



Puzzelmagazine

Augustus 2026

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

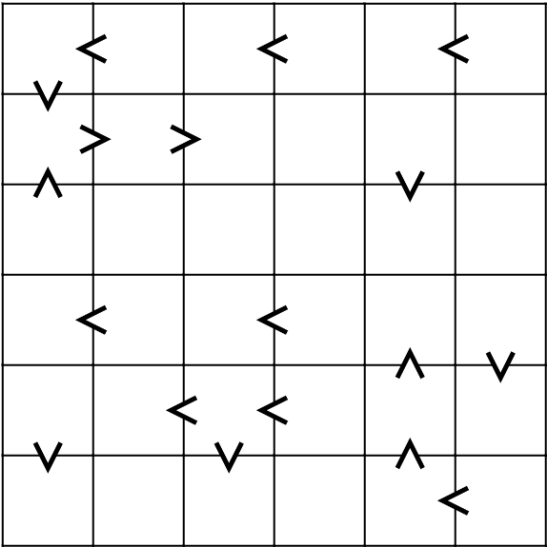
#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4107	Futoshiki	2*	Anneke Grünefeld
#4108	Sudoku - Parity lines	3*	Richard Stolk
#4109	Black-out Domino	3*	Joeri van Eekelen
#4110	Masyu	4*	Robert Beärda
#4111	Sudoku - Paardensprong	5*	Otto Edelenbosch
#4112	Kreek	2*	Anneke Grünefeld
#4113	Slowak sums	3*	Joeri van Eekelen
#4114	Sudoku - Diagonal	3*	Yuk Yee Lee-Au
#4115	Midloop	3*	Arjen Kramer
#4116	Sudoku - Dutch whisper sums	4*	Richard Stolk
#4117	Passagiersschepen	2*	Joeri van Eekelen
#4118	Sudoku - XV	3*	Otto Edelenbosch
#4119	Gelijk of niet	3*	Reinier Schmiermann
#4120	Aqre	4*	Anneke Grünefeld
#4121	Sudoku - Counting Circles	4*	Richard Stolk
#4122	Dagelijks loopje	2*	Joeri van Eekelen
#4123	Sudoku - Killer	3*	Otto Edelenbosch
#4124	Zeeslag mijnenveger	3*	Wilbert Zwart
#4125	Partiti	4*	Tom Groot Kormelink
#4126	Sudoku - Overlappende Matroesjka	4*	Richard Stolk
#4127	Tapa-?	3*	Anneke Grünefeld

FUTOSHIKI

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom in overeenstemming met de groter dan-tekens (>)

FUTOSHIKI

Place the digits 1-6 exactly once in each row and column in accordance with the greater than signs (>)

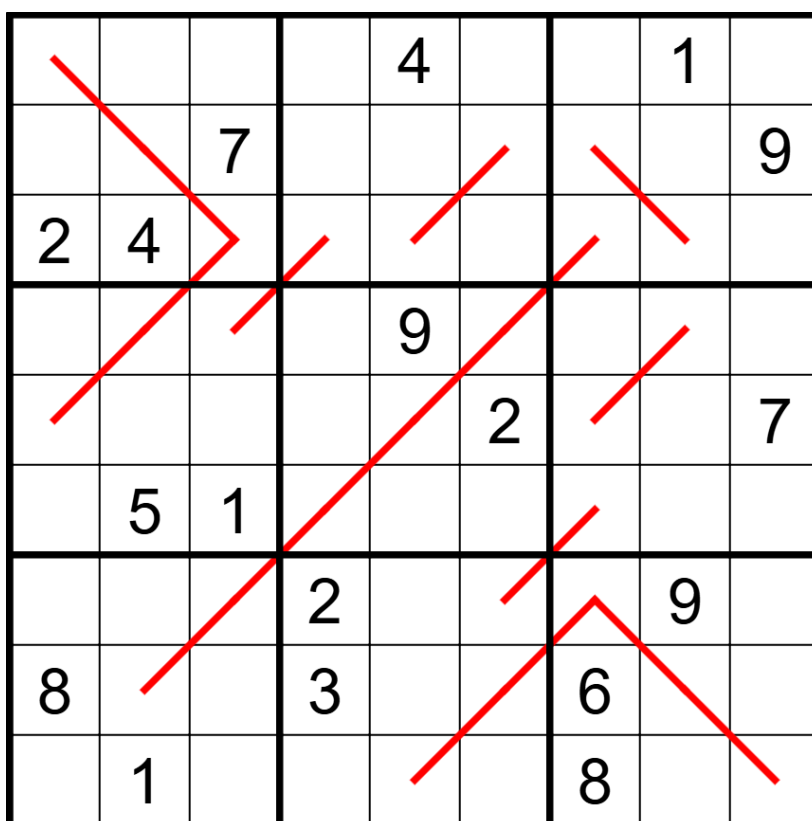


SUDOKU PARITY LINES

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Op elke rode lijn wisselen oneven en even cijfers elkaar af.

SUDOKU PARITY LINES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. On each red parity line digits strictly alternate between odd and even.

