



# Puzzelmagazine

## April 2026

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4019	Sudoku Regular Dots	4*	Richard Stolk
#4020	Unique marker	4*	Saskia Benedictus
#4021	Sudoku Pointing Arrows	4*	Richard Stolk
#4022	Midloop	3*	Bram de Laat
#4023	Sudoku Perfect Squares	3*	Richard Stolk
#4024	Gepunctueerd letterraam	4*	Saskia Benedictus
#4025	Sudoku Quad	3*	Richard Stolk
#4026	Spiral Galaxies	4*	Saskia Benedictus
#4027	Sudoku Next to Nine	2*	Richard Stolk
#4028	Statue Park	3*	Bram de Laat
#4029	Sudoku Diagonal Consecutives	4*	Richard Stolk
#4030	Nurikabe	4*	Bram de Laat
#4031	Sudoku German Whisper Dots	4*	Richard Stolk
#4032	Simple Loop (hexagonal)	2*	Arjen Kramer
#4033	Sudoku Thermometer	3*	Lucas de Visser
#4034	Square Jam	3*	Chiel Beenhakker
#4035	Sudoku - Slow Thermos	4*	Richard Stolk
#4036	Nurimisaki	4*	Mark Sweep
#4037	Sudoku - Flats Plus	3*	Lucas de Visser
#4038	Masyu + Bouba	3*	Arjen Kramer
#4039	Sudoku - Regular Dots	4*	Wilbert Zwart
#4040	Kakuro Kropki	4*	Tom Groot Kormelink

SUDOKU REGULAR DOTS

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

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

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



2 APRIL 2026

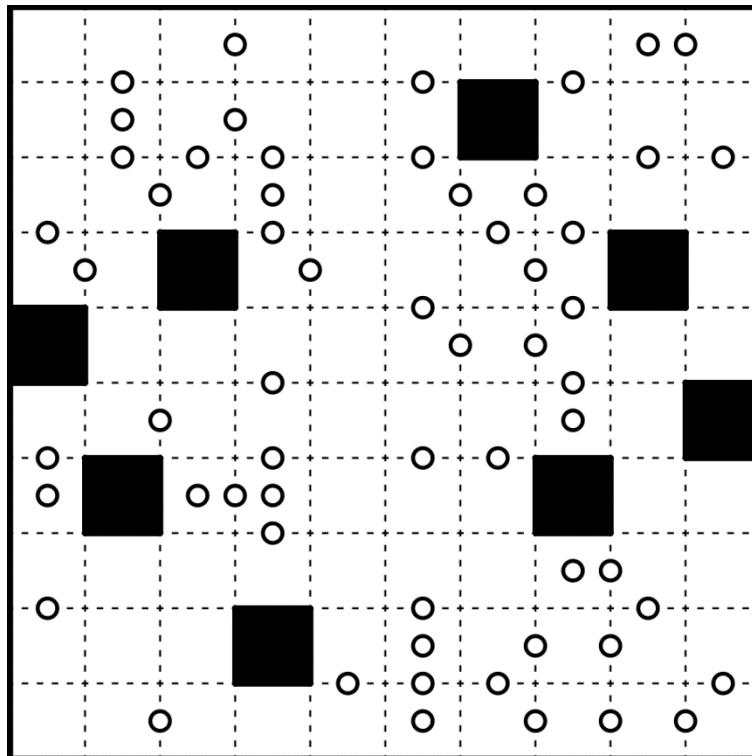


UNIQUE MARKER

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: #4020

3 APRIL 2026

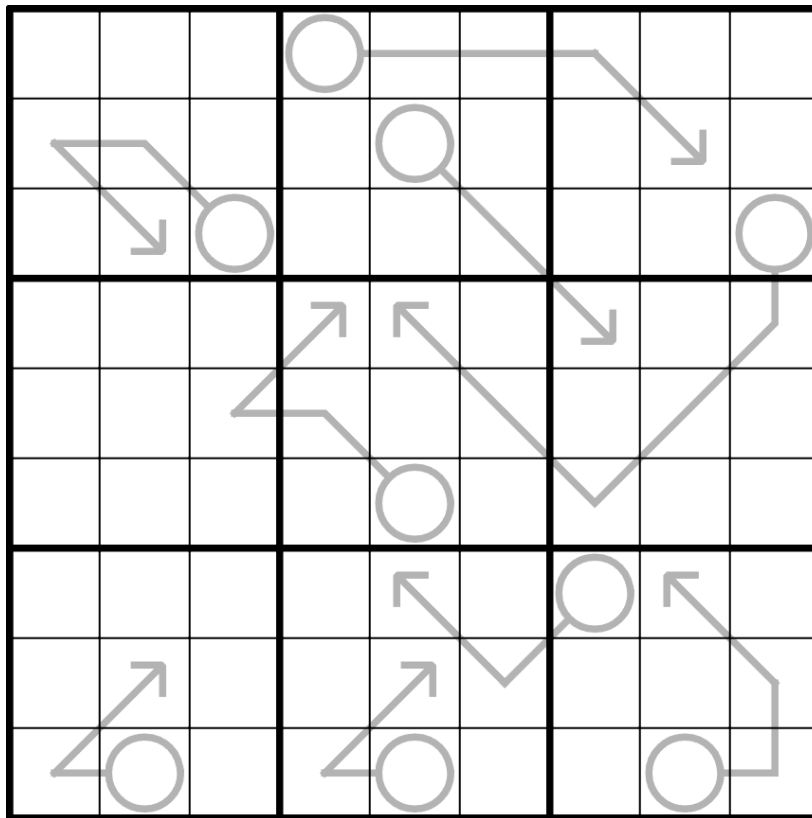


SUDOKU POINTING ARROWS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In elke cirkel staat de som van alle cijfers van de bijbehorende pijl. Het cijfer in de cirkel komt daarnaast ten minste één keer voor in de richting waarin de bijbehorende pijl wijst.

SUDOKU POINTING ARROWS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Every circle contains the sum of all digits on the adjoining arrow. The digit in the circle also appears at least once in the direction of the corresponding arrow.



By Richard Stolk



Puzzle ID: #4021

6 APRIL 2026

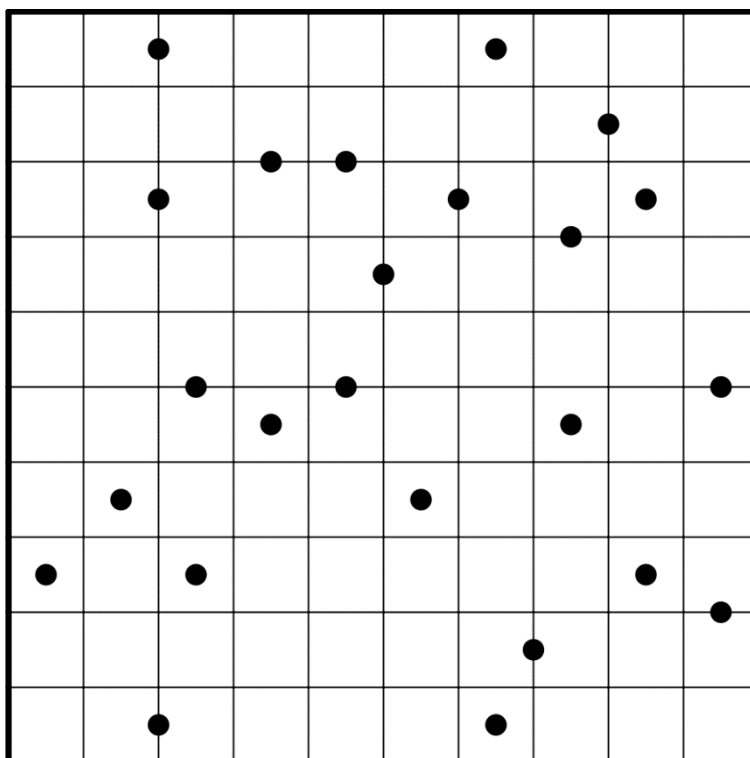


### MIDLOOP

Teken door alle stippen in het diagram een enkele gesloten rondweg, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Een stip markeert het middelpunt van het rechte lijnstuk dat er doorheen loopt.

