



Puzzelmagazine

Mei 2026

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

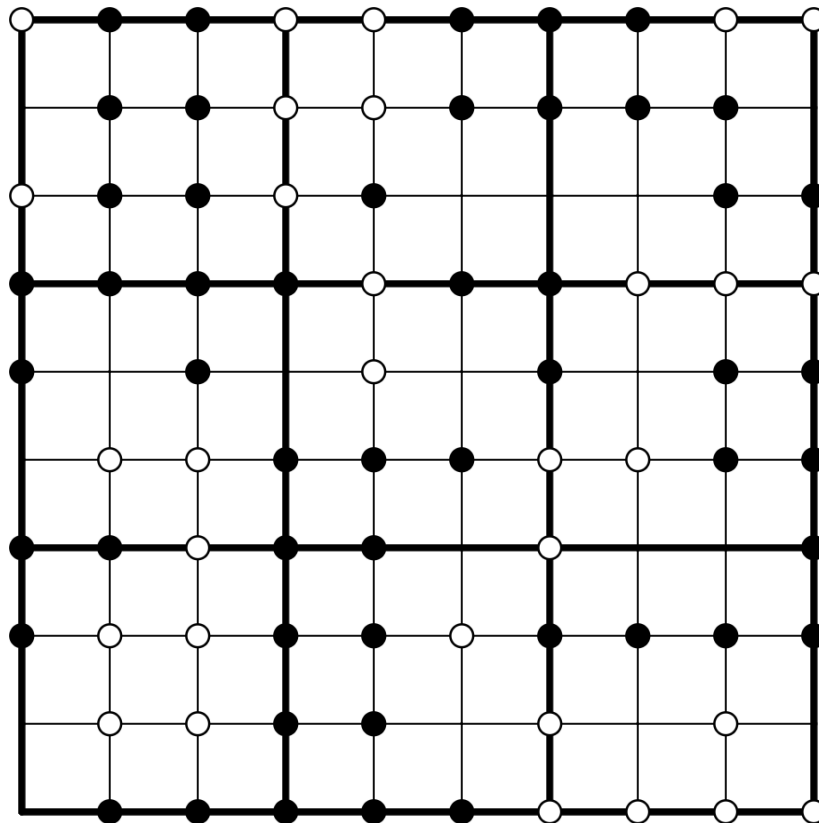
#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4041	Sudoku - Weiqi	5*	Yuk Yee Lee-Au
#4042	Mochikoro	2*	Joeri van Eekelen
#4043	Sudoku - Pole Position	3*	Yuk Yee Lee-Au
#4044	Stitches (Stained Glass)	3*	Mark Sweep
#4045	Sudoku Region Sum Lines	4*	Lucas de Visser
#4046	Yajilin	5*	Arjen Kramer
#4047	Gepunctueerd Letterraam	2*	Mark Sweep
#4048	Sudoku - Renban	3*	Otto Edelenbosch
#4049	Tapa-Like Loop	3*	Chiel Beenhakker
#4050	Sudoku Anti-Knight	4*	Yuk Yee Lee-Au
#4051	Dotted as ABC	4*	Mark Sweep
#4052	Golds and Diamonds	2*	Joeri van Eekelen
#4053	Sudoku - Oneven of Even	3*	Yuk Yee Lee-Au
#4054	Fillomino - niet opeenvolgend	3*	Reinier Schmiermann
#4055	Sudoku - Pole Position	4*	Yuk Yee Lee-Au
#4056	Turning fences penta	5*	Wilbert Zwart
#4057	Country Road (Stained Glass)	2*	Mark Sweep
#4058	Sudoku - TicTacToe	3*	Yuk Yee Lee-Au
#4059	Star Battle	3*	Otto Edelenbosch
#4060	Sudoku Thermometer	4*	Lucas de Visser
#4061	WCPN123	5*	Wilbert Zwart

SUDOKU WEIQI

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Voor elk zwart rondje geldt dat de som van de aangrenzende vakjes groter dan respectievelijk 19 (ingeval van 2x2 vakjes), 9 (twee vakjes aan de rand) of 4 (bij een vakje in een van de hoeken) is. Voor elk wit rondje geldt dat de som van de cijfers in de aangrenzende vakjes kleiner dan 19, 9 of 4 is. Alle mogelijke rondjes zijn gegeven.

SUDOKU WEIQI

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. For any black circle the sum of digits placed in adjoining cells is greater than 19 (2 by 2 cells), 9 (two border cells), or 4 (one corner cell), respectively. For any white circle, the sum of digits is smaller than 19, 9 or 4. All possible circles are given.





MOCHIKORO

Kleur sommige vakjes zodat rechthoekige gebieden van ongekleurde vakjes gevormd worden, die allemaal diagonaal met elkaar in verbinding staan. Een getal geeft aan hoe groot de oppervlakte van het betreffende gebied is. Een ongekleurd gebied kan maximaal één getal bevatten. Vakjes met een getal kunnen niet gekleurd worden. Nergens ontstaat een gekleurd gebied van 2x2 vakjes.

