



Puzzelmagazine

Oktober 2025

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

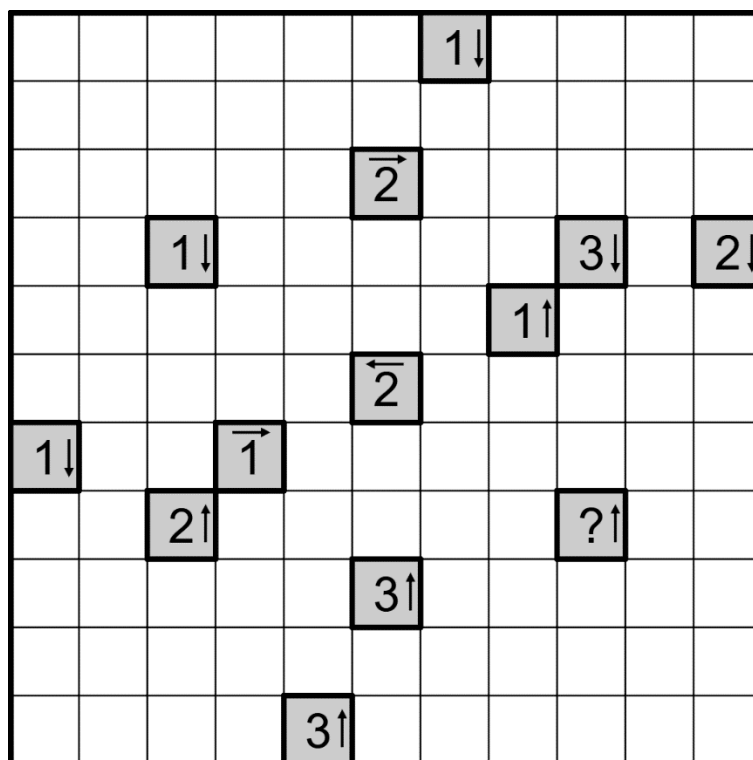
#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3883	Yajilin	4*	Kay Mennens
#3884	Sudoku - Easy as 369	4*	Richard Stolk
#3885	Full Pentopia	5*	Arjen Kramer
#3886	Sudoku - Non Consecutive	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3887	Juosan	3*	Bram de Laat
#3888	Pentominous	4*	Kay Mennens
#3889	Sudoku - Cage relations	4*	Richard Stolk
#3890	Castle Wall	5*	Bram de Laat
#3891	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3892	U-Bahn	3*	Mark Sweep
#3893	Sudoku - Shift	3*	Wilbert Zwart
#3894	Walls	3*	Bram de Laat
#3895	Sudoku - Mountain Sudoku	5*	Richard Stolk
#3896	Square jam	2*	Otto Edelenbosch
#3897	Sudoku - Anti Diagonal	3*	Yuk Yee Lee-Au
#3898	Castle Wall	3*	Bram de Laat
#3899	Sudoku - Remote whisper dots	4*	Richard Stolk
#3900	Somgebieden	5*	Robert Beärda
#3901	Double Choco	2*	Kay Mennens
#3902	Sudoku - Fortress	3*	Wilbert Zwart
#3903	Litherslink - all ones	4*	Yuk Yee Lee-Au
#3904	Walls	4*	Bram de Laat
#3905	Sudoku - Coordinate Arrows	5*	Richard Stolk

YAJILIN

Maak een aantal vakjes zwart zodanig dat elke pijl naar precies het aantal zwarte vakjes wijst als aangegeven door de cijfers. Zwarte vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken. Teken één enkele ononderbroken rondweg door alle overgebleven witte vakjes door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet.

YAJILIN

Blacken some cells such that every arrow points to exactly the corresponding number of black cells. Black cells may only touch each other diagonally. All remaining white cells should be traversed by a single closed loop that connects the centers of adjacent cells and doesn't cross or overlap itself.





SUDOKU EASY AS 369

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan welk cijfer uit de set {3,6,9} je vanaf die kant als eerste tegenkomt in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU EASY AS 369

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate which digit of the set {3,6,9} is seen first in the respective row or column.

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

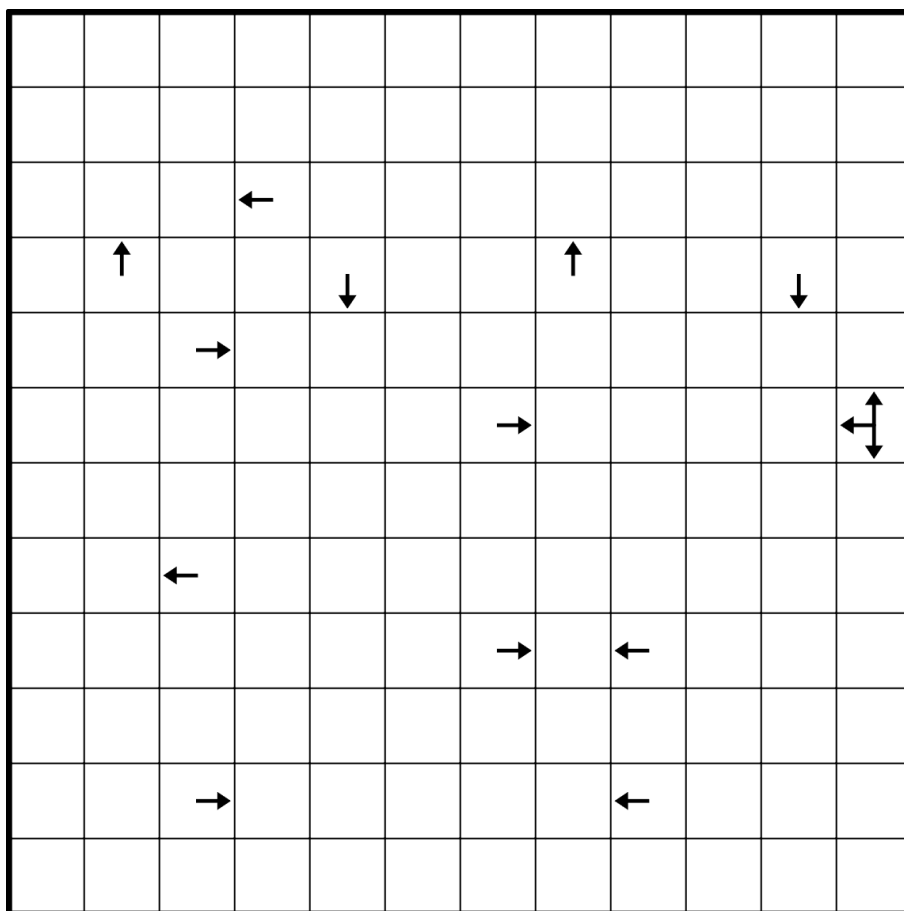


FULL PENTOPTIA

Plaats iedere gegeven pentomino precies één keer 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.