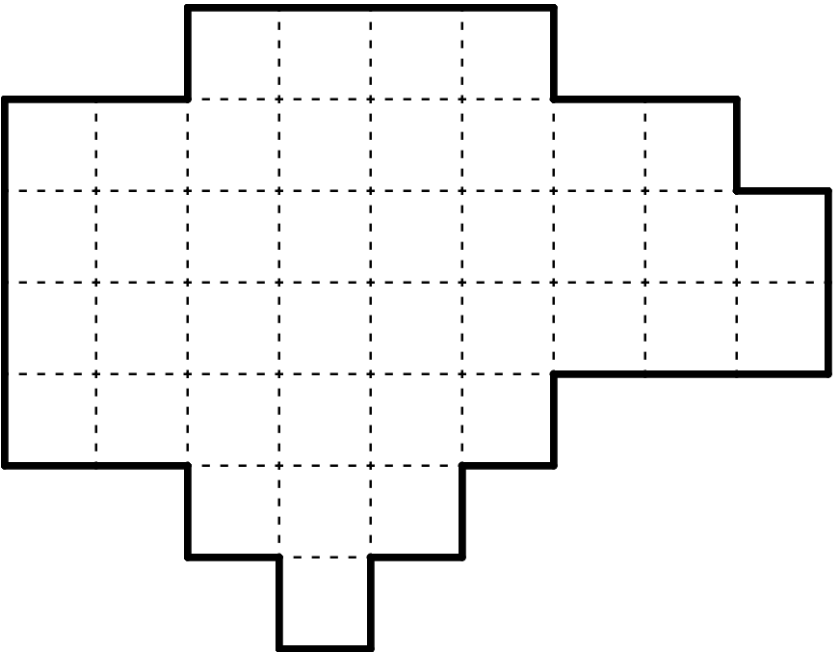


BLACKOUT DOMINO

Plaats de gegeven set dominostenen in het diagram, door de cijfers te plaatsen en de randen in te tekenen, zodanig dat horizontaal of verticaal aangrenzende uiteinden van verschillende stenen dezelfde waarde hebben. Kleur de overgebleven vakjes, waarbij gekleurde vakjes elkaar alleen diagonaal mogen raken, en niet langs de rand van het diagram mogen liggen.

BLACKOUT DOMINO

Place the given set of dominos in the grid by placing the digits and drawing in the edges, such that horizontally or vertically adjacent ends of different dominos have the same value. Shade the remaining cells, where shaded cells can touch each other only diagonally, and can not be situated along the border of the grid.



00			
	11		
02	12		
03	13	23	33
	14	24	34
05	15	25	
06	16		46

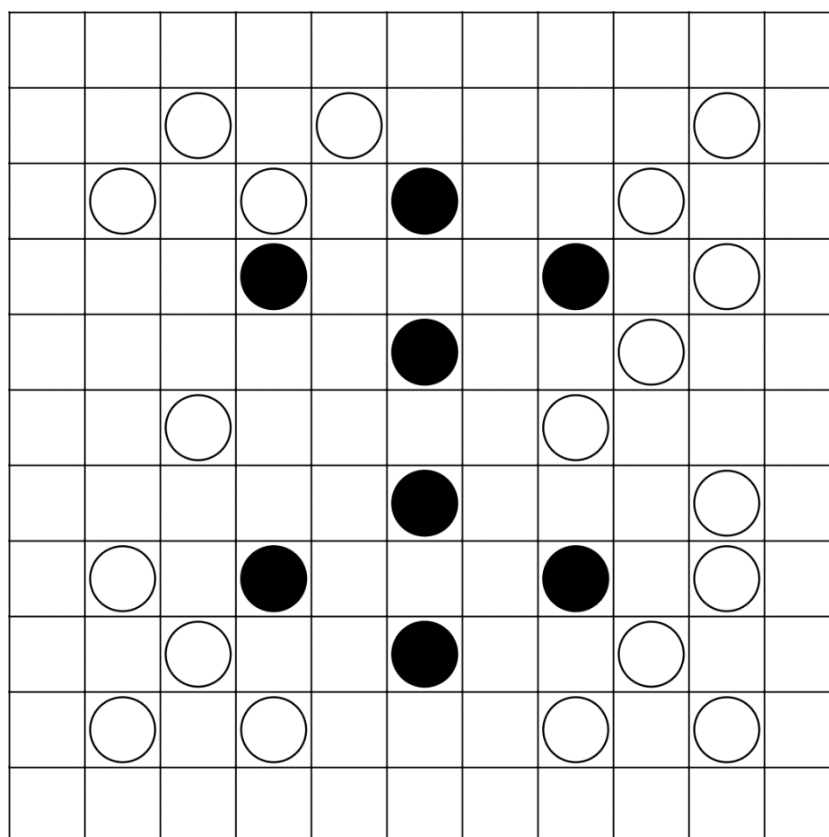


MASYU

Teken door alle cirkels in het diagram een enkele gesloten rondweg, die horizontaal of verticaal loopt. De rondweg maakt een 90° 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 90° bocht in ten minste één van de aangrenzende vakjes.

MASYU

Draw a single closed loop through all circles in the grid by travelling horizontally or vertically. The loop must make a 90° 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 90° turn in at least one of the neighbouring cells.





