



Puzzelmagazine

Februari 2026

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3977	Odd/Even Sudoku	2*	Mark Sweep
#3978	Koburin	3*	Chiel Beenhakker
#3979	Sudoku - German Whisper Dots	3*	Richard Stolk
#3980	Coral	4*	Lennart Muijres
#3981	Sudoku - Distance Sums	4*	Richard Stolk
#3982	Slalom	2*	Joeri van Eekelen
#3983	Letterparen	2*	Mark Sweep
#3984	Sudoku - Regular Dots	3*	Wilbert Zwart
#3985	Kuromasu driehoekig	3*	Mark Sweep
#3986	Sudoku - Index lines	4*	Richard Stolk
#3987	Energy Walk	2*	Mark Sweep
#3988	Fillomino - niet opeenvolgend	3*	Reinier Schmiermann
#3989	Sudoku - Little Palindromes	3*	Richard Stolk
#3990	Rekenweg	3*	Mark Sweep
#3991	Sudoku - Killer Kropki	5*	Richard Stolk
#3992	Letterparen	2*	Mark Sweep
#3993	Sudoku - Positiesommen	4*	Richard Stolk
#3994	Rekenweg	3*	Mark Sweep
#3995	Sudoku - WCPN-killer	4*	Richard Stolk
#3996	Energy Walk	4*	Mark Sweep

SUDOKU EVEN/ONEVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes met grijze vierkantjes bevatten even cijfers. Vakjes met grijze rondjes bevatten oneven cijfers.

SUDOKU ODD/EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Cells with gray squares contain even digits. Cells with gray circles contain odd digits.

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

KOBURIN

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg kan worden getekend door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven het aantal gekleurde vakjes aan in de vier aangrenzende vakjes. Vakjes met aanwijzingen kunnen niet worden gekleurd, en er loopt ook geen rondweg doorheen.

KOBURIN

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that a single closed loop can be drawn through all remaining white cells by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues indicate the number of shaded cells in the four orthogonally adjacent cells. Clue cells cannot be shaded nor travelled through by the loop.

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



SUDOKU GERMAN WHISPER DOTS

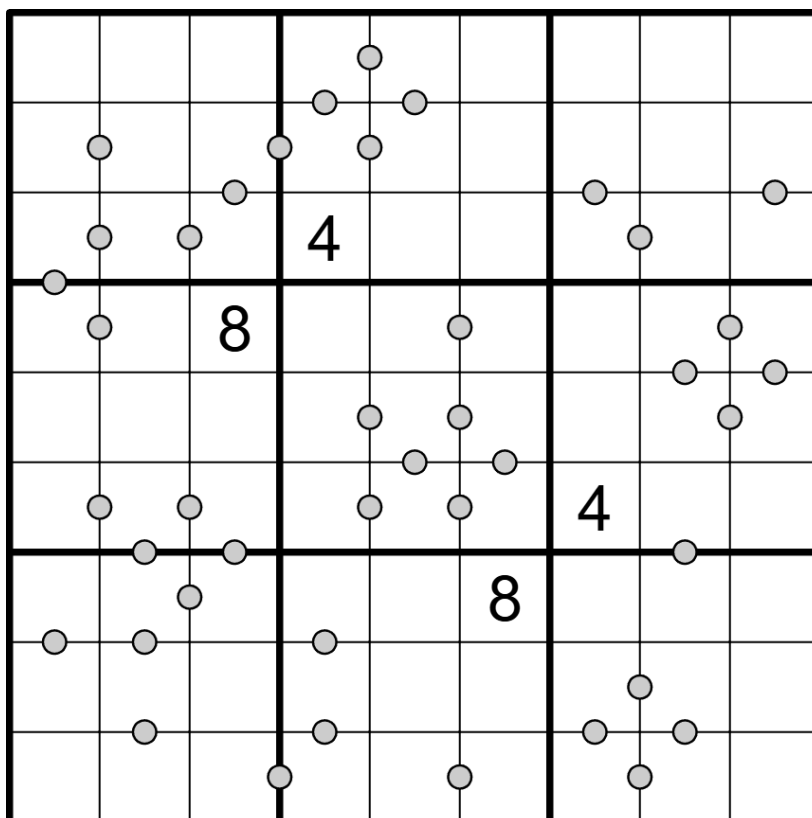
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en blok.

In alle gevallen waarin het verschil tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers 5 of meer bedraagt is dat aangegeven met een grijs rondje.

SUDOKU GERMAN WHISPER DOTS

Apply classic sudoku rules.

All horizontally and vertically neighbouring digits with a difference of 5 or more are marked with a grey dot.



