



Puzzelmagazine

November 2025

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3906	Sukoro	2*	Mark Sweep
#3907	Sudoku - Palindrome	3*	Wilbert Zwart
#3908	Myopic Star Battle	3*	Bram de Laat
#3909	Heyawake	4*	Arjen Kramer
#3910	Sudoku - Zipper lines ++	5*	Richard Stolk
#3911	Slitherlink - all ones	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3912	Araf	3*	Bram de Laat
#3913	Coded Sudoku	4*	Kay Mennens
#3914	Tapa (Aqre)	4*	Chiel Beenhakker
#3915	Sudoku - Killer - Unique cages	4*	Richard Stolk
#3916	Double block	2*	Mark Sweep
#3917	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3918	Gaps	3*	Arjen Kramer
#3919	Cave	4*	Wilbert Zwart
#3920	Sudoku - Russian doll sums	4*	Richard Stolk
#3921	Japanse Tetris	2*	Wilbert Zwart
#3922	Litherslink	3*	Yuk Yee Lee-Au
#3923	Sukoro	3*	Mark Sweep
#3924	Pentopia	4*	Arjen Kramer
#3925	Sudoku - Sum skyscrapers	5*	Richard Stolk

SUKORO

Plaats cijfers 1-4 in een aantal lege vakjes, zodanig dat alle vakjes met cijfers horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn en vakjes met gelijke cijfers elkaar alleen diagonaal raken. Een cijfer geeft aan hoeveel van de horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes een cijfer bevatten.

SUKORO

Place digits 1-4 in some empty cells, such that all cells with digits are orthogonally connected, and cells with equal digits touch each other only diagonally. A digit in a cell indicates how many orthogonally adjacent cells contain a digit.

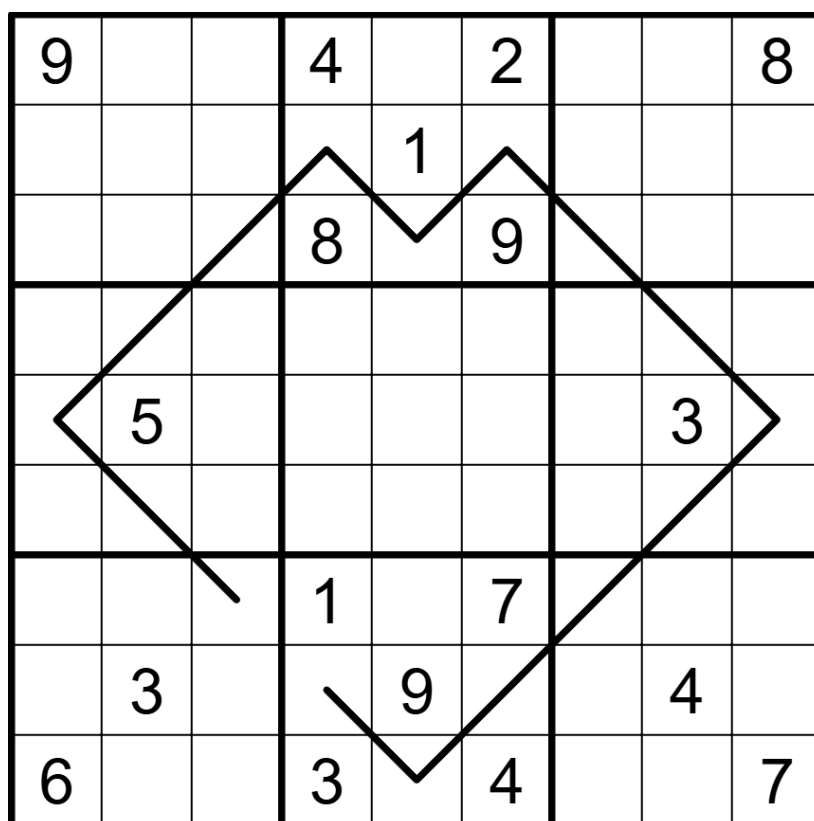
1								
							3	
		2						
			4		2			
	1						1	
			2		4			
						3		
	1							
								1

SUDOKU PALINDROOM

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle getallen op iedere lijn vormen een palindroom: ze zijn gelijk van beide kanten bekeken.

SUDOKU PALINDROME

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All digits in each line form palindromes, i.e. they can be read from both directions.

