



Puzzelmagazine

Juni 2026

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4062	Sudoku Slowaakse sommen	2*	Dennis Keetman
#4063	Double Choco	3*	Mark Sweep
#4064	Sudoku - Renban	3*	Otto Edelenbosch
#4065	Kasteelmuur	3*	Arjen Kramer
#4066	Shakashaka	4*	Chiel Beenhakker
#4067	L-labels	2*	Reinier Schmiermann
#4068	Chocona	3*	Joeri van Eekelen
#4069	Sudoku niet opeenvolgend	4*	Yuk Yee Lee-Au
#4070	Country Road (Stained Glass)	4*	Mark Sweep
#4071	Sudoku - Lunchbox	5*	Richard Stolk
#4072	Heyawake symmetry	2*	Joeri van Eekelen
#4073	Sudoku - Pole Position	2*	Yuk Yee Lee-Au
#4074	Halfdomino	3*	Mark Sweep
#4075	Sudoku - Magic Japanese Summer	4*	Richard Stolk
#4076	Mastermind	5*	Delia Keetman
#4077	Sudoku - Renban	2*	Otto Edelenbosch
#4078	Graffiti	3*	Joeri van Eekelen
#4079	Dobbelworp	3*	Reinier Schmiermann
#4080	Sudoku - Even X-sommen	4*	Richard Stolk
#4081	Square Jam	5*	Otto Edelenbosch
#4082	Kuromasu	2*	Lennart Muijres
#4083	Sudoku - 7-8-Zeeslag	3*	Otto Edelenbosch

1 JUNI 2026



SUDOKU SLOWAAKSE SOMMEN

Plaats de cijfers 1-7 precies één keer in de witte vakjes van elke rij, kolom en 3x3-blok. Getallen in een grijs vakje geven de som van de cijfers in de orthogonaal aangrenzende witte vakjes aan.

SUDOKU SLOVAK SUMS

Place the digits 1-7 exactly once in the white cells of each row, column and 3x3 block. Numbers in a grey cell indicate the sum of the digits in the orthogonally connected white cells.

9								4
	21						12	
					7			
						13		
		8						
			14					
	18						18	
12								10

By Dennis Keetman



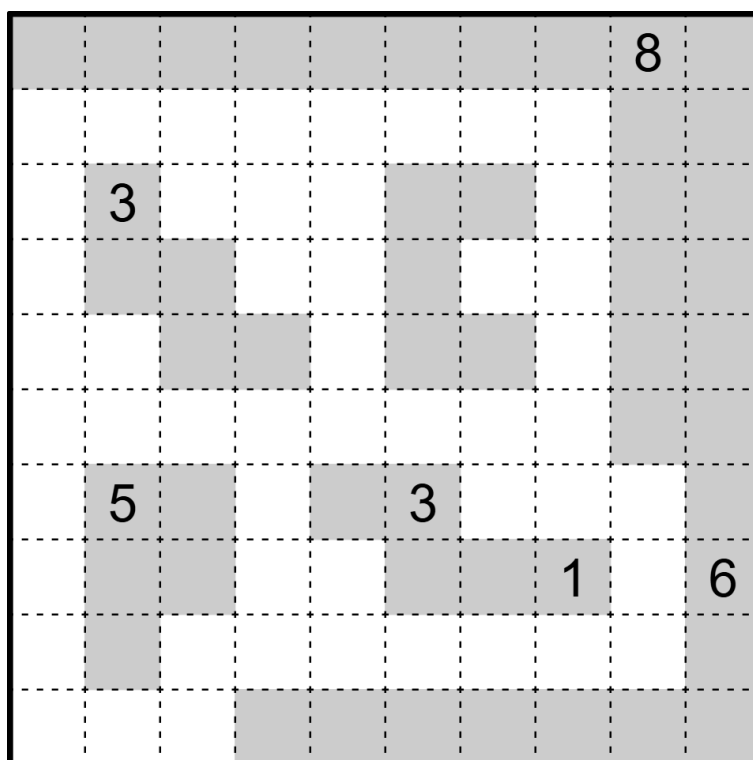
Puzzle ID: #4062

DOUBLE CHOCO

Verdeel het gehele diagram in gebieden door de randen in te tekenen over de gestippelde lijnen, zodanig dat elk gebied bestaat uit één wit en één gekleurd deel, met precies dezelfde vorm, waarbij deze vormen ten opzichte van elkaar gedraaid en/of gespiegeld mogen worden. Aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel vakjes in het gebied de bijbehorende kleur hebben (en geven dus de helft van het oppervlak van het gehele gebied aan). Een gebied kan geen enkele, één of meerdere gegeven aanwijzingen bevatten.

DOUBLE CHOCO

Divide the whole grid into regions by drawing in the edges on the dotted lines, such that each region consists of one white and one shaded part, with exactly the same shape (where these shapes can be rotated or mirrored images of each other). Clues inside the grid indicate the number of cells in that region that have the corresponding colour (and hence indicate half the size of the total region). A region may contain none, one, or multiple clues.



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).