MOCHIKORO

Shade some cells so that all areas of orthogonally connected unshaded cells are rectangular. The unshaded rectangles must all be connected diagonally. Clues cannot be shaded, and represent the number of cells in the unshaded area they belong to. An unshaded area of cells cannot contain more than one clue. No 2x2 region may be entirely shaded.

				4					
2		1							
						9			
		2				6			
	1								3
						5			



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

HECHTINGEN (GLAS IN LOOD)

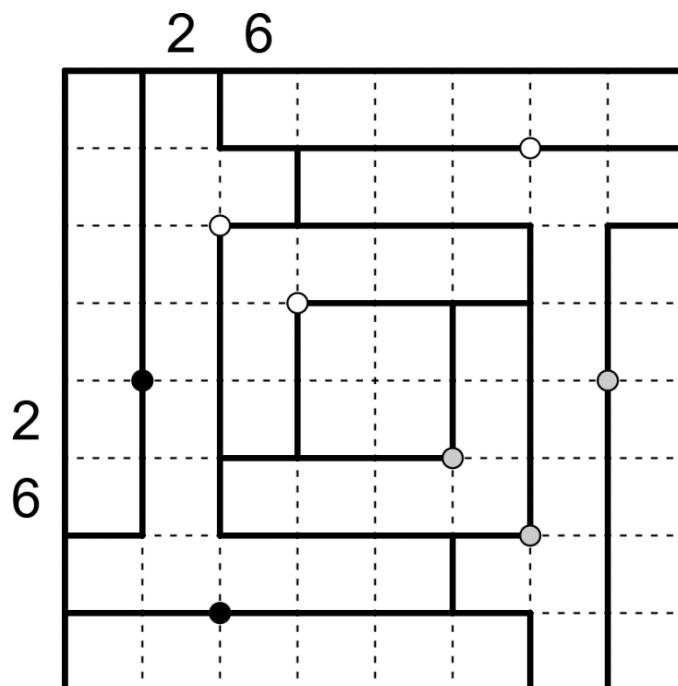
Verbind elk gebied aan al zijn buurgebieden met precies één hechting. Hechtingen bestaan uit twee eindpunten in twee naast elkaar gelegen vakjes, met een lijnstuk van één vakje lang om de eindpunten met elkaar te verbinden. Aanwijzingen buiten het diagram geven het aantal eindpunten aan in de betreffende rij of kolom, waarbij elk vakje slechts één eindpunt mag bevatten.

Een zwarte stip raakt meer ongebruikte vakjes dan vakjes met eindpunten. Een witte stip raakt meer vakjes met eindpunten dan ongebruikte vakjes. Een grijze stip raakt van allebei evenveel.

STITCHES (STAINED GLASS)

Connect each region to all its neighbouring regions with exactly one stitch. Stitches consist of two end points in two orthogonally adjacent cells with a one cell long line segment connecting them. Clues outside the grid indicate the number of end points in the corresponding row or column, where each cell can only contain a single end point.

A black dot must touch more unused cells than endpoints. A white dot must touch more endpoints than unused cells. A grey dot must touch an equal amount of each.



7 MEI 2026

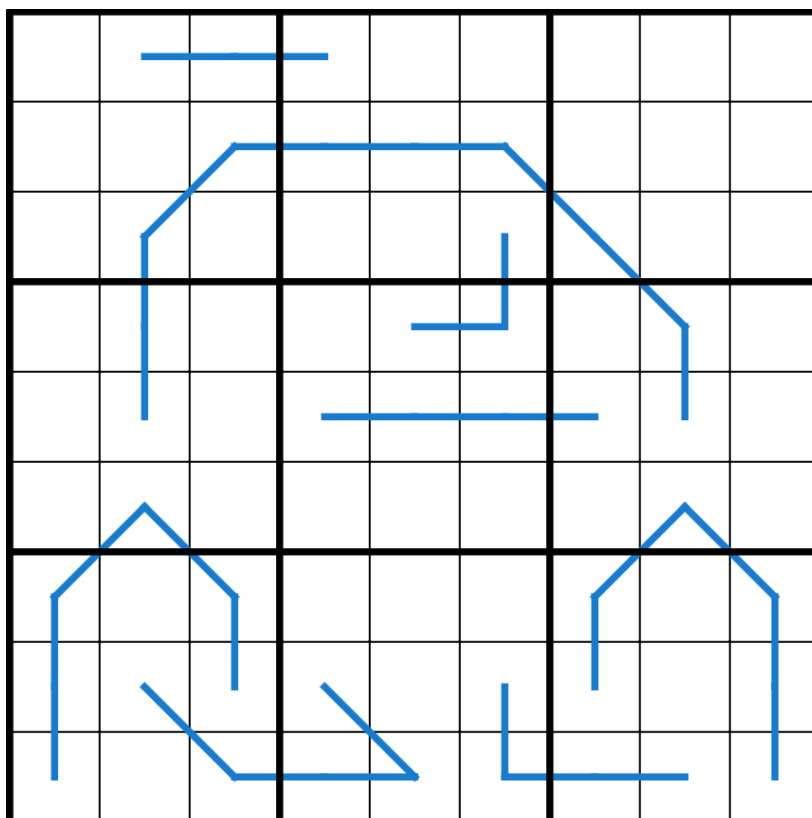


SUDOKU SOMLIJNEN GEBIEDEN

Plaats de cijfers van 1 t/m 9 eenmaal in elke rij, kolom, en 3x3 blok. De grenzen van de 3x3 blokken splitsen blauwe lijnen in segmenten. De sommen van de cijfers van elk segment op een blauwe lijn zijn gelijk.

