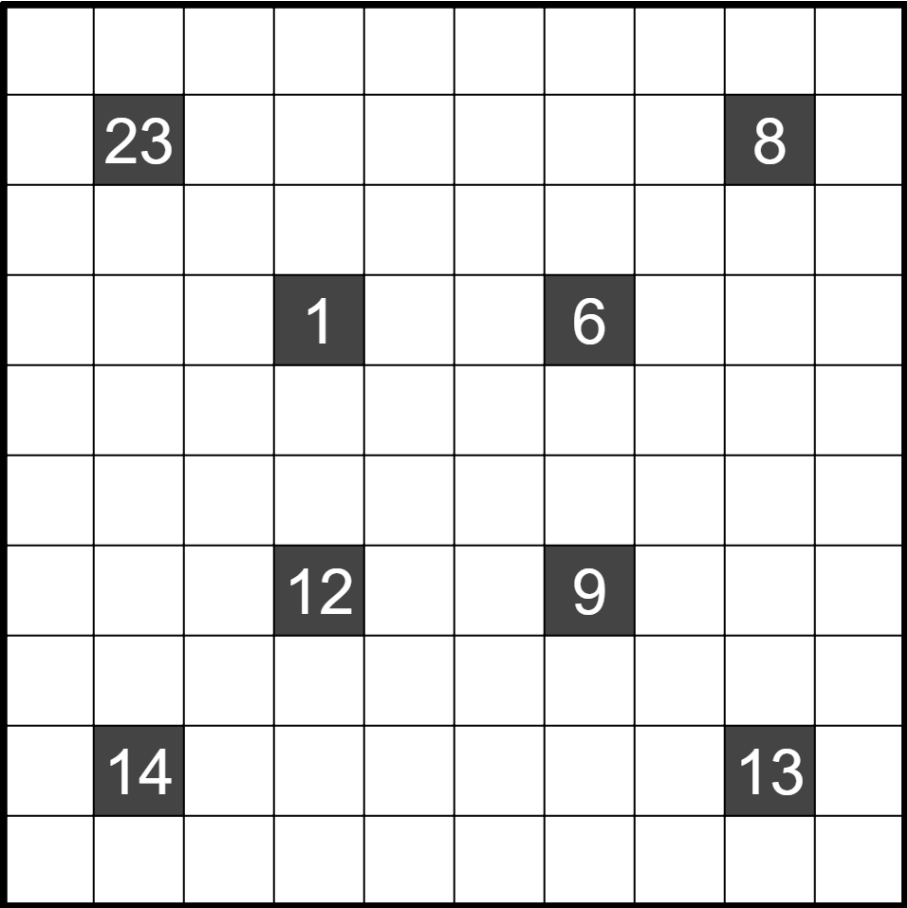


HYDRA

Kleur sommige vakjes, zodanig dat er één verbonden netwerk ontstaat van takken van één vakje breed, dat zichzelf nergens raakt, ook niet diagonaal. Vakjes met aanwijzingen zijn gekleurd en zijn de enige gekleurde vakjes in het diagram die maar één gekleurd buurvakje hebben. Het getal geeft het aantal stappen aan van de kortste route die je van het vakje met de "1" via de gekleurde vakjes naar dat vakje kunt maken.

HYDRA

Shade some cells in the grid such that a connected network is formed of one cell wide branches, that touches itself nowhere, not even diagonally. Clue cells are already shaded and are the only cells in the grid that have only one shaded neighbour. The number indicates the number of steps of the shortest route you can make through the shaded cells towards that cell when starting at the cell with "1".

