



Puzzelmagazine

Januari 2026

In dit puzzelmagazine staan alle puzzels die in januari 2026 op de WCPN-site zijn gepubliceerd.

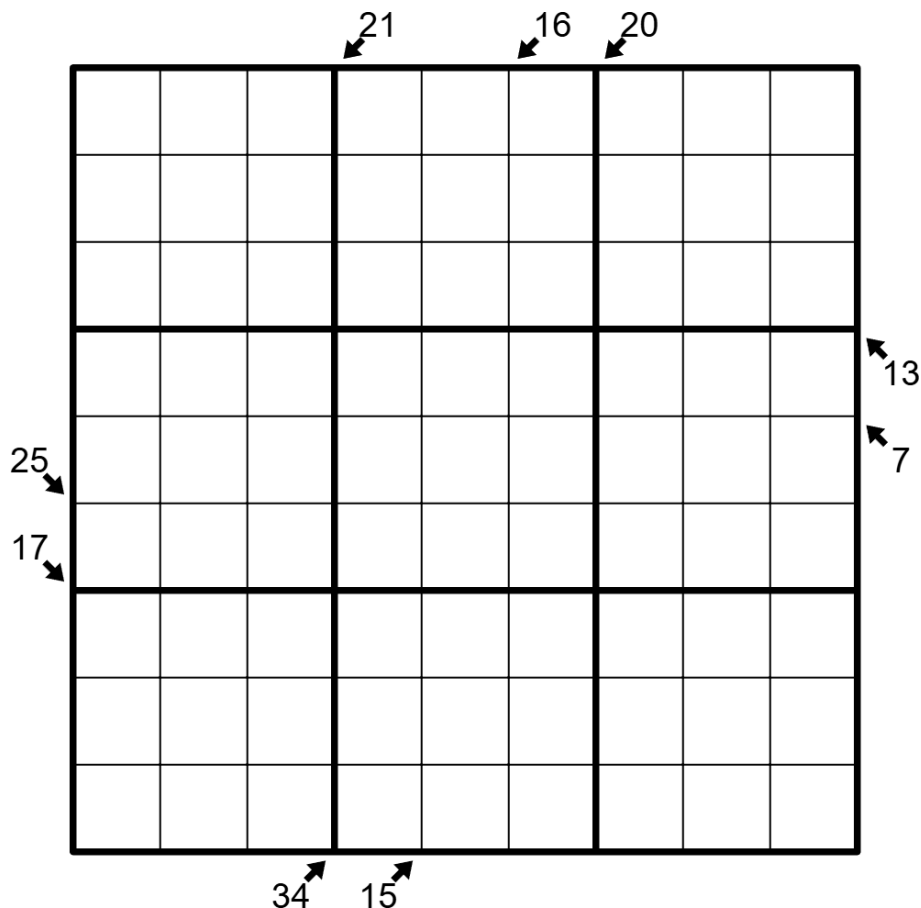
#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3955	Sudoku - Little Thermometers	3*	Richard Stolk
#3956	Hitori - flats	4*	Mark Sweep
#3957	Sudoku - Tic tac toe DRAW	2*	Yuk Yee Lee-Au
#3958	Hungarian Numberlink	3*	Mark Sweep
#3959	Kurotto	3*	Kay Mennens
#3960	Binary Star Battle	3*	Mark Sweep
#3961	Sudoku - Equal Split Lines	4*	Richard Stolk
#3962	Tentje Boompje alle eentjes	2*	Anneke Grünefeld
#3963	Sudoku - Sandwiched N-Sums	3*	Richard Stolk
#3964	Energy Walk	3*	Mark Sweep
#3965	Sudoku - Double Decker Sandwich	4*	Richard Stolk
#3966	Hitori - flats	4*	Mark Sweep
#3967	Sudoku niet opeenvolgend	3*	Yuk Yee Lee-Au
#3968	Nurimisaki	3*	Mark Sweep
#3969	Sudoku - Hete Pijlen	4*	Richard Stolk
#3970	Simple Knot	4*	Arjen Kramer
#3971	Sudoku - Oplopende start bouncing	4*	Wilbert Zwart
#3972	Hitori non-consecutive	2*	Robert Beärda
#3973	Sudoku - Pole Position	3*	Yuk Yee Lee-Au
#3974	Summon	3*	Mark Sweep
#3975	Sudoku - Divisible Neighbours	4*	Richard Stolk
#3976	Binary Star Battle	5*	Mark Sweep

SUDOKU LITTLE THERMOMETERS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elk rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan dat zich ergens in de diagonale richting van de pijl een thermometer bevindt waarvan het bolletje eerst komt, en waarvan alle cijfers optellen tot het getal dat bij de pijl staat. Cijfers op een thermometer zijn allemaal verschillend en staan in oplopende volgorde. De thermometers zijn minimaal drie vakjes lang en ze omvatten alle mogelijke cijfers in die richting. (Dat wil zeggen dat het eerste cijfer ná de thermometer kleiner is dan het laatste cijfer op de thermometer en het laatste cijfer voor de thermometer groter is dan het cijfer in het bolletje.) Thermometers mogen elkaar overlappen.