### MIDLOOP

Draw a single closed loop through all dots in the grid by connecting the centers of adjacent cells. Each dot marks the center of the straight line segment that passes through it.



By Bram de Laat



Puzzle ID: #4022

7 APRIL 2026

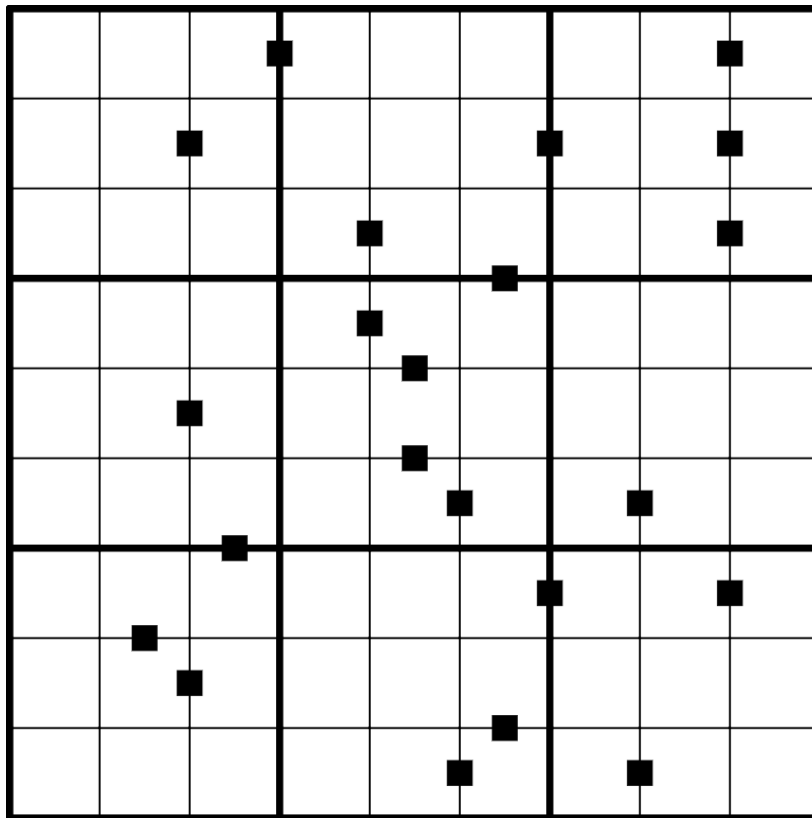


### SUDOKU PERFECT SQUARES

Plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen waarin twee cijfers in de leesrichting (van links naar rechts of van boven naar beneden) een kwadraat vormen is dat aangegeven met een klein vierkantje tussen die cijfers.

### SUDOKU PERFECT SQUARES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. In all cases where two adjacent digits in the reading direction (left to right or top to down) form a square, it is indicated by a small square between those digits.



By Richard Stolk



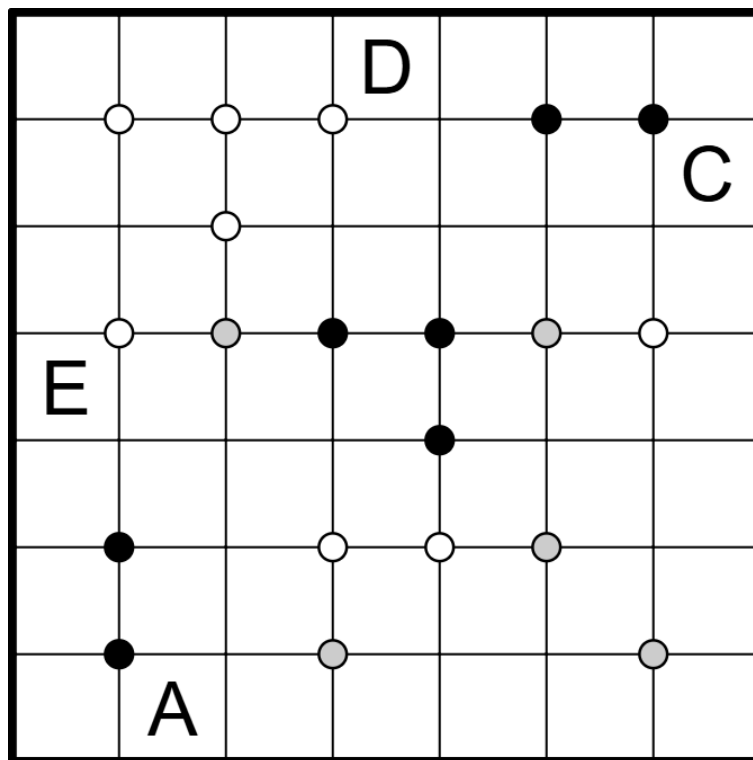
Puzzle ID: #4023

GEPUNCTUEERD 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.



9 APRIL 2026

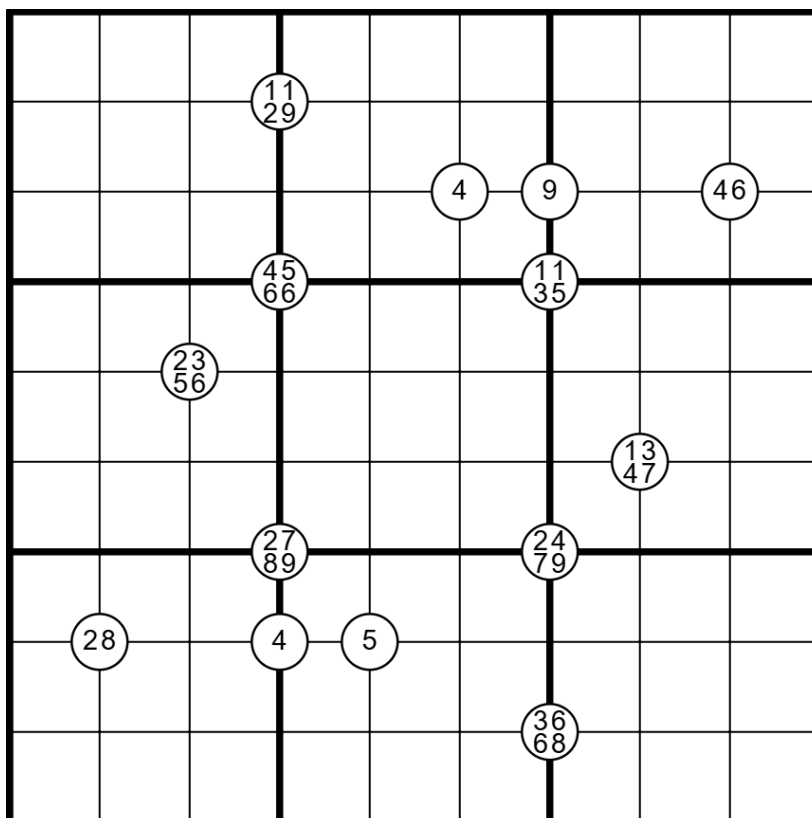


SUDOKU QUAD

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Alle cijfers in een cirkel moeten voorkomen in de vier aangrenzende vakje