SUDOKU REGION SUM LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The borders of the 3x3 blocks divide blue lines in segment. The sums of the digits of every segment on a blue line are equal.



By Lucas de Vissel



Puzzle ID: #4045

YAJILIN

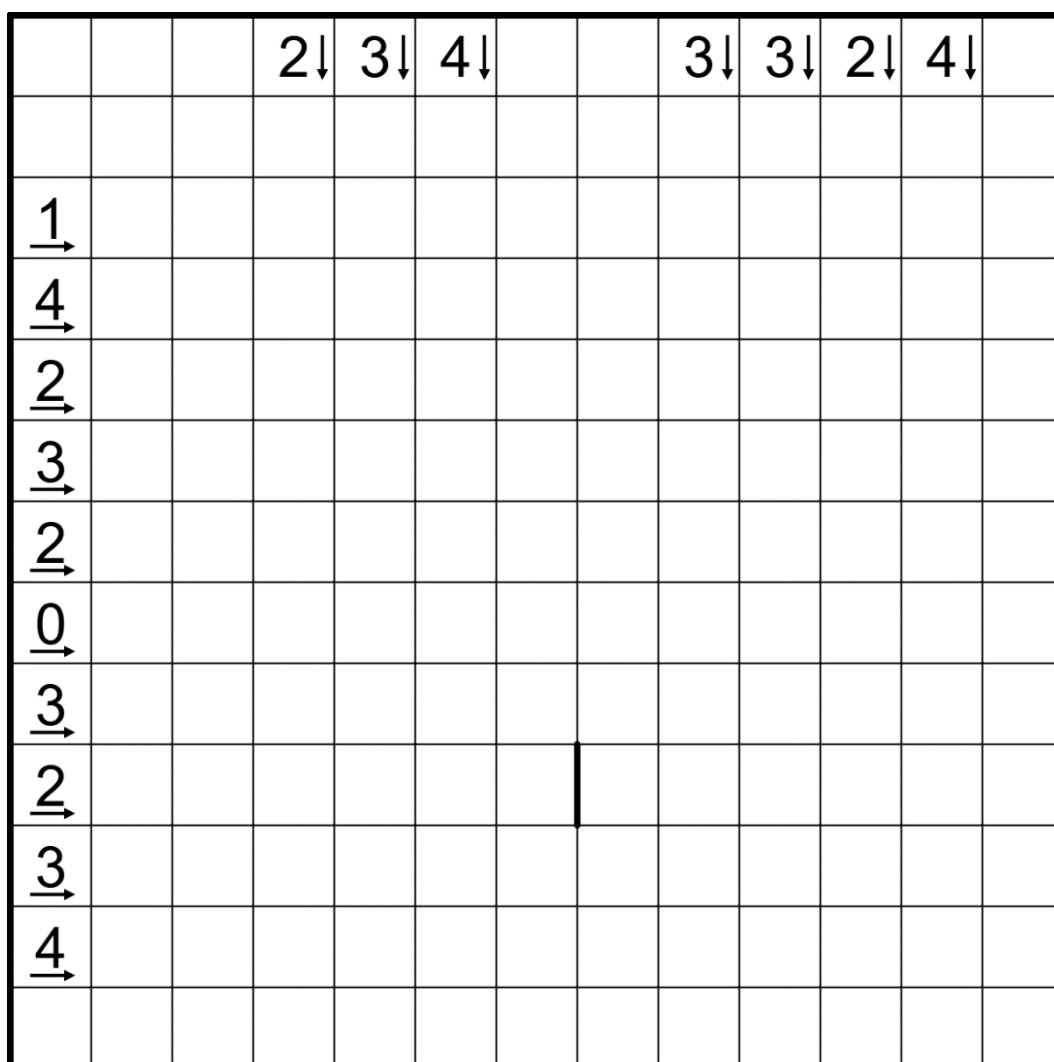
Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat door de overgebleven witte vakjes één enkele gesloten rondweg kan worden getekend door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Aanwijzingen geven het aantal gekleurde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

De rondweg mag het dikgedrukte muursegment niet kruisen.

YAJILIN

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 direction of the corresponding arrow, where clue cells cannot be shaded nor travelled through by the loop.

The loop may not cross the thickened wall.