SUDOKU DISTANCE SUMS

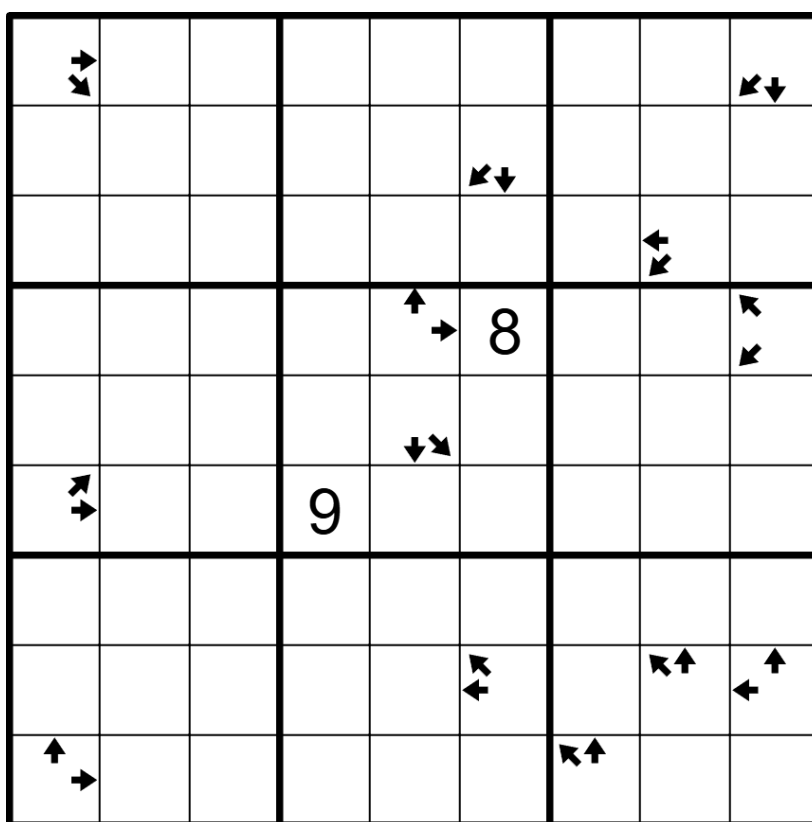
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elk rij, kolom en 3x3-blok.

Een vakje met pijlen bevat het cijfer N, waarbij N de som is van de cijfers op N stappen afstand in de richting van beide pijlen.

SUDOKU DISTANCE SUMS

Apply classic sudoku rules.

A cell with arrows contains the digit N, where N is the sum of the digits at a distance of N steps in the direction of the arrows.

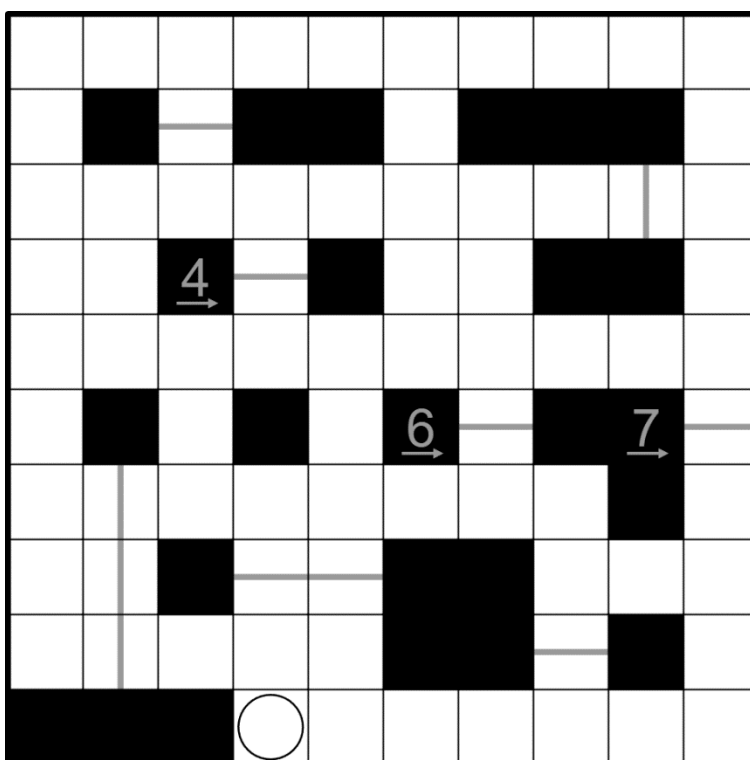


SLALOM

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige witte vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg start en eindigt bij de cirkel en kruist of overlapt zichzelf niet en moet elke poort (grijze lijn) precies een keer recht kruisen. Als een getal N wijst naar een poort, dan moet dat de N-de poort vanaf de cirkel zijn waar de rondweg doorheen gaat.

SLALOM

Draw a single closed loop through some white cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop starts and ends at the circle and doesn't cross or overlap itself and must pass straight through each gate (grey line) exactly once. If a number N is pointing at a gate, it must be the Nth gate visited from the circle.

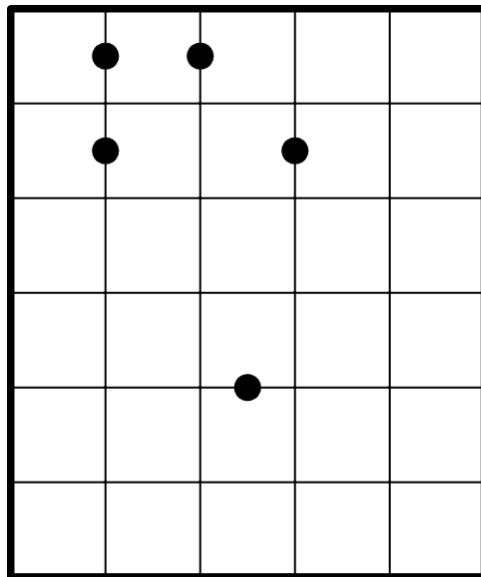


LETTERPAREN

Plaats alle gegeven woorden ofwel van links naar rechts ofwel van boven naar beneden in het diagram, met één letter per vakje, en zonder dat de woorden elkaar overlappen. Sommige vakjes blijven leeg. Overal waar twee gelijke letters naast of boven elkaar staan, is dat aangegeven met een zwarte stip tussen de vakjes.