SUDOKU QUAD

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All digits in a circle must appear in the four surrounding cells



By Richard Stolk



Puzzle ID: #4025

10 APRIL 2026

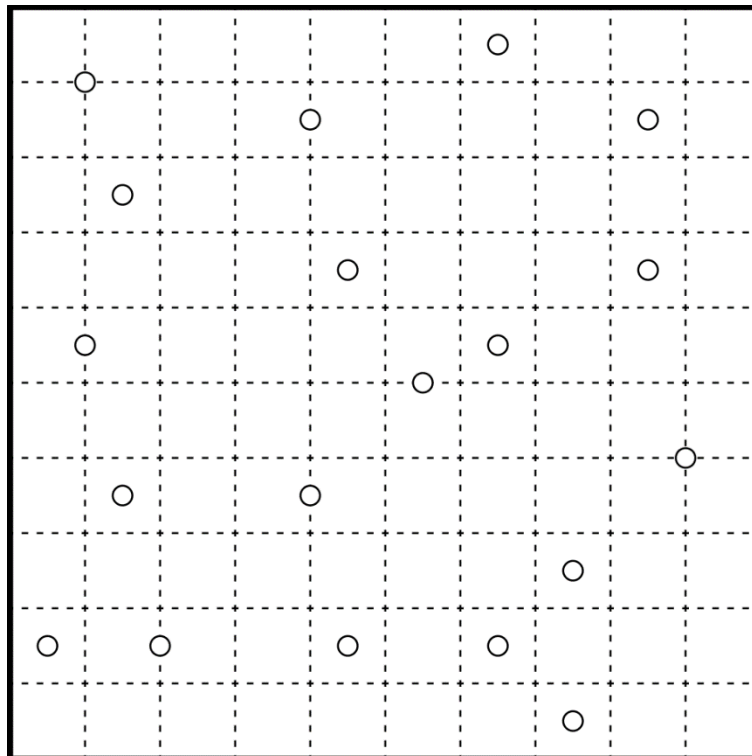


SPIRAL GALAXIES

Verdeel het diagram in gebieden (sterrenstelsels) met rotatiesymmetrie. Elk vakje hoort bij één sterrenstelsel en elk sterrenstelsel bevat precies één cirkel die het draipunt aangeeft.

SPIRAL GALAXIES

Divide the grid into regions (galaxies) with rotational symmetry. Each cell belongs to exactly one galaxy, and each galaxy has exactly one circle indicating its center of rotation.



By Saskia Benedictus



Puzzle ID: #4026

SUDOKU NEXT TO NINE

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven alle cijfers aan die directe burens zijn van het cijfer 9 in de betreffende rij of kolom. Deze aanwijzingen staan in oplopende volgorde.

SUDOKU NEXT TO NINE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate all direct neighbours of the digit 9 in the corresponding row or column, in ascending order.

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

6	7								
4	5								
	7								
3	7								
7	8								
	6								
6	8								
3	5								
5	7								

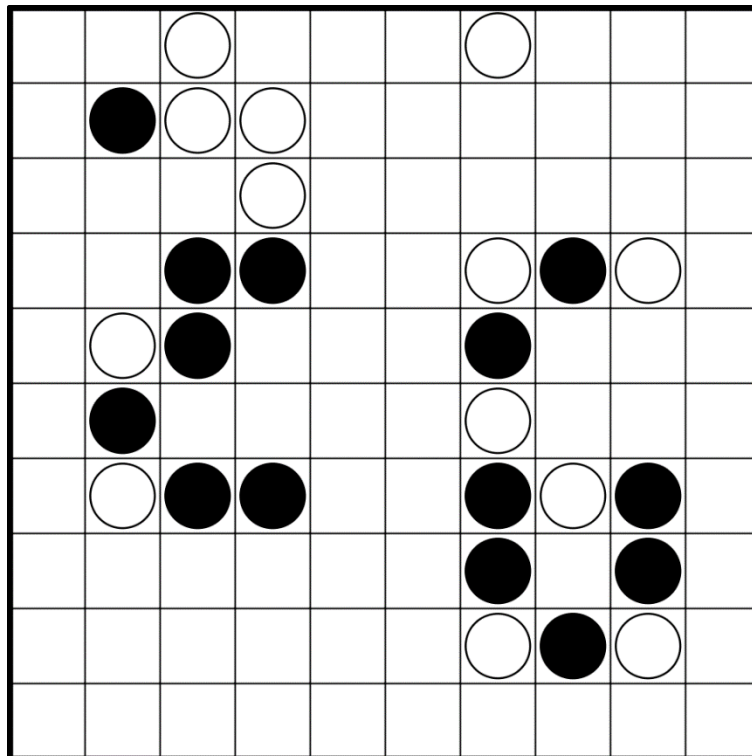


STATUE PARK

Plaats alle vijf mogelijke tetromino's elk precies twee keer in het diagram, zodanig dat alle leeggebleven vakjes orthogonaal met elkaar in verbinding staan. Hierbij mogen tetromino's elkaar alleen diagonaal raken. Vakjes met zwarte cirkels maken deel uit van een tetromino; vakjes met witte cirkels blijven leeg.

STATUE PARK

Place all five possible tetrominos each exactly twice in the grid, such that all remaining empty cells are orthogonally connected. Tetrominos can touch each other only diagonally. Cells with black circles are part of a tetromino; cells with white circles remain empty.