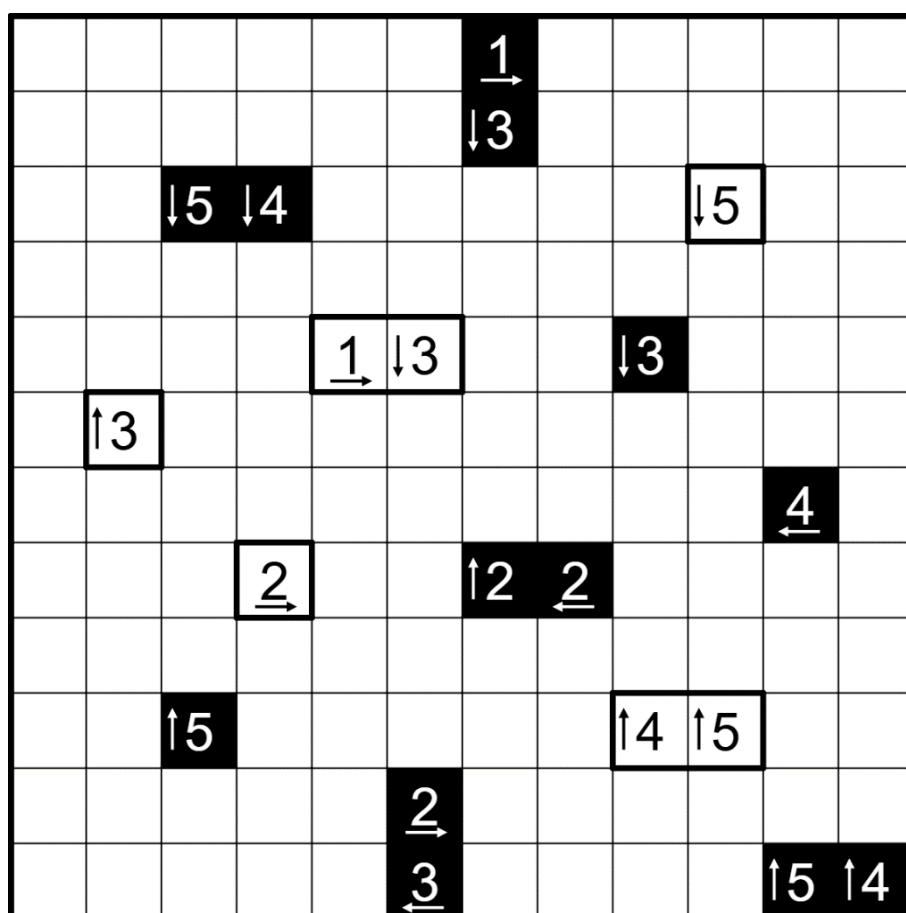
	2		4				1	
1				3				7
				9				1
	3		8		4		6	
2				5				
8				4				6
	5				8		4	

KASTEELMUUR

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. Aanwijzingen in het diagram geven de totale lengte aan van alle lijnstukken die in de richting van de bijbehorende pijl in de betreffende rij of kolom liggen. Hierbij liggen witte vakjes binnen de rondweg, zwarte vakjes buiten de rondweg.

CASTLE WALL

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 inside the grid indicate the total length of all loop segments that can be found in the direction of the attached arrow in the corresponding row or column. Furthermore, white cells fall inside the loop, black cells fall outside the loop.

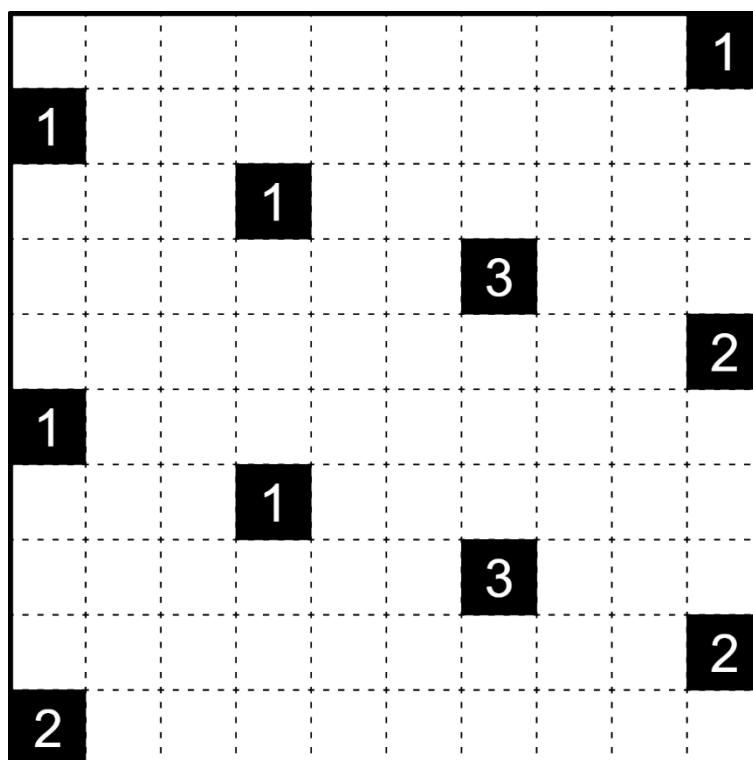


SHAKASHAKA

Kleur een aantal witte vakjes voor de helft, waarbij een diagonaal de scheiding vormt tussen wit en zwart, zodanig dat de overgebleven witte gebieden rechthoeken vormen (die zowel orthogonaal als diagonaal kunnen staan). Aanwijzingen in gekleurde vakjes geven aan hoeveel van de direct aan dat vakje aangrenzende driehoeken gekleurd moeten worden.