FULL PENTOPTIA

Place each given pentomino exactly once 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 NIET OPEENVOLGEND

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.

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

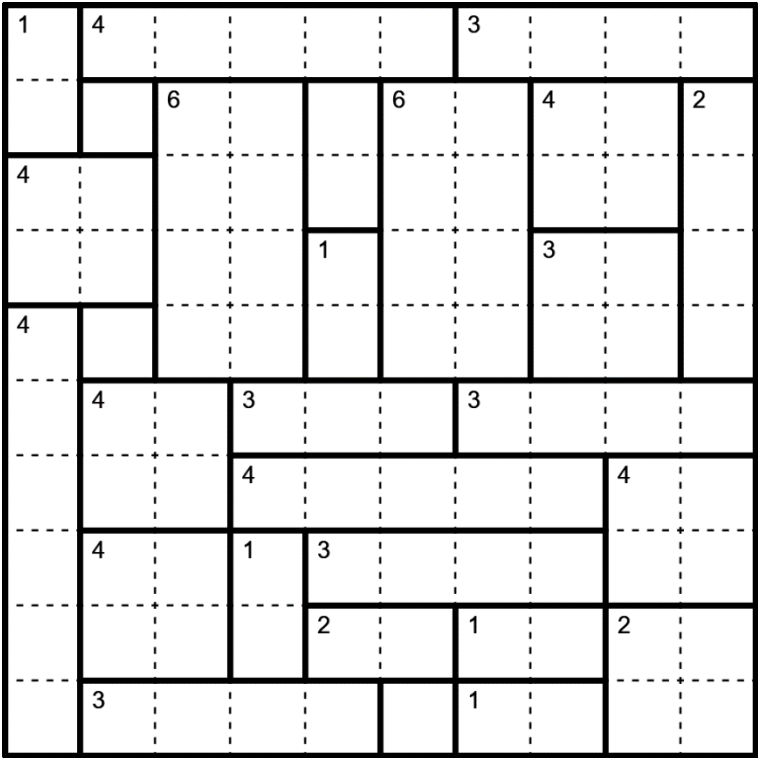


JUOSAN

Plaats een horizontaal of verticaal lijnstuk in het midden van elk vakje, zonder dat er ergens in het diagram een reeks van meer dan twee parallelle lijnstukken ontstaat. Een aanwijzing in een gebied geeft aan hoeveel horizontale óf verticale lijnstukken het gebied bevat, en wel daar waar de meeste van zijn.

JUOSAN

Place a horizontal or vertical line segment in the middle of each cell, without creating a run of more than two parallel line segments anywhere in the grid. A clue in a region indicates the number of either horizontal or vertical line segments, specifically whichever there are more of.

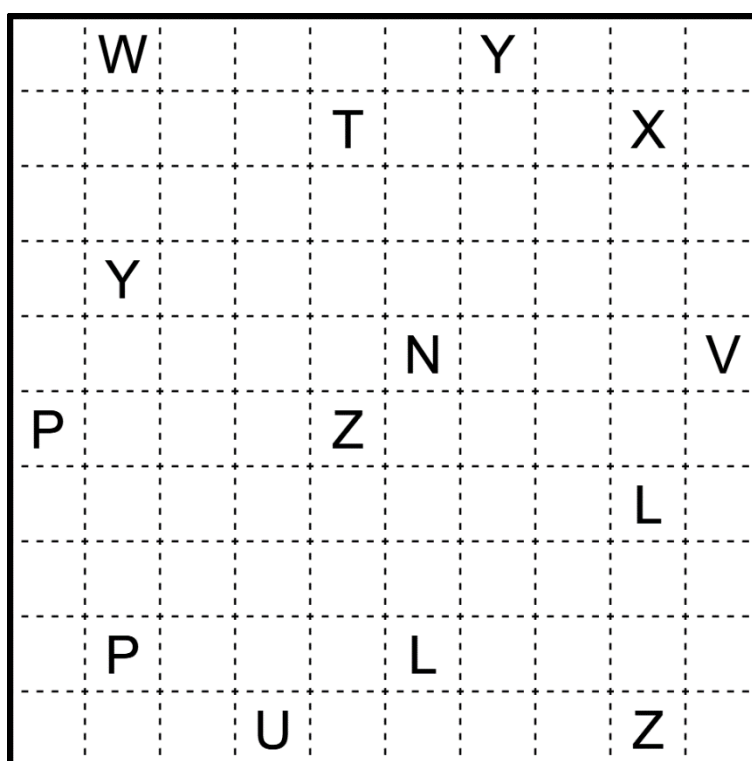


PENTOMINEUS

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.