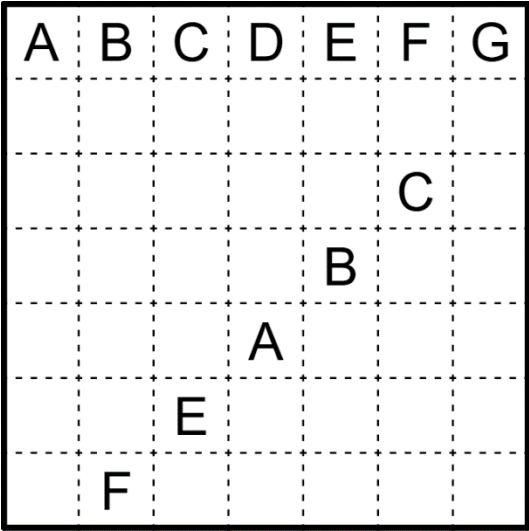


NIKOJI

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 RENBAN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in elk grijs gebied vormen een renban-groep (een groep opeenvolgende cijfers, in willekeurige volgorde).

SUDOKU RENBAN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The digits in each shaded region form a renban group (a group of consecutive numbers, in random order).

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

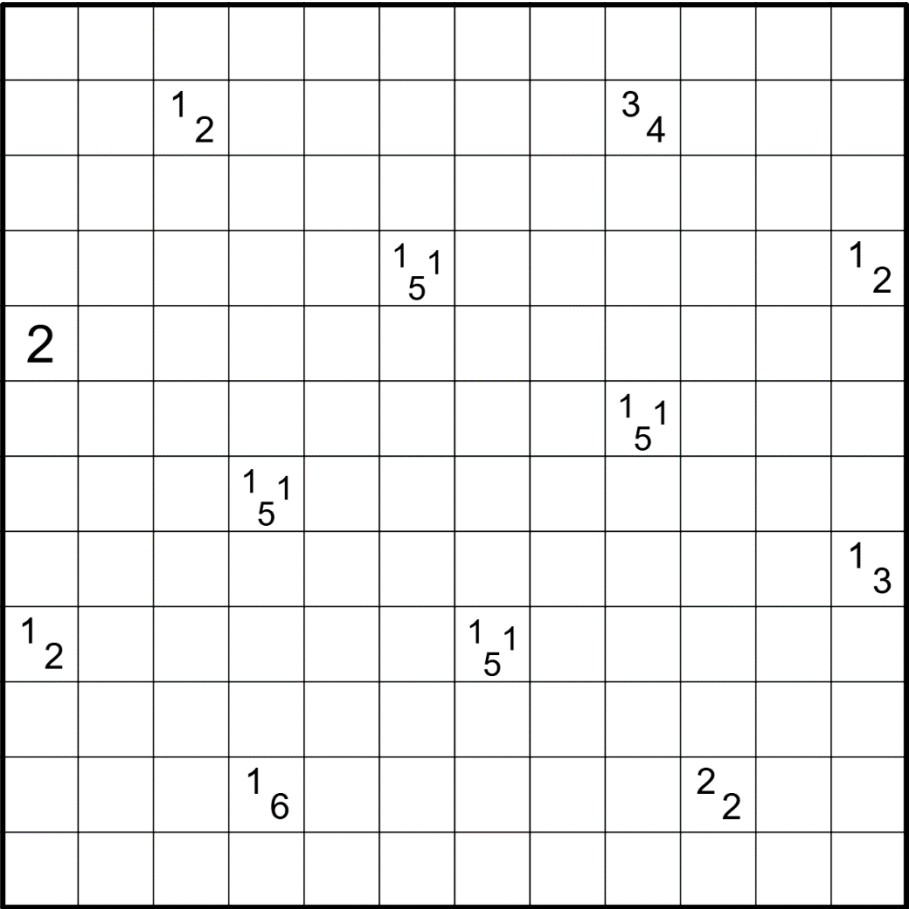


TAPA-LIKE LOOP

Teken één enkele gesloten rondweg door sommige vakjes van het diagram door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. De rondweg kruist of overlapt zichzelf niet. Vakjes met aanwijzingen geven de lengte aan van de aaneengesloten stukken van de rondweg in de acht omringende vakjes. De rondweg loopt niet door vakjes met aanwijzingen.

TAPA-LIKE LOOP

Draw a single closed loop through some cells of the grid by connecting the centers of adjacent cells. The loop doesn't cross or overlap itself. Clues represent the numbers of consecutive cells occupied by the loop each time it enters the (up to) eight cells surrounding the clue.





SUDOKU PAARDENSPRONG

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

SUDOKU ANTI KNIGHT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Two cells that can be reached by a (chess) knight step can not contain the same digit.

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

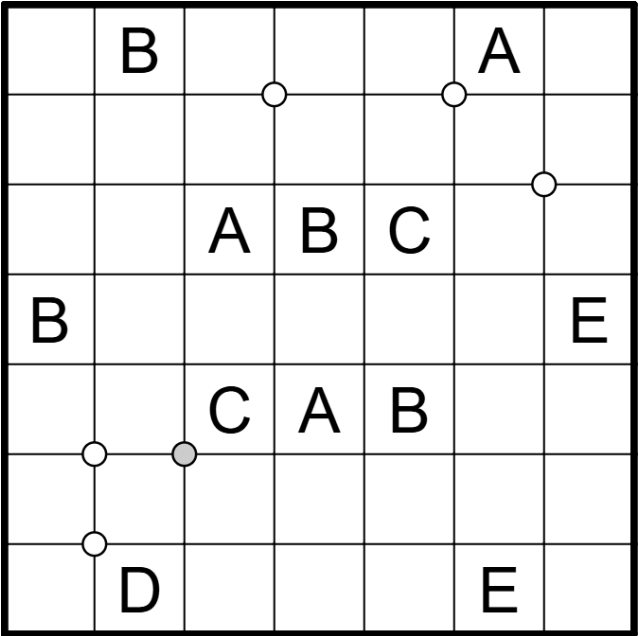


GEPUNCTUEERD LETTERRAAM

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.