SHAKASHAKA

Shade some white cells for 50% where a diagonal separates white and black, such that the remaining white regions form rectangles (which can be positioned both orthogonally and diagonally). Clues in shaded cells indicate how many triangles directly adjacent to that cell should be shaded.



8 JUNI 2026

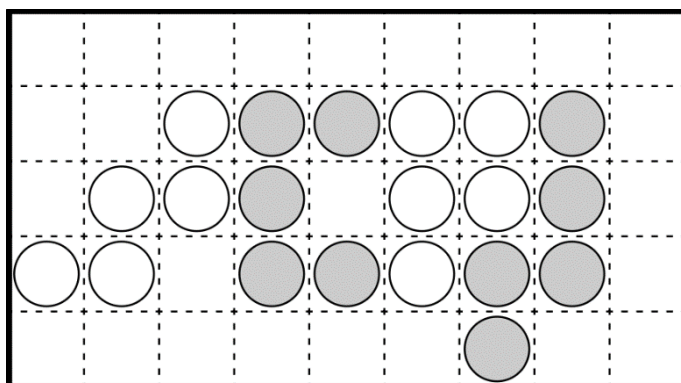


L-LABELS

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 in.

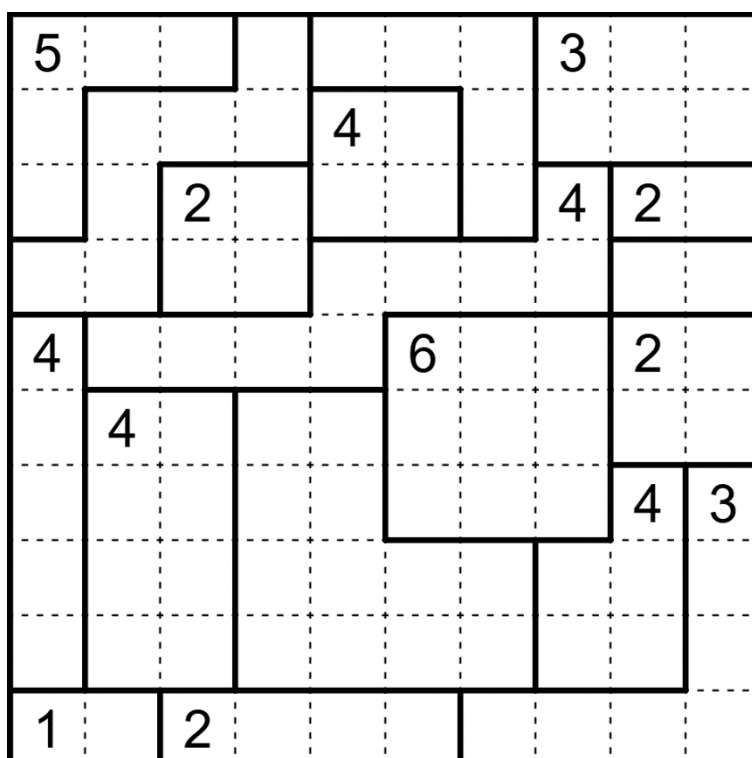


CHOCONA SQUARES

Kleur sommige vakjes zodat elk gebied van aangrenzende gekleurde vakjes een vierkant vormt. Vetomrande gebieden moeten het aangegeven aantal gekleurde vakjes bevatten.

CHOCONA SQUARES

Shade some cells so that each orthogonally connected area of shaded cells is in the shape of a square. Regions with numbers must contain the indicated amount of shaded cells.



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.