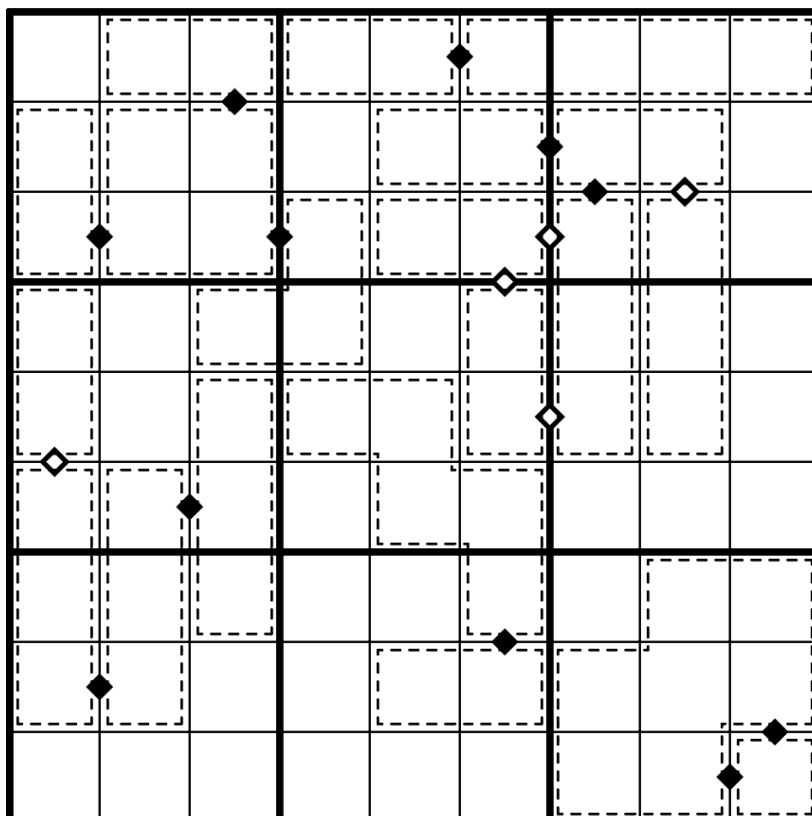
SUDOKU CAGE RELATIONS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Cijfers in een omstippeld gebied (killer cage) mogen niet herhaald worden. Elke cage heeft een som door de cijfers bij elkaar te tellen. Een diamant tussen twee cages geeft aan dat het verschil (witte diamant) of de ratio (zwarte diamant) tussen die cages gelijk is aan het eerste cijfer in de rij (links) of kolom (boven) waarin die diamant staat.

SUDOKU CAGE RELATIONS

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. Digits in cages may not be repeated. Each cage has a sum that can be derived by adding all the digits it contains. A diamond between two cages indicates that their sums have a difference (white diamond) or a ratio (black diamond) that is equal to the topmost (in case of a column) or leftmost (in case of a row) digit of the column or row in which the diamond is placed.

2	3	◇	8
1	6	◇	4
◆	5	9	7

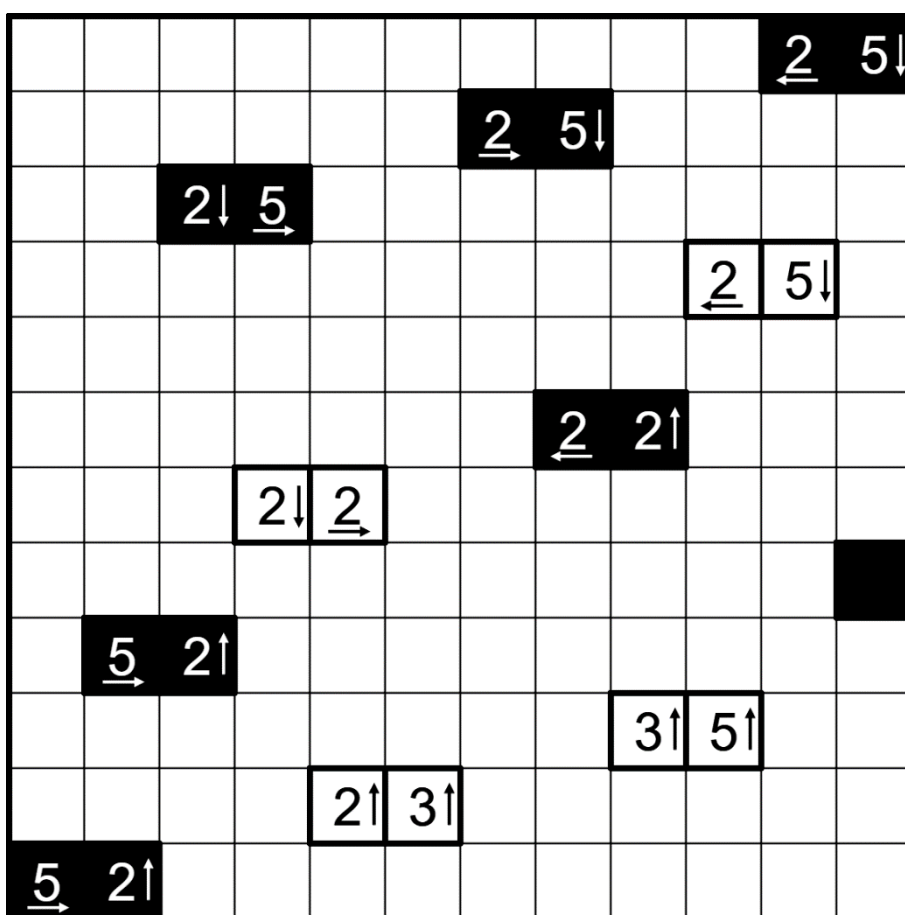


CASTLE WALL

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen in het diagram geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die in de richting van de bijbehorende pijl in de betreffende rij of kolom liggen. Hierbij liggen witte vakjes binnen de rondweg, zwarte vakjes buiten de rondweg.

CASTLE WALL

Draw a single closed loop through some cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues inside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found in the direction of the attached arrow in the corresponding row or column. Furthermore, white cells fall inside the loop, black cells fall outside 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