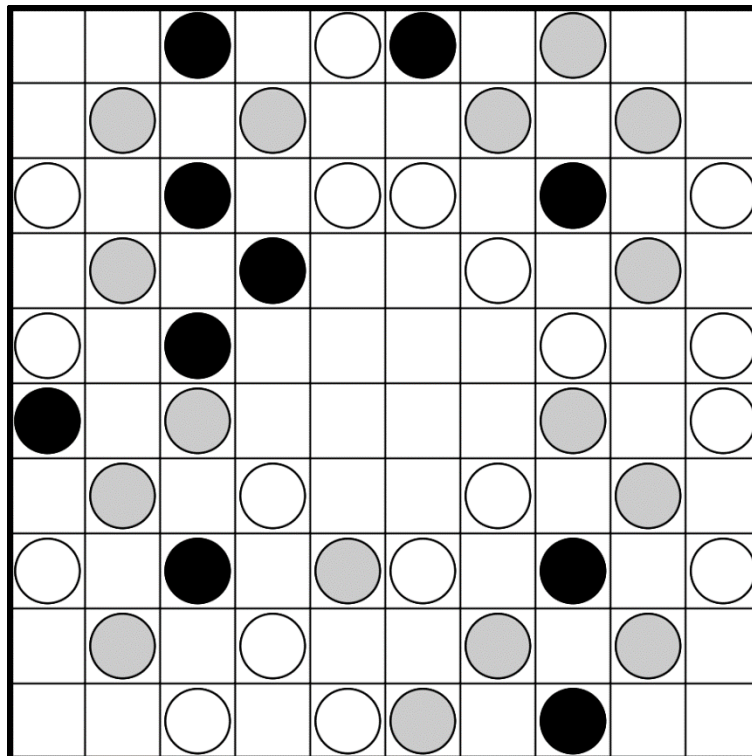


GRADIENT LOOP

Teken een enkele gesloten rondweg door alle vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg mag niet rechtstreeks van een zwarte cirkel naar een witte cirkel gaan of andersom. Elke grijze cirkel moet direct tussen een zwarte en een witte cirkel van de rondweg liggen.

GRADIENT LOOP

Draw a single closed loop through all cells in the grid that connects the centers of adjacent cells, and that doesn't cross or overlap itself. The loop may not travel directly from a black circle to a white circle, or vice versa. Every grey circle must be directly between a black circle and a white circle along the path of the loop.





CROSS THE STREAMS

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar nergens een oppervlak van 2x2 gekleurde vakjes ontstaat. Aanwijzingen buiten het diagram geven de lengte aan van aaneengesloten reeksen gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom. Hierbij stelt een vraagteken een willekeurig getal voor en stelt een asterisk (*) een willekeurig aantal (mogelijk nul) getallen voor.

CROSS THE STREAMS

Shade some cells such that all shaded cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully shaded. Clues outside the grid indicate the length of contiguous sets of shaded cells in the respective row or column. Here a question mark represents any number and an asterisk (*) represents an arbitrary number of numbers (possibly zero).

122112

112*112

11*22122

? ? ? ? ? ? ? 2 ? ?

1 ?

? 2

*

1 *

*

*

*

? ? ?

? ? ?

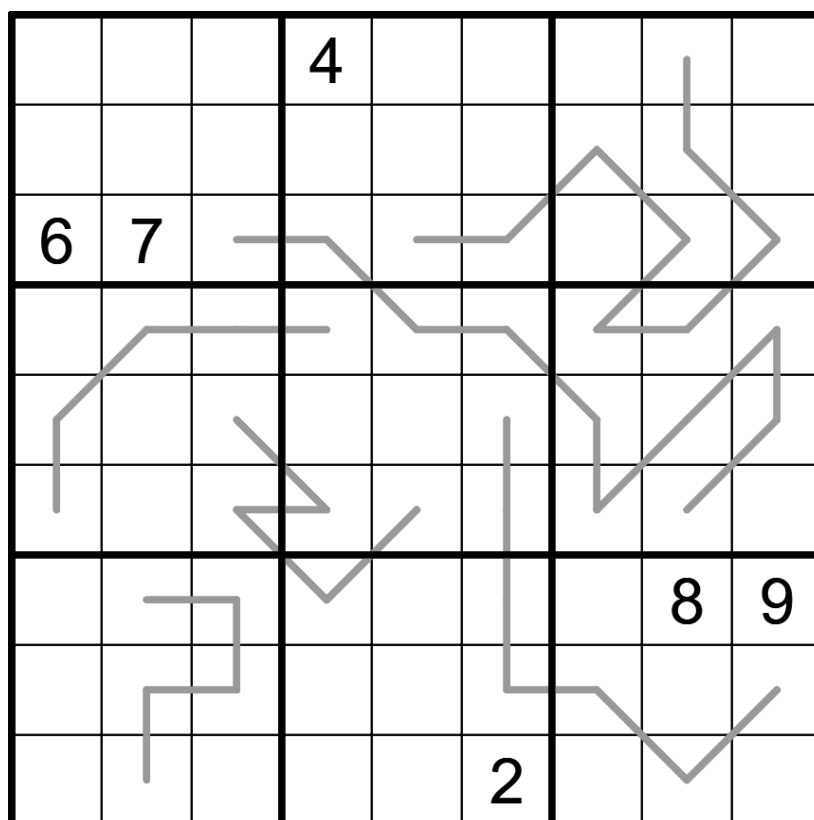
? ? ?