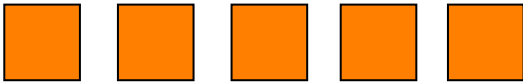
SUDOKU PAARDENSPRONG

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

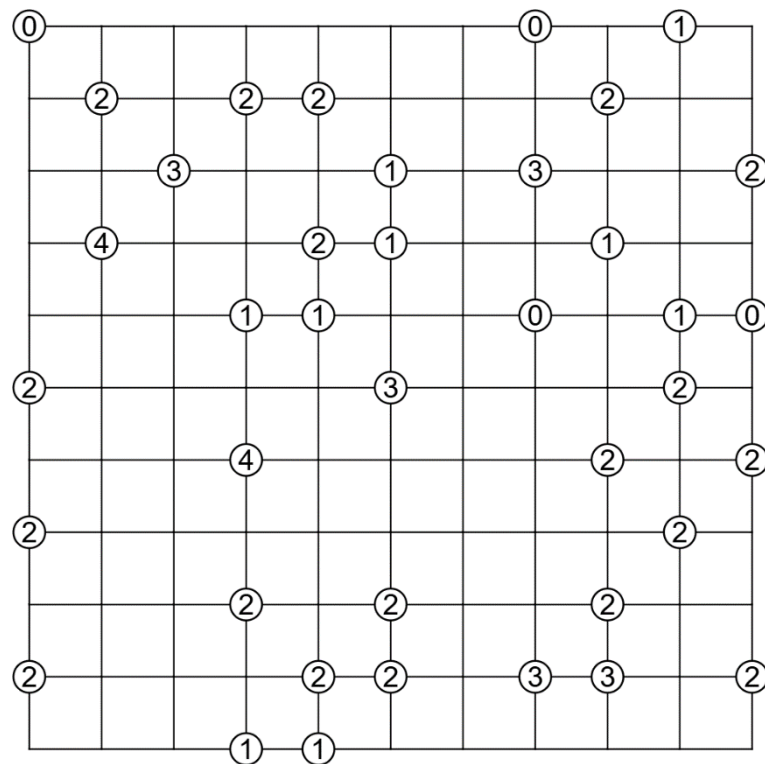


KREEK

Kleur sommige vakjes zodanig dat alle overgebleven witte vakjes (de kreek) orthogonaal met elkaar in verbinding staan. Een cijfer in een rondje geeft aan hoeveel van de omringende vakjes gekleurd moeten worden.

CREEK

Shade some cells, such that all remaining white cells (the creek) are orthogonally connected to each other. A digit in a circle indicates the number of the surrounding cells that must be shaded.



SLOWAAKSE SOMMEN

Plaats cijfers 1-4 in sommige lege vakjes zodat elke rij en kolom elk cijfer één keer bevat (vakjes met aanwijzingen niet meegeteld). Een aanwijzing bestaat uit een getal dat de som aangeeft van de cijfers in de orthogonaal aangrenzende cellen zonder aanwijzing, en enkele cirkeltjes die aangeven hoeveel van de orthogonaal aangrenzende cellen een cijfer bevatten.

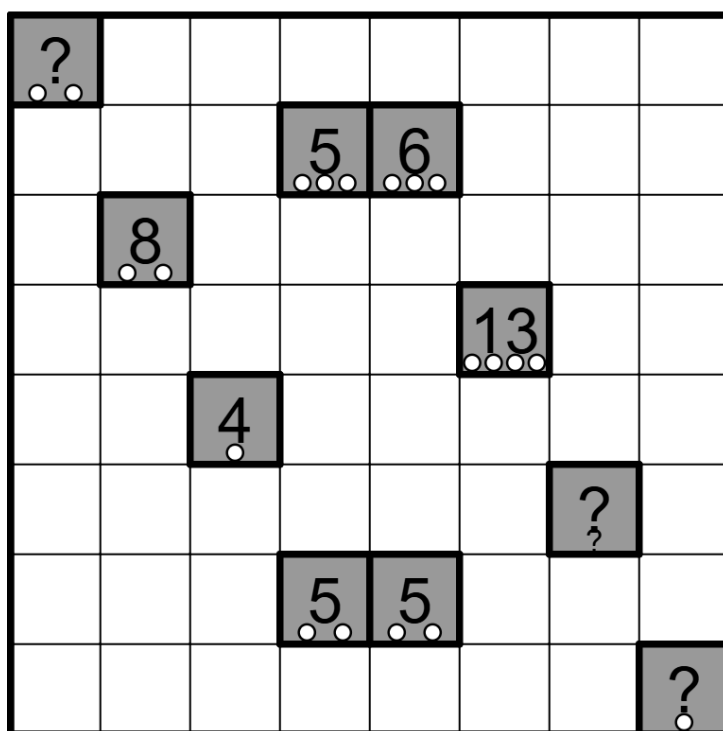
Een vraagteken op de plaats van een getal kan elk positieve getal voorstellen, een vraagteken op de plaats van de cirkeltjes kan elk positieve aantal cirkeltjes voorstellen.

SLOVAK SUMS

Place digits 1-4 into some empty cells so that each row and column contains each digit once (not counting clued cells). A clue contains a number, which represents the sum of the numbers in orthogonally adjacent unclued cells, and some quantity of circles, which represents how many of the orthogonally adjacent unclued cells contain a number.

A question mark clue in the place of a number can mean any positive number. A question mark clue in the place of circles can mean any positive amount of circles.