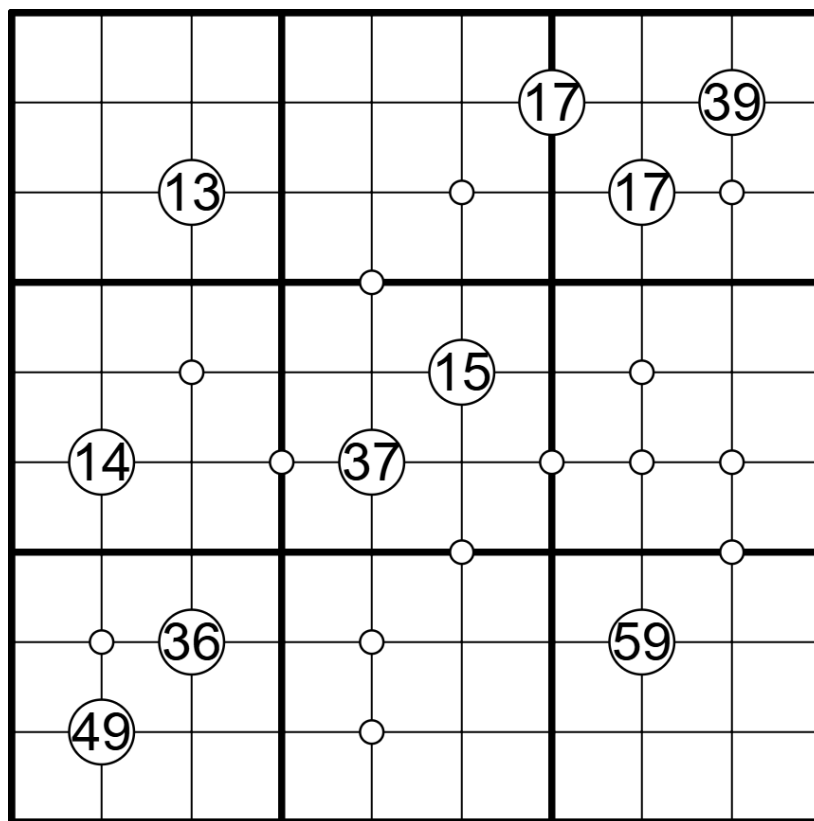


SUDOKU DIAGONAL CONSECUTIVES

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Sommige kruispunten van rasterlijnen zijn gemarkeerd met een cirkel of klein rondje. Een rondje geeft aan dat precies één paar van de diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers opeenvolgend is. Een cirkel geeft aan dat beide paren diagonaal tegenover elkaar liggende cijfers opeenvolgend zijn. De cijfers die in zo'n cirkel staan moeten allebei in een van de vakjes rond de cirkel voorkomen. Alle mogelijke cirkels en rondjes zijn gegeven.

SUDOKU DIAGONAL CONSECUTIVES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Some crossing points of gridlines are marked with a circle or small dot. A dot indicates that exactly one pair of diagonal opposite cells contain consecutive digits. A circle indicates that both pairs of diagonal opposite cells contain consecutive digits. The digits placed in such a circle have to appear once in the four cells that the circle touches. All possible dots and circles are given.



NURIKABE

Kleur een aantal vakjes zodanig dat alle gekleurde vakjes horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn, maar nergens een oppervlak van 2x2 gekleurde vakjes ontstaat. De overgebleven witte vakjes vormen aaneengesloten gebieden, die elkaar alleen diagonaal mogen raken. Elk gebied bevat precies één aanwijzing, dat de grootte van dat gebied aangeeft.

NURIKABE

Shade some cells such that all shaded cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully shaded. The remaining white cells form regions, that may touch each other only diagonally. Each region contains exactly one clue, that indicates the size of that region.

				3							
		2								5	
1				5							
	7				4						
								2			
		1									
				9					2		
						1					5
	12								4		
							3				

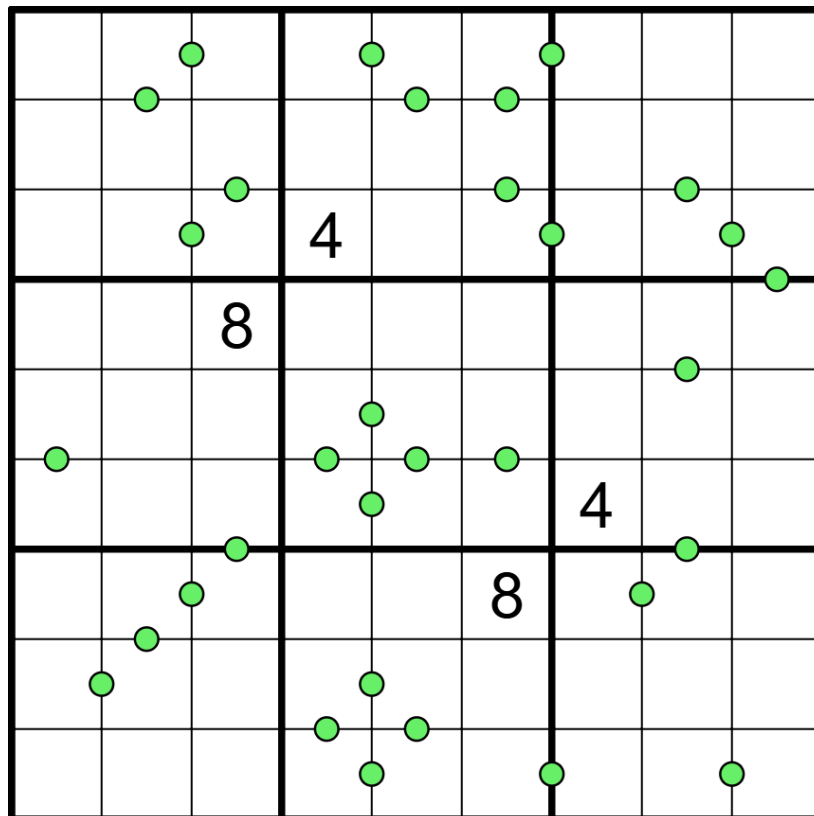


SUDOKU GERMAN WHISPER DOTS

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen waarin het verschil tussen twee horizontaal of verticaal aangrenzende cijfers 5 of meer bedraagt is dat aangegeven met een groen rondje.

SUDOKU GERMAN WHISPER DOTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All horizontally and vertically neighbouring digits with a difference of 5 or more are marked with a green circle.



20 APRIL 2026

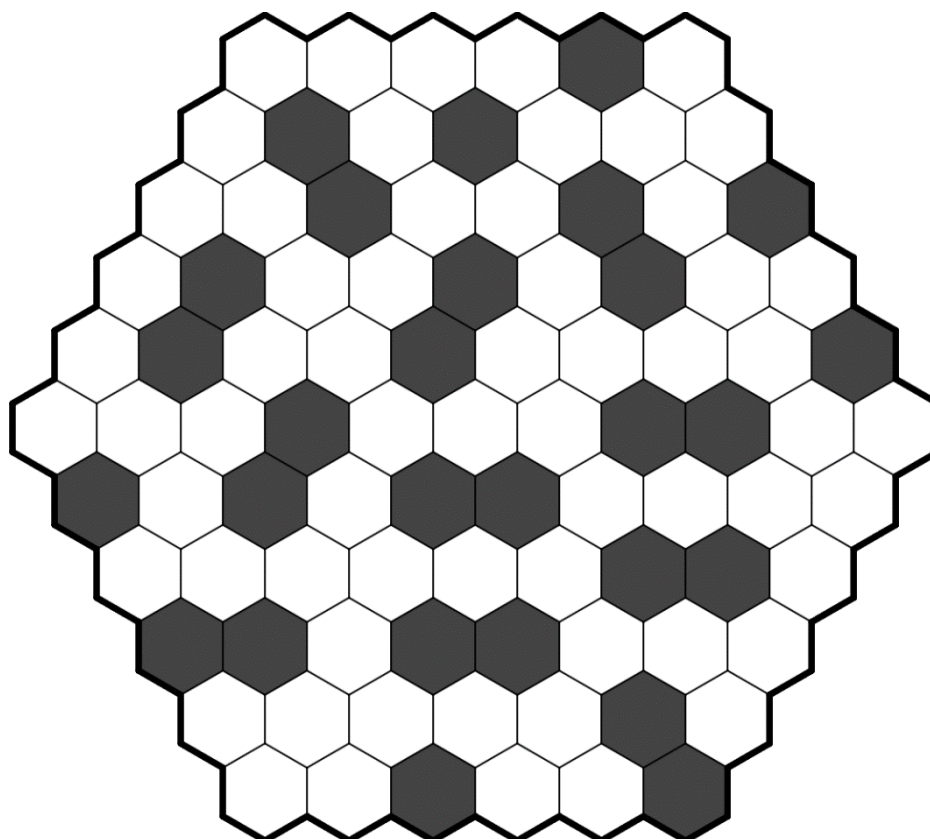


### ENKELVOUDIGE RONDWEG HEXAGONAAL

Teken één enkele gesloten rondweg die eenmaal door alle witte vakjes van het diagram loopt, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden.