SUDOKU MODULAR LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elke set van drie naastgelegen cijfers op een lijn bevat precies één cijfer uit elk van de sets $\{1,4,7\}$, $\{2,5,8\}$ en $\{3,6,9\}$.

SUDOKU MODULAR LINES

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. Any set of three sequential cells along a modular line must contain a digit from each of the three sets $\{1,4,7\}$, $\{2,5,8\}$ and $\{3,6,9\}$.

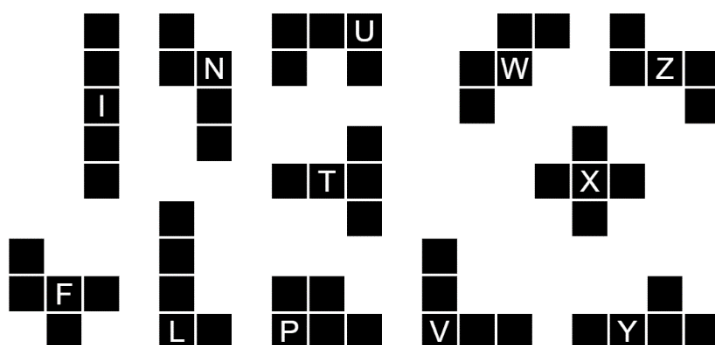
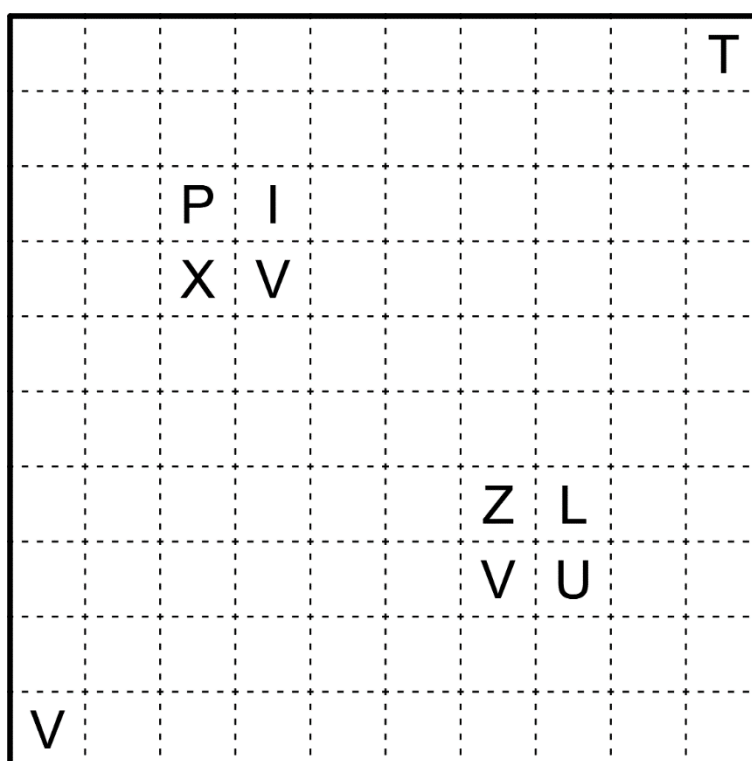