1-4



12 AUGUSTUS 2026



SUDOKU DIAGONAAL

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

SUDOKU DIAGONAL

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column, 3x3 block as well as both diagonals.

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

By Yuk Yee Lee Au



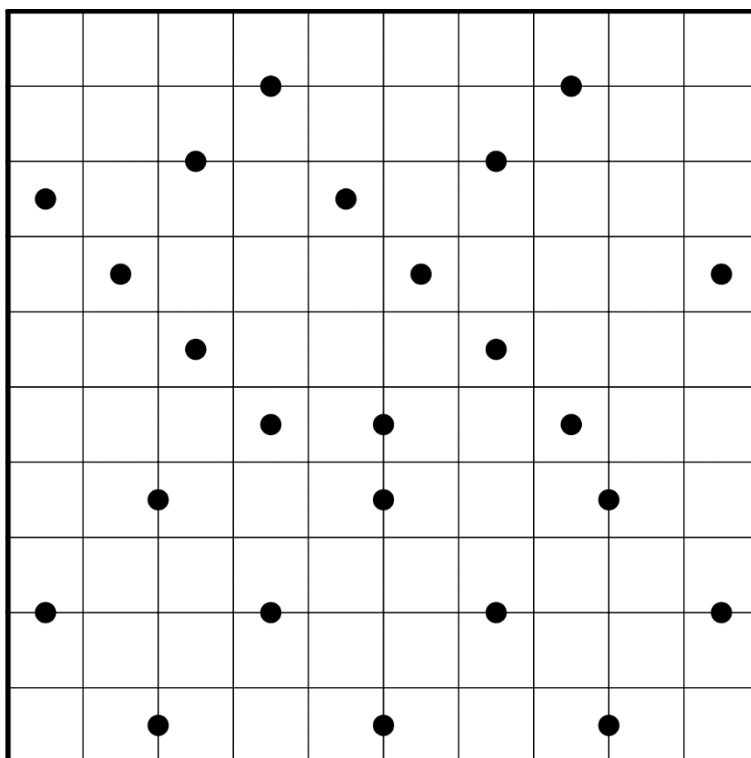
Puzzle ID: #4114

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.



SUDOKU DUTCH WHISPER SUMS

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

Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de eerste N cijfers vanaf die kant. De som omvat alle aaneengesloten cijfers die een onderling verschil van tenminste vier hebben.

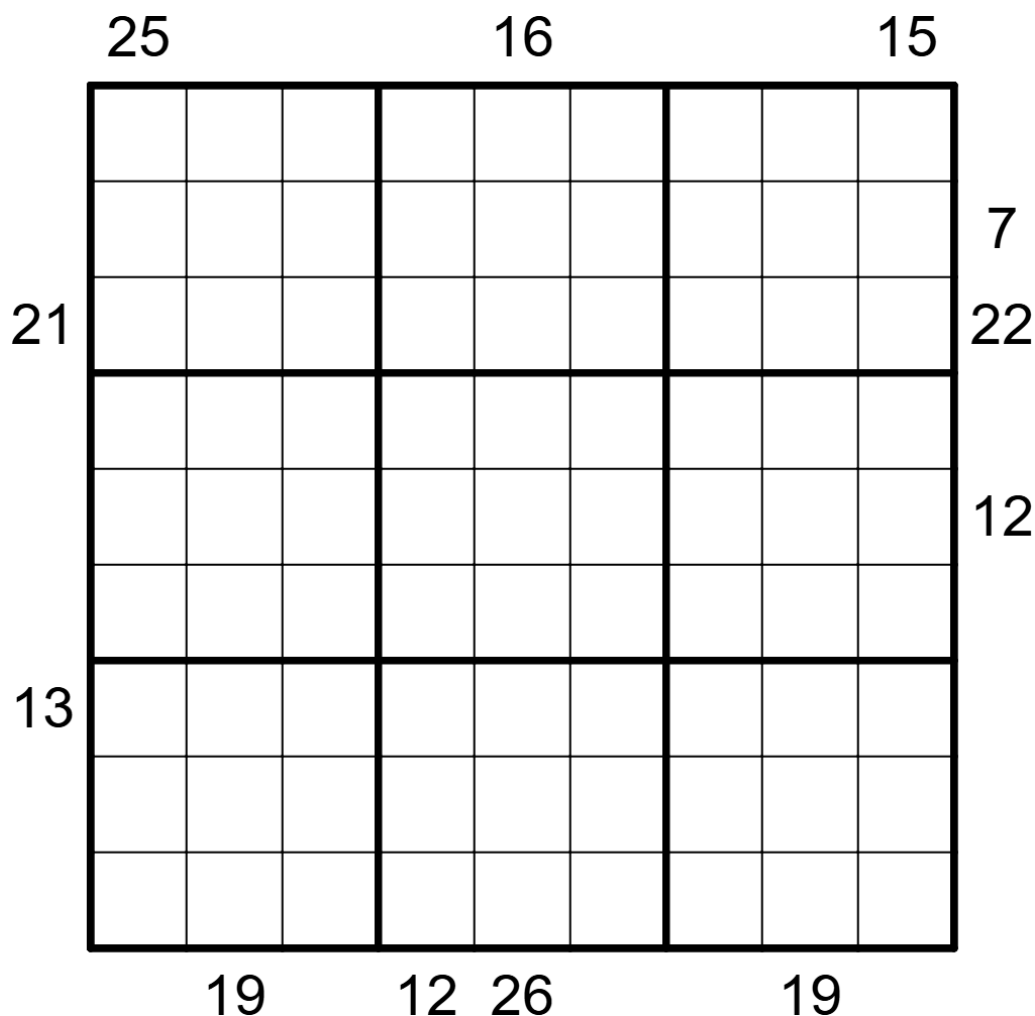
Voorbeeld: als een rij begint met 1845 dan is de aanwijzing $1+8+4=13$. Het verschil tussen 4 en 5 bedraagt minder dan vier.