### SIMPLE LOOP HEXAGONAL

Draw a single closed loop that travels once through all white cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells.



By Arjen Kramer



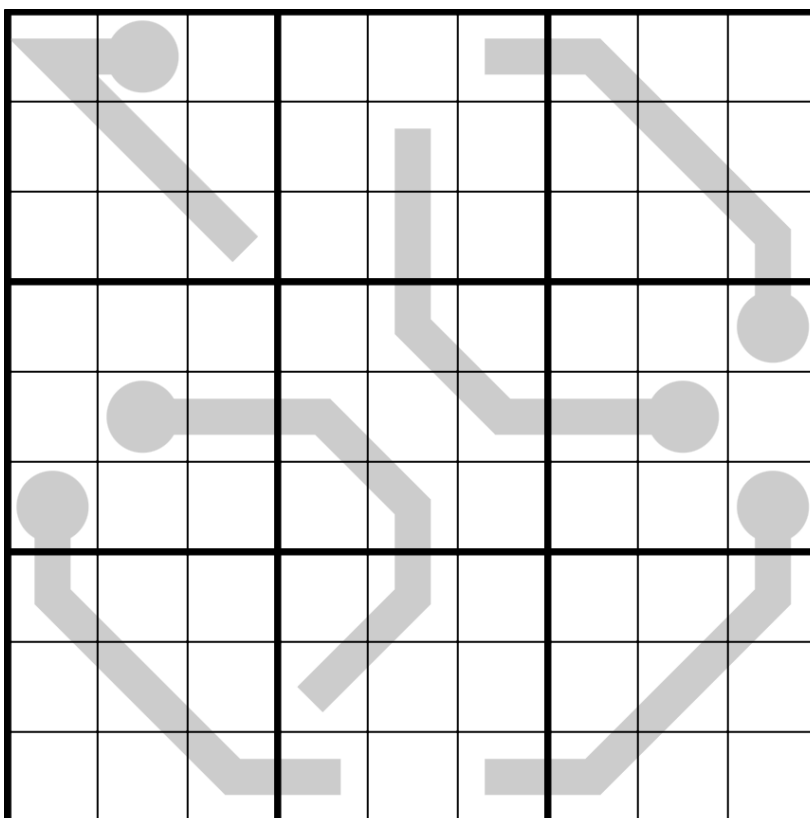
Puzzle ID: #4032

SUDOKU THERMOMETER

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elke thermometer staan, vanaf het bolletje naar het uiteinde, in oplopende volgorde en zijn verschillend.

SUDOKU THERMOMETER

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each thermometer are placed, from the bulb to the end, in increasing order and are all different.

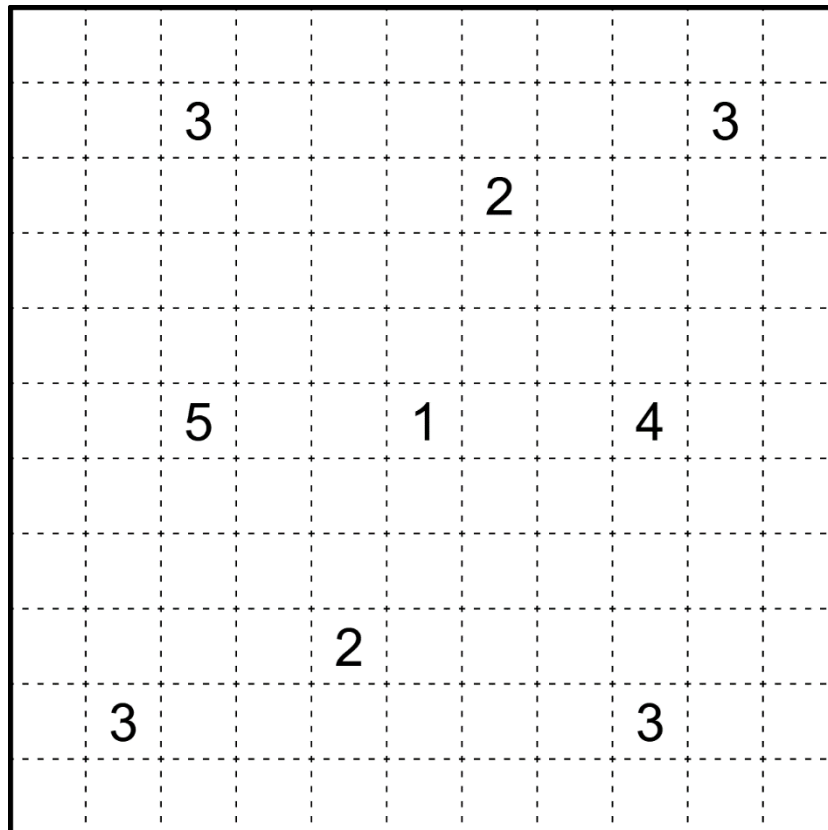


SQUARE JAM

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.



23 APRIL 2026

### SUDOKU TRAGE THERMOMETERS

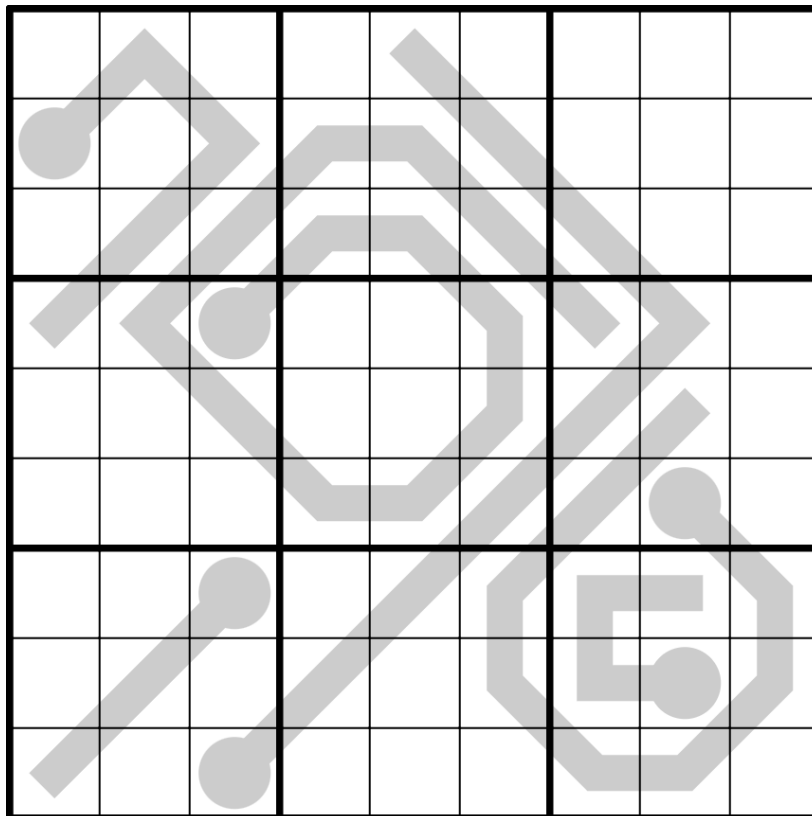
plaats de cijfers 1-9 in elke rij, kolom en 3x3-blok.

