



Puzzelmagazine

Maart 2026

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

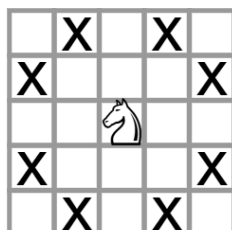
#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#3997	Sudoku - Paardensprong	3*	Arvid Baars
#3998	Kuromasu driehoekig	2*	Mark Sweep
#3999	Sudoku - Sandwiched N-Sums	3*	Richard Stolk
#4000	Fillomino - niet opeenvolgend	3*	Reinier Schmiermann
#4001	Sudoku - Fortress	2*	Arvid Baars
#4002	Passage	2*	Joeri van Eekelen
#4003	NIKOJI	3*	Mark Sweep
#4004	Sudoku - Killer Skyscrapers	4*	Richard Stolk
#4005	Tapa	4*	Chiel Beenhakker
#4006	Sudoku - Cage relations	4*	Richard Stolk
#4007	Ballen en ballonnen	2*	Saskia Benedictus
#4008	Gelijk of niet	3*	Saskia Benedictus
#4009	Gepunctueerd letterraam	3*	Saskia Benedictus
#4010	Unique marker	3*	Saskia Benedictus
#4011	Miti	4*	Saskia Benedictus
#4012	Dominos - hex	3*	Bram de Laat
#4013	Akari - gebieden	3*	Bram de Laat
#4014	Disorderly loop	3*	Bram de Laat
#4015	Context	4*	Bram de Laat
#4016	L-labels	4*	Bram de Laat
#4017	Sudoku Chaos	3*	Richard Stolk
#4018	Rassi Silai	4*	Saskia Benedictus

SUDOKU PAARDENSPRONG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Vakjes die op (schaak)paardensprongafstand van elkaar staan, mogen niet hetzelfde cijfer bevatten.

SUDOKU ANTI KNIGHT

Two cells that can be reached by a (chess) knight-step may not contain the same digit.



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

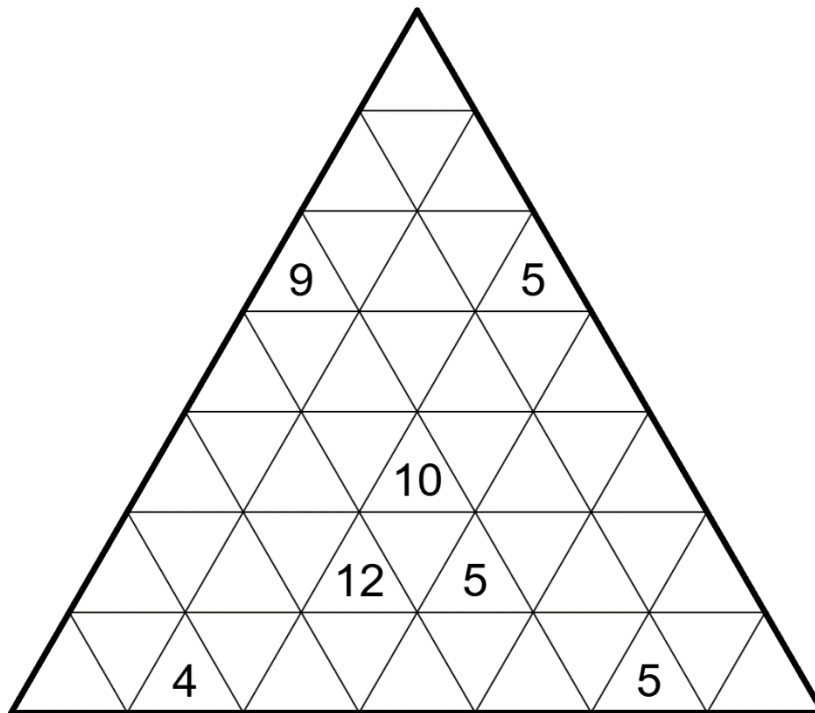


KURUMASU DRIEHOEKIG

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 TRIANGULAR

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 SANDWICHED N-SUMS

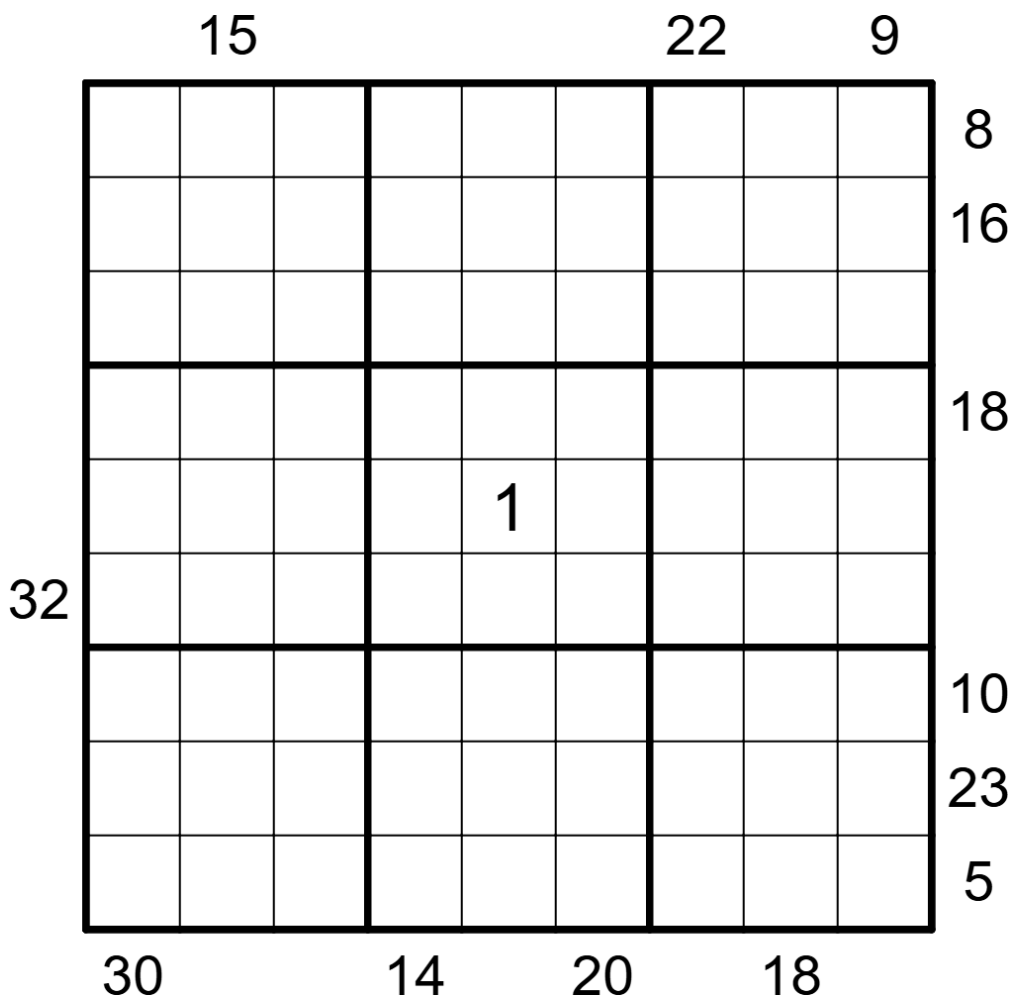
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

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

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

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.



