



Puzzelmagazine

September 2026

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4128	Sudoku - Paardensprong	3*	Otto Edelenbosch
#4129	Pomoro	3*	Joeri van Eekelen
#4130	Sudoku - Koraal	4*	Richard Stolk
#4131	New Tren	5*	Otto Edelenbosch
#4132	Ice walk	2*	Arjen Kramer
#4133	Sudoku - Pole Position	3*	Yuk Yee Lee-Au
#4134	Futoshiki	3*	Anneke Grünefeld
#4135	Taisho hoshi	4*	Joeri van Eekelen
#4136	Sudoku - Next to N	5*	Richard Stolk
#4137	Number cross	2*	Joeri van Eekelen
#4138	Sudoku - Encaged 4	2*	Richard Stolk
#4139	Vama	3*	Arjen Kramer
#4140	Sterrenslag	3*	Otto Edelenbosch
#4141	Sudoku - Star Product	4*	Wilbert Zwart
#4142	Canal View	2*	Joeri van Eekelen
#4143	Water walk	3*	Reinier Schmiermann
#4144	Sudoku - Paardensprong	4*	Yuk Yee Lee-Au
#4145	Sterrenslag tilt	4*	Joeri van Eekelen
#4146	Sudoku - Hitpoints	4*	Richard Stolk
#4147	Kreek	2*	Reinier Schmiermann
#4148	Halfdomino	3*	Mark Sweep
#4149	Sudoku - Outside Full Rank	4*	Robert Beërda



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.

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

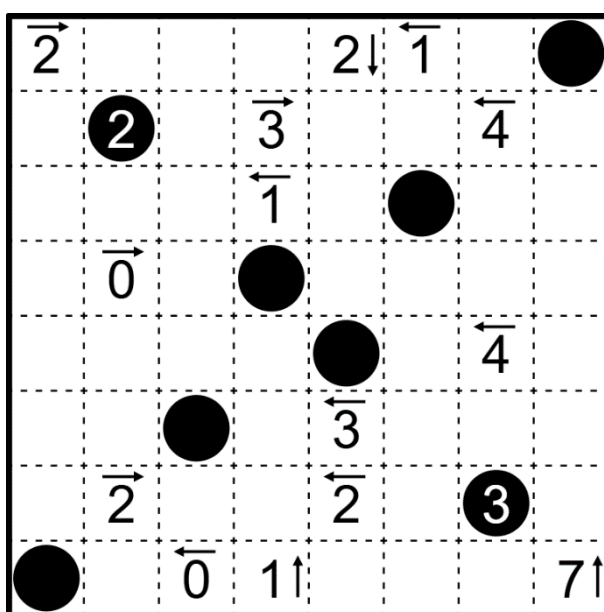


POMORO

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in te tekenen. Elk gebied bevat precies één cirkel. Een aanwijzing in een cirkel geeft het aantal cellen aan in het gebied. Een aanwijzing met een pijl geeft het aantal grenzen aan in rechte lijn in de richting van de pijl. Grenzen moeten twee verschillende gebieden scheiden. De rand van het diagram geldt niet als grens.

POMORO

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Each region contains exactly one circle. A clue in a circle indicates the number of cells in its region. Numbers with arrows represent the amount of region borders that appear in a straight line in the indicated direction. Borders must separate two different regions. The edge of the grid does not count as a border.



SUDOKU KORAAL

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

Kleur een aantal vakjes om één aaneengesloten gebied te vormen (het koraal), zonder dat er witte vakjes worden ingesloten. Nergens ontstaat een oppervlak van 2x2 gekleurde vakjes. De aanwijzingen buiten het diagram geven de sommen aan van afzonderlijke blokken gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom, waarbij er tussen twee blokken gekleurde vakjes ten minste één ongekleurd vakje staat. De aanwijzingen staan in oplopende volgorde, en niet per se in de volgorde in het diagram.

SUDOKU CORAL

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

Shade some cells to create a single group of connected cells (the coral), without enclosing any white cells. No 2x2 area may be fully shaded. Clues outside the grid indicate the sums of separate blocks of shaded cells in the corresponding row or column, where there must be at least one unshaded cell between two blocks of shaded cells. Clues are given in ascending order and not necessarily in the order in which the shaded blocks appear.

			5	5	3		4		6	9
	15	8	7	17		10	9	6	11	
	25	12	8	19	5	25	28	11	11	

19	19									
10	10	21								
2	3	5	6							
	9	15								
2	4	21								
8	9	22								
4	7	7								
	2	19								
2	10	23								