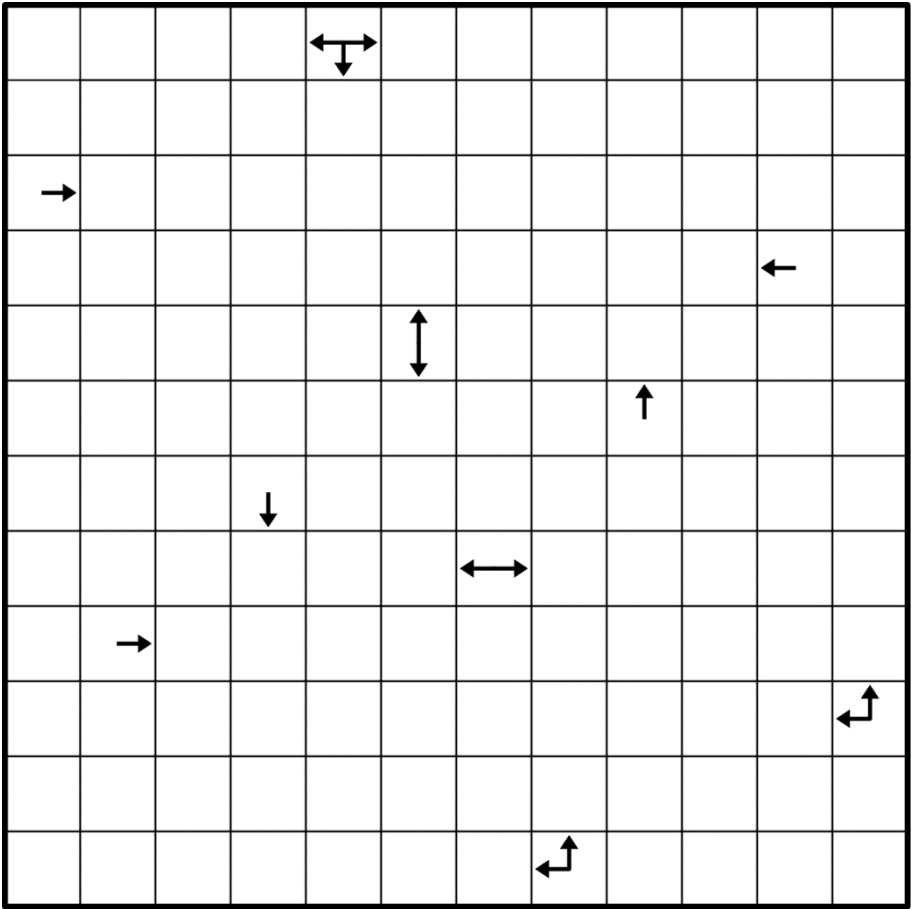


MYOPIC STAR BATTLE

Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pijlen in het diagram geven alle richtingen aan waarin de dichtstbijzijnde ster(ren) vanuit dat vakje te vinden is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

MYOPIC STAR BATTLE

Place two stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. Stars may not touch each other, not even diagonally. Arrows in the grid indicate all the directions of the nearest star(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.





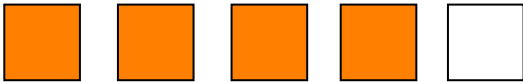
HEYAWAKE

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. Aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes er in dat vetomrande gebied gekleurd moeten worden, waarbij vakjes met cijfers ook mogen worden gekleurd.

HEYAWAKE

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. Clues indicates the number of shaded cells in that bold outlined region, where clue cells may be shaded as well.

	2	1		
0	4	3	3	
	3	5	3	
3	3	3	3	



SUDOKU ZIPPER LINES ++

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

De som van elk paar cijfers vanuit het midden (weergegeven door een diamant) van elke Zipper plus lijn wordt steeds één groter. Als het middelste enkele cijfer een 8 is, worden de sommen verder op de lijn 9, 10, 11 etc. Als de som van het middelste getallenpaar 6 is, worden de sommen verder op de lijn 7, 8, 9 etc.

Cijfers mogen meermaals op dezelfde lijn voorkomen.

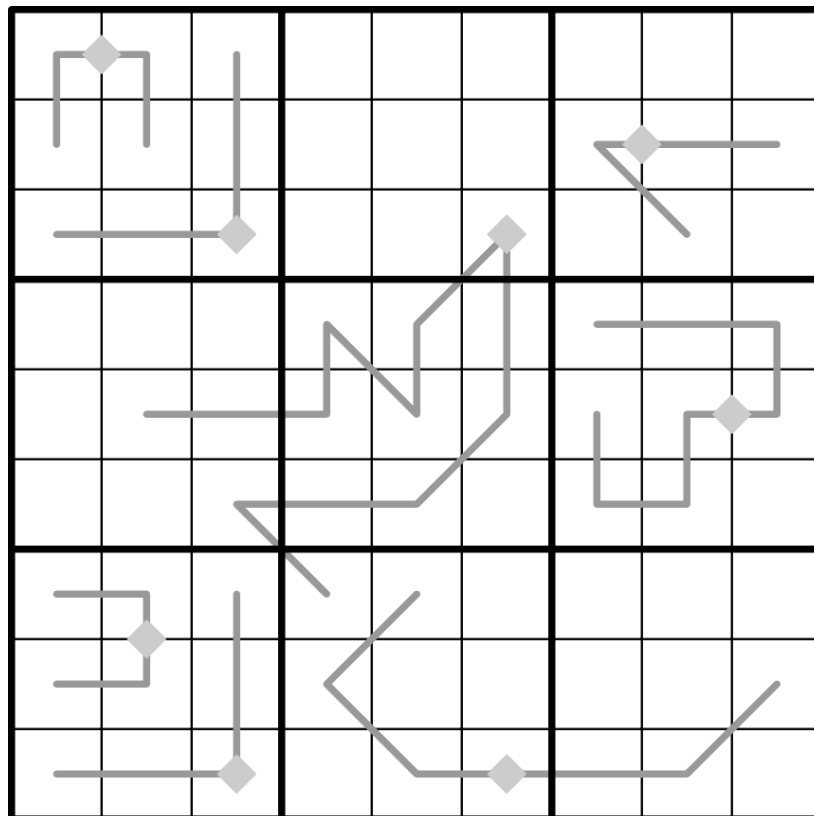
SUDOKU ZIPPER LINES ++

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block.