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.

10								1
			3			3	6	
		1	5			5		
	2	4				7	4	1
5								
		5	3				7	
		2	6				5	
		4				6	8	
2			6			4		2



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.

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

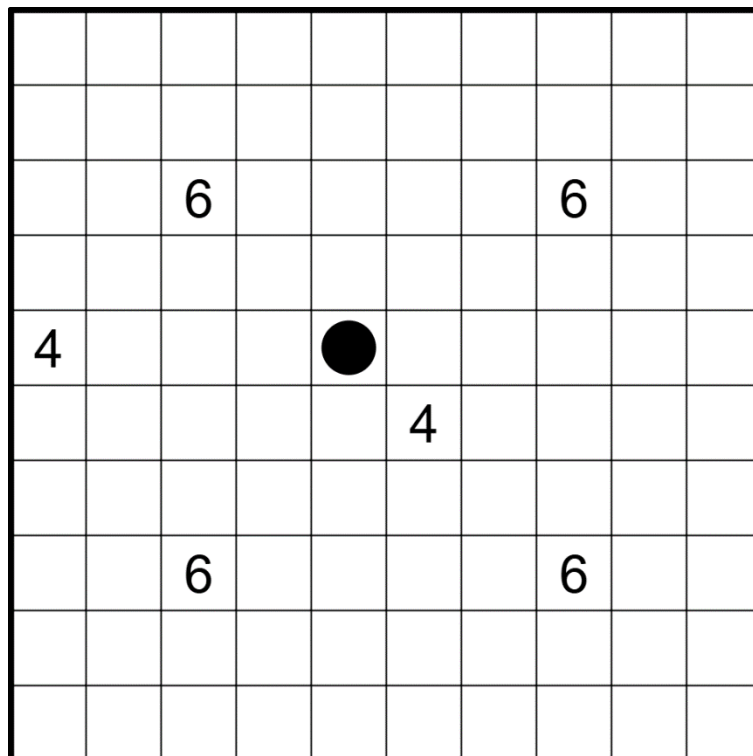


PASSAGE

Kleur een pad dat zichzelf niet kruist, en ook nergens aanraakt, ook niet diagonaal. Zwarte cirkels geven een eindpunt aan van het pad. Het pad moet rechtdoor elke aanwijzing gaan, waarbij het getal de lengte van het rechte deel van het pad aangeeft waar het op ligt.

PASSAGE

Shade some cells to form a non-intersecting path which does not touch itself, not even diagonally. Black circles must lie on one end of the path. The path must travel straight through each clue, and the clue indicates the length of the straight part of the path it's on.

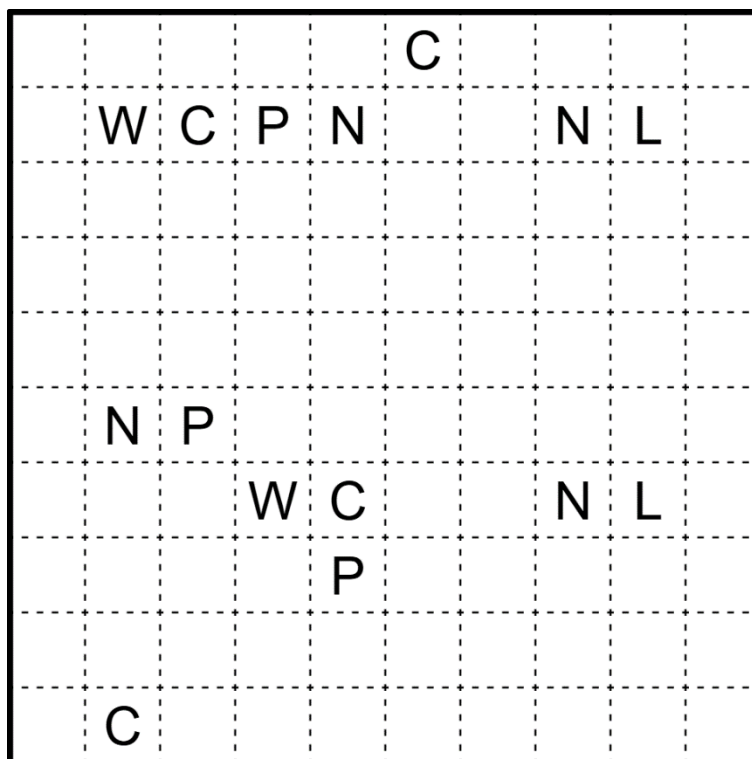


NIKOJI

Verdeel het gehele diagram in gebieden door randen in te tekenen over de gestippelde lijnen. Elk gebied bevat precies één aanwijzing. Gebieden met dezelfde aanwijzing (letter) moeten identiek zijn qua vorm, oriëntatie en positie van de aanwijzing binnen het gebied. Regio's met verschillende aanwijzingen (letters) mogen niet dezelfde vorm hebben, waarbij draaiingen en spiegelingen als dezelfde vorm gelden.

NIKOJI

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells. Each region contains exactly one clue. Regions with the same clue (letter) must be exactly identical in shape, orientation, and position relative to the clue. Regions with different clues (letters) may not be the same shape (where rotations or mirrored images count as the same).