PENTOMINOUS

Verdeel het diagram in pentomino's zodanig dat elk vakje bij precies één pentomino hoort. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pentomino's met dezelfde vorm mogen elkaar alleen diagonaal raken. De letters in het diagram zijn onderdeel van een pentomino met de vorm van die letter, waarbij pentomino's geen enkele, één of meerdere gegeven letters kunnen bevatten.

PENTOMINOUS

Divide the grid into pentominos such that each cell in the grid is part of exactly one pentomino. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Pentominos of the same shape may touch each other only diagonally. The letters given in the grid are each part of a pentomino with that letter's shape. Pentominos may contain none, one, or more of the given letters.





GEMINI LOOP

Plaats Teken een enkele gesloten rondweg door alle vakjes in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg loopt op dezelfde manier door vakjes met gelijke letters en op verschillende manieren door vakjes met verschillende letters.

GEMINI LOOP

Draw a single closed loop in the grid through all cells, that connects the centers of adjacent cells, and that doesn't cross or overlap itself. The loop travels through cells with the same letters in the same way, and through cells with different letters in a different way.

	A		B								
						A		B			
	C		D								
				A		B		D		E	
									F		
A		B		C		D					
C		D		F			A		B		
					E						
		E		F		F	C		D		
	F										



24 SEPTEMBER 2025

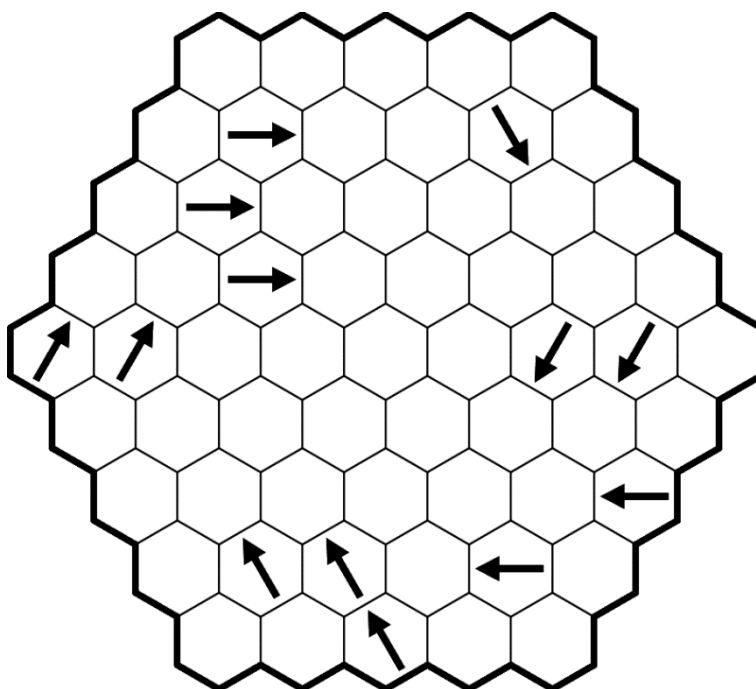


POINTING AT THE CROWD

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 Arjen Kramer



Puzzle ID: #3878

SUDOKU KILLER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten verschillend zijn.

SUDOKU KILLER

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.