LETTER PAIRS

Place all the given words either from left to right or from top to bottom into the grid, with one character per cell, and such that words don't overlap. Some cells remain empty. All places where two of the same letters are horizontally or vertically adjacent, are marked with a black dot between the cells.



TRY
THE
RULES
WELL
WITH
THIS
GRID



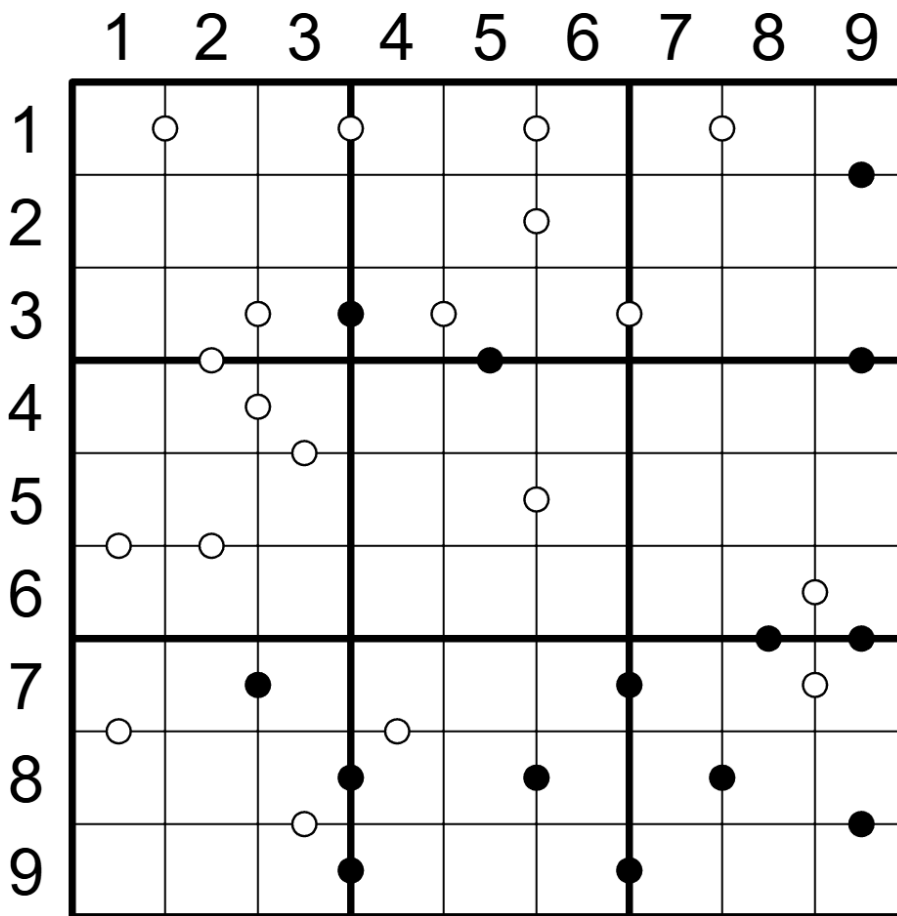
SUDOKU REGULAR DOTS

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).

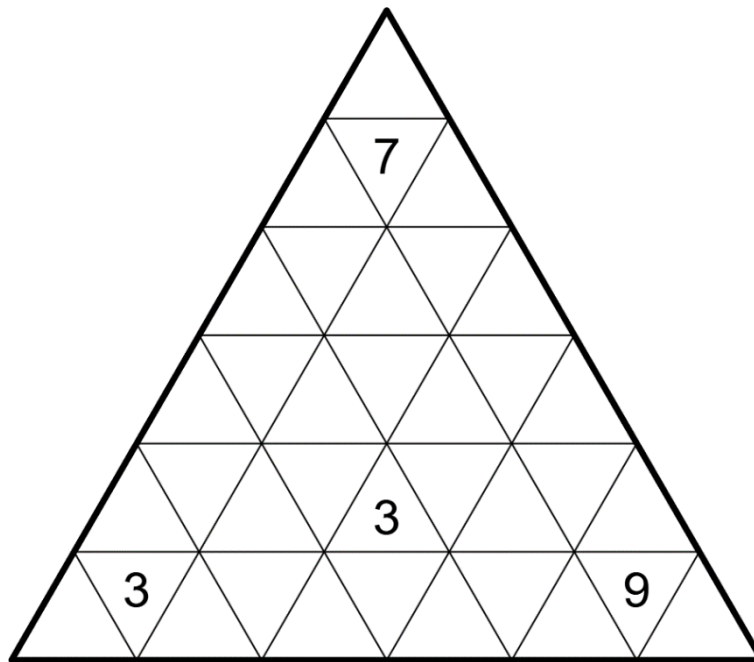


KUROMASU DRIEHOEKIG

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen **in een punt** mogen raken, zodanig dat de overgebleven witte vakjes één enkel aaneengesloten gebied vormen. Aanwijzingen in het diagram blijven wit en geven aan hoeveel witte vakjes kunnen worden gezien vanuit dat vakje naar **alle zes de richtingen**, inclusief dat vakje zelf.