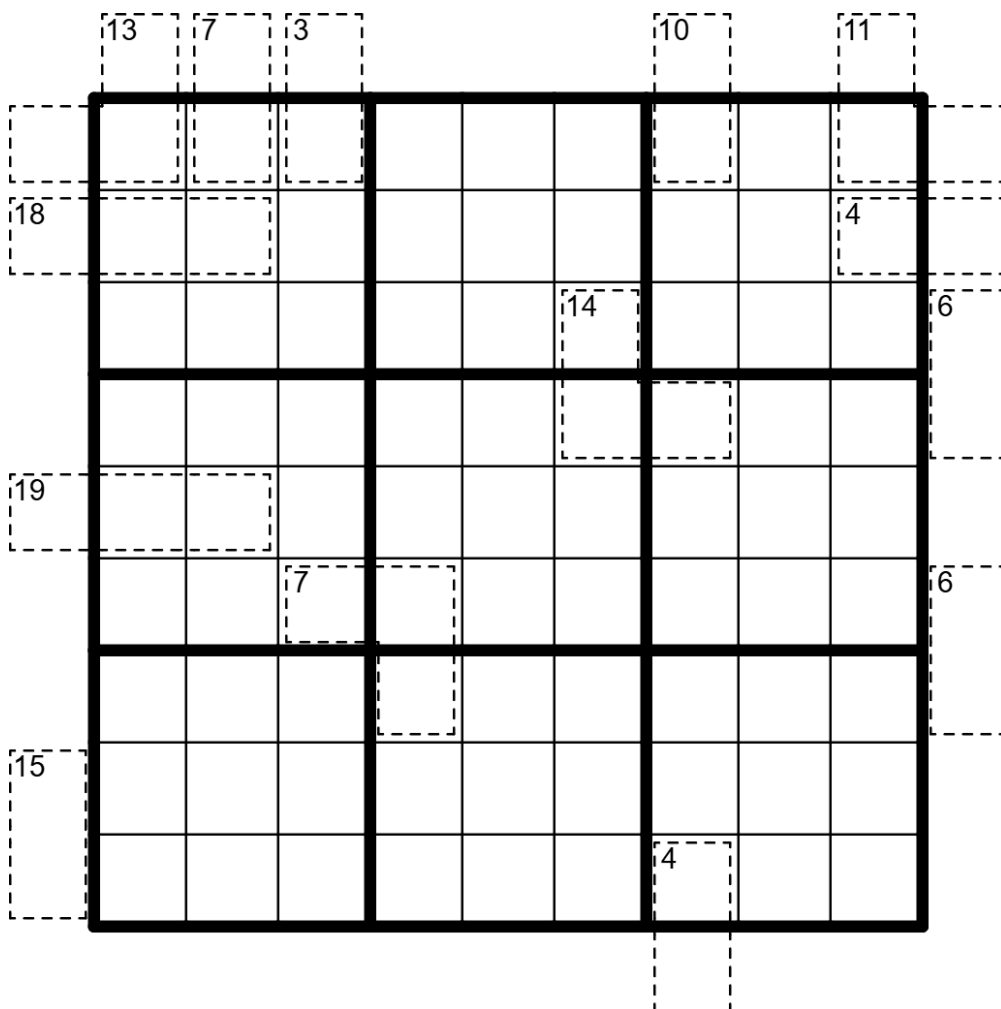


SUDOKU KILLER FLATS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij en kolom en 3x3-blok. Elk cijfer binnen het 9x9 gebied stelt een flatgebouw voor van de betreffende hoogte. Cijfers die buiten het vetomrande gebied worden geplaatst geven aan hoeveel gebouwen er vanaf die kant zichtbaar zijn, waarbij hogere gebouwen het zicht blokkeren op lagere gebouwen. 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 SKYSCRAPER

Place the digits 1-9 exactly once in each row and column 3x3 block. of Each digit within the 9x9 region represents a skyscraper of the corresponding height. Digits that are placed outside the bold outlined region indicate how many buildings can be seen from that direction, where higher buildings block the view of lower buildings. 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.



TAPA

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.

TAPA

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.

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



SUDOKU CAGE RELATIONS

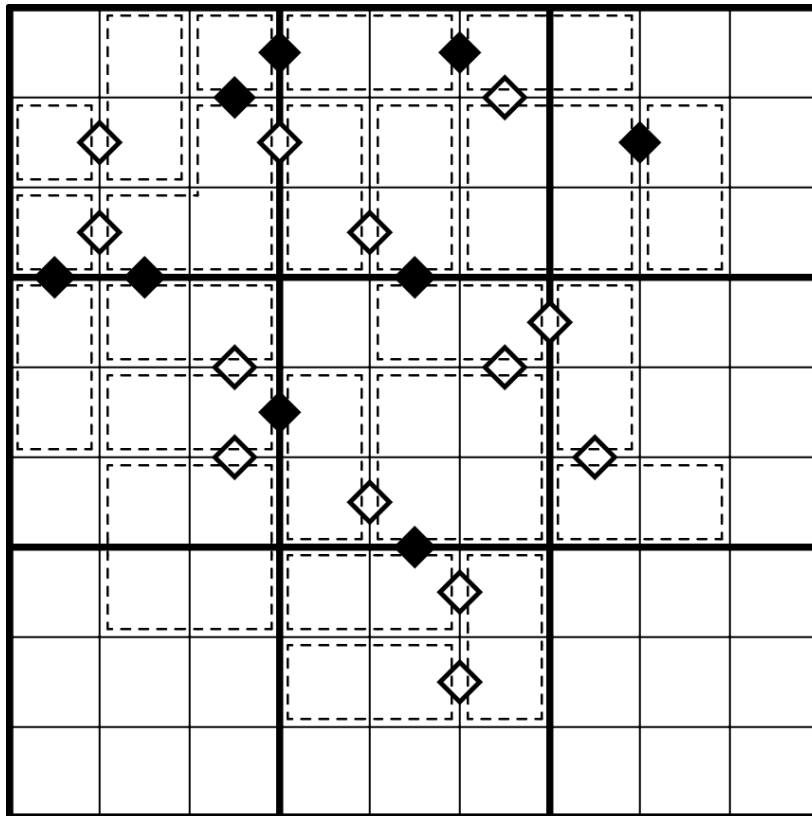
Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

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. Alle mogelijke diamanten zijn gegeven.

SUDOKU CAGE RELATIONS

Apply classic sudoku rules.

Digits in cages may not be repeated. Each cage has a sum that can be derived by adding all the digits it contains. Digits may not be repeated within a cage. 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. All possible diamonds are placed.