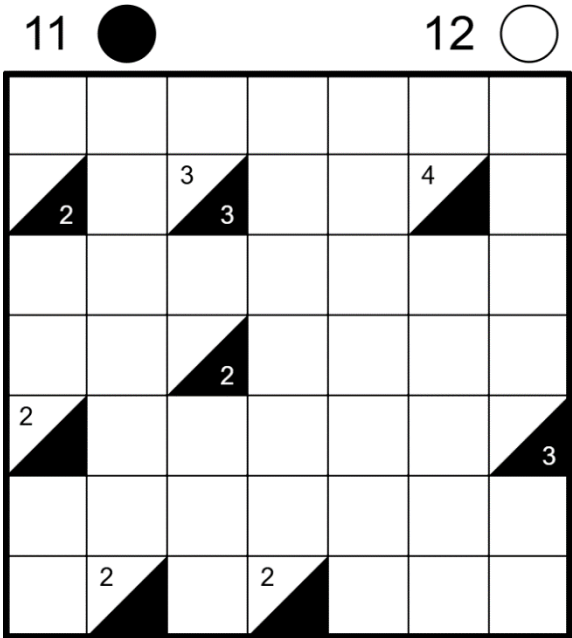


GOLDS AND DIAMONDS

Plaats cirkels in sommige lege vakjes, wit of zwart, zodat elk vakje hoogstens één cirkel bevat. Een getal in een zwart driehoekje geeft het aantal zwarte cirkels in de (maximaal) acht omliggende vakjes; een getal in een wit driehoekje geeft het aantal witte cirkels in de (maximaal) acht omliggende vakjes. Vakjes met witte cirkels mogen vakjes met zwarte cirkels niet raken, ook niet diagonaal. Het aantal witte en zwarte cirkels is aangegeven boven het diagram.

GOLDS AND DIAMONDS

Place circles into some empty cells of the grid - some white and some black - such that each cell contains at most one circle. A number in a white part of a clued cell indicates how many white circles appear in the (up to) eight cells surrounding the clue. A number in a black part of a clued cell indicates how many black circles appear in the (up to) eight cells surrounding the clue. Cells with white circles may not touch cells with black circles, not even diagonally. The number of white circles and the number of black circles are given outside the grid.



SUDOKU ONEVEN OF EVEN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. De grijze vakjes in een 3x3 blok zijn allemaal of oneven of even getallen.

SUDOKU ODD OR EVEN

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The shaded cells in each 3x3 block contain either odd or even digits.

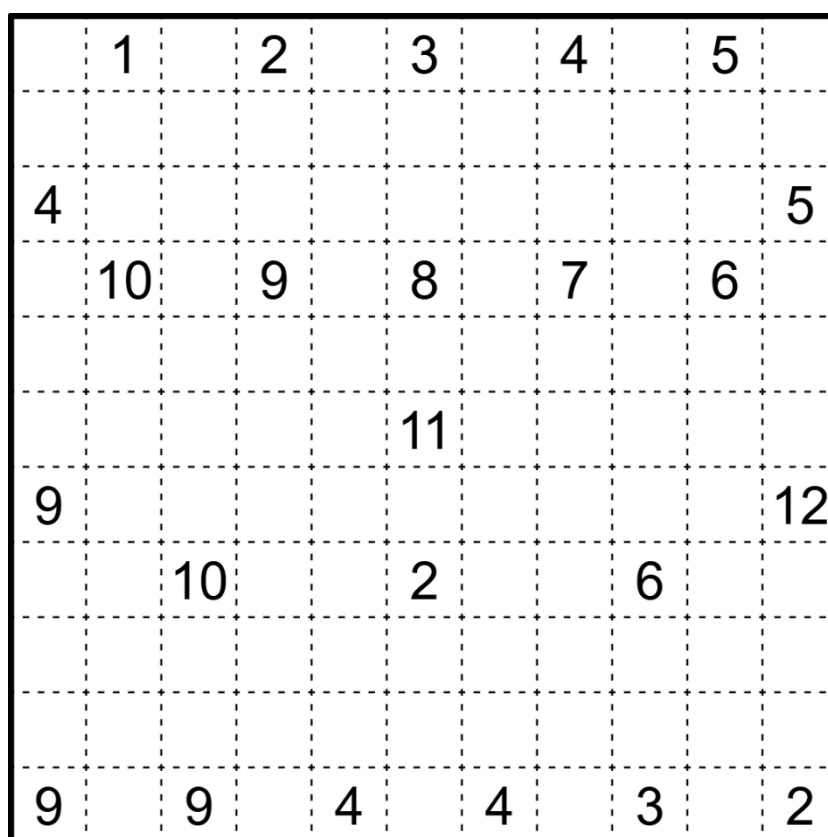
	1			8	3		5	
3				6		4		
	5					1		
9			3		6			4
		6					2	
		5		1				2
	2		9	3			6	

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 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.