De cijfers in elke langzame thermometer staan, vanaf het bolletje naar het uiteinde, in oplopende volgorde waarbij hetzelfde cijfer meerdere keren achter elkaar mag voorkomen.

### SUDOKU SLOW THERMOMETERS

Apply classic sudoku rules.

Digits along a slow thermometer must either stay the same or increase from the bulb to the tip.



By Richard Stolk



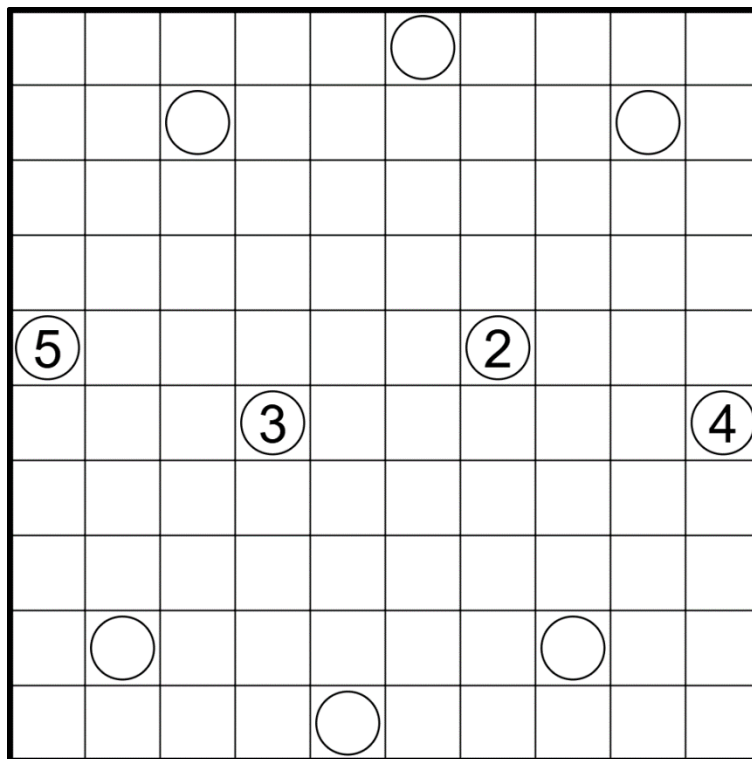
Puzzle ID: #4035

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.

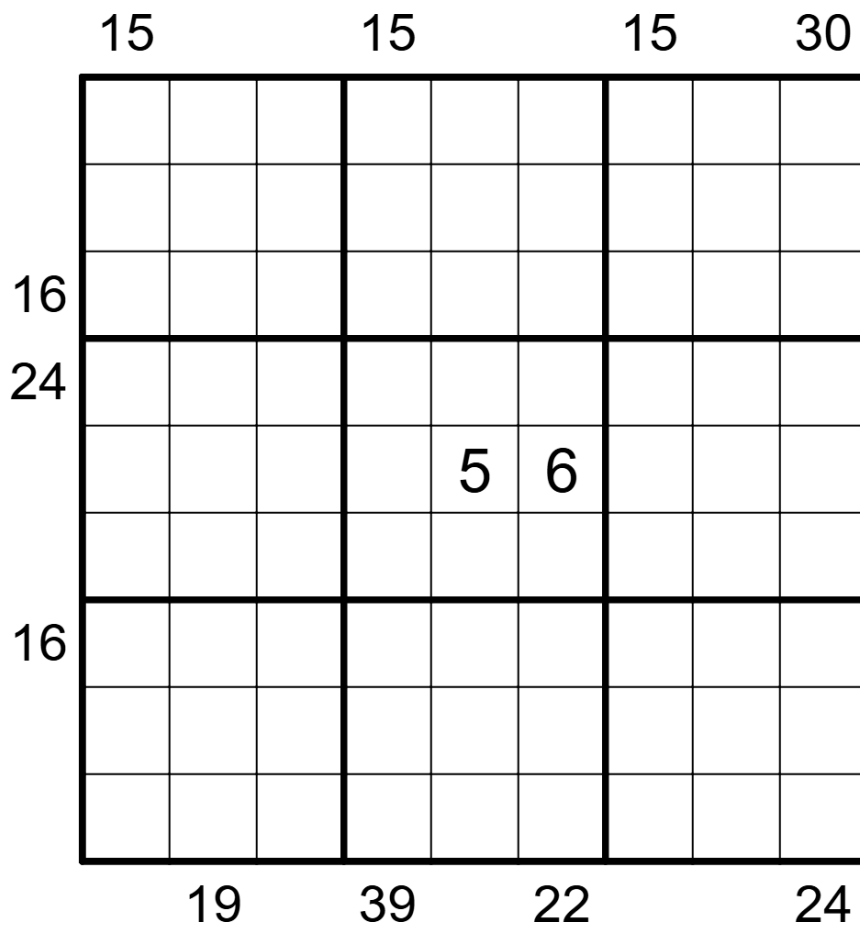


SUDOKU FLATS PLUS

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

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



28 APRIL 2026

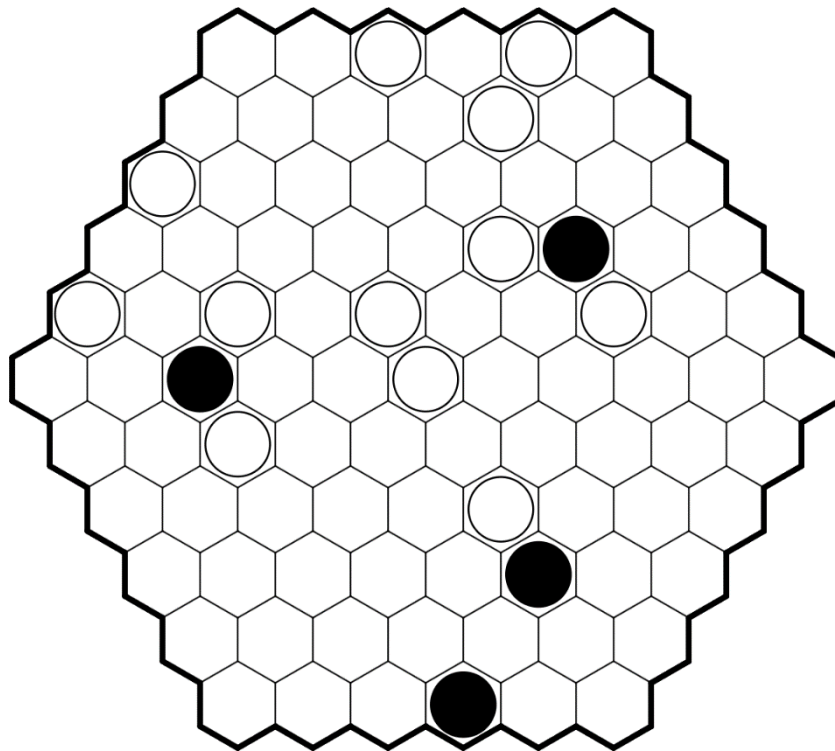


### MASYU BOUBA

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg. De rondweg maakt een bocht in alle zwarte cirkels en gaat rechtdoor in beide aangrenzende vakjes voordat hij weer een bocht mag maken. In witte cirkels gaat de route rechtdoor en maakt een bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes. Alle bochten zijn 120 graden.