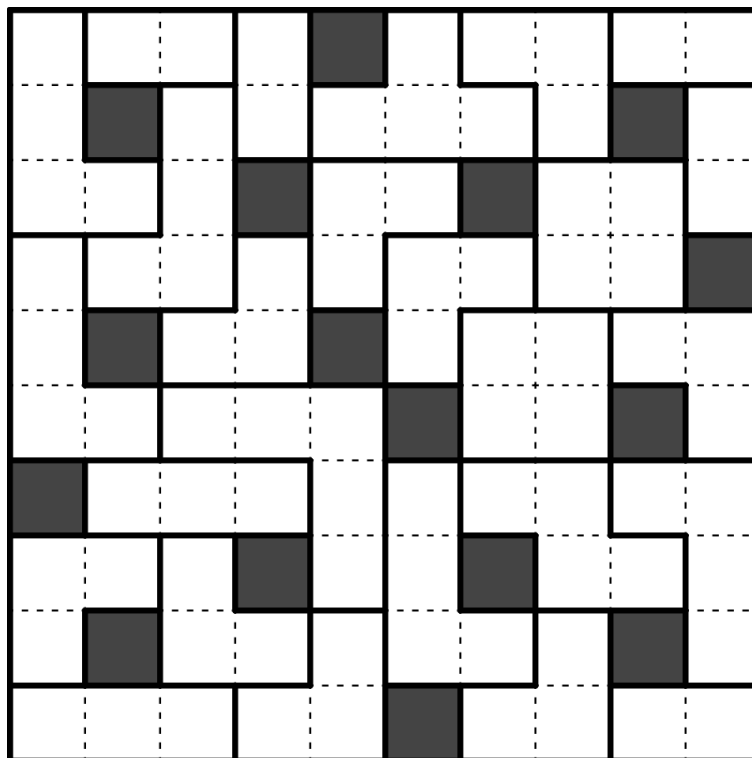


BALLEN EN BALLONNEN

Plaats precies één bal (zwarte cirkel) en één ballon (witte cirkel) in elk wit gebied, zodanig dat ballen zinken (d.w.z. geplaatst zijn in een van de onderste vakjes van het diagram, of recht bovenop een zwart vakje of een andere bal), en ballonnen drijven (d.w.z. geplaatst zijn in een van de bovenste vakjes van het diagram, of direct onder een zwart vakje of een andere ballon).

BALLS AND BALLOONS

Place exactly one ball (black circle) and one balloon (white circle) into each white region, such that balls sink (i.e. are placed either into a bottom cell of the grid, or directly on top of a black cell or another ball), and balloons float (i.e. are placed either into a top cell of the grid, or directly under a black cell or another balloon).

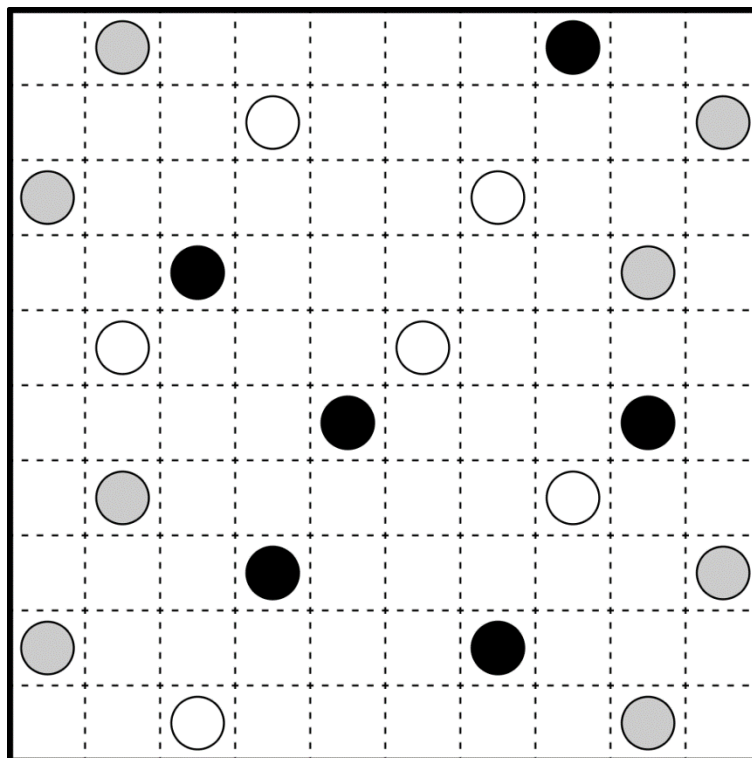


GELIJK OF NIET

Verdeel het diagram in L-vormige gebieden met de breedte van precies één vakje, zodanig dat iedere L-vorm precies één van de gegeven cirkels in zijn buigpunt heeft. Een L-vorm met een witte cirkel heeft "benen" van gelijke lengte, een L-vorm met een zwarte cirkel heeft "benen" van ongelijke lengte, en een van een L-vorm met een grijze cirkel is de verhouding van de lengte van de benen niet bekend.

SAME OR DIFFERENT

Divide the grid into L-shaped regions of exactly one cell wide, such that each L-shape has one of the given circles at its bending point. An L-shape with a white circle has "legs" of equal lengths, an L-shape with a black circle has "legs" of unequal lengths, and an L-shape with a grey circle has an unknown ratio of leg lengths.

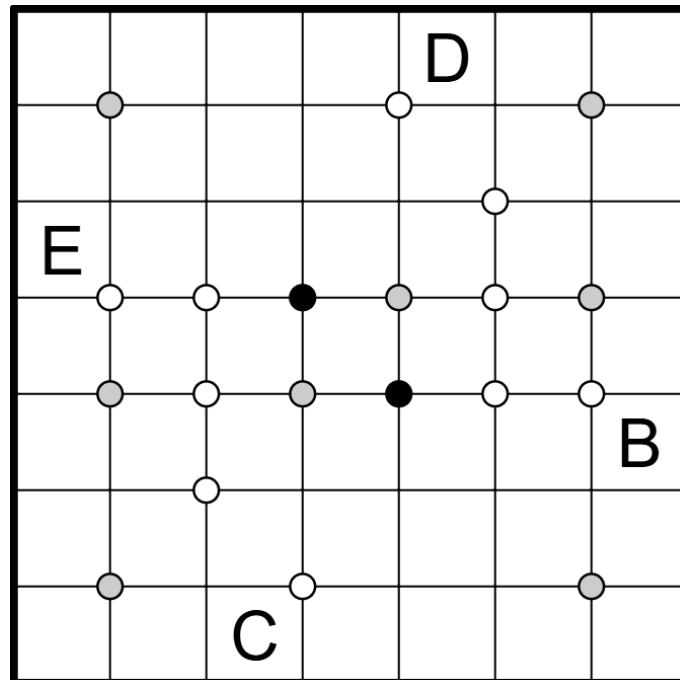


GEPUNTEERD LETTERRAAM

Plaats de letters A-E precies één keer in elke rij en kolom. Sommige vakjes blijven leeg. Een zwarte stip geeft aan dat in de vier omringende vakjes vier letters staan, waarvan er precies twee hetzelfde zijn. Een grijze stip geeft aan dat in de vier omringende vakjes drie letters staan, waarvan er precies twee hetzelfde zijn. Een witte stip geeft aan dat er in de vier omringende vakjes slechts twee letters staan, die verschillend zijn. Alle mogelijke stippen zijn gegeven.