SUDOKU DUTCH WHISPER SUMS

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

Clues outside the grid indicate the sum of the first N digit(s) from that side. The sum includes all continuously adjacent digits with a difference of at least four.

Example: if a row starts with 1845, the clue is $1+8+4=13$, since 5 breaks the chain of differences of at least four.



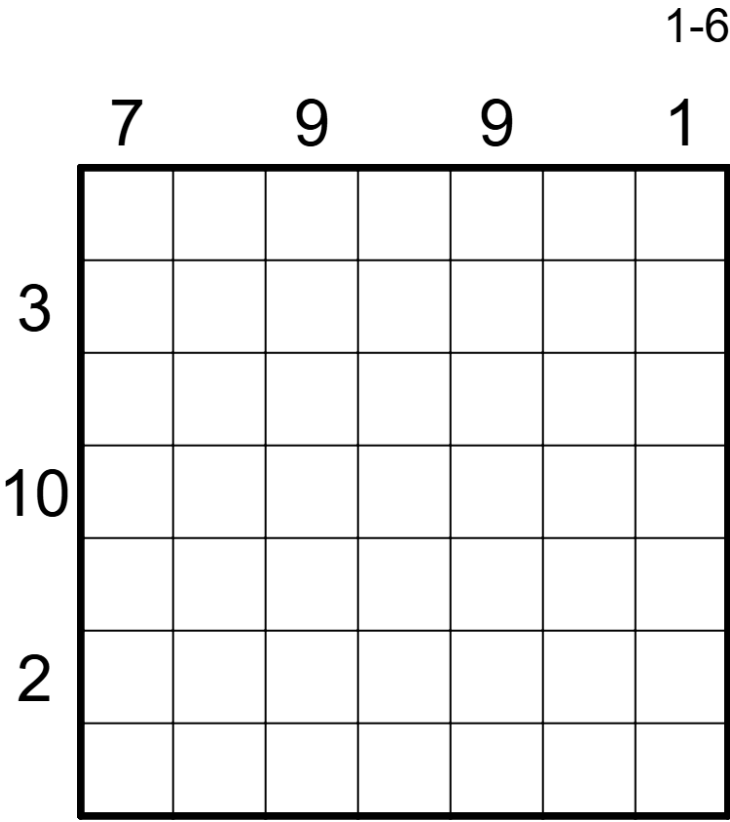


PASSAGIERSSCHEPEN

Plaats zes 1x3 schepen in het diagram zodat geen twee schepen elkaar raken, ook niet diagonaal, en nummer elk schip met een cijfer 1 tot en met 6. Een aanwijzing buiten het diagram geeft de som aan van de cijfers van de schepen die (deels) in de betreffende rij of kolom liggen.

PASSENGER SHIPS

Place six 1x3 ships into the grid so that no two ships are touching, not even diagonally, and assign each one a different number from 1 to 6. A clue outside the grid indicates the sum of the numbers in all of the ships which are at least partially within the corresponding row or column.



SUDOKU XV

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen dat de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 10 is, is dat aangegeven met een X. In alle gevallen dat de som van de cijfers in twee aangrenzende vakjes 5 is, is dat aangegeven met een V.

SUDOKU XV

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All two adjacent cells with digits that sum to 10 are marked with X. All two adjacent cells with digits that sum to 5 are marked with V.

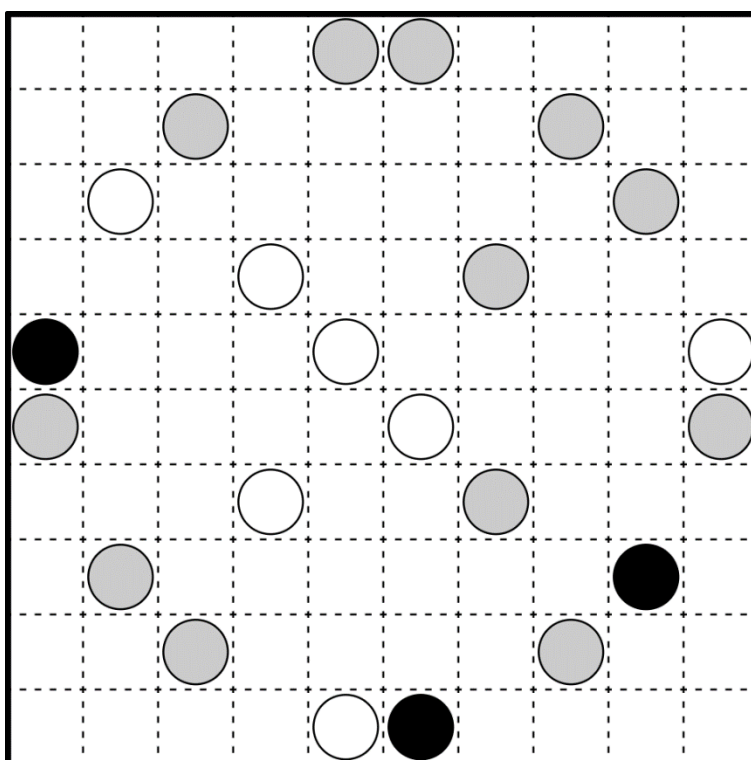
			8				1	
		X						V
		3				4		
	9				8			
X			V	X				
5				7		V		8
							X	
		X		V				
			5				7	