SUDOKU LITTLE THERMOMETERS

Apply classic sudoku rules. Clues outside the grid indicate the presence of a thermometer that is fully placed in the direction of the arrow where all the digits on the thermometer add to the number of the clue and the bulb is always the closest to the clue. Digits on a thermometer are all different and strictly increasing from the bulb to the tip. Thermometers are minimal three cells long and they include all possible digits. (I.e.: the first digit behind the thermometer has to be smaller than the last digit on the thermometer, and the last digit before a thermometer has to be larger than the digit in the bulb.) Thermometers may overlap other thermometers.



HITORI FLATS

Kleur sommige vakjes, zodanig dat in elke rij en kolom uitsluitend nog verschillende getallen overblijven. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en alle overgebleven witte vakjes vormen één enkel aaneengesloten gebied van horizontaal of verticaal verbonden vakjes. Elk cijfer in een ongekleurd vakje 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.

HITORI SKYSCRAPERS

Shade some cells such that in each row and column only different numbers remain. Shaded cells can touch each other only diagonally, and all remaining white cells form a single continuous region of horizontally or vertically connected cells. Each digit in an unshaded cell 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.

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



SUDOKU BOTER KAAS EN EIEREN GELIJKSPEL

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In geen enkel 3x3-blok komt een rijtje van drie even of drie oneven cijfers in een rechte lijn (horizontaal, verticaal of diagonaal) voor.

SUDOKU -TIC TAC TOE - DRAW

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. No 3x3 region can contain a line of three odd digits or three even digits in a straight line (horizontal, vertical or diagonal).

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



CIJFERLINK HONGAARS

Verbind steeds een tweetal getallen met elkaar door middel van één enkele lijn. De lijnen lopen horizontaal of verticaal en kruisen of overlappen elkaar niet, en ieder leeg vakje wordt bezocht door precies één lijn. Van de getallen op beide uiteinden van een lijn geldt dat het ene getal het aantal vakjes aangeeft waarin de lijn rechtdoor gaat, en het andere getal het aantal vakjes aangeeft waarin de lijn een bocht maakt.

HUNGARIAN NUMBERLINK

Connect pairs of numbers with each other by a single line. Lines travel horizontally or vertically and don't cross or overlap each other, and every empty cell is visited by exactly one line. Of the numbers at the two endpoints of a line, one number indicates the number of cells in which the path goes straight on, and the other number indicates the number of cells in which the path makes a turn.

2						7	5
		0			11		
	0						
						7	
		4			3		
9	1						3

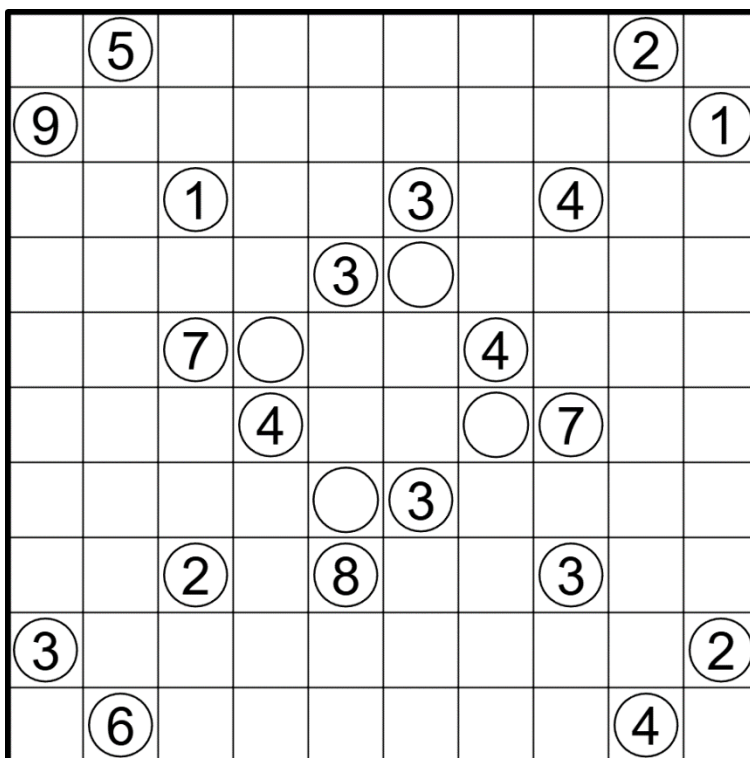


KUROTTO

Kleur enkele van de lege vakjes, waarbij zwarte vakjes aaneengesloten gebieden kunnen vormen. Een getal in een vakje geeft de som aan van de groottes van alle gekleurde gebieden die horizontaal of verticaal direct aan dat vakje grenzen.

KUROTTO

Shade some of the empty cells, where shaded cells may form regions of connected cells. A number in a cell indicates the sum of the sizes of all shaded regions that are horizontally or vertically connected to that cell.