DOTTED AS ABC

Place the letters A-E exactly once in each row and column. Some cells remain empty. A black dot indicates that the four surrounding cells contain four letters, of which two are the same. A grey dot indicates that the four surrounding cells contain three letters, of which two are the same. A white dot indicates that the four surrounding cells contain only two letters, which are different. All possible dots are given.



19 MAART 2026

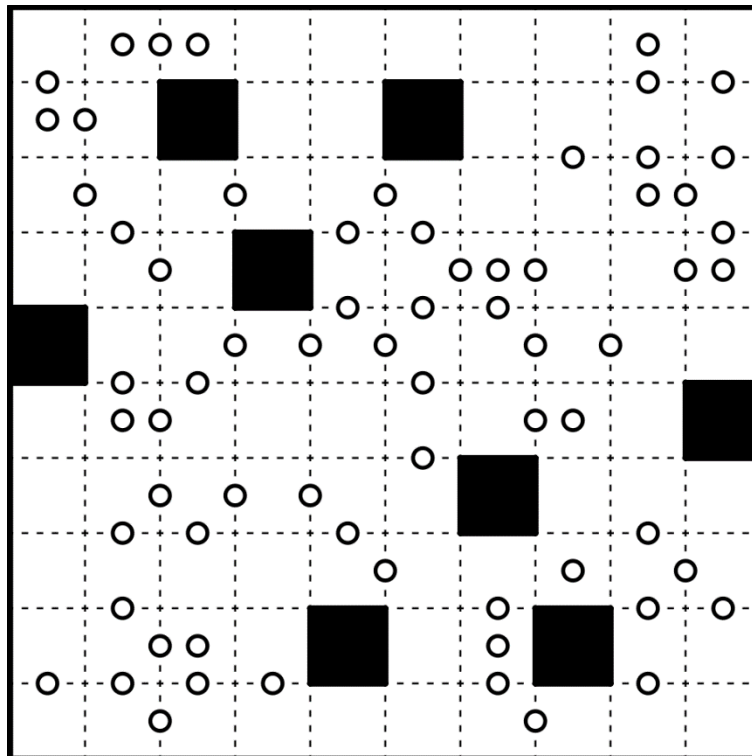


UNIQUE MARKER

Verdeel het diagram in tetromino's (gebieden van vier aaneengesloten vakjes), zodanig dat elke tetromino precies één van de gegeven stippen binnen zijn grenzen bevat. Een stip op een grenslijn komt te vervallen.

UNIQUE MARKER

Divide the grid into tetrominos (regions of four connected cells), such that each tetromino contains exactly one of the given dots within its borders. Dots on borders are to be omitted.



By Saskia Benedictus



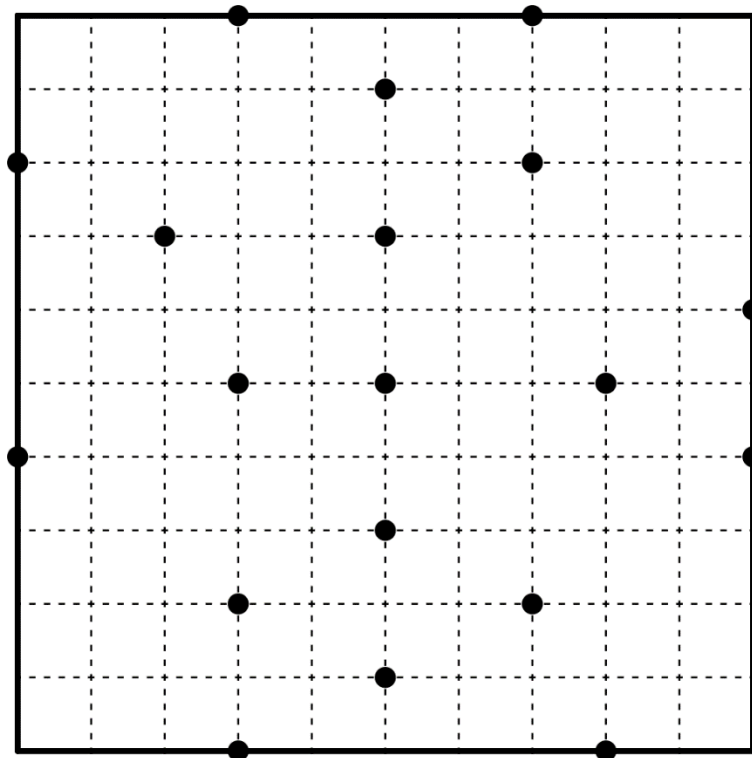
Puzzle ID: #4010

MITI

Teken enkele grenslijnen in tussen twee vakjes, zodanig, dat alle vakjes één enkele gesloten rondweg vormen van exact één vakje breed. Een zwarte stip op een kruispunt geeft aan dat daar precies drie grenslijn-stukken bij elkaar komen. Op alle andere kruispunten komen hooguit 2 grenslijn-stukken bij elkaar.

MITI

Draw in some borders between two cells, such that all cells form a single closed loop that is exactly one cell wide. A black dot on an intersection indicates that exactly three borders must meet there. At all other intersections at most two borders may meet.



23 MAART 2026

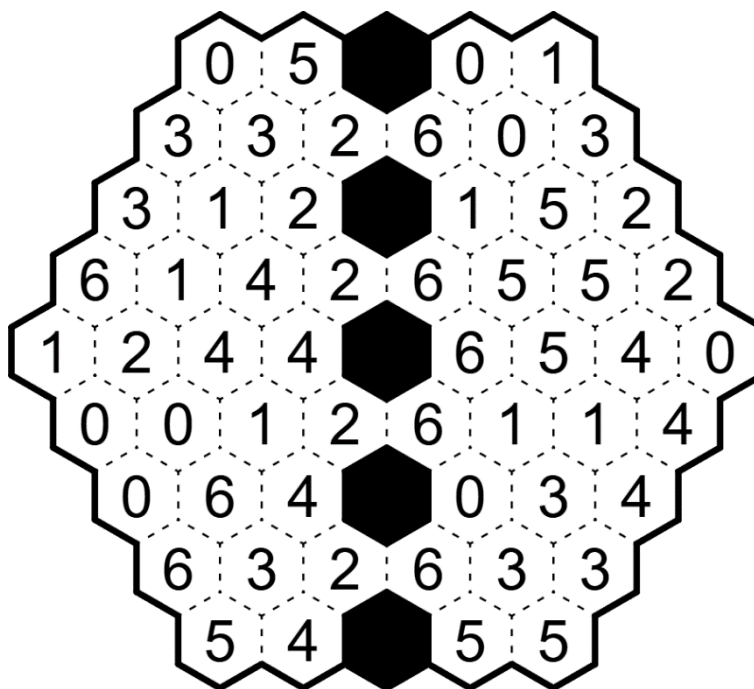


DOMINOS HEX

Verdeel het diagram in blokken van twee vakjes groot, zodanig dat ieder blok een uniek paar cijfers heeft.