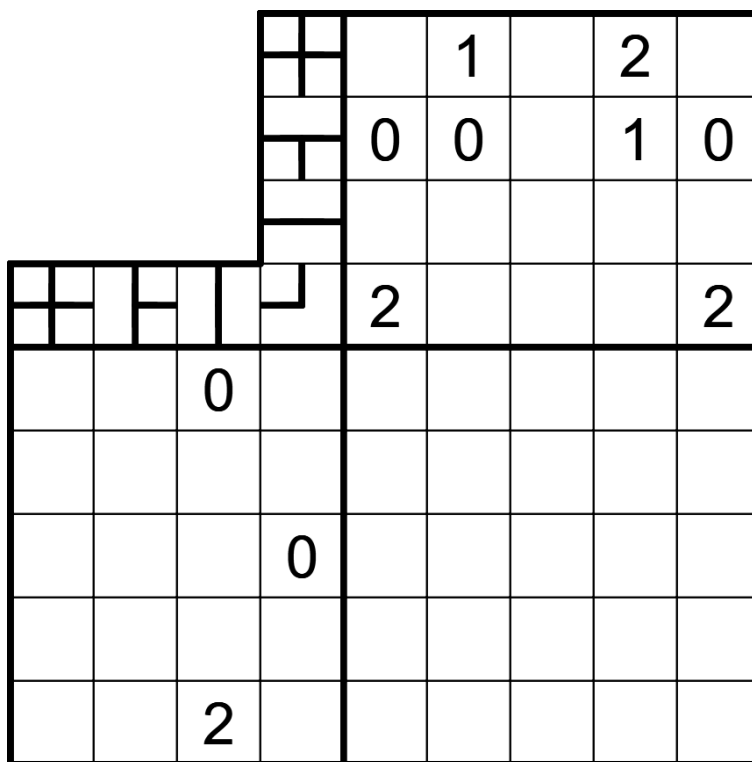
			2				8	
		9				4		
	6		8		3			
		3		9		5		
			6		7		2	
		5				8		
	4				5			

U-BAHN

Teken één op zichzelf aangesloten metrolijnen-plattegrond in een aantal witte vakjes van het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De lijnen mogen vertakken, maar er mogen geen doodlopende stukken voorkomen. Links van en boven het diagram zijn de mogelijke verlopen voor een vakje gegeven. Waar er getallen zijn gegeven, geven deze aan hoeveel van elk van de betreffende verlopen er in de bijbehorende rij of kolom voorkomen, waarbij de vormen mogen worden gedraaid en/of gespiegeld.

U-BAHN

Draw a single connected subway line plan through some of the white cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells. The line may branch, but no dead ends may occur. To the left and above the grid possible shapes for a cell are given. When a number is given, it indicates how many of the related shapes can be found in the corresponding row or column, where shapes may be rotated and/or mirrored.



SUDOKU -SHIFT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk gegeven getal staat verkeerd en moet één plaats orthogonaal verplaatst worden.

SUDOKU -SHIFT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All given digits are placed wrong, it should be shifted one step orthogonally

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

WALLS

Plaats een horizontaal of verticaal lijnstuk in het midden van elk leeg vakje, waarbij meerdere lijnstukken in elkaars verlengde een langere lijn vormen. Een aanwijzing geeft de totale lengte aan van alle lijnstukken die vanuit dat vakje lopen.

WALLS

Place a horizontal or vertical line segment in the middle of each empty cell, where joining line segments form longer lines. A clue indicates the total length of all line segments extending from that cell.

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

SUDOKU MOUNTAIN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Er is een berg in het diagram geplaatst, weergegeven als grijze vakjes. De top van de berg is de 9 in het middelste blok. De berg bestaat verder uit alle vakjes die je kunt bereiken vanaf de top door horizontaal of verticaal steeds naar een vakje met een lager cijfer te bewegen. Alle grijze vakjes horen bij de berg, alle witte vakjes horen niet bij de berg.

SUDOKU MOUNTAIN

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. There is a mountain drawn in the grid, shown as grey cells. Its peak is the digit 9 in the central box. The mountain consists of all cells that can be reached from the peak by repeatedly moving to a horizontally or vertically adjacent cell containing a smaller digit. Shaded cells are part of the mountain, unshaded cells are not.

5								
		6						

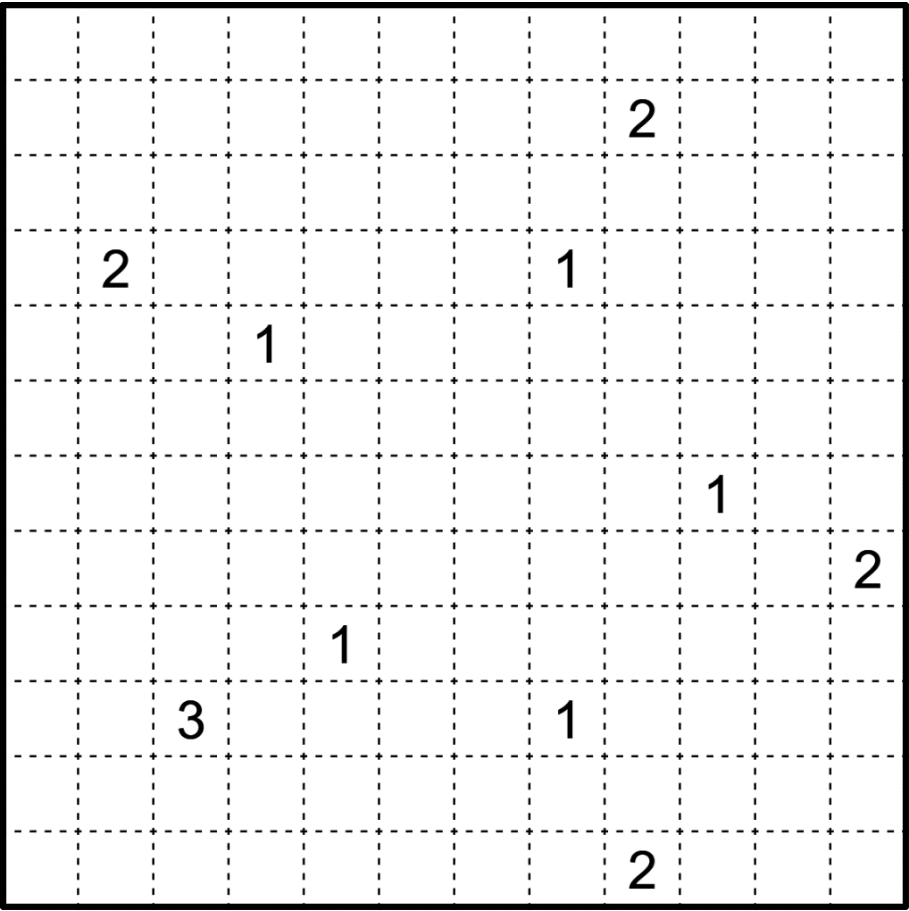


SQUARE JAM

Verdeel het diagram in vierkanten, zodanig dat er nergens vier vierkanten samenkomen in één punt.
Aanwijzingen in het diagram geven de lengte aan van de zijden van het vierkant, waarin de aanwijzing zich bevindt.