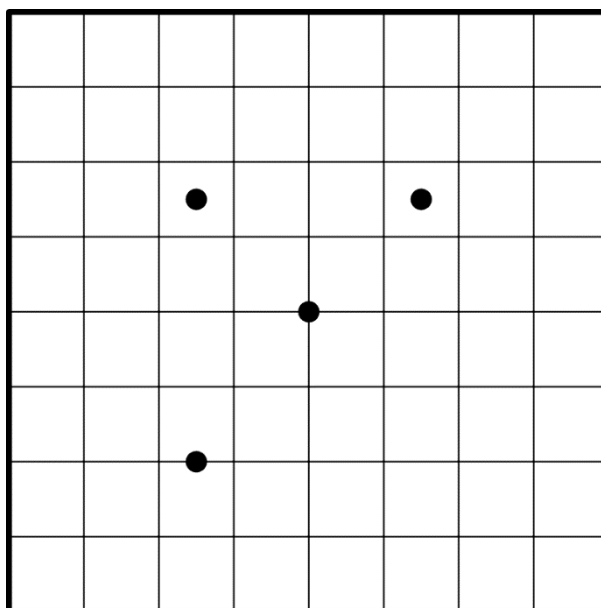


STERRENSLAG BINAIR

Plaats één ster ter grootte van één vakje in elke rij en kolom, waarbij sterren elkaar niet mogen raken, ook niet diagonaal. De zwarte stippen in het diagram zijn zogenaamde middelpunten. Deze worden gevonden door een willekeurig tweetal sterren met een rechte lijn te verbinden en hiervan het middelpunt te bepalen. Niet alle middelpunten zijn gegeven, en sterren mogen ook over middelpunten heen geplaatst worden.

BINARY STARS

Place one star with the size of one cell in each row and column, where stars may not touch each other, not even diagonally. The black dots in the diagram are so-called midpoints. These are found by connecting two stars by a straight line, and determining the midpoint of that line. Not all midpoints are given, and stars may be drawn on top of midpoints.



SUDOKU EQUAL SPLIT LINES

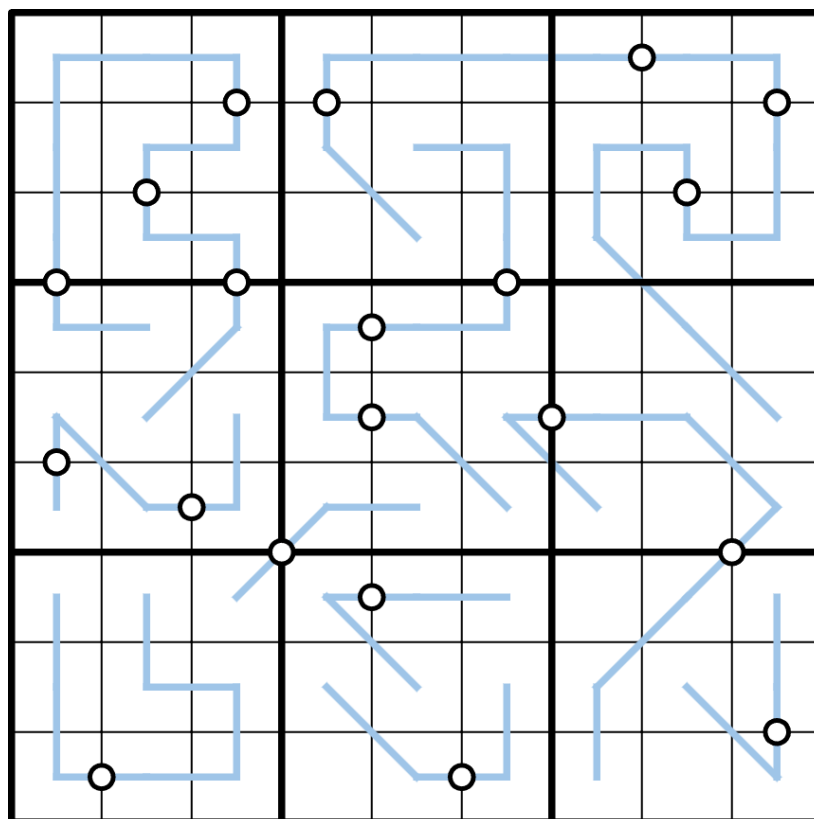
Plaats e cijfers 1-9 precies één keer in elk rij, kolom en 3x3-blok.

Rondjes splitsen elke blauwe lijn in meerdere segmenten met gelijke sommen. Binnen een segment mogen cijfers niet herhaald worden. Verschillende lijnen kunnen verschillende segment-sommen hebben.

SUDOKU EQUAL SPLIT LINES

Apply classic sudoku rules.

Dots split blue lines into segments with equal sums. Digits may not be repeated within segments. Different lines may have different segment sums.