The sums of each pair of digits coming out from the center (indicated by a diamond) of a Zipper plus line increases by one.

E.g.: if the single center cell contains an 8, the sums of the pairs go up to 9, 10, 11 etc. If the central pair of digits is 6, the sums of the next pairs go up to 7, 8, 9 etc.

Digits may be repeated on lines.

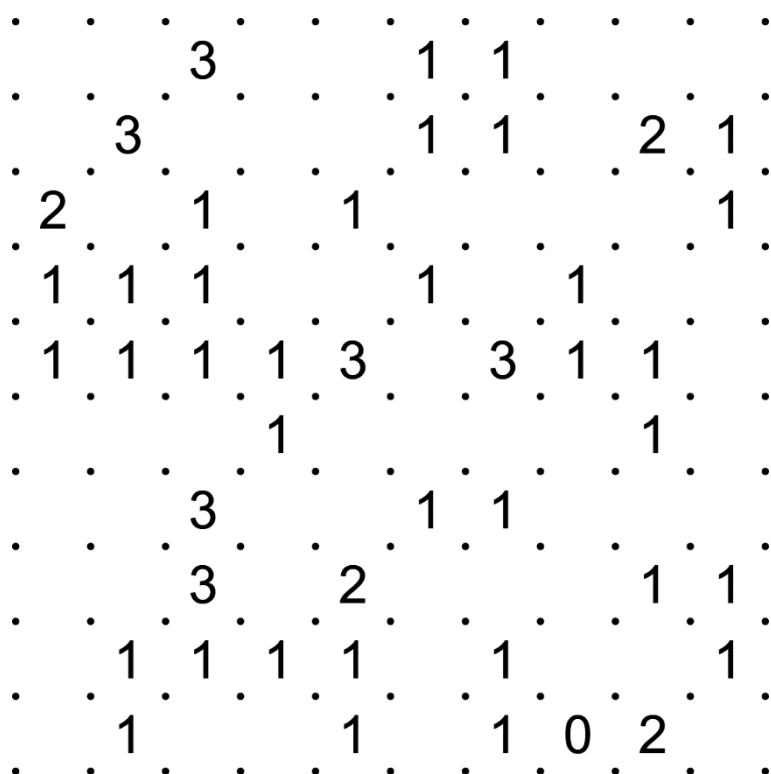


KAMERTJE VERHUREN ALLE EENTJES

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. De cijfers geven aan hoeveel lijnstukken er direct naast, onder of boven dat cijfer komen te staan. Bovendien zijn alle 1-en gegeven.

SLITHERLINK ALL ONES

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The digits in the cells indicate how many parts of the loop are directly beside, under or above the digit. Additionally, all 1s are given.

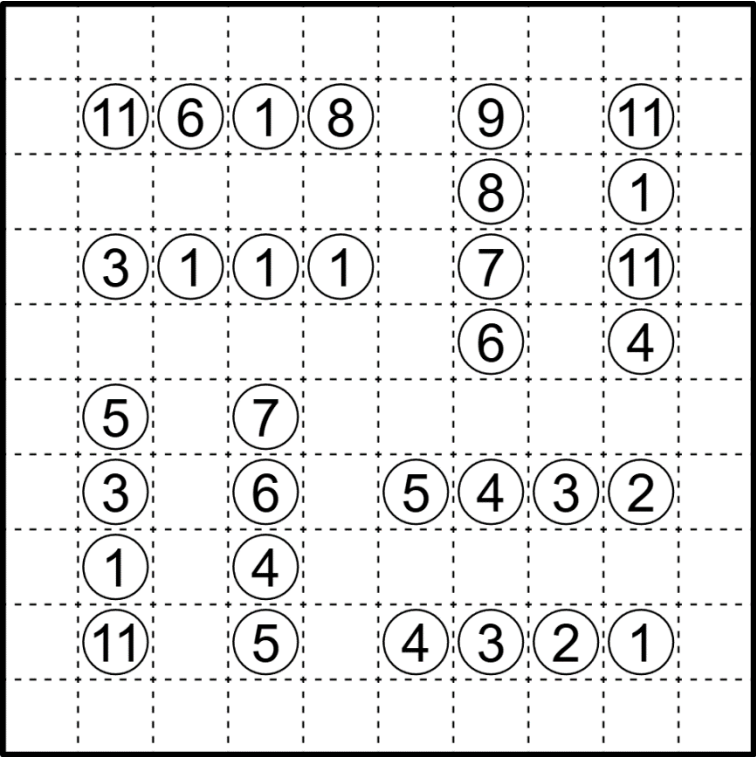


ARAF

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.