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



COUNTRY ROAD STAINED GLASS

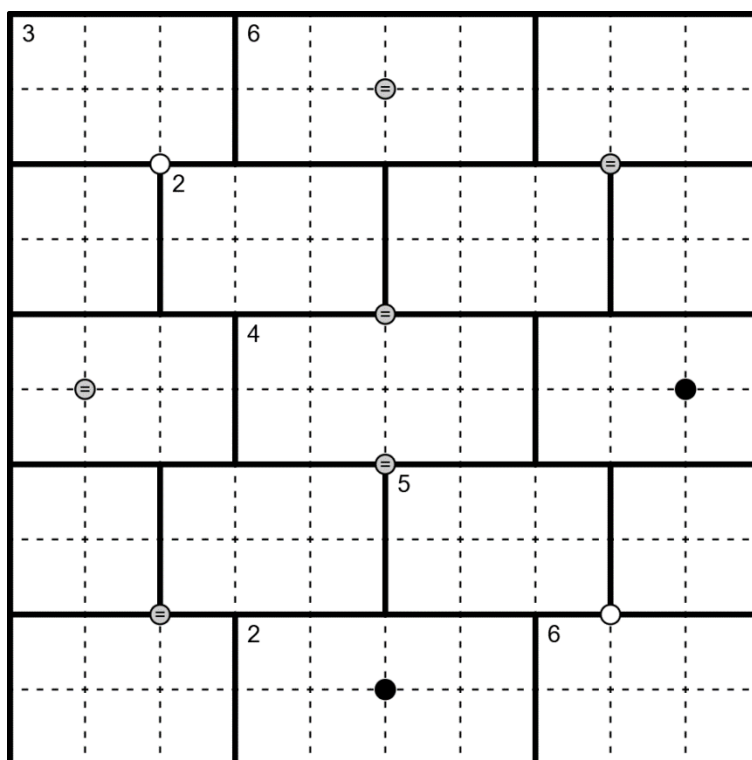
Teken een enkele gesloten rondweg in het diagram door de middelpunten van naast elkaar gelegen vakjes te verbinden, zonder dat de rondweg zichzelf kruist of overlapt. De rondweg gaat precies één keer door elk vetomrand gebied, waarbij een aanwijzing in een gebied aangeeft hoeveel vakjes in dat gebied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

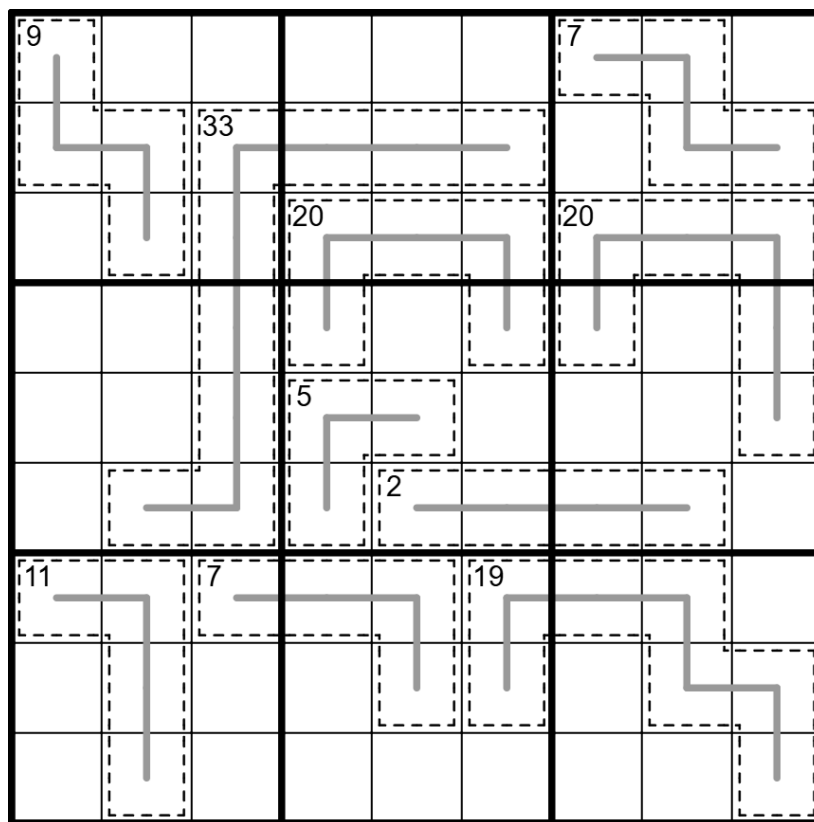


SUDOKU LUNCHBOX

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elke omstippelde regio bevat een grijze lijn. Het getal linksboven in elke omstippelde regio geeft de som weer van alle cijfers die geplaatst zijn tussen het hoogste en het laagste cijfer op de lijn in de betreffende regio. In omstippelde regio's mogen cijfers niet herhaald worden.

SUDOKU LUNCHBOX

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each cage contains a line. The number on the top left of each cage indicates the sum of the digits sandwiched between the smallest digit and the largest digit on the line in its cage. Digits may not be repeated in cages.