SQUARE JAM

Divide the grid into squares, such that there are no points where four squares touch each other. Clues in the grid indicate the length of the sides of the square that encloses the clue.



SUDOKU ANTI DIAGONAAL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op elk van de gemarkeerde diagonalen komen precies drie verschillende cijfers te staan.

SUDOKU ANTI DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. On both of the marked diagonals exactly three different digits must be placed.

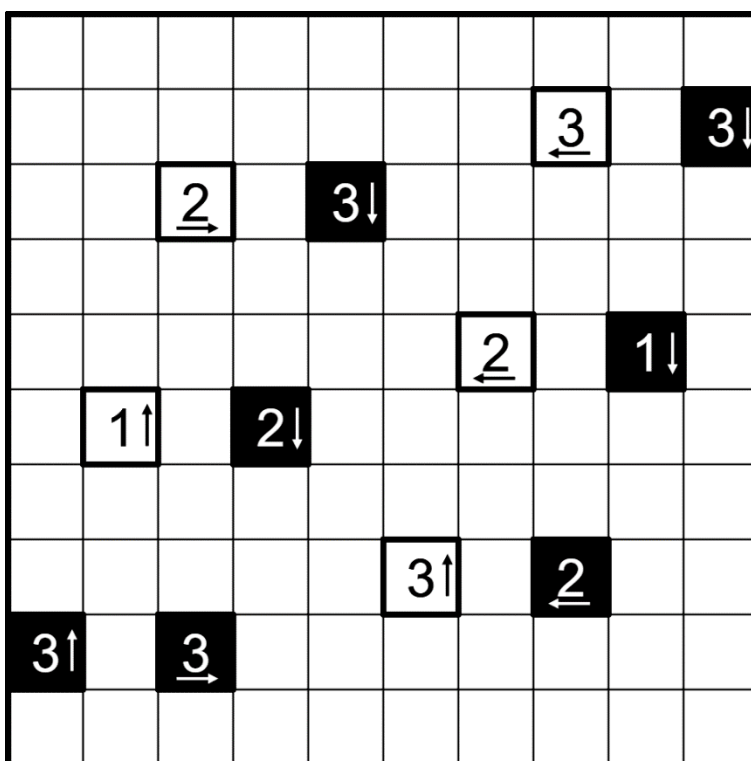
			7			8		
3								4
	4				6		7	
		3		6		7		9
4		9		7		2		
	8		9				1	
7								6
		5			7			

CASTLE WALL

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen in het diagram geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die in de richting van de bijbehorende pijl in de betreffende rij of kolom liggen. Hierbij liggen witte vakjes binnen de rondweg, zwarte vakjes buiten de rondweg.

CASTLE WALL

Draw a single closed loop through some cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues inside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found in the direction of the attached arrow in the corresponding row or column. Furthermore, white cells fall inside the loop, black cells fall outside the loop.



SUDOKU REMOTE WHISPER DOTS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen waar twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers een verschil hebben van vijf of meer moet er een groene stip tussen die twee cijfers worden geplaatst. Een cijfer op een pijl geeft aan hoeveel groene stippen er in de richting van de pijl te vinden zijn.

SUDOKU REMOTE WHISPER DOTS

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. In all cases where two horizontal or vertical adjacent digits have a difference of five or more, a green dot has to be placed between those digits. Digits placed on an arrow indicate the exact number of green dots that have to be placed in the direction of the arrow.

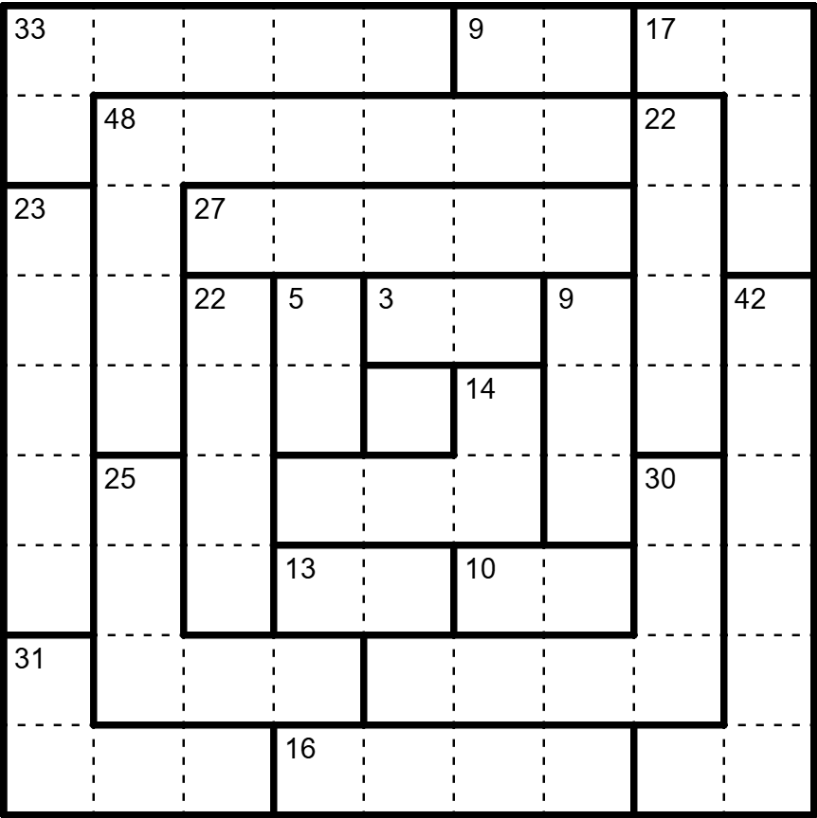
8 x	4 x	9 x	2
3	5	6	
1	x	7 x	2

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.