SUDOKU GECODEERD

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3 blok. Sommige cellen zijn aangeduid met een letter. Alle cellen met dezelfde letter bevatten hetzelfde getal, en cellen met verschillende letters bevatten verschillende getallen.

CODED SUDOKU

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block. Some cells contain letters. All cells with the same letter contain the same digit, and cells with different letters contain different digits.

1	C					6		
W				N				5
	5		P				3	
8		C	4		6			
	W						N	
			3		5	P		8
	2				C		8	
3				W				N
		6					P	7

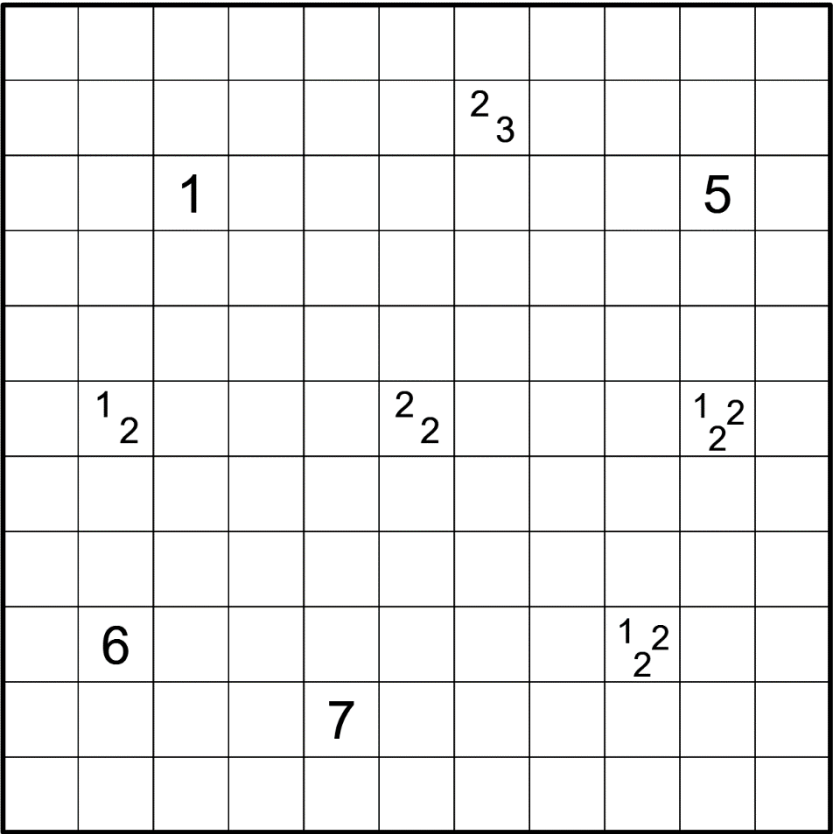


TAPA AQRE

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. Een vraagteken kan elk willekeurig cijfer 1-8 voorstellen. Er mag nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn.

TAPA AQRE

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. Nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded.



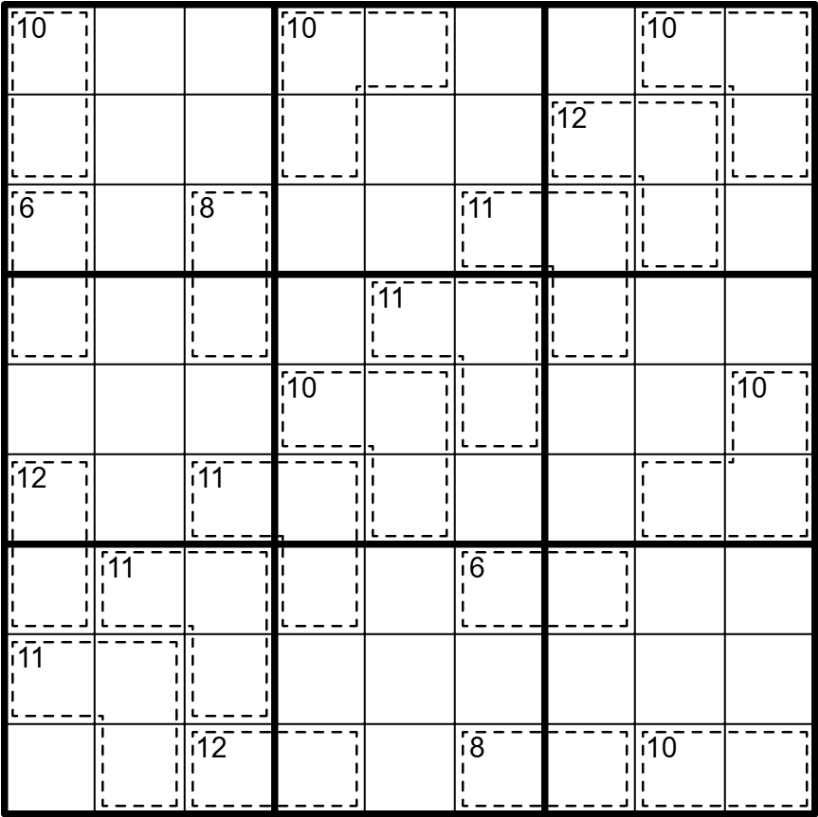
SUDOKU KILLER UNIQUE CAGES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De getallen linksboven in elk omstippeld gebied (cage) geven de som aan van de cijfers in dat gebied. Alle cijfers binnen zo'n gebied moeten verschillend zijn. Twee cages van dezelfde grootte kunnen niet exact dezelfde combinatie van cijfers bevatten.