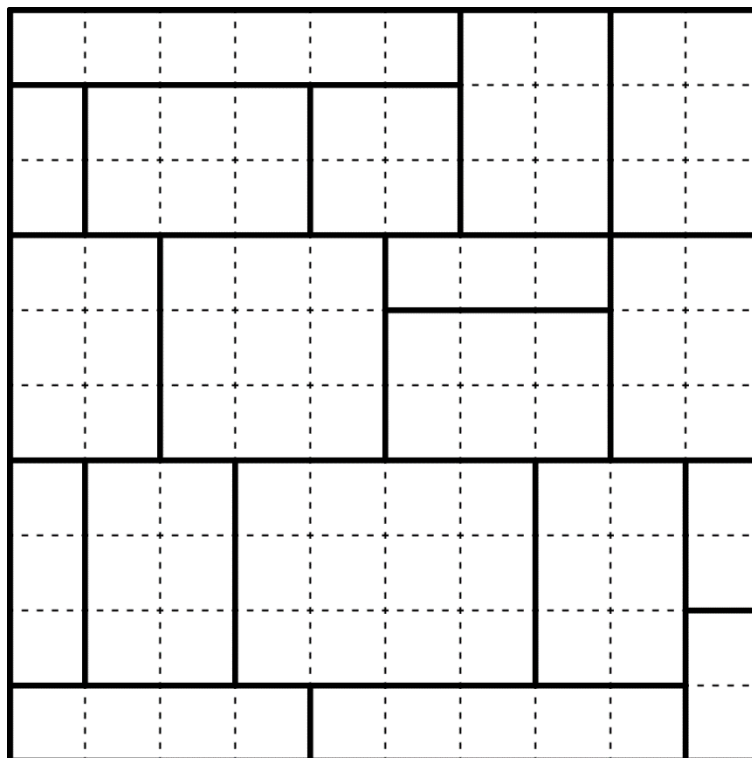


HEYAWAKE SYMMETRIE

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal mogen raken, zodanig dat alle overgebleven witte vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Een reeks van witte vakjes mag binnen een rij of kolom niet meer dan één gebiedsgrens oversteken. In elk gebied moeten de gekleurde vakjes een 180° symmetrie hebben ten opzichte van het midden van het gebied.

HEYAWAKE SYMMETRY

Shade some cells, that may touch each other only diagonally, such that all remaining white cells form a single group of connected cells. Horizontal or vertical series of white cells may not cross more than one regional border. In each region, the shaded cells must have 180° rotational symmetry around the region's center.



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.

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

17 JUNI 2026

HALFDOMINO

Plaats elke gegeven dobbelsteen in een van de 3x3-blokken, zonder ze te draaien of te spiegelen. De aanwijzingen buiten het diagram geven aan hoeveel stippen zich in de betreffende rij, kolom of diagonaal bevinden.

HALFDOMINO

Place each of the given dice in one of the 3x3 blocks, without rotating or mirroring them. Clues outside the grid indicate the number of dots in the corresponding row, column or diagonal.

2

6

2

6

2

6

2

6

4 dots

5 dots

5 dots

5 dots

2 dots

3 dots

5 dots

5 dots

2 dots

5 dots

5 dots

5 dots

3 dots

2 dots

3 dots

1 dot

1 dot

1 dot

0 dots

2 dots

1 dot

5 dots

5 dots

5 dots



SUDOKU MAGISCHE JAPANESE SOM

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

Kleur enkele vakjes, zodanig dat gekleurde vakjes elkaar niet horizontaal of verticaal raken. Alle cijfers in de witgebleven vakjes vormen een (meertalig) getal, gelezen van links naar rechts (rij) of van boven naar beneden (kolom). Aanwijzingen buiten het diagram geven de som weer van alle getallen in de betreffende rij of kolom.

Voorbeeld: een rij met de cijfers 123456789 waarin de cijfers 4 en 6 in een gekleurd vakje staan heeft als aanwijzing: $123 + 5 + 789 = 917$.

SUDOKU MAGIC JAPANESE SUMMER

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

Shade some cells, such that shaded cells don't touch each other horizontally or vertically.

All digits in connected unshaded cells form (multi digit) numbers, reading from left to right or top to bottom. Clues outside the grid indicate the sum of all numbers in the corresponding row or column.

For example: a row with digits 123456789 with 4 and 6 in shaded cells would have a clue of $123 + 5 + 789 = 917$.

	610	868		11	148	85	125	430	76
807									
220									
1999									
826									
997									
1170									
190									
102									
2999									





MASTERMIND

De afgelopen week heb ik elke dag het spelletje Wordle gespeeld. Weet jij welke zeven woorden het waren?
De cijfers aan de linkerkant geven aan hoeveel juiste woorden er in die rij staan.
De cijfers aan de rechterkant geven aan hoeveel woorden er onder de juiste dag staan.

MASTERMIND

Last week I played Wordle every day. Do you know which Words I was looking for?
The Numbers on the left show the number of correct Words in that row.
The Numbers on the right show how many Words are beneath the right day.

	maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag	zaterdag	zondag	
3	flank	gruis	gezag	akela	weide	wiens	meest	1
2	wiens	pizza	drink	liefs	komma	blijk	vlieg	0
2	aroma	zonde	appel	worst	liter	gruis	druif	1
2	drink	appel	blijk	weide	motor	vlieg	pizza	2
2	gezag	appel	zonde	liefs	aroma	weide	komma	2
2	flank	liefs	gruis	motor	komma	liter	druif	1
3	vlieg	aroma	akela	blijk	appel	wiens	pizza	0
2	drink	meest	druif	flank	blijk	akela	liter	0

maandag dinsdag woensdag donderdag vrijdag zaterdag zondag

--	--	--	--	--	--	--



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).

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

GRAFFITI

Kleur een aantal vakjes 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 de lengtes aan van aaneengesloten gekleurde vakjes, in de juiste volgorde. Een vraagteken staat voor een enkele reeks gekleurde vakjes. Een asterisk staat voor elk mogelijke aantal gekleurde reeksen, inclusief nul. Een 0 betekent dat er geen enkel gekleurd vakje in de betreffende rij of kolom staat.