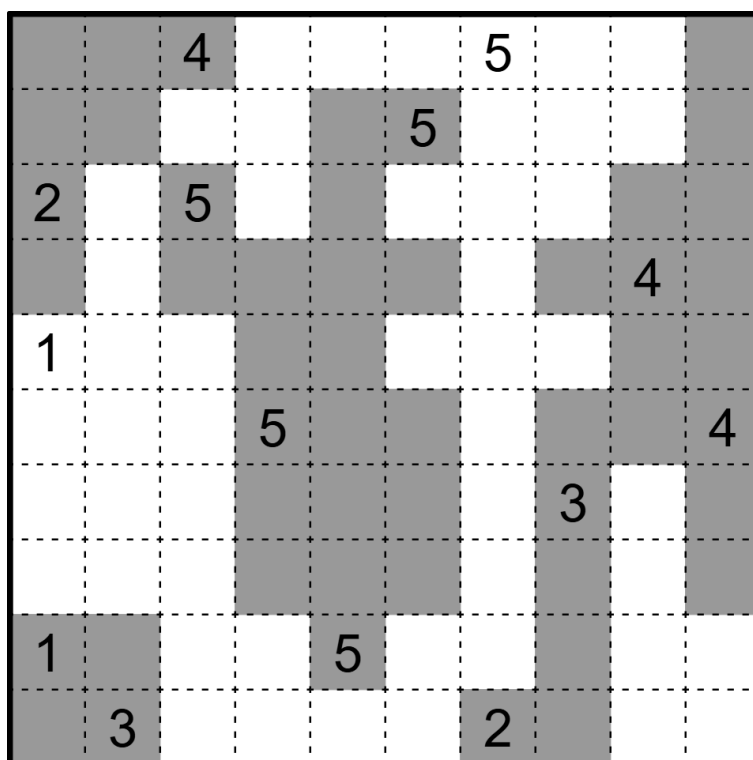


DOUBLE CHOCO

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.



SUDOKU FORTRESS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer in een grijs vakje is groter dan elk cijfer in horizontaal of verticaal aangrenzende **witte** vakjes.

SUDOKU FORTRESS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digit in a shaded cell is larger than each digit in horizontally or vertically adjacent **white** cells.

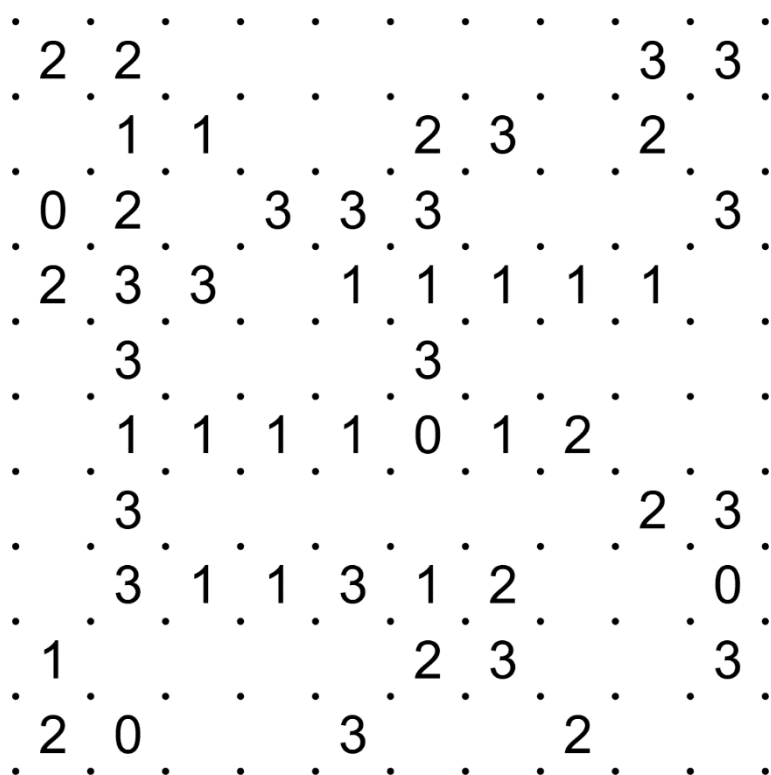
1			3		5			7
		6				8		
			1		7			
		4		6		2		
		1				6		
			4		2			
8								5

HAMERTJE VERKUREN ALLE EENTJES

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

LITHERSLINK ALL ONES

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, but no loops will occur. Each dot hence is either an endpoint, or a branching point. The clues in the grid indicate how many line segments can be found directly beside, under or above the clue.

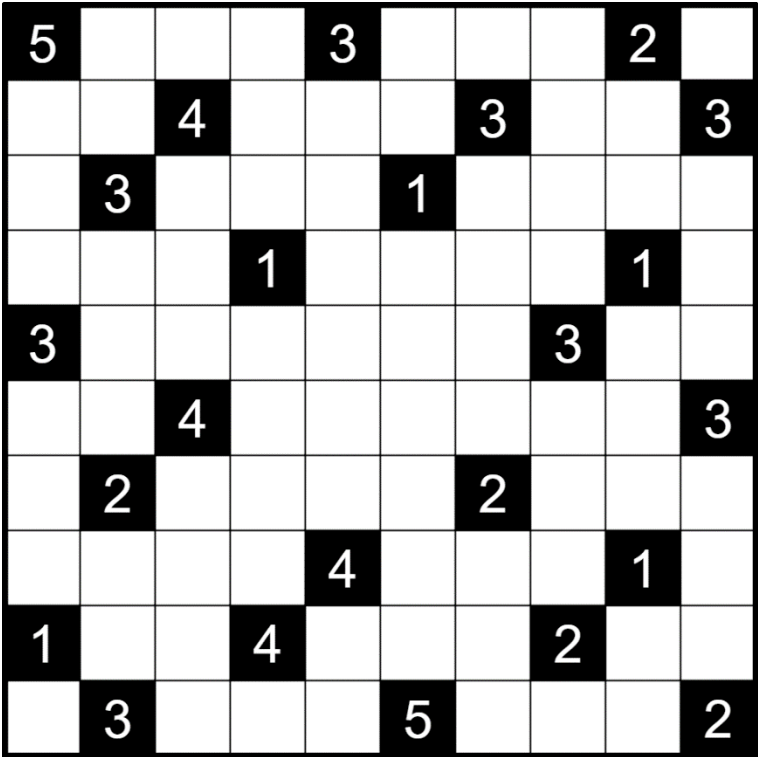


WALLS

Plaats een horizontaal of verticaal lijnstuk in het midden van elk leeg vakje, waarbij meerdere lijnstukken in elkaars verlengde een langere lijn vormen. Een aanwijzing geeft de totale lengte aan van alle lijnstukken die vanuit dat vakje lopen.