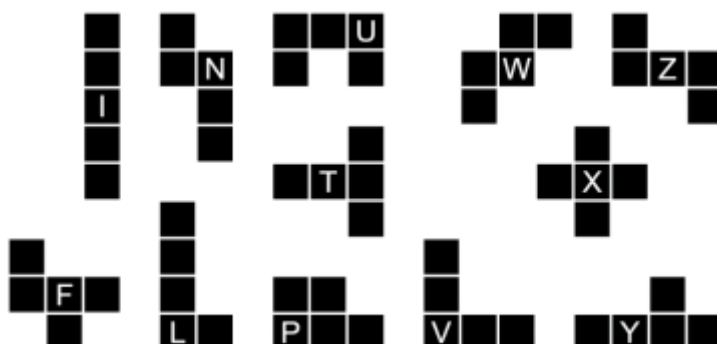
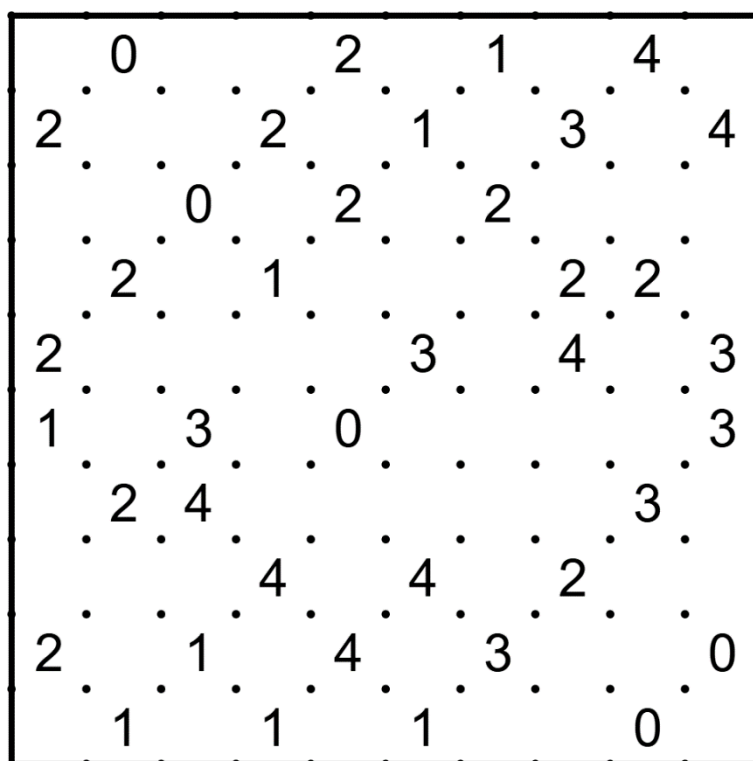
								9
			5			6		
		3			4		6	7
								3
			3			2		
		2			3	9		
			4				5	
	8		6	9				

TURNING FENCES PENTA

Teken één gesloten rondweg in het diagram door de puntjes horizontaal of verticaal met elkaar te verbinden. De rondweg mag zichzelf nergens raken, ook niet diagonaal. Binnen de rondweg liggen precies 60 vakjes waarin alle gegeven pentomino's geplaatst moeten worden. Pentomino's mogen hierbij worden gedraaid en/of gespiegeld. De aanwijzingen geven het aantal bochten aan die de rondweg maakt op de vier omliggende roosterpunten aan.

TURNING FENCES PENTA

Draw a single closed loop into the grid by connecting the dots horizontally or vertically. The loop cannot touch itself, not even diagonally. The loop encloses exactly 60 cells, in which all the given pentominoes must be placed. Pentominoes may be rotated and/or mirrored. The clues indicate the number of turns the loop makes in the four surrounding grid points.



COUNTRY ROAD STAINED GLASS

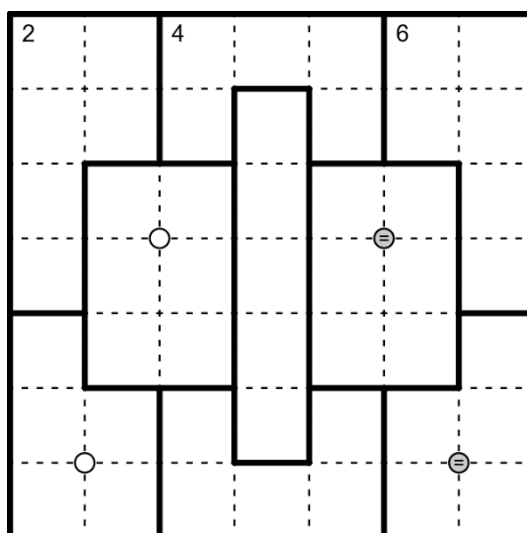
Teken een enkele gesloten rondweg in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg gaat precies één keer door elk vetomrand gebied, waarbij een aanwijzing in een gebied aangeeft hoeveel vakjes in dat gebied de rondweg bezoekt. Twee onbezochte vakjes naast elkaar mogen niet in verschillende gebieden liggen.