SUDOKU KILLER UNIQUE CAGES

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block.

Digits in cages must not be repeated and sum to the cage total in the top left corner. No two cages of the same size can contain exactly the same combination of digits.

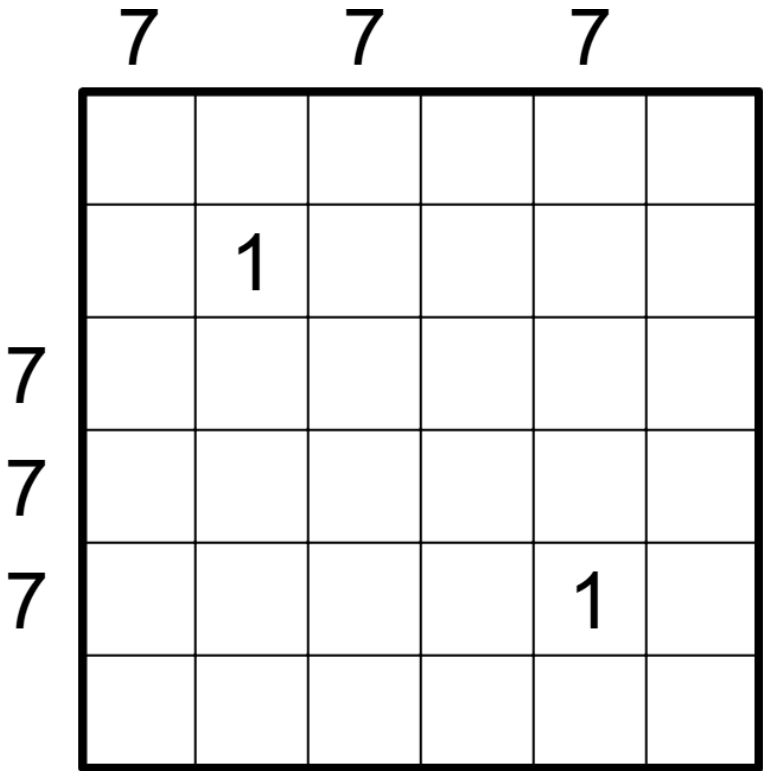


DOUBLE BLOCK

Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elke rij en kolom, en kleur de twee overgebleven vakjes. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Place the digits 1-4 exactly once in each row and column, and shade the two remaining cells. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two shaded cells in the corresponding row or column.



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



GAPS

Plaats twee sterren in elke rij en kolom. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Aanwijzingen geven het aantal lege cellen aan tussen de twee sterren in de betreffende rij of kolom.

GAPS

Place stars into some cells such that each row and column contains exactly 2 stars. Stars may not touch one another, not even diagonally. A clue outside the grid indicates the number of empty cells located between the two stars in the corresponding row or column.