KUROMASU DRIEHOEKIG

Shade some cells, that can touch each other only **in a point**, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues remain white and indicate how many cells can be seen from that cell in **all six directions**, including the cell itself.



SUDOKU INDEX LINES

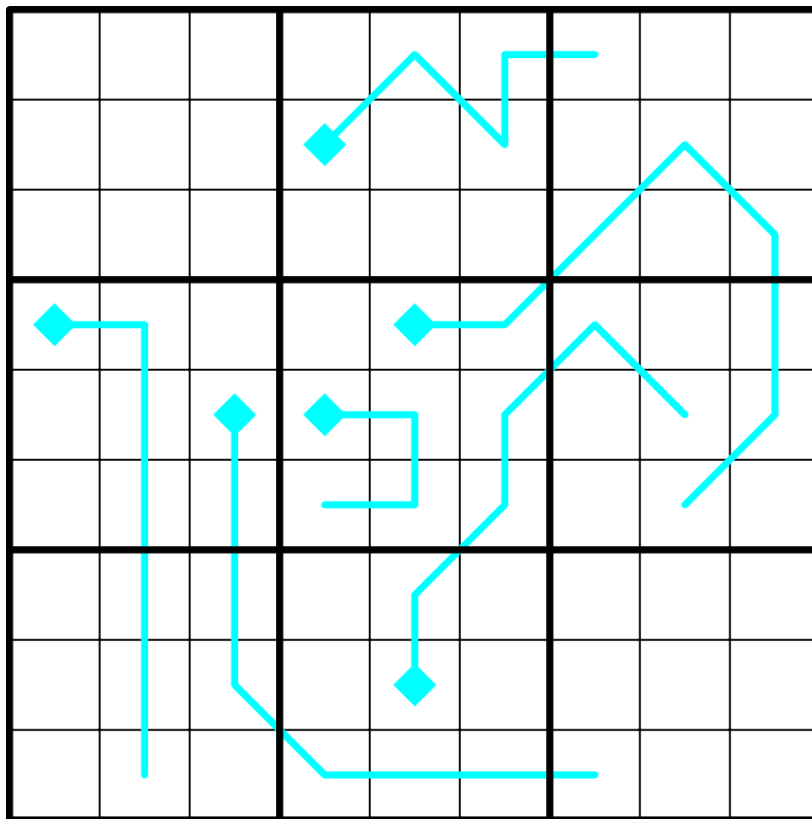
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elk rij, kolom en 3x3-blok.

In het diagram staan index lijnen welke starten met een diamant. Op een index-lijn geeft het Nde cijfer (dus startend vanaf de diamant) de positie op de lijn aan waar het cijfer N te vinden is. 3214 is een voorbeeld van een correcte lijn: het eerste cijfer, 3, geeft aan dat de 1 op de derde plek staat; het tweede cijfer, 2, geeft aan dat de 2 op de tweede plek staat enzovoort.

SUDOKU INDEX LINES

Apply classic sudoku rules.

On an index line, the digit in the Nth cell along the line (starting from the diamond) indicates the position along the line where the digit N appears. Eg: 3214 would be a valid line; the 1st digit, 3, indicates that the 3rd digit is a 1, and so on.

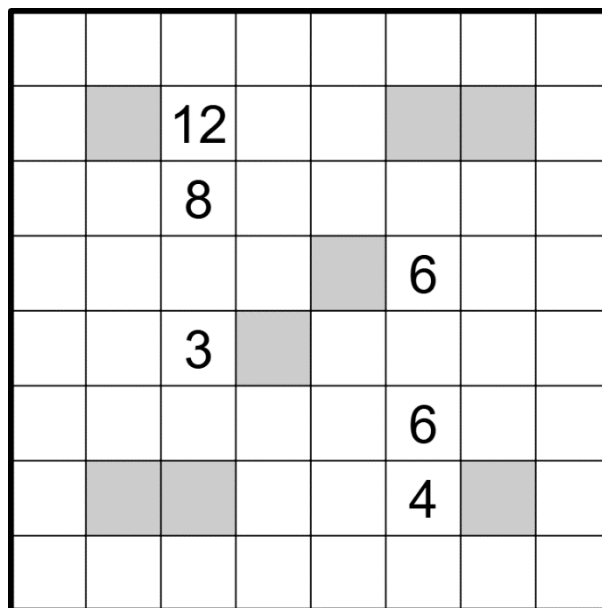


ENERGY WALK

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.