WALLS

Place a horizontal or vertical line segment in the middle of each empty cell, where joining line segments form longer lines. A clue indicates the total length of all line segments extending from that cell.

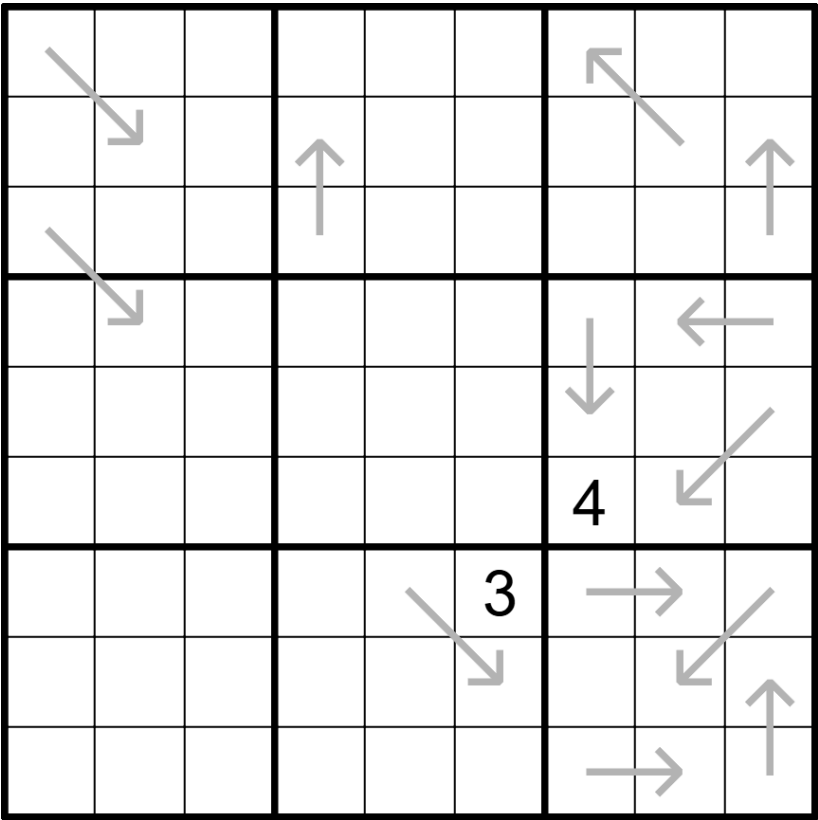


SUDOKU COORDINATE ARROWS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De som van de twee cijfers op een pijl moet je steeds invullen in de cel met de coördinaten die de pijl aangeeft, waarbij het rijnummer wordt voorgesteld door het cijfer aan de stompe kant van de pijl en het kolomnummer wordt voorgesteld door het cijfer in de punt van de pijl. Een pijl die er uit ziet als -14-> geeft het cijfer 5 in rij 1, kolom 4. Elke pijl wijst naar een ander coördinatenpaar! Cijfers mogen op dezelfde pijl meermaals voorkomen.

SUDOKU COORDINATE ARROWS

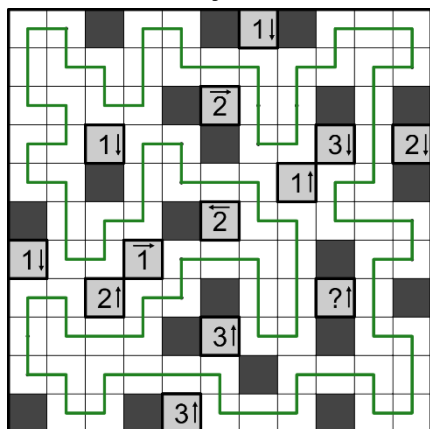
Apply classic sudoku rules. Digits on an arrow spell out the coordinates for the digit that is the sum of both digits on that arrow. The row number is written on the tail of the arrow, the column number on the sharp tip. (-14-> gives a 5 in R1C4.) Every arrow contains different coordinates! Digits may be repeated on arrows.