3								4
	35		1	2	15			
	6			3			7	
	9	19				32	8	
8								7
			3	4				
1								6

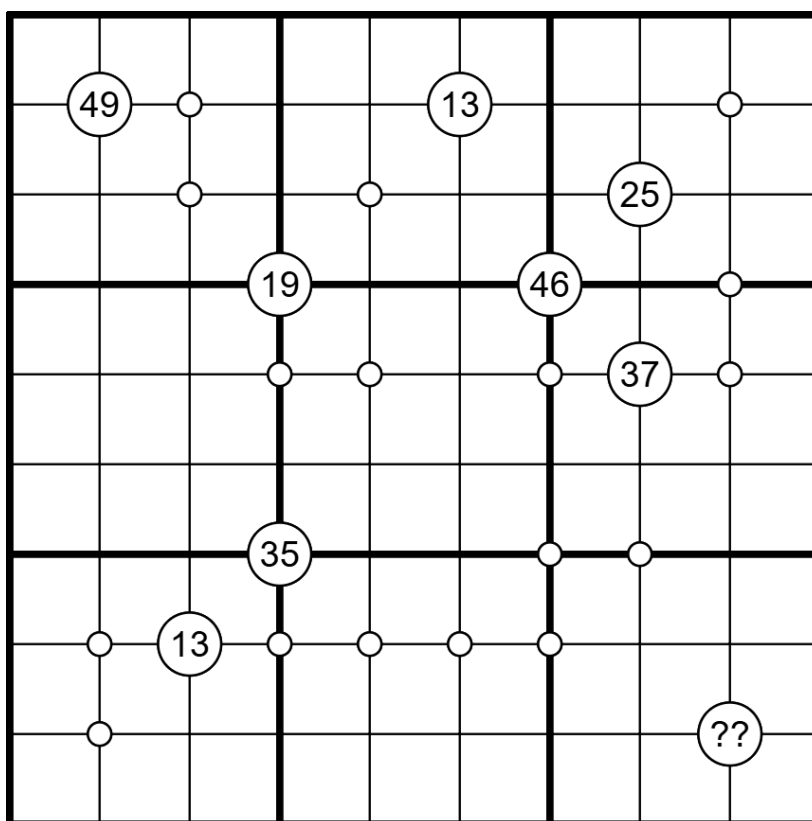


SUDOKU DIAGONAL CONSECUTIVE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Sommige kruispunten van rasterlijnen zijn gemarkeerd met een cirkel of klein rondje. Een rondje geeft aan dat precies één van de diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers opeenvolgend is. Een cirkel geeft aan dat beide diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers opeenvolgend zijn. De cijfers die in zo'n cirkel staan moeten allebei in een van de vakjes rond de cirkel voorkomen. Alle mogelijke cirkels en rondjes zijn gegeven.

SUDOKU DIAGONAL CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. Some intersections of gridlines are marked with a circle or a small dot. A dot indicates that exactly one pair of diagonal opposite cells contain consecutive digits. A circle indicates that both pairs of diagonal opposite cells contain consecutive digits. The digits placed in such a circle have to appear once in the four cells that the circle touches. All possible dots and circles are given.



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.

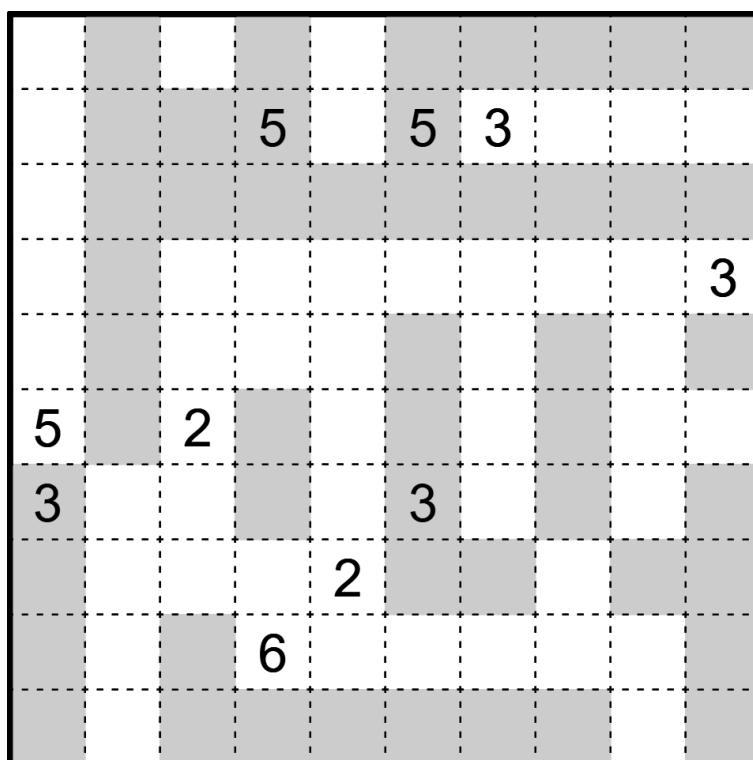
			3		7			
						2		
	6				3		7	
	9		7			6	2	
		3			6			8
			9		4			
						4		