### MASYU BOUBA

Draw a single closed loop through all circles in the grid. The loop must make a turn in all black circles and go straight through both neighbouring cells before turning again. The loop must go straight through all white circles and make a turn in at least one of the neighbouring cells. All turns must be 120 degrees.



By Arjen Kramer



Puzzle ID: #4038

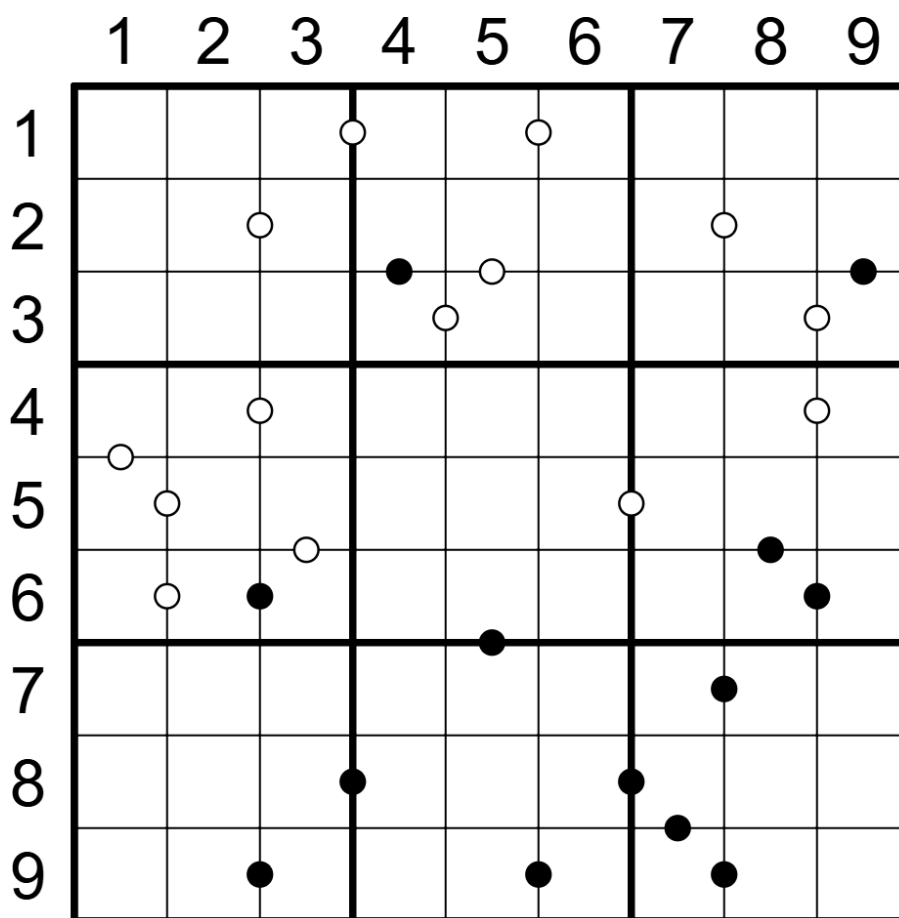
SUDOKU REGULAR DOTS

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).

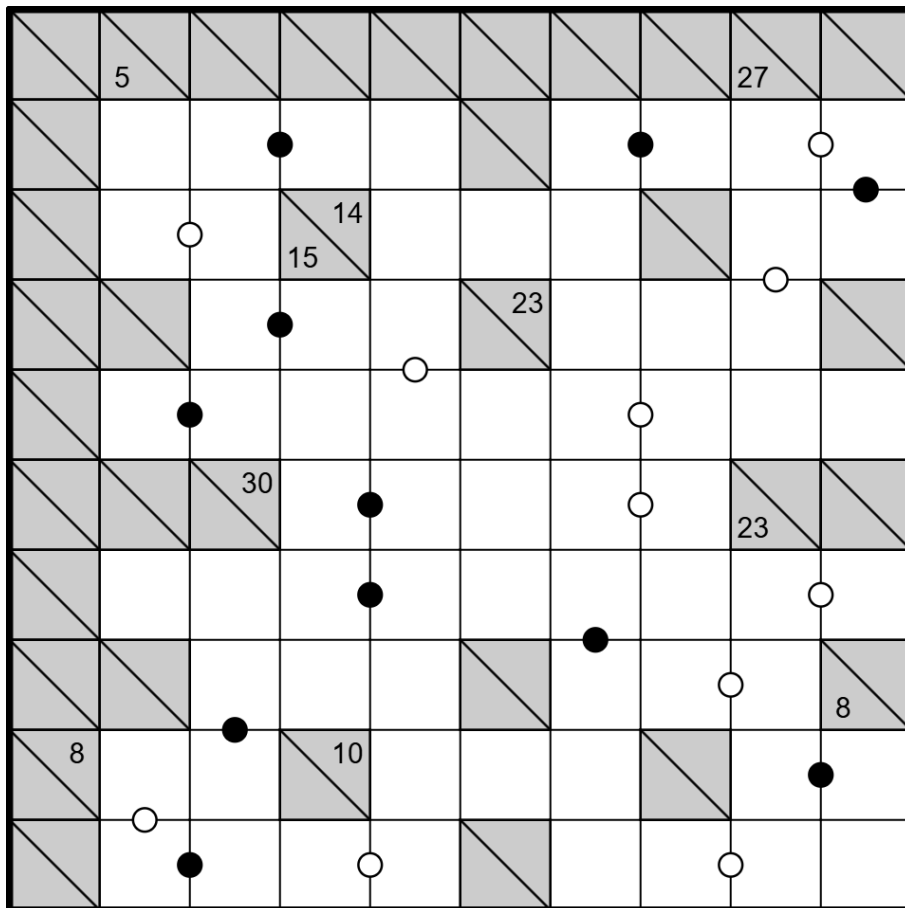


KAKURO KROPKI

Plaats cijfers 1-9 in alle witte vakjes, waarbij elke reeks (van aaneengesloten witte vakjes) uitsluitend verschillende cijfers kan bevatten. De aanwijzingen in de grijze vakjes geven de som aan van een reeks. Een getal boven een diagonale lijn heeft betrekking op de reeks naar rechts in te vullen cijfers. Een getal onder een diagonale lijn heeft betrekking op de reeks naar onder in te vullen cijfers. Een wit rondje tussen twee aangrenzende vakjes geeft aan dat de cijfers opeenvolgend zijn. Een zwart rondje geeft aan dat één van de cijfers twee keer zo groot is als het andere. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven, waarbij het rondje tussen de cijfers 1 en 2 zowel wit als zwart kan zijn.

KAKURO KROPKI

Place digits 1-9 in all white cells, where each set (of connected white cells) can only contain different digits. The clues in the grey cells indicates the sum of a set. A clue above a diagonal refers to the set of digits to its right. A clue beneath a diagonal refers to the set of digits below it. A white circle between two adjacent cells indicates that the digits are consecutive. A black circle indicates that one of the digits is twice as big as the other. All possible circles are given, where the circle between the digits 1 and 2 can be either white or black.