DOMINOS HEX

Divide the grid into two-cell blocks, such that each block contains a unique pair of numbers.



By Bram de Laat



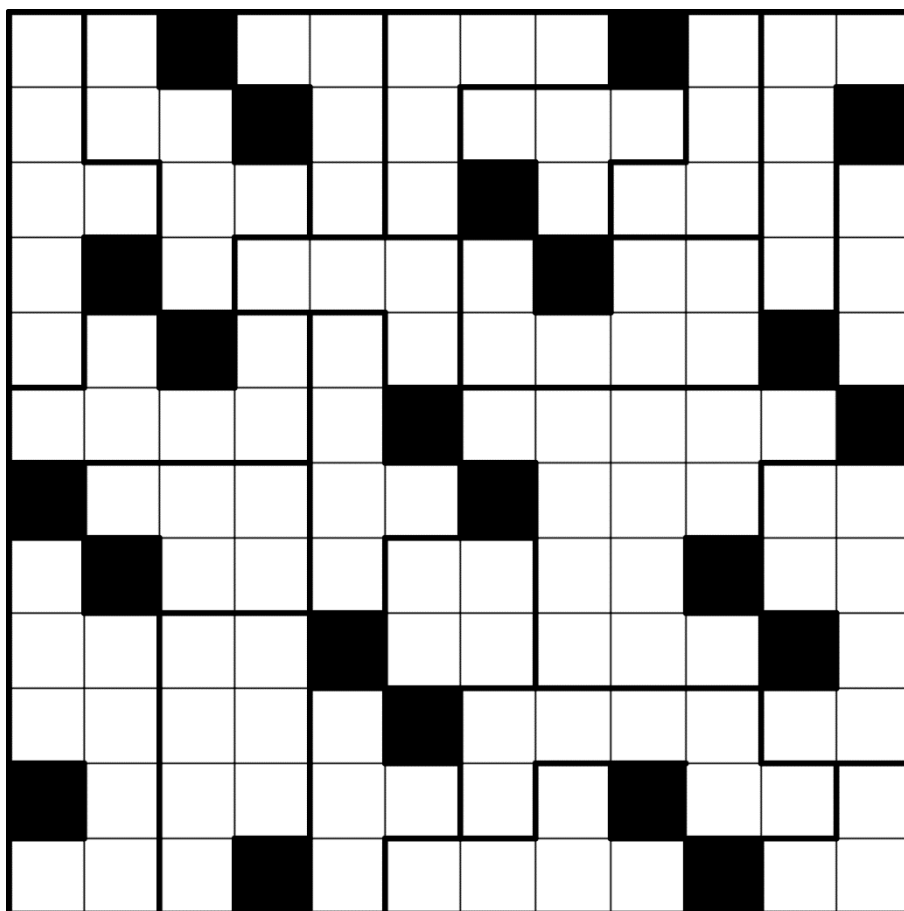
Puzzle ID: #4012

AKARI GEBIEDEN

Plaats Plaats precies één lamp in elk vetomrand gebied, zodanig dat elk wit vakje verlicht is. Een lamp verlicht zowel het vakje waar hij in geplaatst is, als alle vakjes in een rechte lijn in alle 4 de richtingen, tot het lichtpad bij een zwart vakje of de rand van het diagram komt. Lampen mogen elkaar niet verlichten.

LIGHTBULBS REGIONAL

Place exactly one lightbulb in every bold outlined region, such that every white cell is illuminated. Lightbulbs illuminate the cell it occupies as well as all cells seen in a straight line in each of the 4 directions, until the path reaches a black cell or the border of the diagram. Lightbulbs can not illuminate each other.

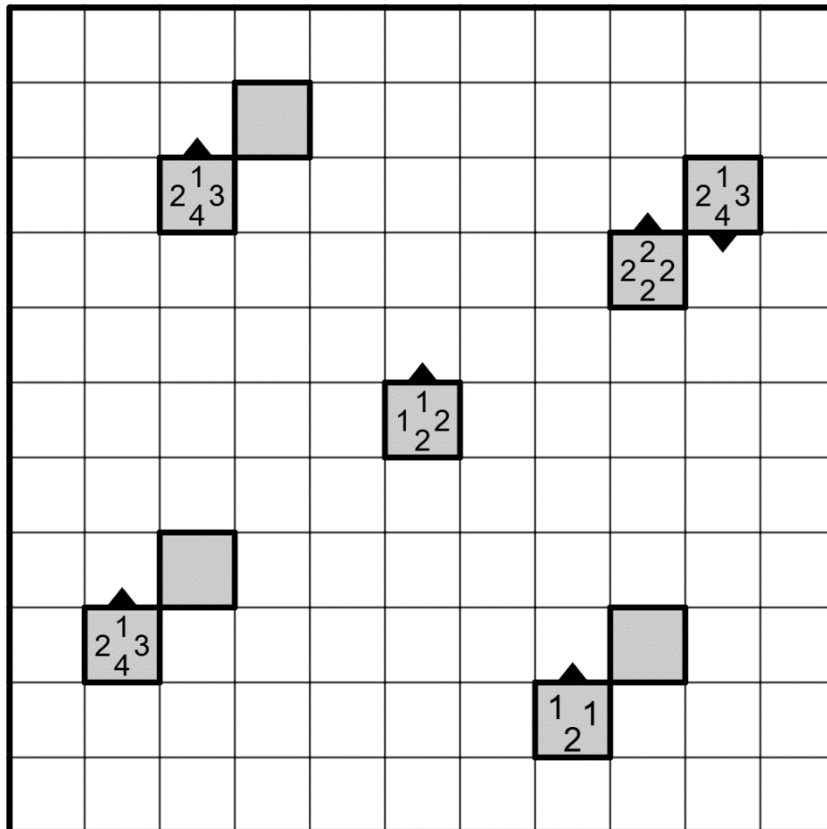


DISORDERLY LOOP

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige lege 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 lengte(s) aan van de volgende n lijnstukken van de rondweg, waarbij n het aantal aanwijzingen in het betreffende vakje is, die niet per se in de goede volgorde staan. Het vakje aangrenzend aan het vakje met de aanwijzing in de richting van de pijl bevat het eerste lijnstuk, dat ook in de richting van de pijl loopt.