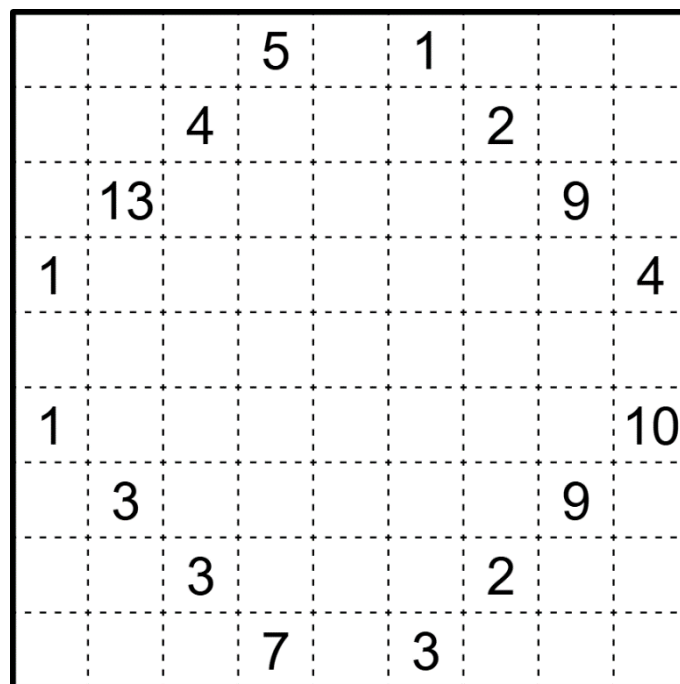


FILLOMINO NIET OPEENVOLGEND

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Gebieden met hetzelfde, maar ook met opeenvolgende aantallen vakjes, mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken. Een cijfer geeft aan uit hoeveel vakjes dit gebied bestaat. Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven cijfers bevatten.

FILLOMINO NON CONSECUTIVE

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Regions containing the same or consecutive numbers of cells can touch each other only at the corners. A digit indicates the number of cells within that region. A region may contain none, one, or multiple clues.

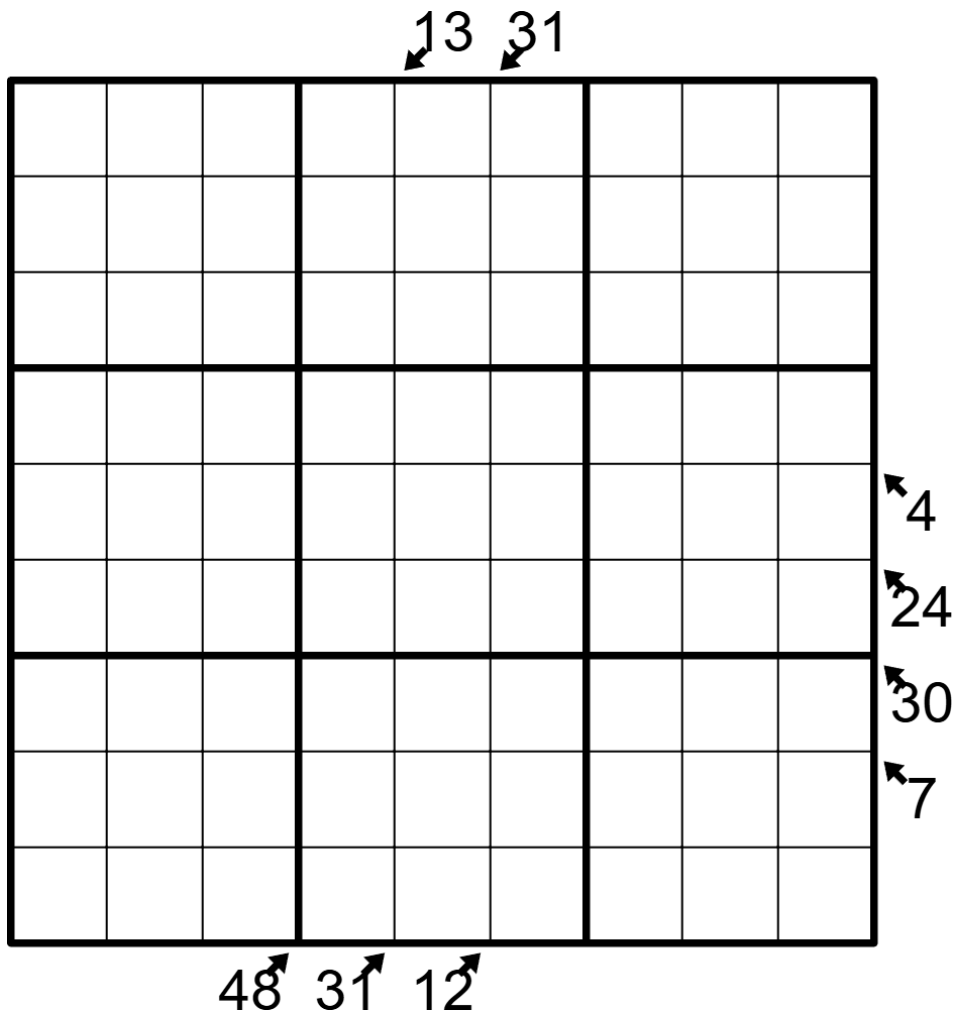


SUDOKU LITTLE PALINDROMES

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 cijfers van één palindroom, die zich ergens in de diagonale richting van de pijl bevindt en uit ten minste drie cijfers bestaat.

SUDOKU LITTLE PALINDROMES

Apply classic sudoku rules. Clues outside the grid indicate the sum of the digits of a palindrome, that is located somewhere in the diagonal direction of the arrow, and consists of at least three digits.



REKENWEG

Plaats een getal van het gegeven bereik (hier 1-30) in elk vakje, zodanig dat er een pad ontstaat, waarbij opeenvolgende nummers orthogonaal of diagonaal met elkaar verbonden zijn. Een aanwijzing in een gebied geeft een getal dat het resultaat is van de rekenkundige bewerking die is toegepast op alle getallen in dat gebied met het gegeven rekenteken (+, -, x, /). Let op: bij aftrekken en delen wordt de bewerking uitgevoerd door te starten met het hoogste getal, en het aftrekken van of delen door de resterende getallen.