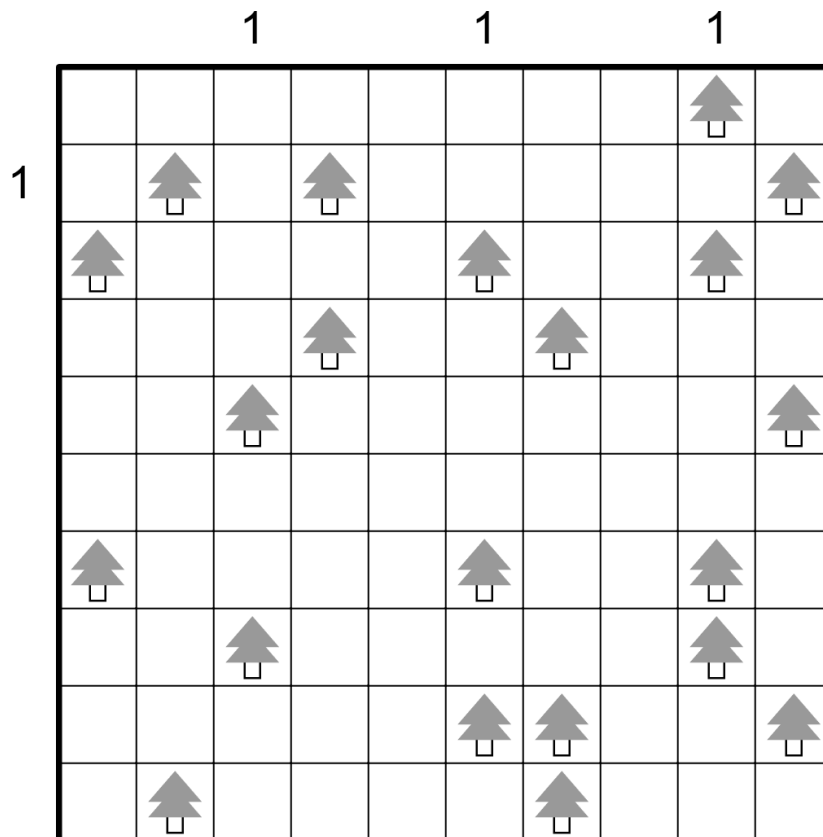


TENTJE BOOMPJE ALLE EENTJES

Plaats bij elke boom een tentje in een horizontaal of verticaal aangrenzend vakje. Vakjes met tentjes raken elkaar niet, ook niet diagonaal. Aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel tentjes zich in de betreffende rij of kolom bevinden. Alle waarden 1 zijn gegeven.

TENTS ALL ONES

Attach a tent to each tree, in a horizontally or vertically adjacent cell. Cells with tents do not touch each other, not even diagonally. Clues outside the grid indicate the number of tents in the corresponding row or column. all values 1 are given.



SUDOKU SANDWICHED N-SUMS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke rij en kolom zijn er precies N cijfers geplaatst tussen de cijfers 1 en 9. Dat zijn de gesandwichte cijfers. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van alle gesandwichte cijfers in de corresponderende rij of kolom, waarbij N het eerste gesandwichte cijfer is vanaf die kant.

SUDOKU SANDWICHED N-SUMS

Apply classic sudoku rules. In each row and column, exactly N digits are placed between the digits 1 and 9. Those are the sandwiched digits. Clues outside the grid indicate the sum of all sandwiched digits in the corresponding row or column, where N is the first sandwiched digit from that side.

	13	22		17					
33									
25									
11					1				
19									
7									
									21
									5

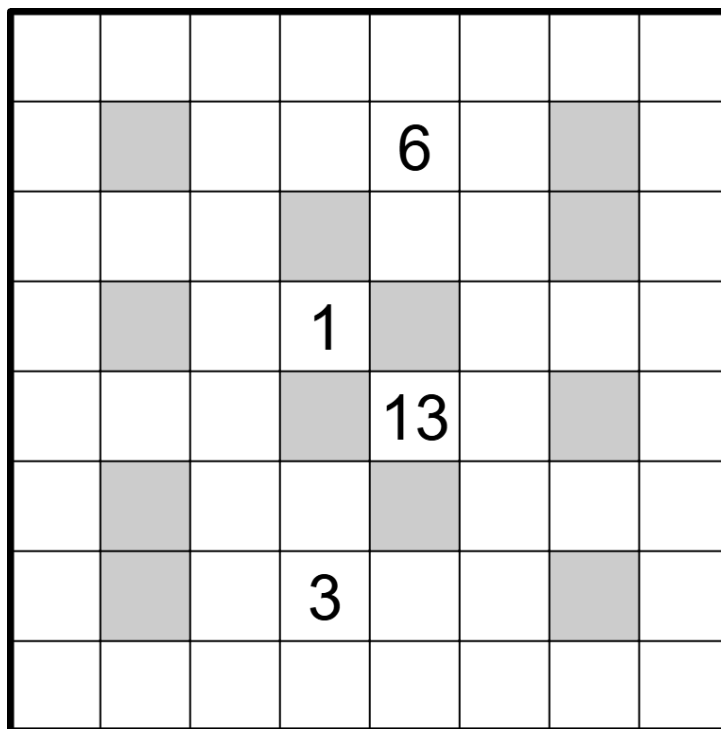


ENERGY WALK

Teken een enkele gesloten rondweg door sommige vakjes in het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. In witte vakjes overlapt of kruist de route zichzelf nergens. Gekleurde vakjes worden door de rondweg ofwel helemaal niet bezocht, ofwel twee maal bezocht. Beide keren gaat de rondweg dan rechtdoor in zo'n vakje, (waarbij de rondweg zichzelf kruist), maar voordat de rondweg het vakje voor de tweede maal bezoekt, moet hij eerst door een ander grijs vakje zijn gekomen. De rondweg gaat door alle vakjes met aanwijzingen heen, waarbij de getallen aangeven hoeveel witte vakjes het betreffende stuk rondweg aandoet tussen twee grijze vakjes in.

ENERGY WALK

Draw a single closed loop through some cells in the grid, by connecting the centers of adjacent cells. In white cells the route doesn't cross or overlap itself. Shaded cells are either visited not at all, or twice. Both times the loop passes straight through the cell without turning (and crosses itself), but before the loop visits the cell for the second time, it has to travel through a different shaded cell first. The loop visits all clue cells, where numbers indicate how many white cells are visited by the corresponding loop segment in between two shaded cells.