GRAFFITI

Shade some cells 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 represent the lengths of the blocks of consecutive shaded cells in the corresponding row or column, in order. A question mark clue stands for a single block of consecutive shaded cells, of any length. An asterisk clue stands for any amount of blocks (including zero!) of shaded cells. A 0 clue means there are no shaded cells in the corresponding row/column.

Clues (Row/Column):

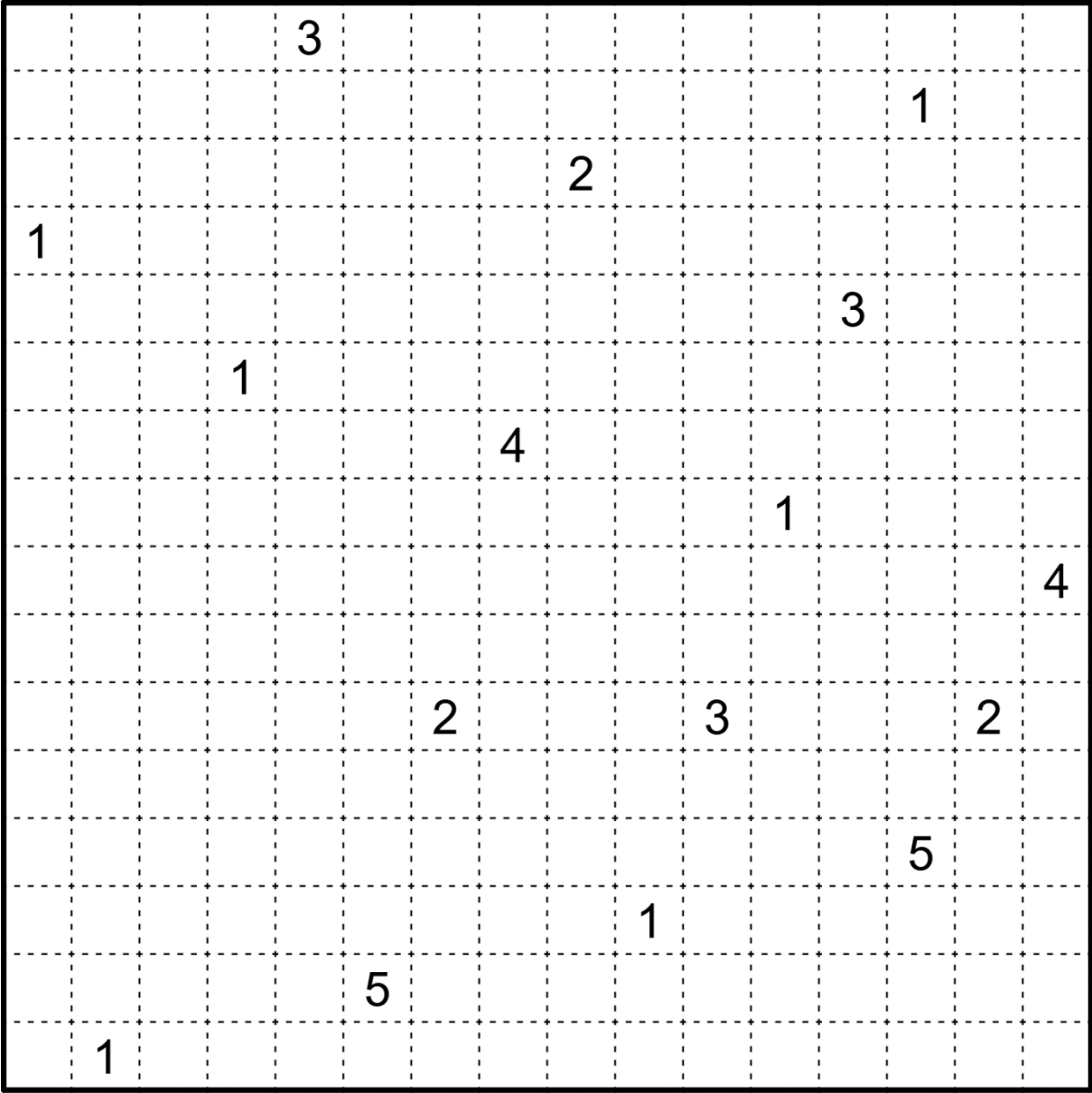


SQUARE JAM

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.