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.

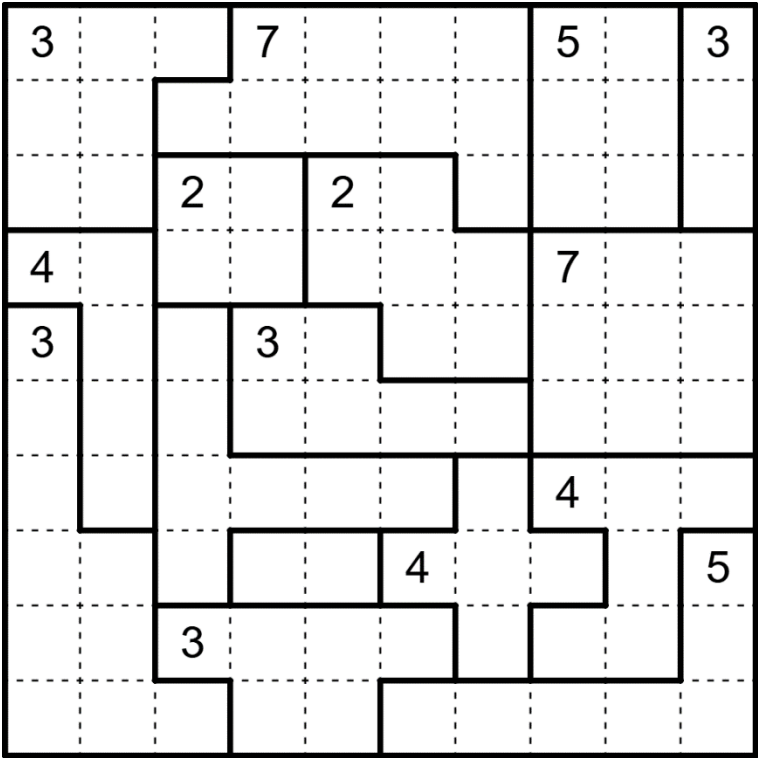


AQRE

Kleur in elk vetomlijnd gebied het aangegeven aantal vakjes, zodanig dat er één aaneengesloten gebied van gekleurde vakjes ontstaat, maar er nergens een reeks van meer dan drie horizontaal of verticaal aangrenzende vakjes ofwel gekleurd ofwel ongekleurd zijn. Hierbij mogen vakjes met aanwijzingen worden gekleurd.

AQRE

Shade the indicated number of cells in each bold outlined region, such that a single group of connected shaded cells is formed, but nowhere a set of more than three horizontally or vertically adjacent cells are either shaded or unshaded. Clue cells may be shaded.



SUDOKU COUNTING CIRCLES

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een omcirkeld cijfer geeft precies aan hoeveel cirkels dat cijfer bevatten.

SUDOKU COUNTING CIRCLES

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. A circled digit indicates exactly how many circles contain that digit.

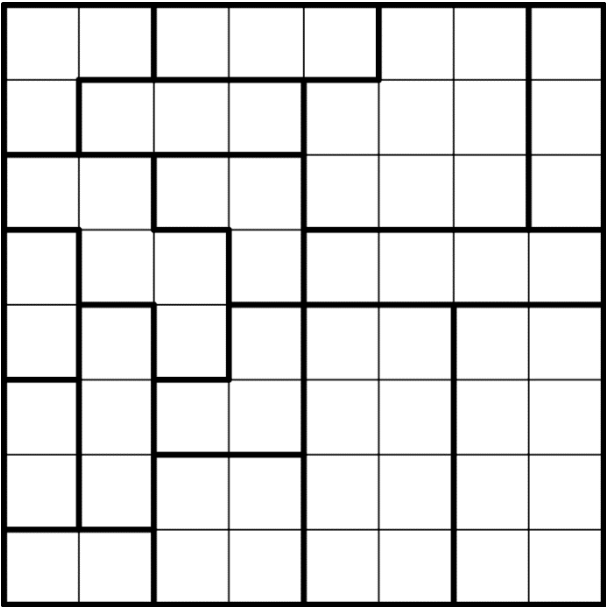
5		4	8			9		
						3		5
2								
	8							
								4
								8
1				5				
7	2				1			9

DAGELIJKS LOOPJE

Teken één enkele gesloten rondweg die eenmaal door alle vakjes van het diagram loopt, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. Bij elk bezoek aan een gebied moet het aantal gebruikte vakjes gelijk zijn. Een aanwijzing in een gebied geeft het aantal gebruikte vakjes aan per bezoek.