SUDOKU DOUBLE DECKER SANDWICH

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elk rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen links van en boven het diagram zijn gewone sandwich aanwijzingen: ze geven de som weer van de cijfers die geplaatst moeten worden tussen de cijfers 1 en 9 in die rij of kolom. Aanwijzingen onder en rechts van het diagram zijn ook sandwich aanwijzingen, maar in dit geval gaat het om de som van de cijfers die geplaatst zijn tussen de 2 en de 8 in die rij of kolom.

SUDOKU DOUBLE DECKER SANDWICH

Apply classic sudoku rules. Clues on the left and above the grid are regular sandwich clues; they indicate the sum of the digits that are placed between the digit 1 and the digit 9 in the corresponding row or column. Clues on the right and below the grid are also sandwich clues, but they indicate the sum of the digits placed between the digit 2 and the digit 8 in the corresponding row or column.

1-9	2							4	20	23
33										34
										17
										3
										23
19										
0										6
	21	1							10	2-8



HITORI FLATS

Kleur sommige vakjes, zodanig dat in elke rij en kolom uitsluitend nog verschillende getallen overblijven. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en alle overgebleven witte vakjes vormen één enkel aaneengesloten gebied van horizontaal of verticaal verbonden vakjes. Elk cijfer in ongekleurde vakjes 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.

HITORI SKYSCRAPERS

Shade some cells such that in each row and column only different numbers remain. Shaded cells can touch each other only diagonally, and all remaining white cells form a single continuous region of horizontally or vertically connected cells. Each digit in unshaded cells 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.

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



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.

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

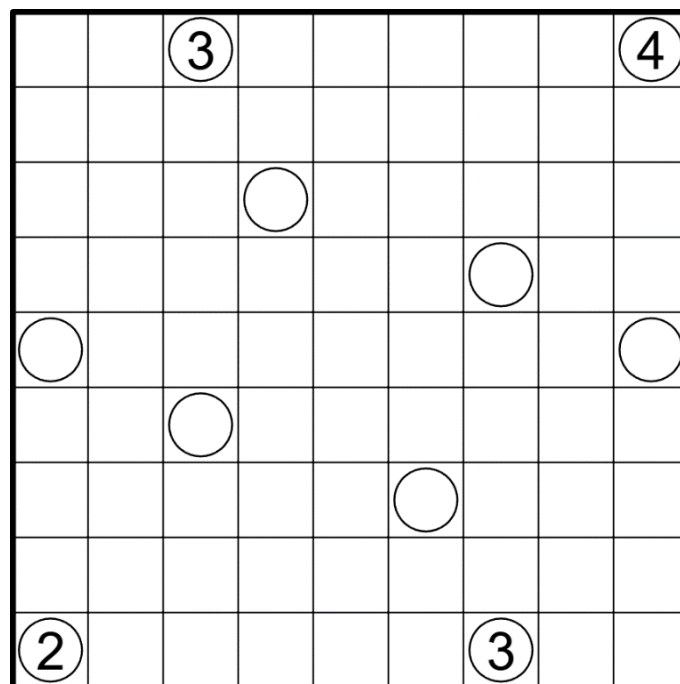


NURIMISAKI

Kleur een aantal vakjes, zodat de overgebleven witte vakjes een aaneengesloten gebied vormen. Nergens is een 2x2-gebied volledig gekleurd of wit. Alle vakjes die wit blijven en horizontaal of verticaal aan exact één wit vakje grenzen zijn gemarkeerd met een cirkel. Getallen geven aan hoeveel vakjes er horizontaal of verticaal vanuit dat vakje te zien zijn, inclusief dat vakje zelf.

NURIMISAKI

Shade some cells such that all remaining white cells form a single connected group of cells. No 2x2-area may be fully shaded or unshaded. Circles indicate every instance of an unshaded cell that is orthogonally connected to exactly one other unshaded cell. Numbers indicate how many cells can be seen horizontally or vertically from that cell, including the cell itself.