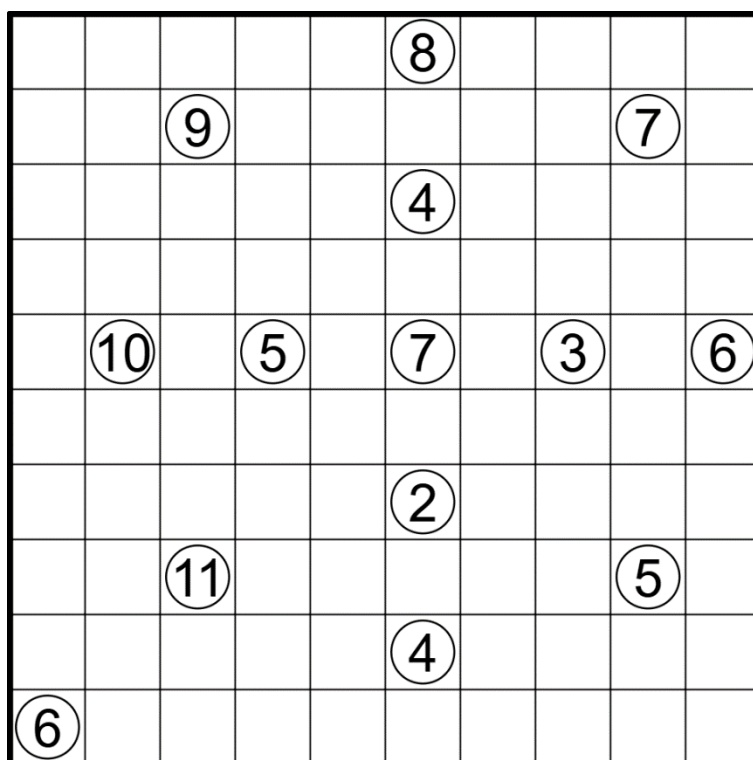


KUROMASU

Kleur een aantal vakjes, die elkaar alleen diagonaal 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 -horizontaal en verticaal- kunnen worden gezien vanuit dat vakje, inclusief dat vakje zelf.

KUROMASU

Shade some cells, that can touch each other only diagonally, such that the remaining white cells form a single group of connected cells. Clues remain white and indicate how many cells can be seen -horizontally and vertically- from that cell, including the cell itself.



OPLOSSINGEN

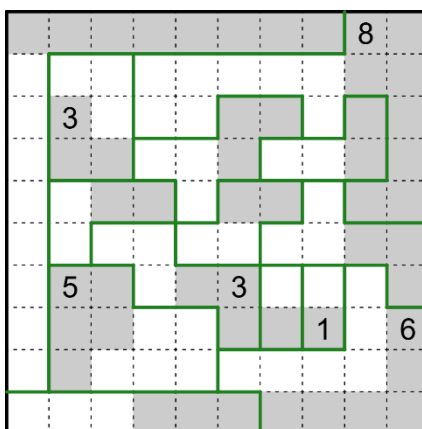
#4062

Sudoku Slowaakse Sommen

9	3	4	6	2	7	5	1	4
6	21	7	5	4	1	2	12	3
2	5	1	3		7	4	6	7
4	6	5		3	2	13	7	1
7	2		1	6	5		3	4
3	1	8	4	7		6	2	5
1	4	3	14		6	7	5	2
5	18	2	7	1	4	3	18	6
12	7	6	2	5	3	1	4	10