DOUBLE CHOCO

Verdeel het gehele diagram in gebieden door de randen in te tekenen over de gestippelde lijnen, zodanig dat elk gebied bestaat uit één wit en één gekleurd deel, met precies dezelfde vorm, waarbij deze vormen ten opzichte van elkaar gedraaid en/of gespiegeld mogen worden. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel vakjes in het gebied de bijbehorende kleur hebben (en geven dus de helft van het oppervlak van het gehele gebied aan). Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven aanwijzingen bevatten.

DOUBLE CHOCO

Divide the whole grid into regions by drawing in the edges on the dotted lines, such that each region consists of one white and one shaded part, with exactly the same shape (where these shapes can be rotated or mirrored images of each other). Clues inside the grid indicate the number of cells in that region that have the corresponding colour (and hence indicate half the size of the total region). A region may contain none, one, or multiple clues.



OPLOSSINGEN

#3861

Skyscrapers

3 3

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

#3862

Sudoku Diagonal

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

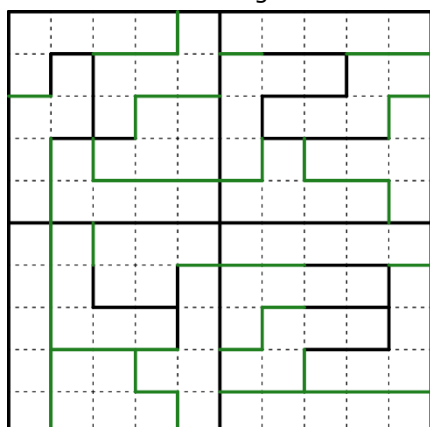
#3863

LITSO 4way

			T	T	T		S		L	
	O	O		T		S	S		L	
	O	O				S		L	L	
T										I
T	T		O	O						I
T			O	O						I
	L	L				S				I
	L		L	L		S	S	L		
	L		L	L		S	S	L	L	
		T		L						L
T	T	T				I	I	I	I	