6											
3											
1											
1											
6											
1											

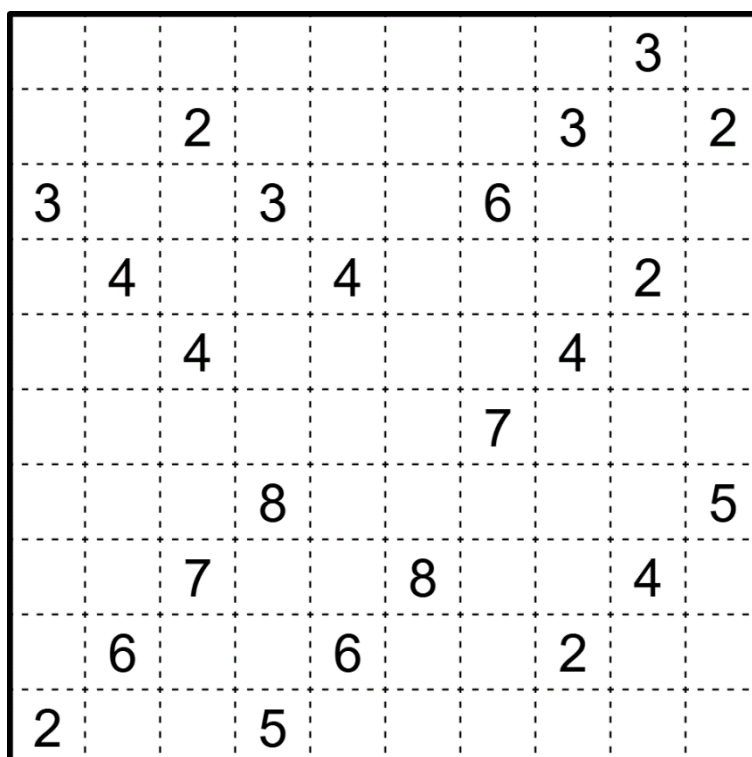


CAVE

Teken één enkele gesloten rondweg over de lijnen van het diagram, die alle getallen binnensluit (in de grot). De aanwijzingen geven aan hoeveel vakjes -horizontaal en verticaal- binnen de rondweg kunnen worden gezien vanuit dat vakje, inclusief dat vakje zelf.

CAVE

Draw a single closed loop over the grid lines, enclosing all numbers (in the cave). The clues indicate how many cells inside the loop can be seen -horizontally and vertically- from that cell, including the cell itself.



SUDOKU RUSSIAN DOLL SUMS

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

Aanwijzingen buiten het diagram geven een sandwich aan, waarbij zowel de twee cijfers die de 'korst' vormen als de gesandwichte cijfers er tussenin de gegeven som hebben. Twee sandwiches in dezelfde rij of kolom staan in dezelfde volgorde als de clues en kunnen elkaar niet geheel of gedeeltelijk overlappen.

Een voorbeeld van de clue 10 7: 1 2 8 9 3 7 4. De cijfers 1 en 9 vormen de korst van de gesandwichte cijfers 2 en 8; het cijfer 7 wordt gesandwichd door 3 en 4.

SUDOKU RUSSIAN DOLL SUMS

Place the digits 1-9 exactly once in every row, column and 3x3 block.

Clues outside the grid indicate a sandwich where the two crust digits sum to the clue and so do the sandwiched digits. Two sandwiches in the same row or column appear in the same order as the clues and do not overlap, not even by a single digit.

									13
	3	5				14		9	
5	16								
11	11								
10	12								
10	12								
	6								
	5								

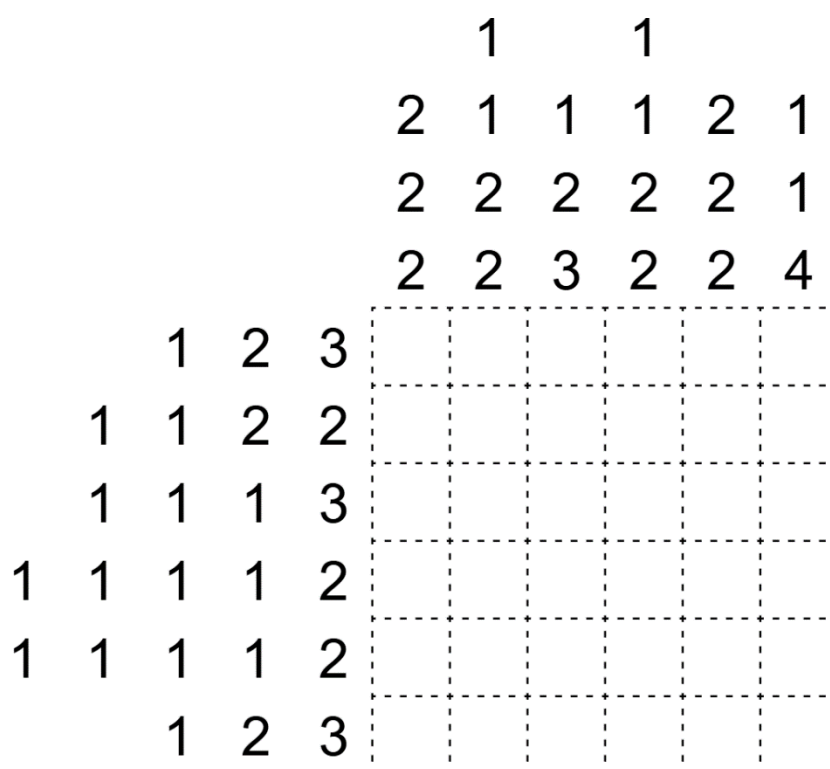


JAPANESE TETRIS

Verdeel het diagram in stukken van vier aaneengesloten vakjes. De cijfers links en boven geven de lengte aan van de verschillende aangesloten vakjes in de betreffende kolom en rij. De cijfers staan in oplopende volgorde.

JAPANESE TETRIS

Divide the diagram into pieces of 4 connected cells. The numbers left and above indicate the length of the connected pieces in the column and row. The numbers are in ascending order.



HAMERTJE VERKUREN

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

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.

```

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

```

SUKORO

Plaats cijfers 1-4 in een aantal lege vakjes, zodanig dat alle vakjes met cijfers horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn en vakjes met gelijke cijfers elkaar alleen diagonaal raken. Een cijfer geeft aan hoeveel van de horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes een cijfer bevatten.