#4063

Double Choco



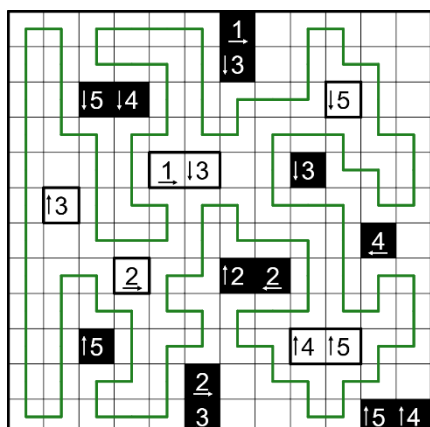
#4064

Sudoku Renban

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

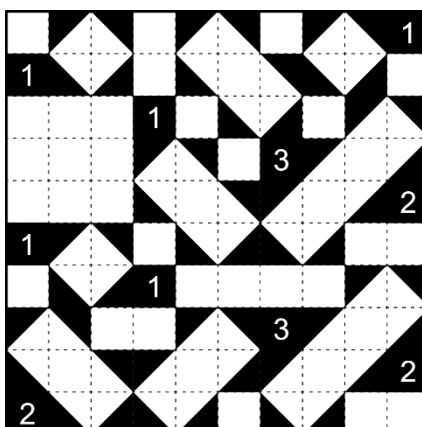
#4065

Kasteelmuur



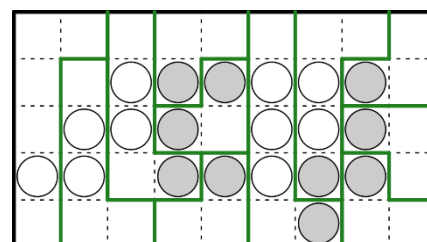
#4066

Shakashaka



#4067

L-labels



#4068

Chocona

5						3		
				4			4	2
		2						
4					6			2
	4						4	3
1		2						

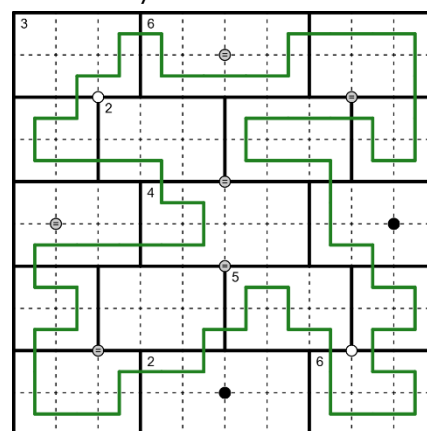
#4069

Sudoku niet opeenvolgend

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

#4070

Country Road Stained Glass



OPLOSSINGEN

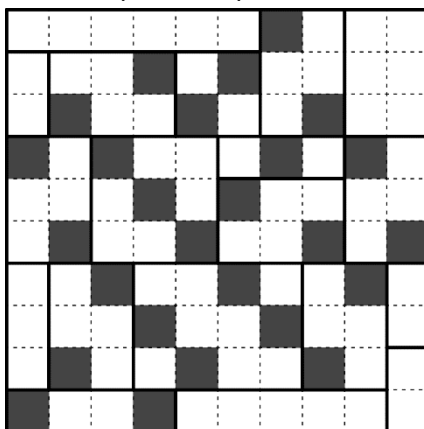
#4071

Sudoku Lunchbox

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

#4072

Heyawake Symmetrie



#4073

Sudoku Pole Position

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

#4074

Halfdomino

	2		6		2	6
2	●		●			●
6	●	●	●	●	●	●
2			●	●	●	●
6	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		
	●	●	●	●		
	●	●	●	●		

#4075

Sudoku Magic Japanese Summer

	610	868	11	148	85	125	430	76
807	5	6	9	4	7	8	2	3
220	8	1	7	3	6	2	9	4
1999	4	3	2	9	1	5	6	7
826	7	5	8	1	3	6	4	9
997	9	2	6	8	5	4	3	1
1170	3	4	1	2	9	7	5	8
190	1	7	5	6	4	9	8	2
102	2	9	3	5	8	1	7	6
2999	6	8	4	7	2	3	1	5

#4076

Mastermind

maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag	zaterdag	zondag
gezag	wiens	zonde	akela	motor	vlieg	druif

#4077

Sudoku Renban

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

#4078

Graffiti

	*		1		*
	6	?	2		1
	?	*	?	?	2
*	2				
2	2	2			
4	2				
*					
*	2	*			
1	*				
*	4	*			
*	1	*			
0					

#4079

Dobbelworp

	6		6		4	4
6	●	●	●	●	●	●
6	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●
	●	●	●	●	●	●

OPLOSSINGEN

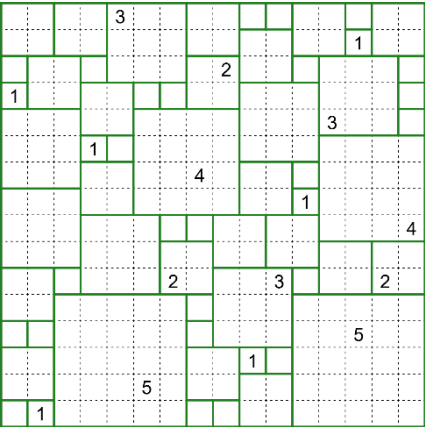
#4080

Sudoku Even X-sommen

	42	10	20		10		?			
22	4	7	8	3	5	9	2	1	6	?
	1	3	5	6	4	2	8	9	7	
	6	2	9	1	7	8	5	4	3	?
	8	1	4	7	3	5	9	6	2	8
18	3	9	6	2	1	4	7	5	8	?
?	7	5	2	9	8	6	1	3	4	?
	9	8	7	5	6	3	4	2	1	
18	5	6	1	4	2	7	3	8	9	
6	2	4	3	8	9	1	6	7	5	28
	?									

#4081

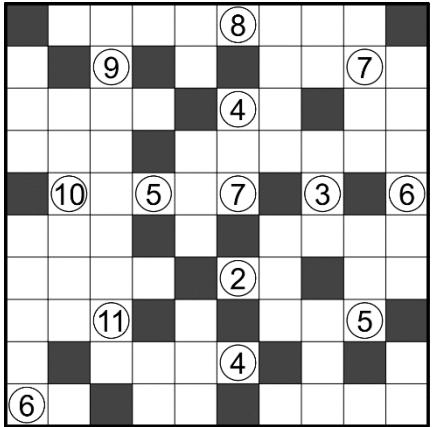
Square Jam



A 10x10 grid puzzle with green borders. Numbers are placed in some cells, and others are empty. The numbers are: Row 1: (1,4)=3, (1,9)=1; Row 2: (2,1)=1, (2,5)=2; Row 3: (3,4)=1, (3,7)=3; Row 4: (4,5)=4, (4,8)=1; Row 5: (5,8)=4; Row 6: (6,4)=2, (6,7)=3, (6,9)=2; Row 7: (7,8)=5; Row 8: (8,4)=1, (8,7)=5; Row 9: (9,1)=1, (9,5)=5.

#4082

Kuromasu



A 10x10 grid puzzle with black and white squares. Numbers are placed in some white squares, and others are empty. The numbers are: Row 1: (1,8)=8; Row 2: (2,2)=9, (2,9)=7; Row 3: (3,5)=4; Row 4: (4,2)=10, (4,3)=5, (4,4)=7, (4,6)=3, (4,9)=6; Row 5: (5,5)=2; Row 6: (6,2)=11, (6,9)=5; Row 7: (7,5)=4; Row 8: (8,1)=6.

#4083

Sudoku 7-8 Zeeslag

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