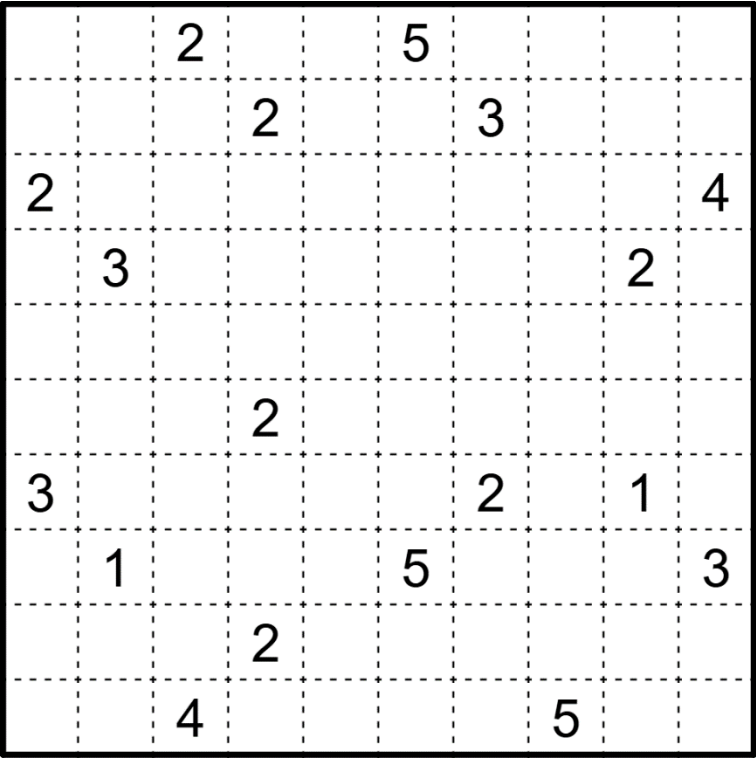


NEW TREN

Bepaal de locatie van een aantal blokken in het diagram, die elk zijn aangegeven met één van de aanwijzingen, zodanig dat alle overgebleven lege vakjes één aaneengesloten gebied vormen. Blokken hebben een grootte van 1x2 of 1x3 vakjes, en kunnen elkaar niet overlappen. Een aanwijzing geeft het aantal verschuivingen aan dat een geheel blok kan maken in zijn lengterichting, totdat hij een ander blok of de rand van het diagram bereikt.

NEW TREN

Locate some blocks in the grid, each of which is indicated by one of the given clues, such that all remaining empty cells create a single group of connected cells. Blocks can have a size of either 1x2 or 1x3 cells, and they cannot overlap each other. A clue indicates the number of movements of the entire block in its longitudinal direction, until it reaches another block or the grid border.

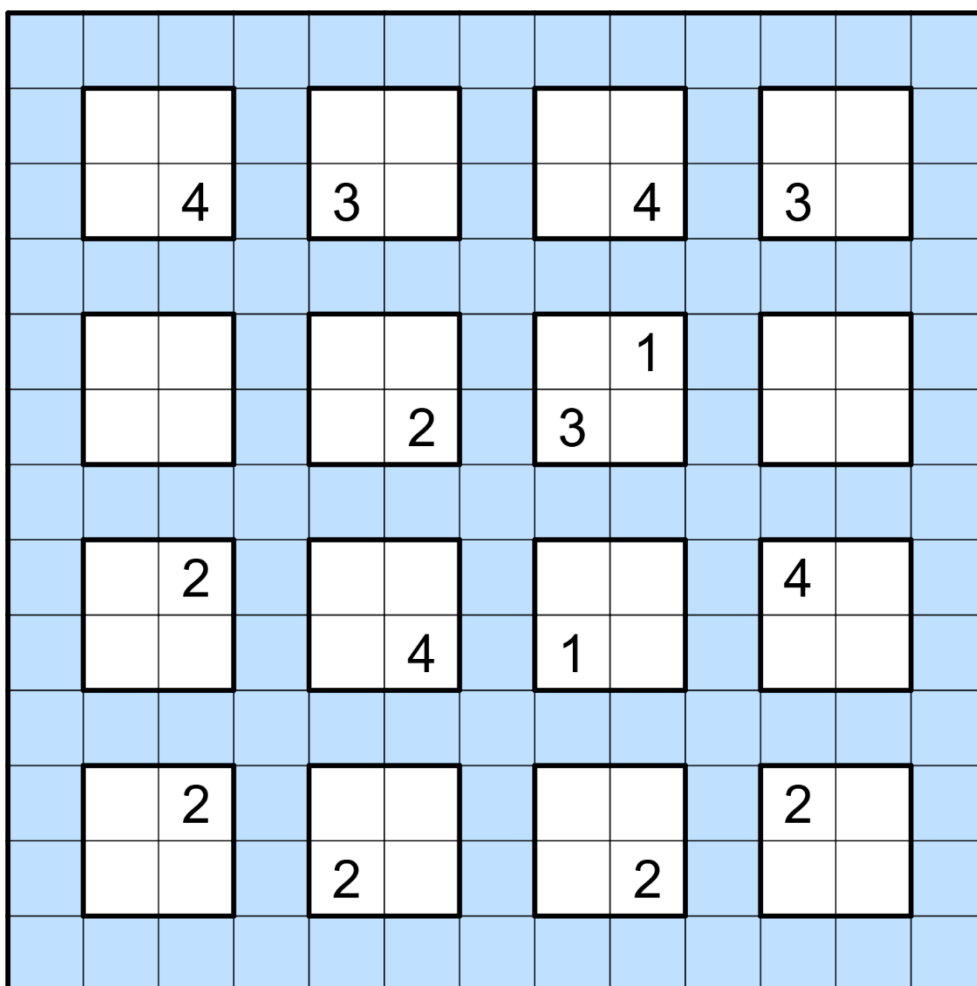


ICE WALK

Teken één enkele gesloten rondweg in het diagram, door de middelpunten van aangrenzende vakjes te verbinden. In witte vakjes overlapt of kruist de route zichzelf nergens. In de ijzige (blauwe) gebieden maakt de route geen bochten, maar mag de route zichzelf wel kruisen (maar nog altijd niet overlappen). De rondweg gaat door alle vakjes met aanwijzingen heen, waarbij de getallen aangeven hoeveel witte vakjes het betreffende stuk rondweg aandoet tussen twee blauwe vakjes in.