SUDOKU HETE PIJLEN

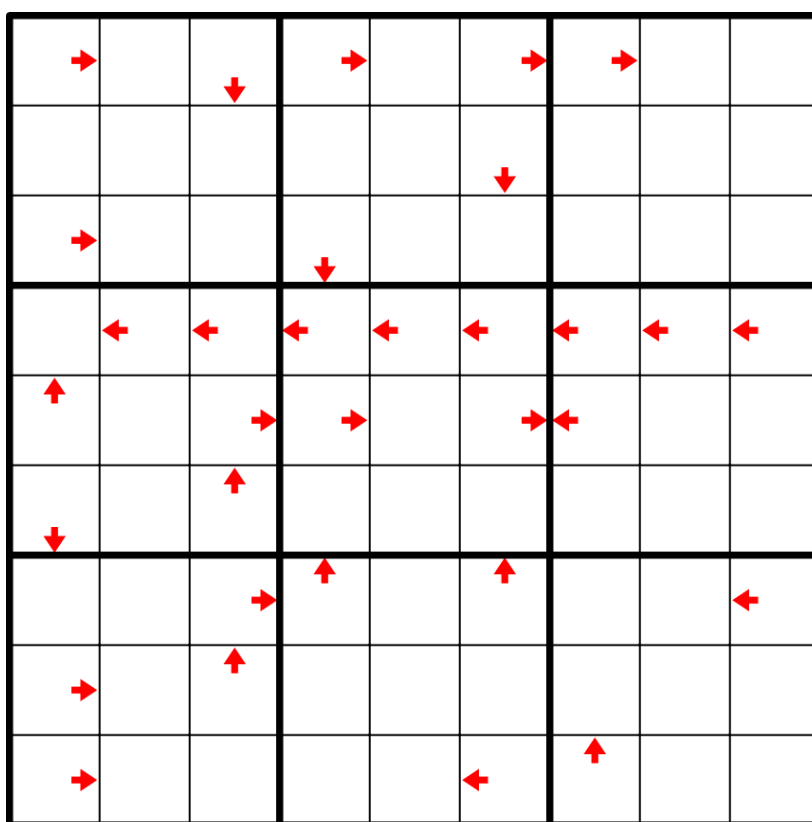
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elk rij, kolom en 3x3-blok.

Een rode pijl wijst naar een vakje op afstand N, dat een cijfer bevat dat groter is dan N en waarbij N het cijfer is in het vakje met de pijl.

SUDOKU HOT ARROWS

Apply classic sudoku rules.

A red arrow points towards a cell N distance away that has a value greater than N, where N is the digit in the cell with the arrow.

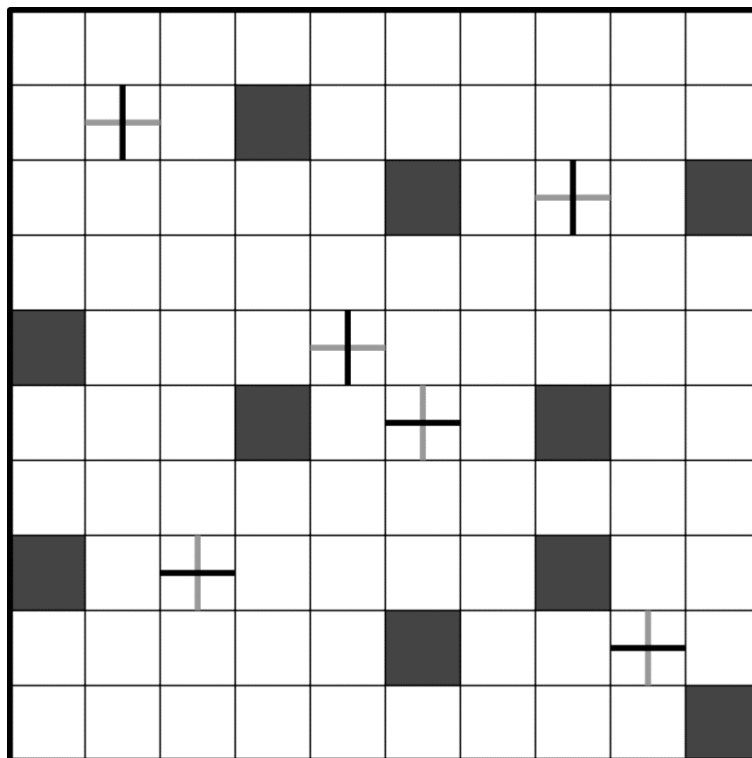


SIMPELE KNOOP

Teken één enkele gesloten rondweg door alle lege vakjes door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet, behalve op de aangegeven kruispunten. Daar komt de grijze lijn achter de zwarte lijn langs, zodat de rondweg een niet-triviale knoop vormt (dat wil zeggen, dat je de rondweg niet uit de knoop kunt halen zonder deze in stukken te knippen).

SIMPLE KNOT

Draw a single closed loop through all empty cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself, except at the given crossings. There, the grey line goes behind the black line, such that the resulting loop forms a non-trivial knot (i.e. it is impossible to untangle the loop without cutting it).