MATH PATH

Place a number from the given range (here: 1-30) into each cell, such that a path is created, where each number is orthogonally or diagonally connected to its consecutives. A clue in a region indicates the result of the arithmetical operation, applied to all the numbers in that region using the given operator (+, -, x, /). Be aware that subtraction and division are dealt with by starting with the largest number and subtracting or dividing by all other numbers.

1-30

		4		27	
	27	6x			
	6+		6-		
67		6/		15	
		1			

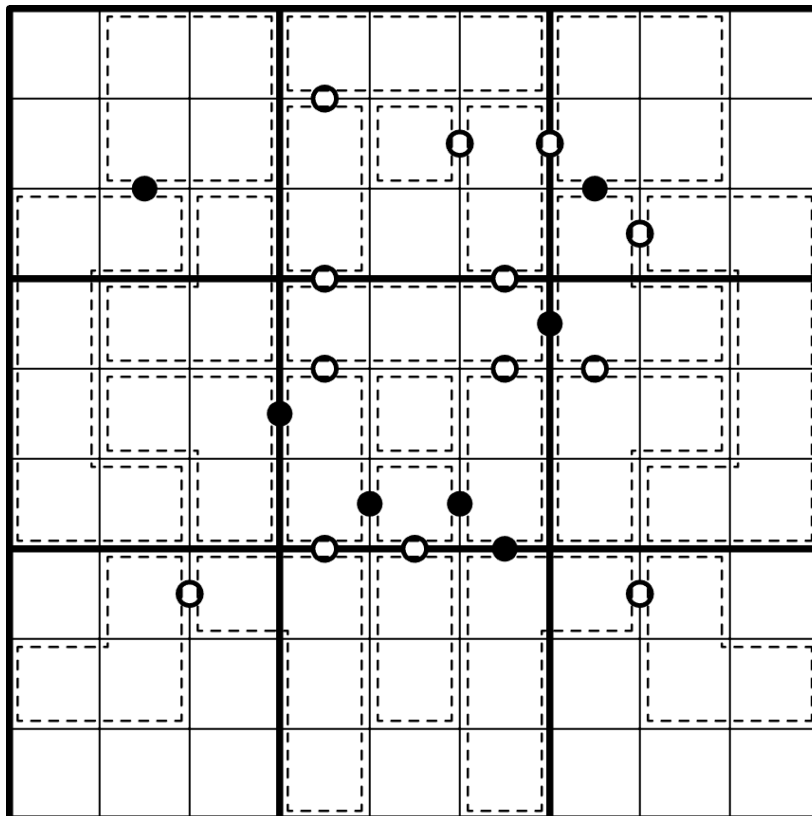


SUDOKU KILLER KROPKI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een witte stip tussen twee omstippelde gebieden geeft aan dat de som van de cijfers in die gebieden een verschil van één hebben. Een zwarte stip geeft aan dat de som in het ene gebied twee keer zo groot is als in het andere gebied. Als er geen cirkel staat tussen twee regio's kunnen de sommen niet één verschillen of twee keer zo groot zijn. In elk gebied staan uitsluitend verschillende cijfers.

SUDOKU KILLER KROPKI

Apply classic sudoku rules. A white dot between two dotted outlined regions indicates that the sums within those regions have a difference of one. A black dot between two such regions indicates that one of the sums is twice the other sum. When there is no dot between two regions, they cannot have sums that differ by one or are double. Digits may not repeat in regions.

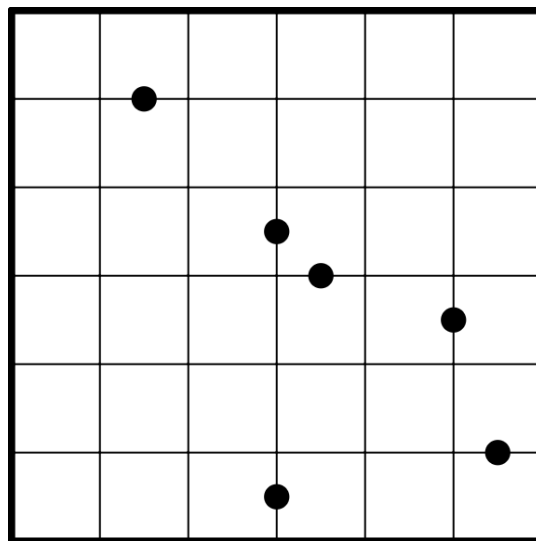


LETTERPAREN

Plaats alle gegeven woorden ofwel van links naar rechts ofwel van boven naar beneden in het diagram, met één letter per vakje, en zonder dat de woorden elkaar overlappen. Sommige vakjes blijven leeg. Overal waar twee gelijke letters naast of boven elkaar staan, is dat aangegeven met een zwarte stip tussen de vakjes.

LETTER PAIRS

Place all the given words either from left to right or from top to bottom into the grid, with one character per cell, and such that words don't overlap. Some cells remain empty. All places where two of the same letters are horizontally or vertically adjacent, are marked with a black dot between the cells.