DISORDERLY LOOP

Draw a single closed loop through some empty 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 length(s) of the next n line segments of the loop, where n represents the number of clues in the corresponding clue cell, that are not necessarily given in the right order. The cell adjacent to the clue cell, and in the direction of the arrow, contains the first line segment, which also travels in the direction of the arrow.



CONTEXT

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Een aanwijzing in een wit vakje geeft aan hoeveel gekleurde vakjes er orthogonaal aan dat vakje grenzen. Een aanwijzing in een gekleurd vakje geeft aan hoeveel gekleurde vakjes er diagonaal aan dat vakje grenzen.

CONTEXT

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. A clue in an unshaded cell indicates the number of orthogonally adjacent shaded cells. A clue in a shaded cell indicates the number of diagonally adjacent shaded cells.

	2				2				1
2				2			2		
		3						2	
						2			
	2								2
1								3	
			3						
	3						2		
		2			2				1
1				2					1

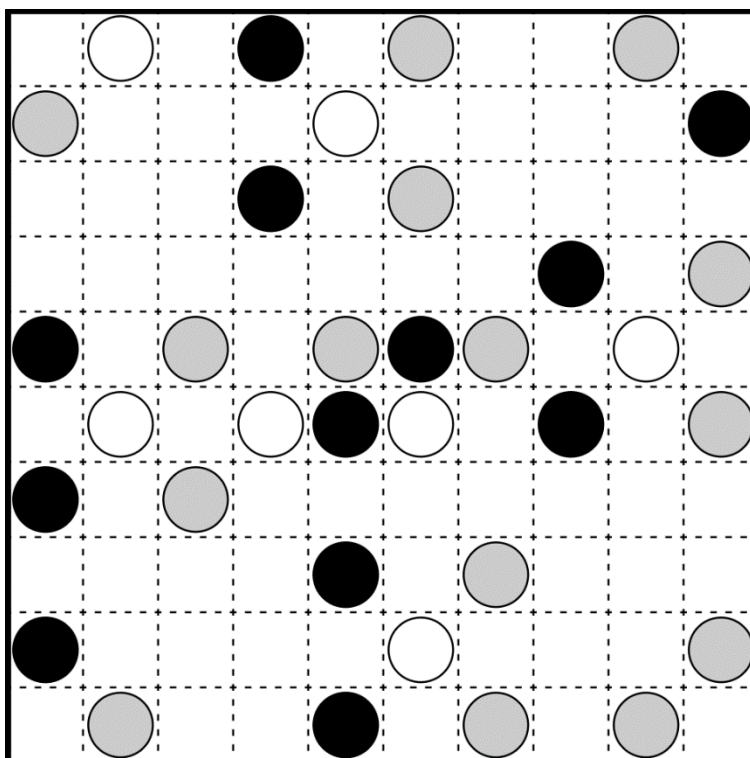


L-LABELS

Verdeel het diagram in L-vormige gebieden van één vakje breed. **Zwarte** cirkels liggen in de bocht van een L, **grijze** cirkels liggen in het uiteinde van een L, en **witte** cirkels liggen ergens tussen bocht en eindpunt in.

L-LABELS

Divide the grid into L-shaped regions of one cell wide. **Black** circles lie at the bend of an L, **grey** circles lie at an endpoint of an L, and **white** circles lie somewhere in between bend and endpoint.



30 MAART 2026



SUDOKU CHAOS

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

SUDOKU CHAOS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and bold outlined region.

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

By Richard Stolk



Puzzle ID: #4017

OPLOSSINGEN

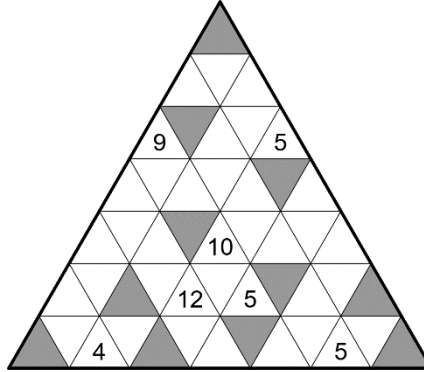
#3997

Sudoku paardensprong

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

#3998

Kuromasu driehoekig



#3999

Sudoku Sandwiched N-sums

9	6	2	1	4	7	5	8	3	8
7	1	8	5	3	9	6	2	4	16
4	3	5	6	8	2	1	7	9	
8	7	1	3	5	6	4	9	2	18
2	5	4	9	1	8	3	6	7	
3	9	6	2	7	4	8	5	1	32
6	4	9	8	2	1	7	3	5	10
1	2	3	7	6	5	9	4	8	23
5	8	7	4	9	3	2	1	6	5
30	14	20	18						

#4000

Fillomino niet opeenvolgend

10	10	10	10	10	3	6	6	6	1
10	3	3	3	5	3	3	6	6	6
10	10	1	5	5	5	5	1	4	4
10	2	4	1	7	7	7	4	4	1
10	2	4	4	4	9	7	1	8	8
5	9	9	9	9	9	7	5	5	8
5	5	5	3	3	9	7	7	5	8
5	2	2	6	3	9	9	5	5	8
2	4	4	6	6	6	6	8	8	8
2	4	4	6	4	4	4	4	2	2