DAILY LOOP

Draw a single closed loop that travels once through all cells of the grid, by connecting the centers of adjacent cells. Every visit to a particular region must occupy an equal number of cells. A clue in a region indicates the number of cells occupied each visit.



SUDOKU 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 KILLER

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

11		14		15	8		22	
	8	9				10		
17			23	45	17	19		11
9							7	
15		13			18		16	
	11					8	10	
21	10		19	6	22			11

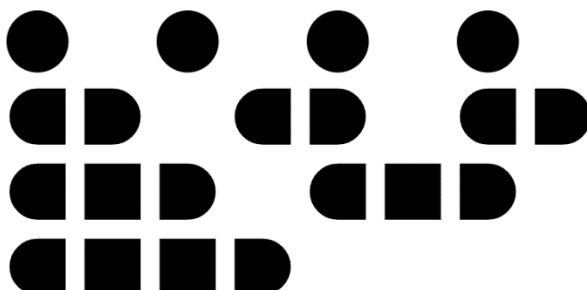
ZEESLAG MIJNENVEGER

Plaats de gegeven vloot in het diagram, waarbij elk scheepssegment de grootte van één vakje heeft. De schepen liggen horizontaal of verticaal en ze raken elkaar nergens, ook niet diagonaal. De aanwijzingen in het diagram geven aan hoeveel scheepsdelen er in de horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzende vakjes te vinden zijn. Vakjes met een aanwijzing kunnen geen scheepsdelen bevatten.

BATTLESHIPS MINESWEEPER

Place the given fleet on the diagram, with each ship segment being one square. The ships are placed horizontally or vertically and do not touch each other anywhere, not even diagonally. The clues in the diagram indicate how many ship parts can be found in the horizontally, vertically, or diagonally adjacent squares. Squares with a clue cannot contain any ship parts.

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



PARTITI

Plaats één of meer van de cijfers 1-9 in elk vakje, zodanig dat het getal, dat linksboven in sommige vakjes staat, de som weergeeft van de in dat vakje ingevulde cijfer(s). Gelijke cijfers komen in geen enkel omringend vakje voor, ook niet diagonaal.

PARTITI

Place one or more of the digits 1-9 in each cell, such that the number in the top left corner of some of the cells is the sum of the digit(s) placed in that cell. Equal digits occur in none of the surrounding cells, not even diagonally.

30		27		4		10	2
	10	1		15		26	4
7	7	4		12		6	
12		2		10		16	
	16		10		11		16
7	6	6					16
10	10	6	30	9	15		
10	11				13		38