OEFEN

DEZE

PUZZEL

MAAR

EVEN

SNEL

JA



SUDOKU POSITIESOMMEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De aanwijzingen buiten het diagram hebben betrekking op A en B. Dit zijn de cijfers in de eerste twee vakjes vanaf boven of links. De aanwijzing met witte achtergrond geeft de som van A en B; die met grijze achtergrond geeft de som van de cijfers op de A en B positie in de betreffende rij of kolom.

SUDOKU POSITION SUMS

Clues outside the grid refer to A and B. These are the digits in the first two cells from above or the left. The clue in the white background indicates the sum of A and B; the clue in the grey background indicates the sum of the digits on the Ath and Bth position from that side.

Ath+Bth		12 10 3 13 12 11 3						
	A+B		6		14		5 6 15	
11								
11	8							
11								
12	8							
3	10							
11	10							
15	15							



REKENWEG

Plaats een getal van het gegeven bereik (hier 1-25) in elk vakje, zodanig dat er een pad ontstaat, waarbij opeenvolgende nummers orthogonaal of diagonaal met elkaar verbonden zijn. Een aanwijzing in een gebied geeft een getal dat het resultaat is van de rekenkundige bewerking die is toegepast op alle getallen in dat gebied met het gegeven rekenteken (+, -, x, /). Let op: bij aftrekken en delen wordt de bewerking uitgevoerd door te starten met het hoogste getal, en het aftrekken van of delen door de resterende getallen.

MATH PATH

Place a number from the given range (here: 1-25) into each cell, such that a path is created, where each number is orthogonally or diagonally connected to its consecutives. A clue in a region indicates the result of the arithmetical operation, applied to all the numbers in that region using the given operator (+, -, x, /). Be aware that subtraction and division are dealt with by starting with the largest number and subtracting or dividing by all other numbers.

1-25

1		50		49
1	90			
				19
1				
	1		20	



SUDOKU WCPN 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 WCPN KILLER

Apply classic sudoku-rules. 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.

16		23			31	25		
	23						18	
								30
32								
28					27			
		26		29	25			
							16	
21				28				

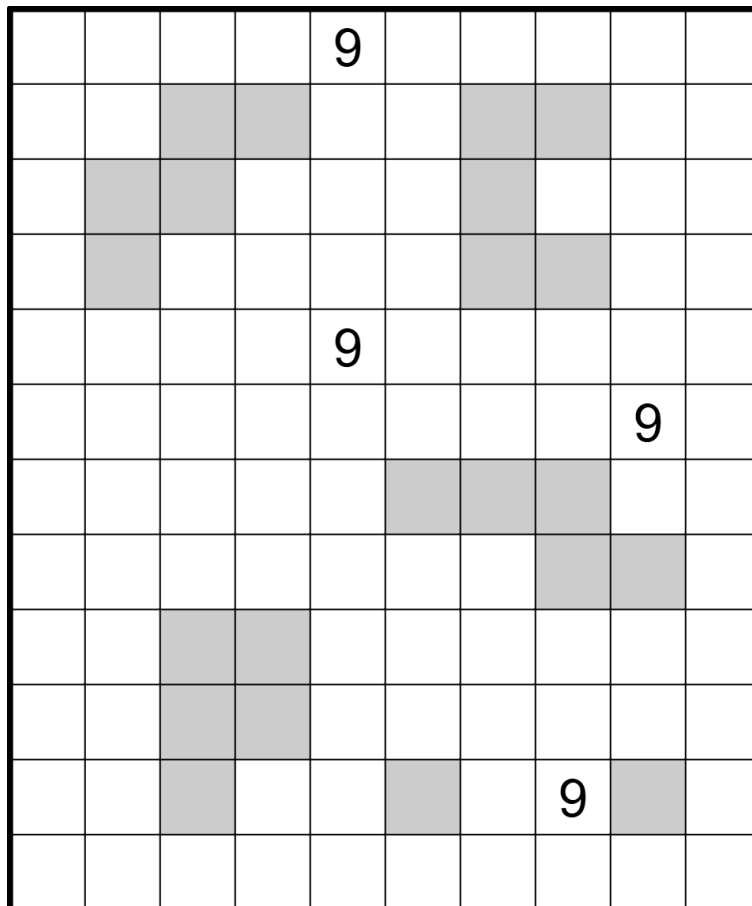


ENERGY WALK

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. Geleukerde 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.