SUKORO

Place digits 1-4 in some empty cells, such that all cells with digits are orthogonally connected, and cells with equal digits touch each other only diagonally. A digit in a cell indicates how many orthogonally adjacent cells contain a digit.

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

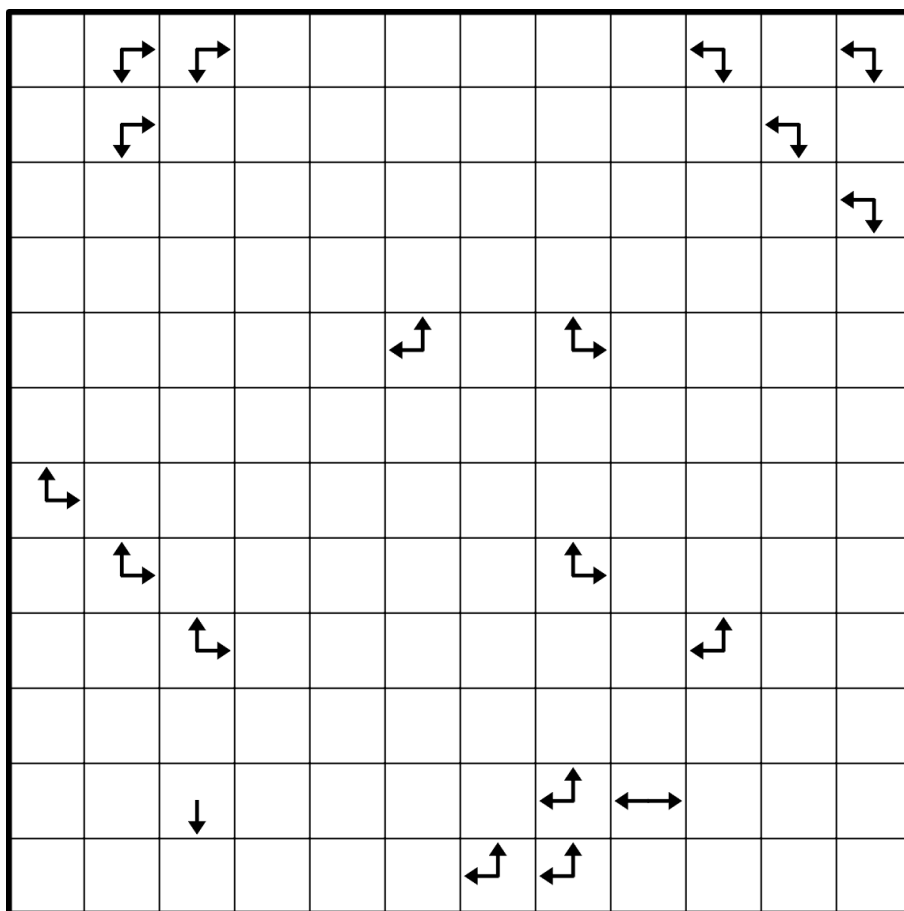


PENTOPIA

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.