Een zwarte stip raakt meer ongebruikte vakjes dan vakjes waar de rondweg doorheen gaat. Een witte stip raakt meer vakjes waar de rondweg doorheen gaat dan ongebruikte vakjes. Een grijze stip raakt van allebei evenveel.

COUNTRY ROAD STAINED GLASS

Draw a single closed loop in the grid that connects the centers of adjacent cells, and that doesn't cross or overlap itself. The loop travels through each bold outlined region exactly once, where a clue in a region indicates how many cells of that region are visited by the loop. Two neighbouring unvisited cells can't belong to different regions.

A black dot must touch more unused cells than loop cells. A white dot must touch more loop cells than unused cells. A grey dot must touch an equal amount of each.



SUDOKU BOTER KAAS EN EIEREN

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Het middenblok fungeert als gids voor alle 9 (corresponderende) blokken. Als in het middenblok een oneven cijfer staat, is in het corresponderende 3x3-blok ten minste één rijtje van drie oneven cijfers te vinden (horizontaal, verticaal of diagonaal). Als in het middenblok een even cijfer staat bevat het corresponderende 3x3-blok een rijtje van drie even cijfers. In geen enkel 3x3-blok komt zowel een rijtje van drie even als oneven cijfers voor.

SUDOKU – TIC TAC TOE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. The central 3x3 block serves as a map to the 9 blocks. Wherever the central block contains an odd digit, the corresponding block must have three odd digits in at least one line (horizontal, vertical or diagonal). Wherever the central block contains an even digit, the corresponding block must have three even digits in a line. No region can contain both a line of odd digits and a line of even digits.

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

27 MEI 2026

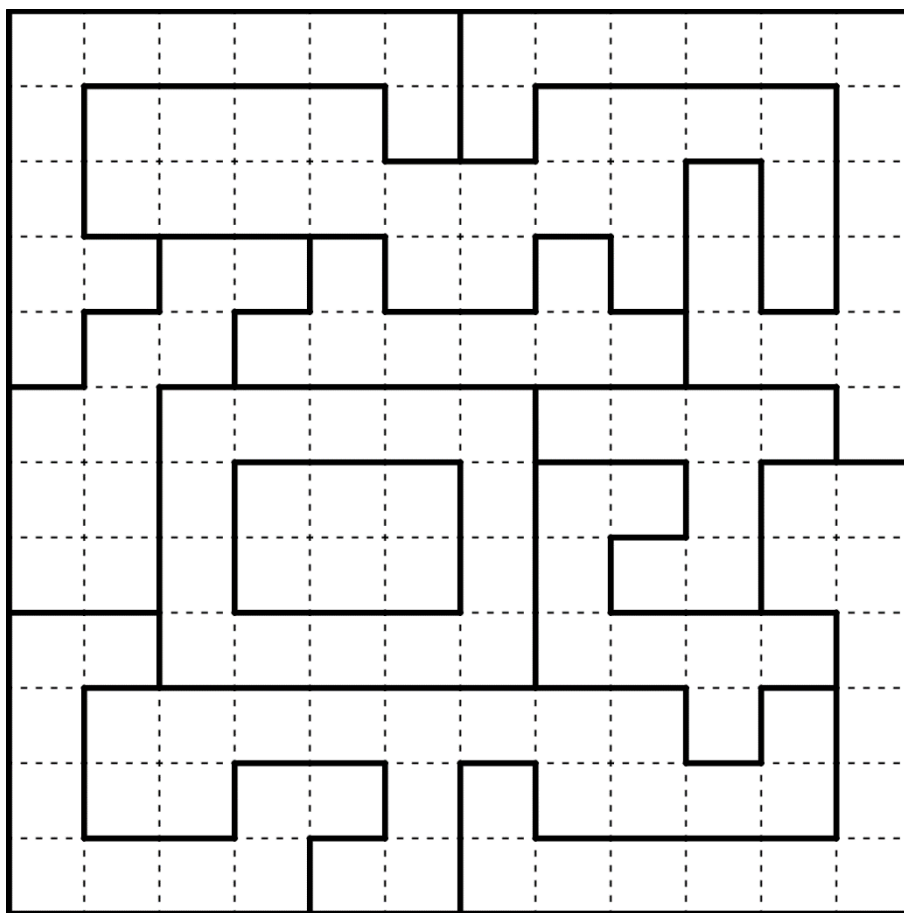


STERRENSLAG

Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal.

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.