OPLOSSINGEN

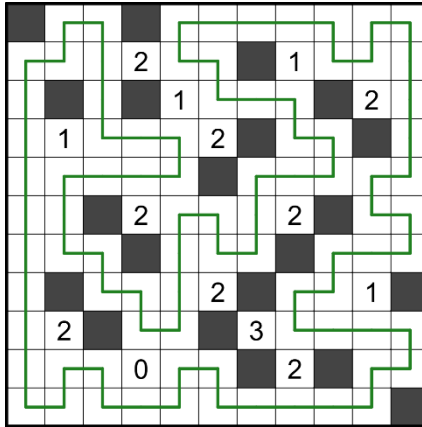
#3977

Odd/Even Sudoku

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

#3978

Koburin



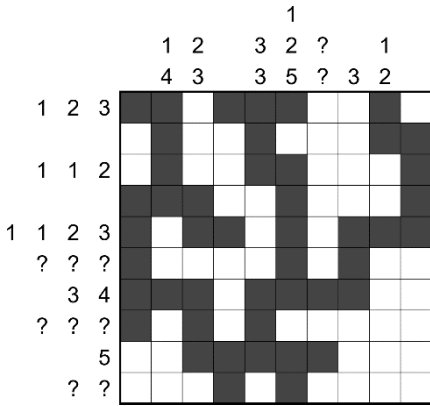
#3979

Sudoku German Whisper dots

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

#3980

Coral



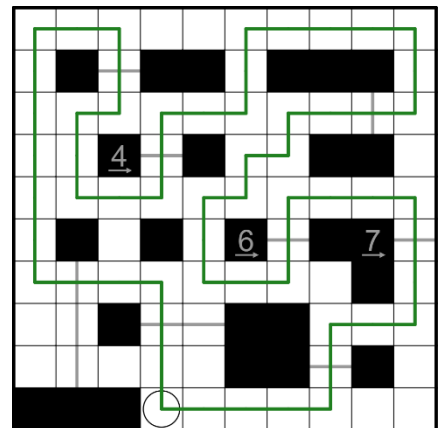
#3981

Sudoku Distance Sums

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

#3982

Slalom



#3983

Letterparen

T	•	T	•	T	R	Y
H	•	H	•	W	W	R
E		I		E	I	U
		S		L	T	L
				L	H	E
G	R	I	D	S		

TRY
THE
RULES
WELL
WITH
THIS
GRID

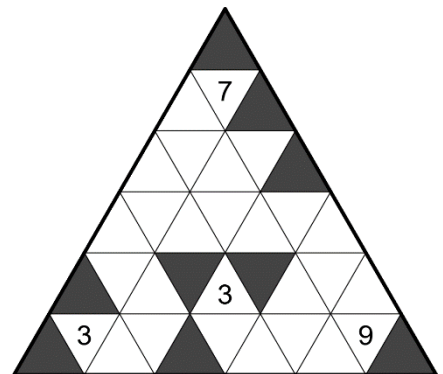
#3984

Sudoku Regular Dots

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

#3985

Kuromasu driehoekig





OPLOSSINGEN

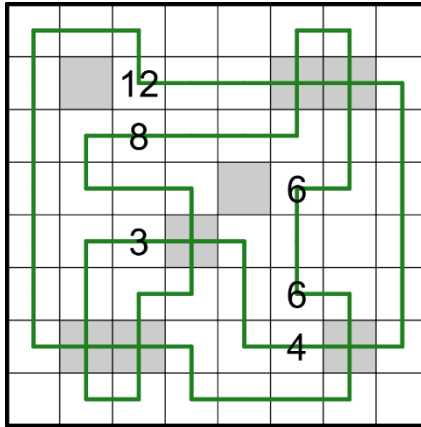
#3986

Sudoku Index lines

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

#3987

Energy Walk



#3988

Fillomino niet opeenvolgend

4	4	1	5	5	1	9	9	9
13	4	4	1	5	9	2	2	9
13	13	10	5	5	9	9	9	9
1	13	10	10	10	4	4	4	4
13	13	13	13	10	10	10	10	10
1	9	9	13	13	13	13	13	10
7	3	9	9	9	9	9	9	5
7	3	3	7	3	9	2	2	5
7	7	7	7	3	3	5	5	5

#3989

Sudoku - Little Palindromes

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

#3990

Rekenweg

1-30

30	29	28	7	8	9
26	27	1	6	12	10
25	2	4	5	11	13
24	23	3	18	15	14
22	21	20	19	17	16

#3991

Sudoku Killer Kropki

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

#3992

Letterparen

D	E	Z	E	O	
	E	J	M	E	S
	V	A	A	F	N
	E		A	E	E
	N		R	N	L
P	U	Z	Z	E	L

- OEFEN
- DEZE
- PUZZEL
- MAAR
- EVEN
- SNEL
- JA

#3993

Sudoku Positiesommen

Ath+Bh	12	10	3	13	12	11	3
A+B	6	14	5	6	15		
11	9	3	7	1	4	6	2
11	2	6	4	5	9	8	3
11	5	8	1	3	7	2	9
11	3	5	9	6	2	1	8
12	4	2	8	9	5	7	1
12	7	1	6	8	3	4	5
3	1	9	3	7	6	5	4
11	6	4	5	2	8	9	7
15	8	7	2	4	1	3	6

#3994

Rekenweg

1-25

12	11	10	5	25
13	9	6	4	24
14	7	8	23	3
15	19	20	2	22
16	17	18	21	1

OPLOSSINGEN

#3995

Sudoku WCPN Killer

¹⁶ 1	2	²⁵ 9	4	3	³ 8	²⁵ 6	7	5
6	²⁷ 7	8	5	2	9	4	¹⁸ 1	3
3	4	5	1	6	7	2	8	³⁰ 9
³² 5	9	7	2	1	4	3	6	8
²⁸ 4	1	3	8	7	²⁷ 6	9	5	2
8	6	²⁶ 2	9	²⁹ 5	²⁵ 3	1	4	7
9	3	4	7	8	1	5	¹⁶ 2	6
²¹ 2	8	6	3	²⁸ 4	5	7	9	1
7	5	1	6	9	2	8	3	4

#3996

Energy Walk