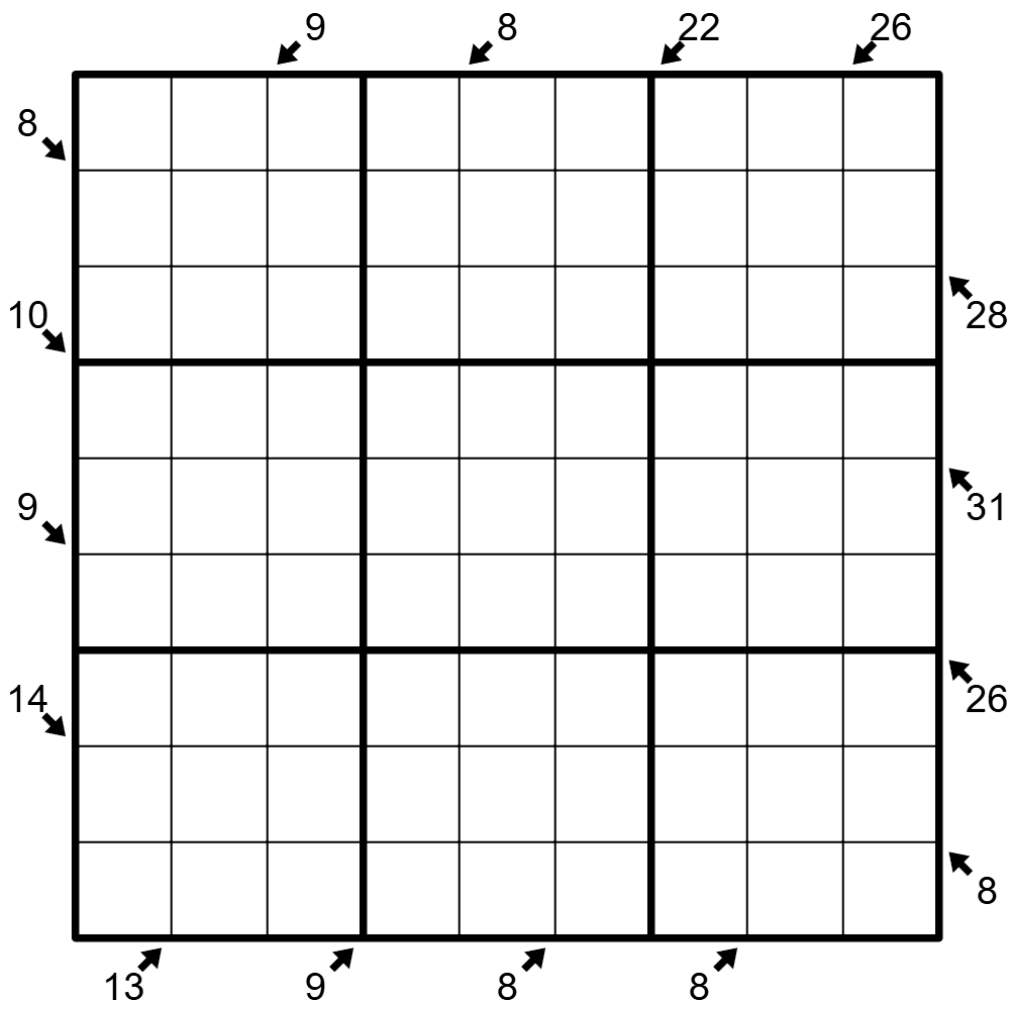


SUDOKU OPLOPENDE START BOUNCING

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 reeks oplopende cijfers vanaf die richting, waarbij een reeks ook uit één cijfer kan bestaan. Als de reeks in die richting overschrijdt, dan botst de reeks vanaf de rand in een hoek van 90 graden en gaat verder. Gelijke en lagere cijfers behoren niet meer tot de oplopende start.

SUDOKU ASCENDING START BOUNCING

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of the first set of ascending digits as seen from that direction, where a set may consist of only one digit. If the range exceeds the direction, the range bounces off the edge at a 90-degree angle and continues. Same or lower digits don't belong to the ascending starters



HITORI NIET OPEENVOLGEND

Kleur sommige vakjes met nummers, zodanig dat in elke rij en kolom uitsluitend nog verschillende getallen overblijven die niet opeenvolgend mogen zijn. Gekleurde vakjes mogen elkaar alleen diagonaal raken, en alle overgebleven witte vakjes vormen één enkel aaneengesloten gebied van horizontaal of verticaal verbonden vakjes.

HITORI NON CONSECUTIVE

Shade some cells with numbers such that in each row and column only different non-consecutive numbers remain. Shaded cells can touch each other only diagonally, and all remaining white cells form a single continuous region of horizontally or vertically connected cells.

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



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.

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

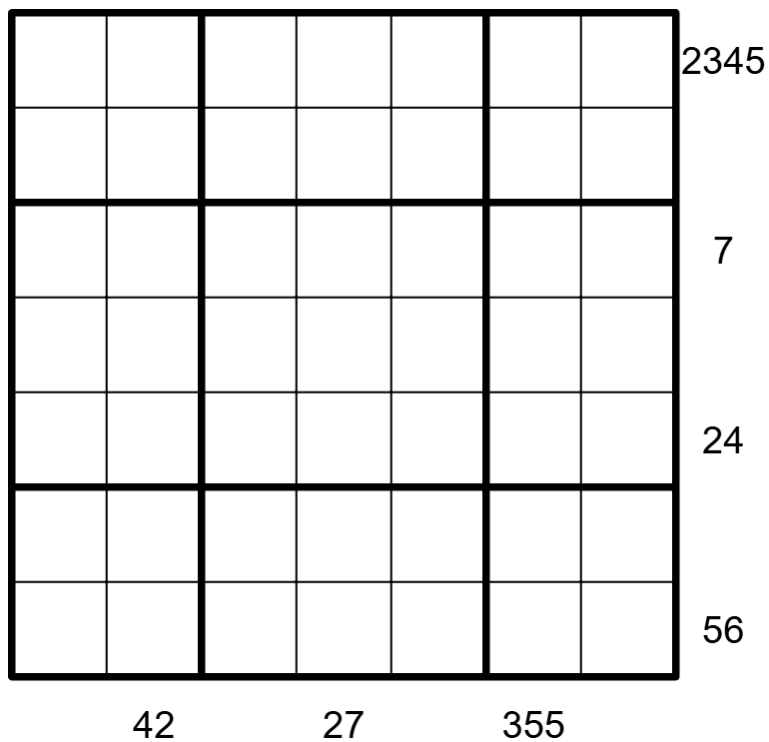


SUMMON

Plaats de cijfers 1-4 precies één keer in elk vetomrand gebied. Vakjes met gelijke cijfers raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. Aangesloten reeksen van cijfers in een een rij of kolom vormen getallen door respectievelijk van links naar rechts of van boven naar beneden te lezen. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van alle getallen in de betreffende rij of kolom. Een reeks kan ook uit één cijfer bestaan.