OPLOSSINGEN

#3883

Yajilin



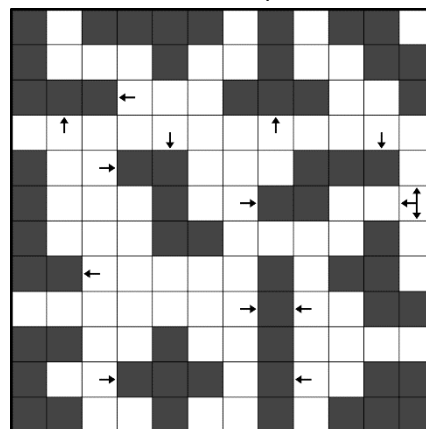
#3884

Sudoku - Easy as 369

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

#3885

Full Pentopia



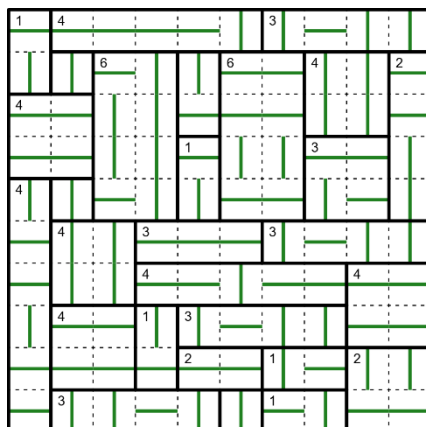
#3886

Sudoku - Non Consecutive

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

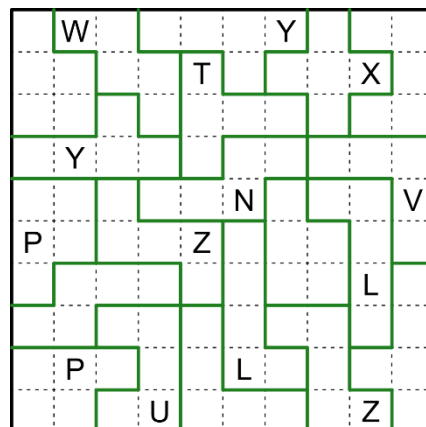
#3887

Juosan



#3888

Pentominous



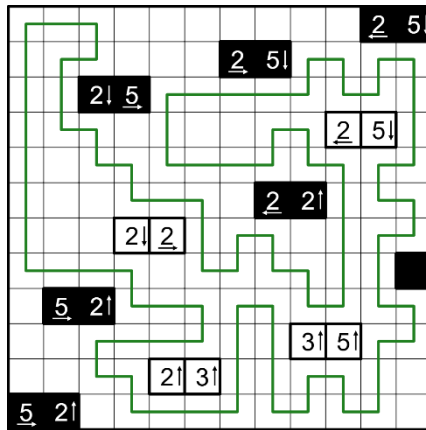
#3889

Sudoku - Cage relations

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

#3890

Castle Wall



#3891

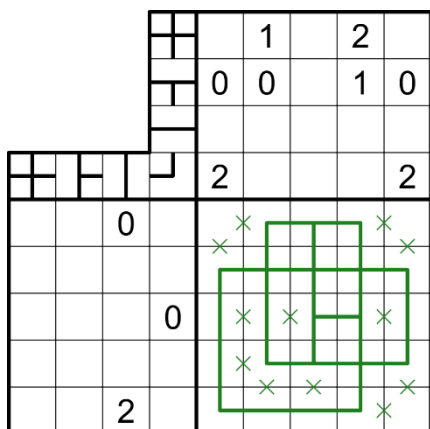
Sudoku - Pole Position

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

OPLOSSINGEN

#3892

U-Bahn



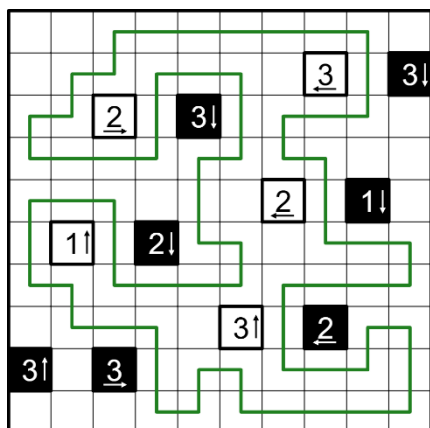
#3895

Sudoku - Mountain Sudoku

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

#3898

Castle Wall



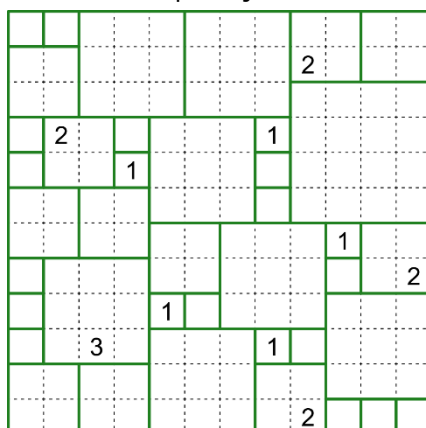
#3893

Sudoku - Shift

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

#3896

Square jam



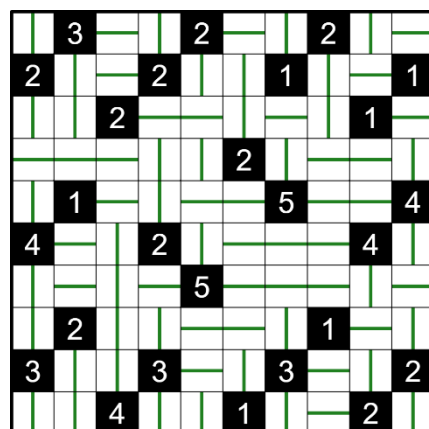
#3899

Sudoku - Remote whisper dots

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

#3894

Walls



#3897

Sudoku - Anti Diagonal

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

#3900

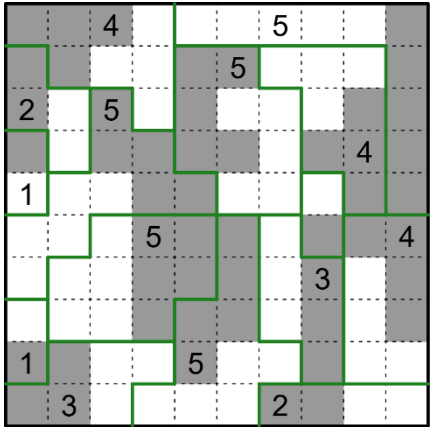
Somgebieden

³³ 1	3	6	9	7	⁹ 5	4	¹⁷ 8	2
7	⁴⁸ 1	4	5	9	8	6	²² 2	3
²³ 2	5	²⁷ 1	6	3	9	8	7	4
8	6	²² 7	⁵ 3	³ 1	2	⁹ 5	4	⁴⁹ 9
3	4	5	2	6	¹⁴ 7	1	9	8
6	²⁵ 9	8	1	2	4	3	³⁰ 5	7
4	7	2	¹³ 8	5	¹⁰ 1	9	3	6
³¹ 9	2	3	4	8	6	7	1	5
5	8	9	¹⁶ 7	4	3	2	6	1

OPLOSSINGEN

#3901

Double Choco



#3902

Sudoku - Fortress

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

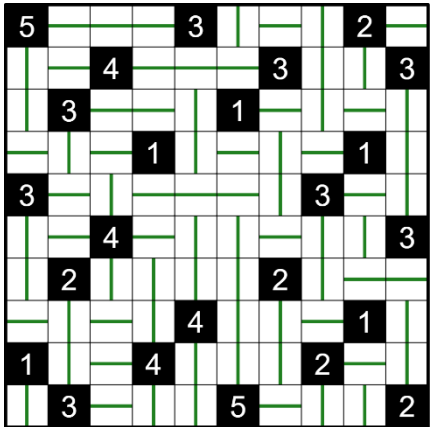
#3903

Litherslink - all ones

2	2							3	3
	1	1			2	3		2	
0	2		3	3	3				3
2	3	3		1	1	1	1	1	
	3				3				
	1	1	1	1	0	1	2		
	3							2	3
	3	1	1	3	1	2			0
1					2	3			3
2	0			3			2		

#3904

Walls



#3905

Sudoku - Coordinate Arrows

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