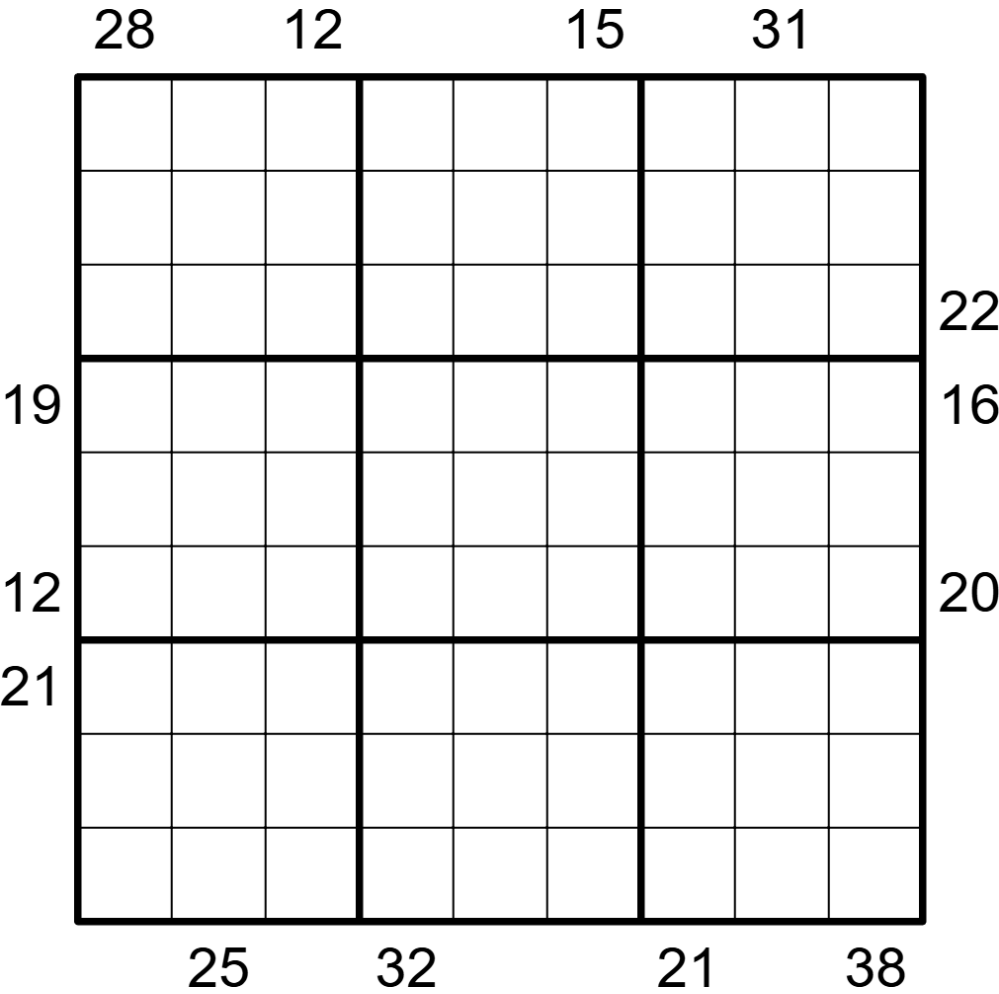


SUDOKU SUM SKYSCRAPERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk cijfer stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. De aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de vanaf die kant zichtbare gebouwen, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen.

SUDOKU SUM SKYSCRAPERS

Apply classic sudoku rules. Each digit represents a skyscraper of the corresponding height. Clues outside the grid indicate the sum of the visible buildings from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings.



OPLOSSINGEN

#3906

Sukoro

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

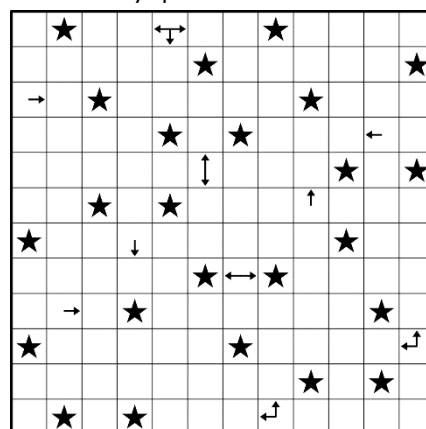
#3907

Sudoku - Palindrome

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

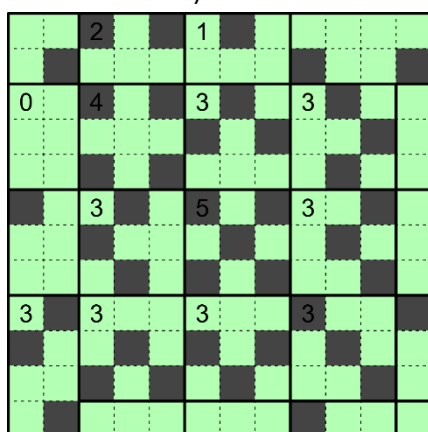
#3908

Myopic Star Battle



#3909

Heyawake



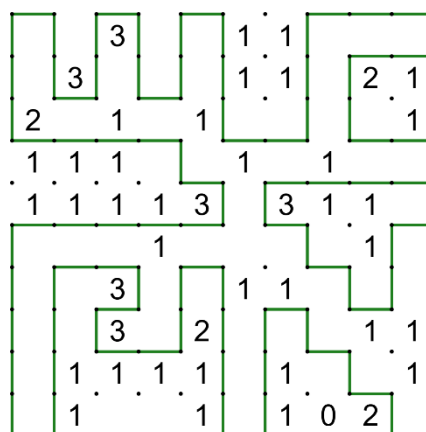
#3910

Sudoku - Zipper lines ++

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

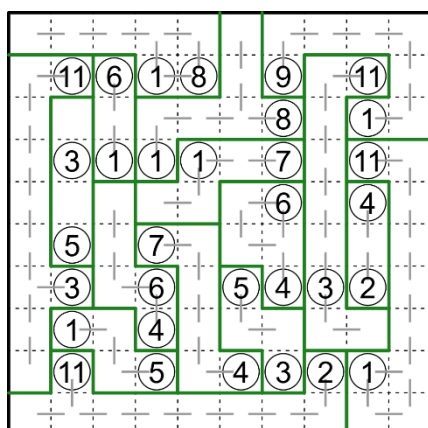
#3911

Slitherlink - all ones



#3912

Araf



#3913

Coded Sudoku

1	^C 9	3	8	5	4	6	7	2
^W 4	7	2	9	^N 6	3	8	1	5
6	5	8	^P 2	1	7	9	3	4
8	3	^C 9	4	2	6	7	5	1
2	^W 4	5	7	8	1	3	^N 6	9
7	6	1	3	9	5	^P 2	4	8
5	2	4	6	7	^C 9	1	8	3
3	8	7	1	^W 4	2	5	^N 6	
9	1	6	5	3	8	4	^P 2	7

#3914

Tapa (Aqre)