By Otto Edelenbosch



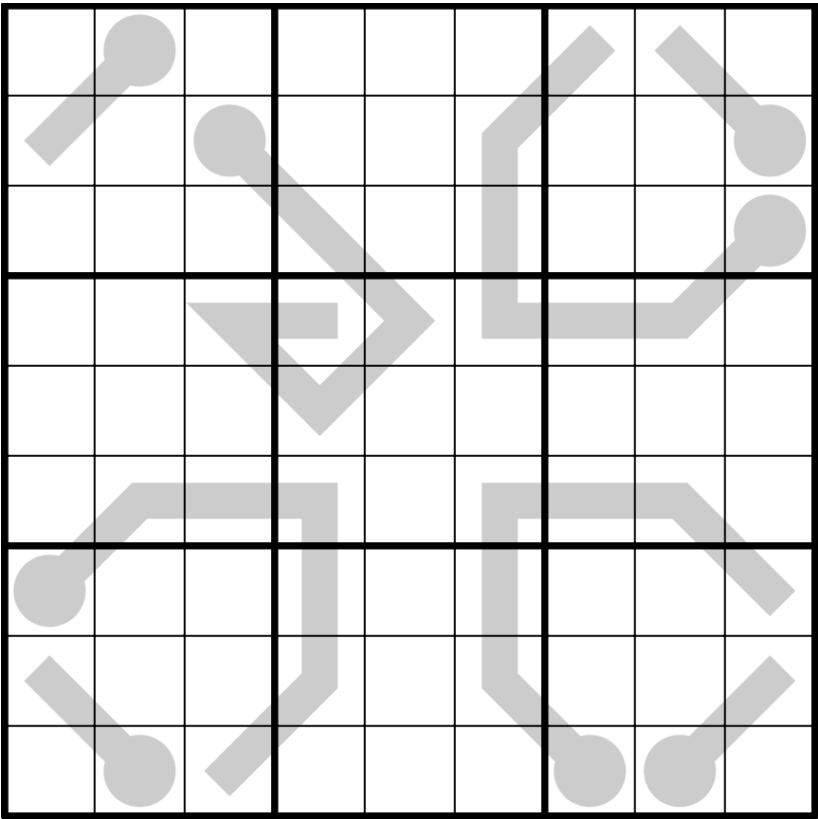
Puzzle ID: #4059

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.



WCPN123

Plaats op elke rij en kolom de letters WCPN en cijfers 123. De letters en cijfers aan de buitenkant geven aan welke letter of cijfer als eerste wordt gezien.

WCPN123

Place in every row and column the letters WCPN and the digits 123. Letters and digits outside the grid show the first letter or digit seen from that direction.

	N	P		1		2	W	
W								1
1								3
C								3
3P								2C
N								2
2								1
2								1
	W	W	3	C	P	P	N	



OPLOSSINGEN

#4041

Sudoku Weiqi

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

#4042

Mochikoro

				4				
2		1						
					9			
		2			6			
	1							3
					5			

#4043

Sudoku Pole Position

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

#4044

Stitches stained glass

2 6

#4045

Sudoku Region Sum Lines

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

#4046

Yajilin

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

#4047

Gepunctueerd Letterraam

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

#4048

Sudoku Renban

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

#4049

Tapa-Like Loop

OPLOSSINGEN

#4050

Sudoku Paardensprong

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

#4051

Gepunctueerd Letterraam

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

#4052

Golds and Diamonds

●	●	●	●		○	○
2		3			4	○
○	○	○	○	○		
○		2				●
2		●	●	●	●	3
○						●
	2	○	2	○		●

#4053

Sudoku Oneven of Even

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

#4054

Fillomino niet opeenvolgend

4	1	9	2	9	3	1	4	2	5	5
4	9	9	2	9	3	11	4	2	5	5
4	4	9	9	9	3	11	4	4	1	5
10	10	1	9	1	8	11	7	1	6	12
10	10	10	1	8	8	11	7	3	6	12
1	10	10	8	8	11	11	7	3	6	12
9	3	10	8	11	11	7	7	3	6	12
9	3	10	8	11	2	7	12	6	6	12
9	3	10	8	11	2	7	12	12	12	12
9	9	2	2	11	4	1	3	3	12	2
9	9	9	9	4	4	4	1	3	12	2

#4055

Sudoku Pole Position

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

#4056

Turning Fences Penta

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

#4057

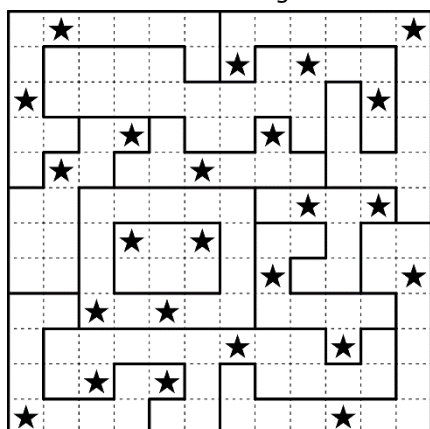
Country Road Stained Glass

2		4		6	

#4058

Sudoku BoterKaasEieren

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



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

	N	P	1	2	W		
W	3	2	W	P	N	C	1
1	N	1	P	W	C	2	3
C	C	P	N	1	2	3	W
3P	P	3	1	2	W	N	C
N	1	N	C	3	P	W	2
2	W	C	2	N	3	1	P
2	2	W	3	C	1	P	N
	W	W	3	C	P	P	N