#3864

Pentomineus grenzen



#3865

Sudoku Kroopki Doots

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

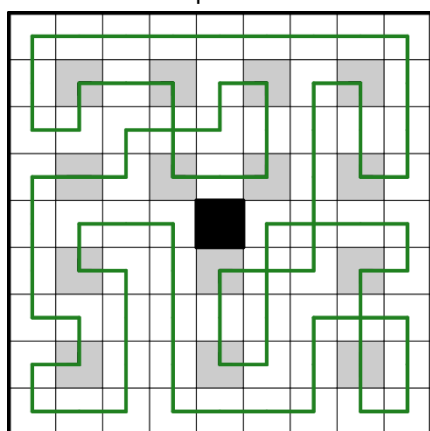
#3866

Sudoku Pole Position

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

#3867

Pipelink



#3868

Thermometers

5	7	5	5	6	7	4	4	4	7
7	5	6	5	4	6	5	4	6	6

#3869

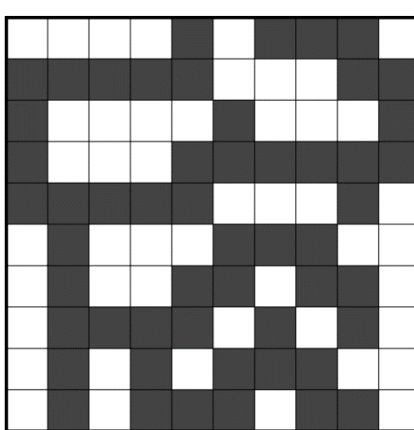
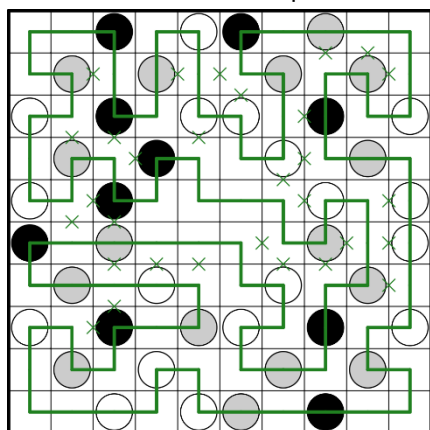
Vlinderslag

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

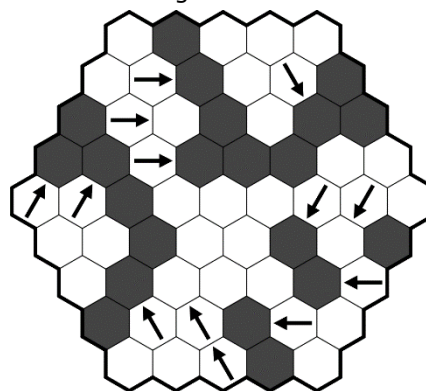
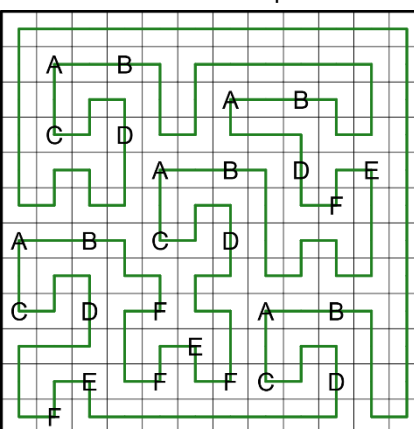
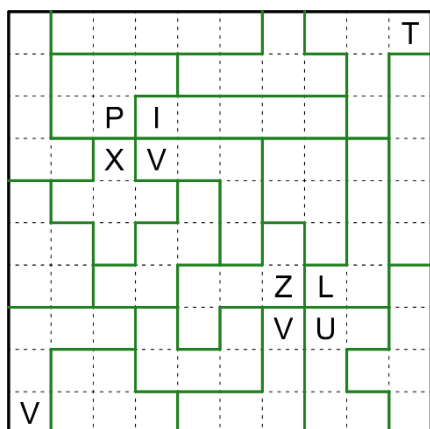
1 ¹	8	6	5	2	1	7	9	3	4
1	3 ⁶	7	4	9	6	5	8	1 ²	2
2	4	9	3 ⁸	5	8	7	1 ³	6	7
4	2	1	9	8	5	6	7	3	5
6	9	3	7	2	1	8	4	5	9
5 ⁵	7 ⁵	8 ¹	6	3	4	2	9 ²	1	6
3	8	4	1 ⁶	6	2	7	5	2 ³	9
7	1 ⁵	6	5	4	9	3	2	8	7
9	5	2	8	7	3	4	1	6	3

A 4x4 grid with numbers 1-4. Row sums are 10, 10, 10, 10. Column sums are 10, 10, 10, 10.

1	2	4	3	10
4	3	2	1	10
3	4	1	2	10
2	1	3	4	10
10	10	10	10	

[illegible]

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





OPLOSSINGEN

#3879

Killer Sudoku

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

#3880

Sudoku Diagonal Consecutive

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

#3881

Sudoku Pole Position

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

#3882

Double Choco

		5		5	3			
							3	
5		2						
3				3				
			2					
		6						