SUMMON

Place digits 1-4 exactly once in each bold outlined region. Cells with equal digits never touch each other, not even diagonally. Contiguous sets of digits in a row or column form numbers by reading left to right or downwards, respectively. Clues outside the grid indicate the sum of all such numbers in the respective row or column. A set may consist of only one digit.



SUDOKU DIVISIBLE NEIGHBOURS

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

Een cijfer in een grijs vakje is een deler van de som van de cijfers in alle horizontaal en verticaal aangrenzende vakjes. (Voorbeeld: Een 4 met de cijfers 3,7,2,8 in de aangrenzende vakjes moet in een grijs vakje staan, want $3+7+2+8=20$ is deelbaar door 4; een 3 in een hoekvakje met 2 en 9 als burens staat in een wit vakje, want $2+9=11$ is niet deelbaar door 3.) Alle mogelijke grijze vakjes zijn gegeven.

SUDOKU DIVISIBLE NEIGHBOURS

Apply classic sudoku rules.

All cells containing a digit that is a divisor of the sum of all the digits orthogonally adjacent to it are shaded grey. (I.e.: A 4 that has 3,7,2,8 adjacent to it must be in a grey cell since $3+7+2+8=20$ can be divided by 4; a 3 in the corner with 2 and 9 as neighbours is in a white cell since $2+9=11$ cannot be divided by 3.)

								8
		3					5	
	2		8					
		5						
						3		
					2		8	
	3					5		
2								

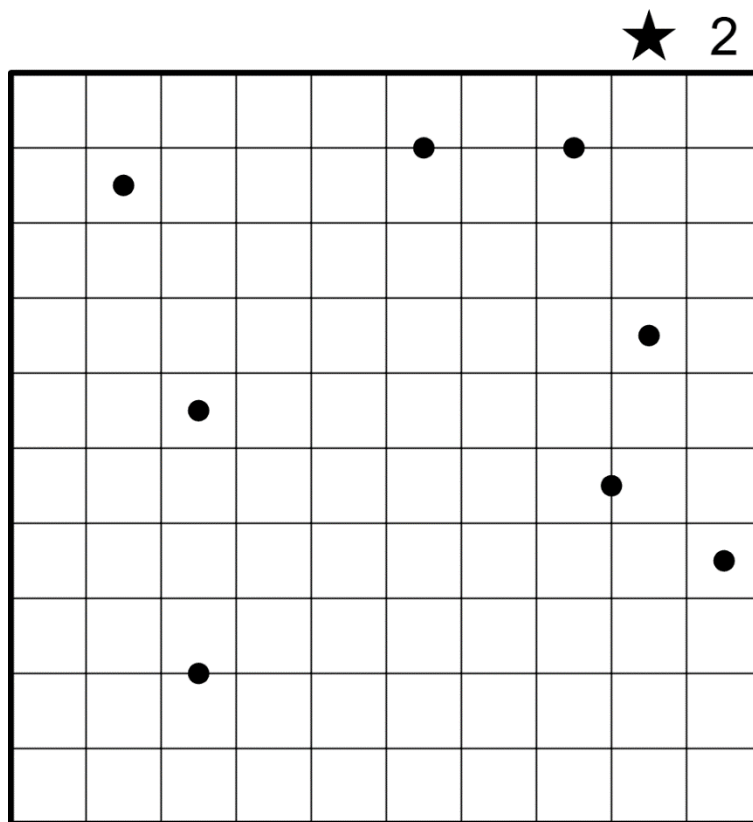


STERRENSLAG BINAIR

Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij en kolom, waarbij sterren elkaar niet mogen raken, ook niet diagonaal. De zwarte stippen in het diagram zijn zogenaamde middelpunten. Deze worden gevonden door een willekeurig tweetal sterren met een rechte lijn te verbinden en hiervan het middelpunt te bepalen. Niet alle middelpunten zijn gegeven, en sterren mogen ook over middelpunten heen geplaatst worden.

BINARY STAR BATTLE

Place two stars with the size of one cell in each row and column, where stars may not touch each other, not even diagonally. The black dots in the diagram are so-called midpoints. These are found by connecting two stars by a straight line, and determining the midpoint of that line. Not all midpoints are given, and stars may be drawn on top of midpoints.





OPLOSSINGEN

#3973

Sudoku Pole Position

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

#3976

Binary Star Battle

★ 2

		★			★	•		
	•			★			•	★
★		★						
						★	•	★
		•	★		★			
	★					★	•	
			★		★			•
★		•						★
			★		★			
	★							★

#3974

Summon

3	2		2	3	1	3	2345
1	4	1		4	2	4	
2		2			3		7
1	4	3	4	1		4	
3					2	1	24
2	1	3	2	4	3	4	
3	4		1		2	1	56
42			27			355	

#3975

Sudoku Divisible Neighbours

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