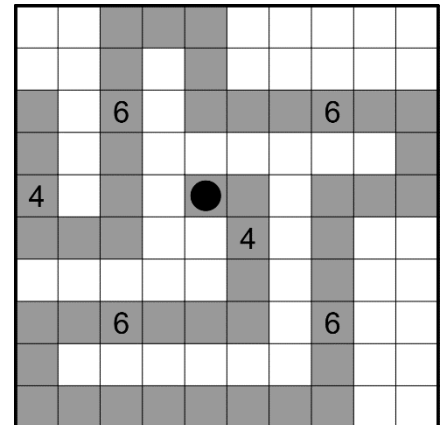
#4001

Sudoku Fortress

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

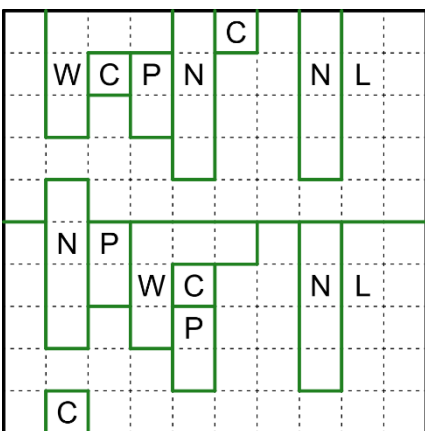
#4002

Passage



#4003

NIKOJI



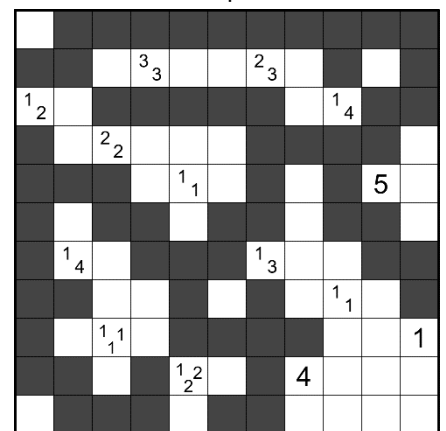
#4004

Sudoku Killer Skyscrapers

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

#4005

Tapa



OPLOSSINGEN

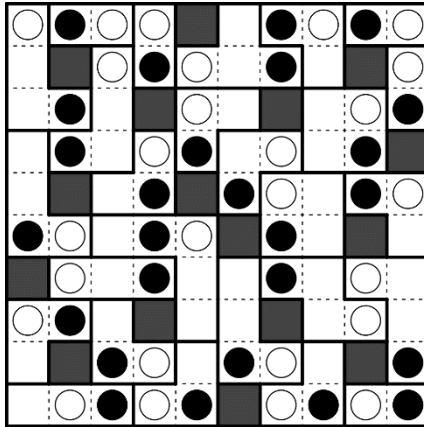
#4006

Sudoku Cage relations

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

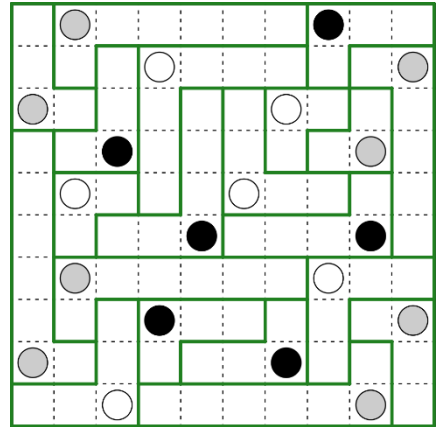
#4007

Ballen en ballonnen



#4008

Gelijk of niet



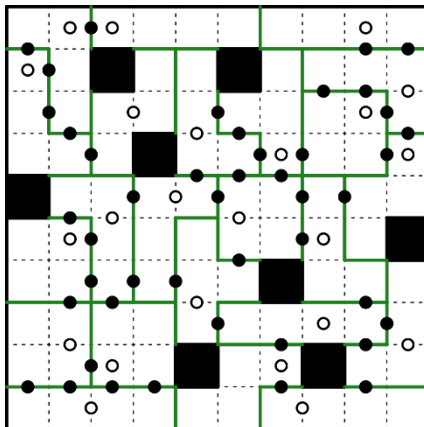
#4009

Gepunctueerd letterraam

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

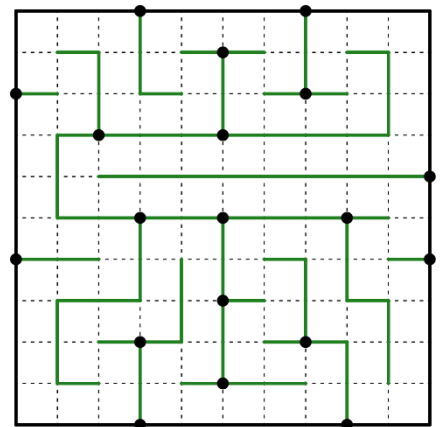
#4010

Unique marker



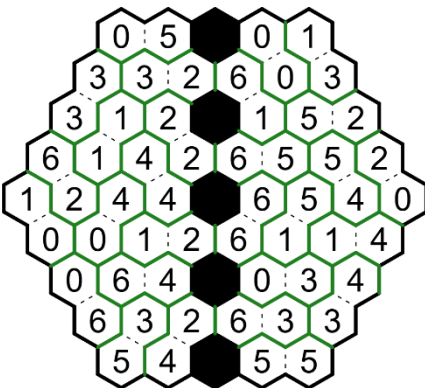
#4011

Miti



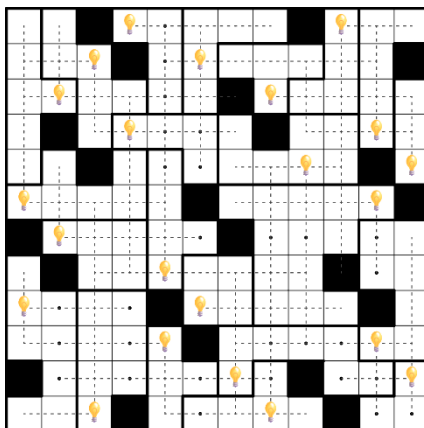
#4012

Domino's hex



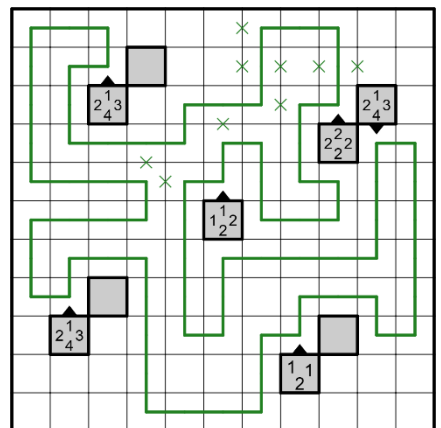
#4013

Akari gebieden



#4014

Disorderly loop



OPLOSSINGEN

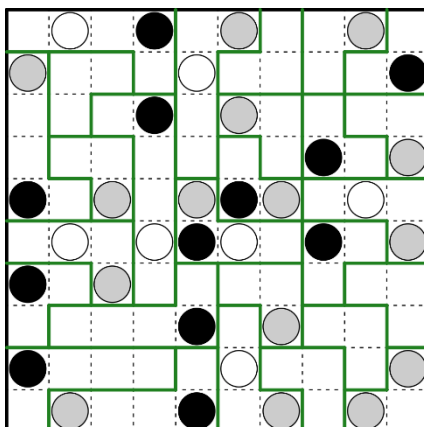
#4015

Context

	2				2				1
2				2			2		
		3						2	
					2				
	2								2
1								3	
			3						
	3						2		
		2			2				1
1				2					1

#4016

L-labels



#4017

Sudoku Chaos

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

#4018

Rassi Silai