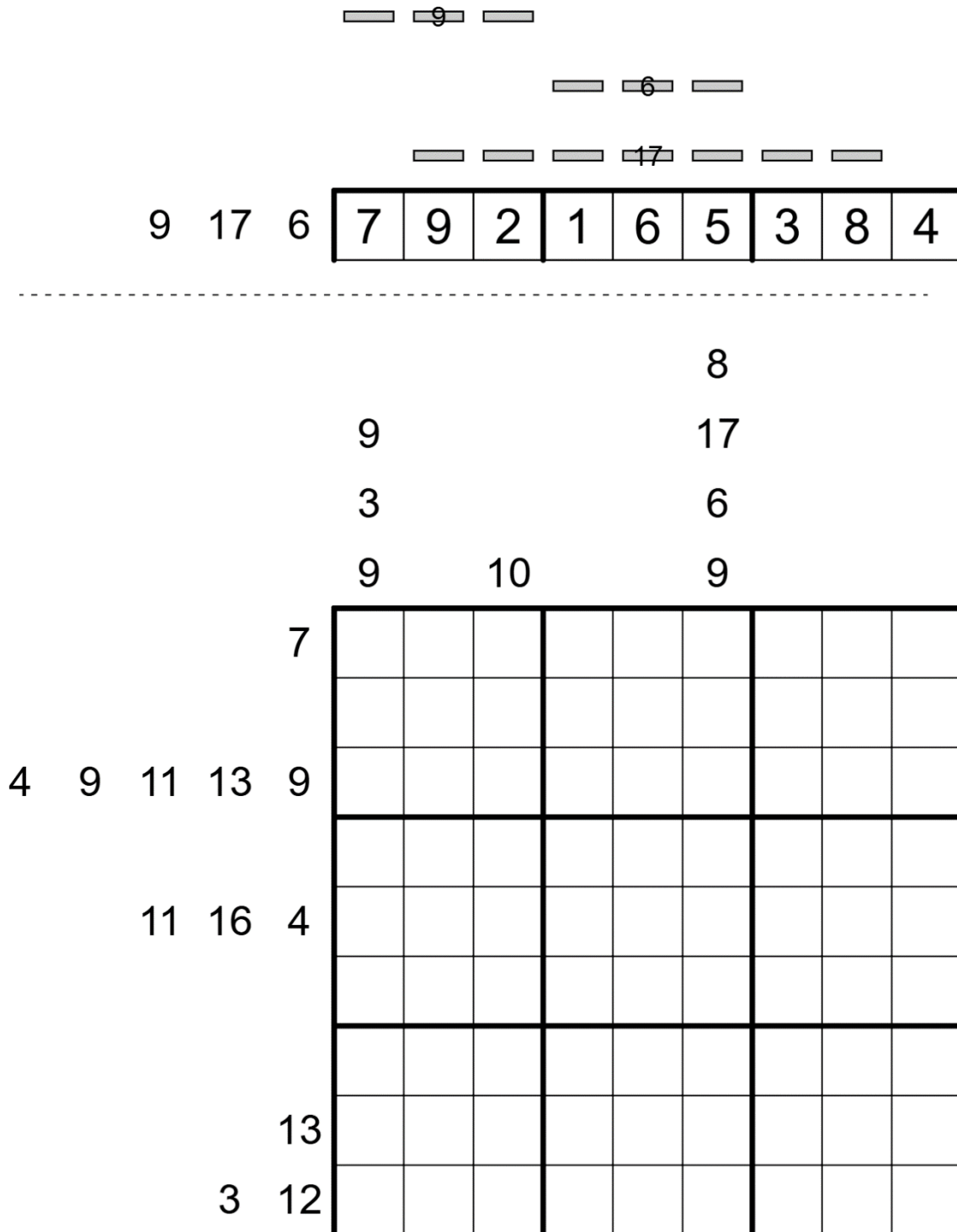


SUDOKU OVERLAPPENDE MATROESJKA

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven een sandwich aan, waarbij zowel de twee cijfers die de 'korst' vormen als de gesandwichte cijfers er tussenin de gegeven som hebben. De sandwiches staan in dezelfde volgorde als de aanwijzingen buiten het diagram.

SUDOKU OVERLAPPING MATRYOSHKA

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate a sandwich where the two crust digits sum to the clue and so do the digits that are sandwiched between the crust digits. Sandwiches appear in the grid in the same order as the clues outside the grid.



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. Een vraagteken kan elk willekeurig cijfer 1-8 voorstellen.

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. A question mark may represent any digit 1-8.

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



OPLOSSINGEN

#4107

Futoshiki

5	<	6	2	<	3	1	<	4
3	>	2	>	1	4	6	5	
4	3	6	2	5	1			
1	<	4	5	<	6	2	3	
6	1	<	4	<	5	3	2	
2	5	3	1	4	<	6		

#4108

Sudoku - Parity lines

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

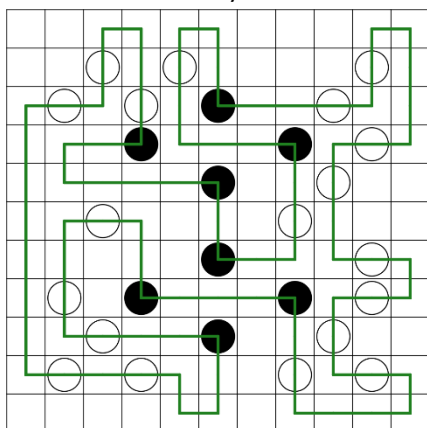
#4109

Black-out Domino

0	5	5	2					
3	3		5		2	3	3	
3	3	1	1	1	2		0	0
4		1	1		2	2	0	0
4	1	1		4	4			
				6	6	6		
				0				

#4110

Masyu



#4111

Sudoku - Paardensprong

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

#4112

Kreek

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

#4113

Slowak sums

1-4

?	3		1	4		2		
3	4	2	5	6	1			
4	8		2	1	3			
			3	2	13	4	1	
2		4			4	1	3	
	1	4		3		?	2	
		1	5	5	2	3	4	
1	2	3	4					?

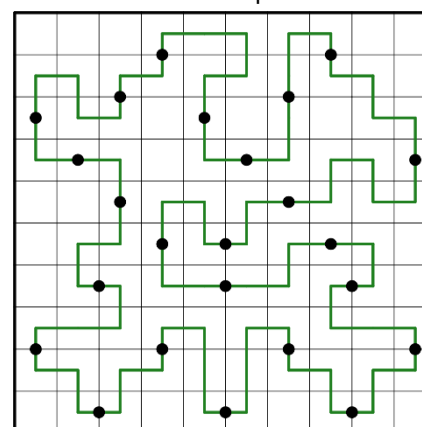
#4114

Sudoku - Diagonal

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

#4115

Midloop



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



OPLOSSINGEN

#4125

Partiti

³⁰ 35679	4	²⁷ 5679	4	⁴ 13	2	¹⁰ 19	² 2
1	¹⁰ 28	¹ 1	2	¹⁵ 78	4	²⁶ 5678	⁴ 4
⁷ 34	⁷ 7	⁴ 4	9	¹² 156	9	⁶ 123	9
¹² 156	8	² 2	8	¹⁰ 37	8	¹⁶ 457	8
7	¹⁶ 349	7	¹⁰ 46	5	¹¹ 29	3	¹⁶ 169
⁷ 25	⁶ 6	⁶ 15	3	1	7	8	¹⁶ 457
¹⁰ 19	¹⁰ 37	⁶ 24	³⁰ 6789	⁹ 45	¹⁵ 69	1	2
¹⁰ 28	¹¹ 56	1	3	1	¹³ 238	4	³⁸ 356789

#4126

Sudoku-Overlappende Matroesjka

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

#4127

Tapa-?

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