OPLOSSINGEN

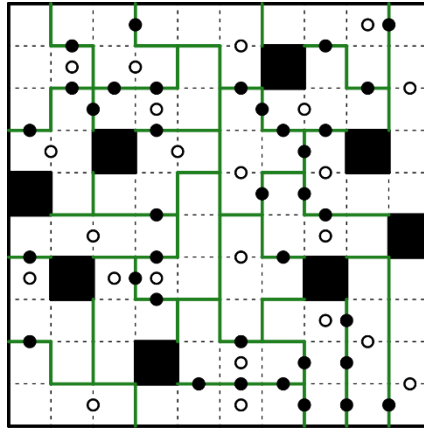
#4019

Sudoku Regular Dots

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

#4020

Unique Marker



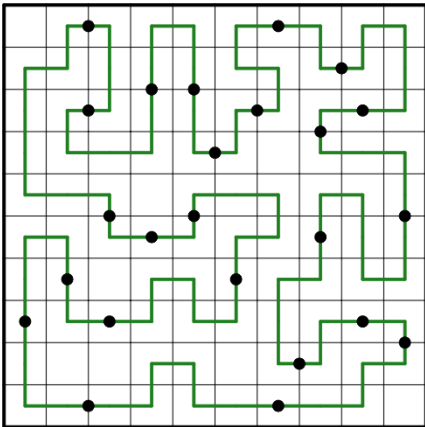
#4021

Sudoku Pointing Arrows

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

#4022

Midloop



#4023

Sudoku Perfect Squares

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

#4024

Gepunctueerd Letterraam

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

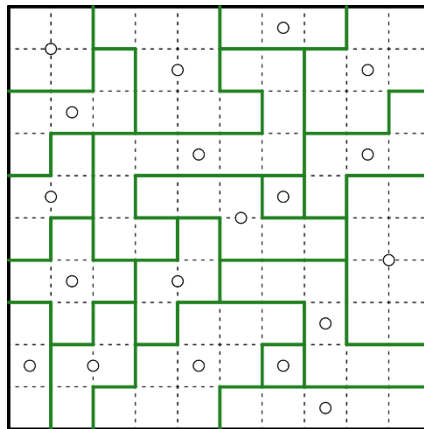
#4025

Sudoku Quad

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

#4026

Spiral Galaxies



#4027

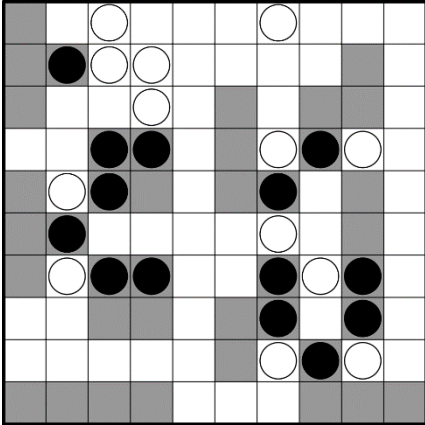
Sudoku Next to Nine

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

OPLOSSINGEN

#4028

Statue Park



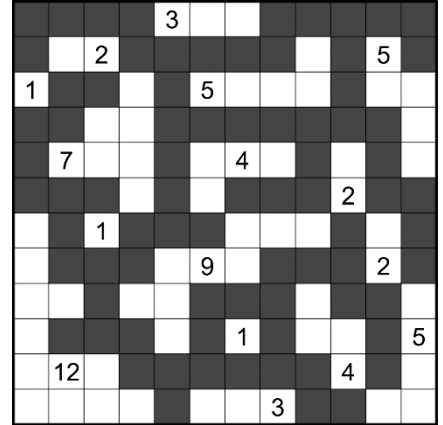
#4029

Sudoku Diagonal Consecutives

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

#4030

Nurikabe



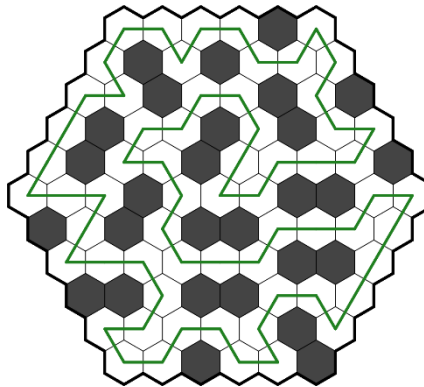
#4031

Sudoku German Whisper Dots

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

#4032

Simple Loop Hex



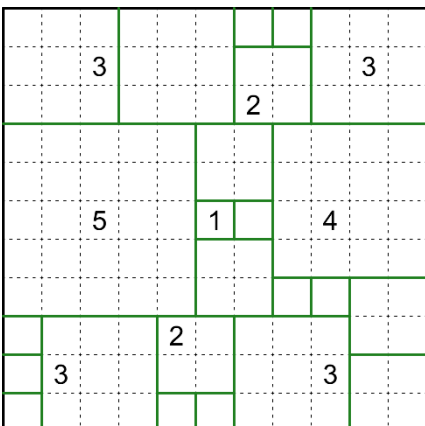
#4033

Sudoku Thermometers

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

#4034

Square Jam



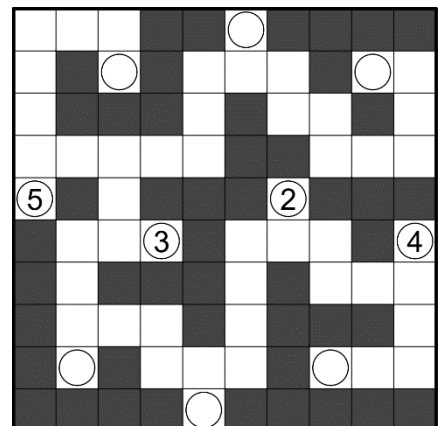
#4035

Sudoku Slow Thermometers

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

#4036

Nurimisaki



OPLOSSINGEN

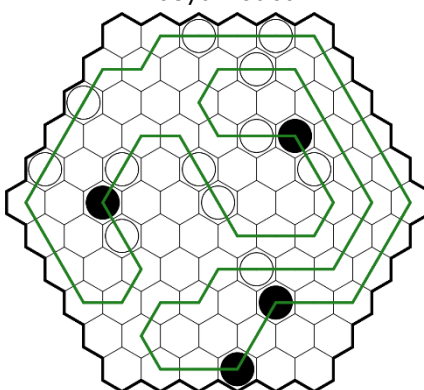
#4037

Sudoku Flats Plus

	15	15	15	30					
	6	4	5	1	8	9	2	7	3
	9	8	3	2	6	7	4	1	5
16	7	1	2	3	4	5	9	8	6
24	1	6	8	9	2	4	3	5	7
	3	2	7	8	5	6	1	4	9
	5	9	4	7	3	1	6	2	8
16	2	5	9	6	1	8	7	3	4
	4	7	1	5	9	3	8	6	2
	8	3	6	4	7	2	5	9	1
	19	39	22	24					

#4038

Masyu Bouba



#4039

Sudoku Regular Dots

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

#4040

Kakuro Kropki

	5							27	
	1	3	6	4		2	1	3	4
	4	5		1	8	5		8	2
		1	2	8		8	6	9	
	4	8	5	9	6	1	2	7	3
		3	6	4	9	8			
	6	4	1	2	9	3	5	7	8
		6	4	7		6	1	2	
8	5	3		5	1	4		6	3
	4	8	2	3		7	9	8	5