ICE WALK

Draw a single closed loop that travels through the grid, by connecting the centers of adjacent cells. In white cells the route doesn't cross or overlap itself. In the icy (blue) cells the route does not turn, but the route may cross itself (but still not overlap). The loop visits all clue cells, where numbers indicate how many white cells are visited by the corresponding loop segment in between two blue cells.





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.

			6					
			2			3		
	3	4			2	7		
					7			4
			4	3				5
		5	3				7	
						5		2
				2	5		6	

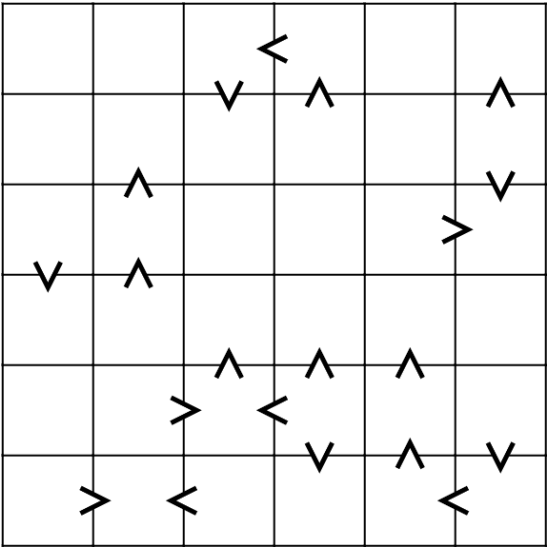


FUTOSHIKI

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 (>).

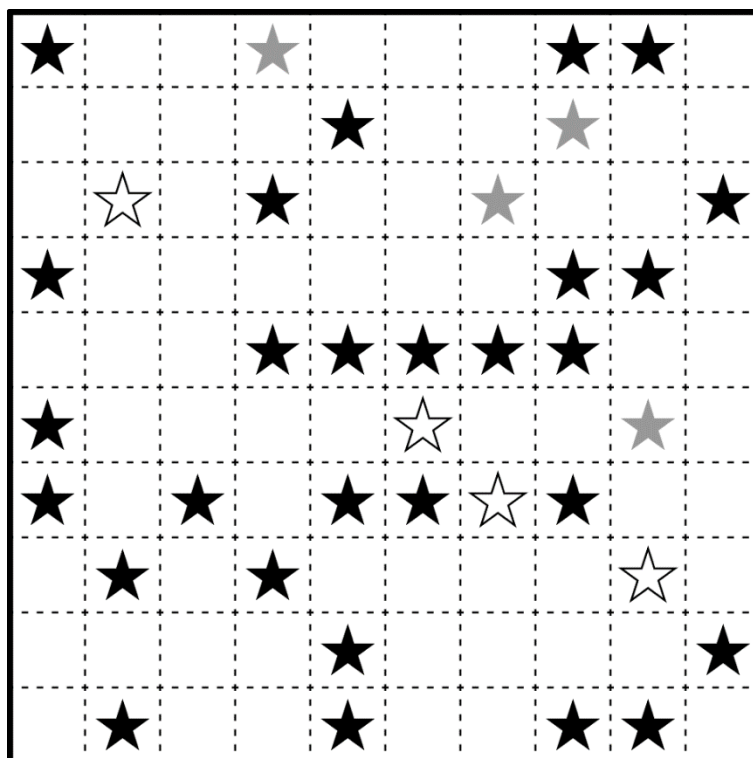


TAISHO HOSHI

Verdeel het diagram in gebieden van horizontaal en/of verticaal verbonden vakjes, door de randen in tekenen. Elk gebied bevat tenminste twee symbolen en is symmetrisch met betrekking tot zijn vorm en zijn inhoud.

TAISHO HOSHI

Divide the grid into regions of horizontally and/or vertically connected cells, by drawing their borders. Each region must contain at least two symbols and have 180° rotational symmetry with regards to its shape and its contents.



NUMBER CROSS

Kleur sommige vakjes. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de getallen in de ongekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom.

NUMBER CROSS

Shade some cells such that each number outside the grid is equal to the sum of the numbers in unshaded cells in the corresponding row or columns.

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

SUDOKU ENCAGED 4

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Elk cijfer 4 mag alleen oneven cijfers als horizontale en verticale buurcijfers hebben.

SUDOKU ENCAGED 4

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Each digit 4 may have only odd digits as its horizontally and vertically neighbours

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

16 SEPTEMBER 2026

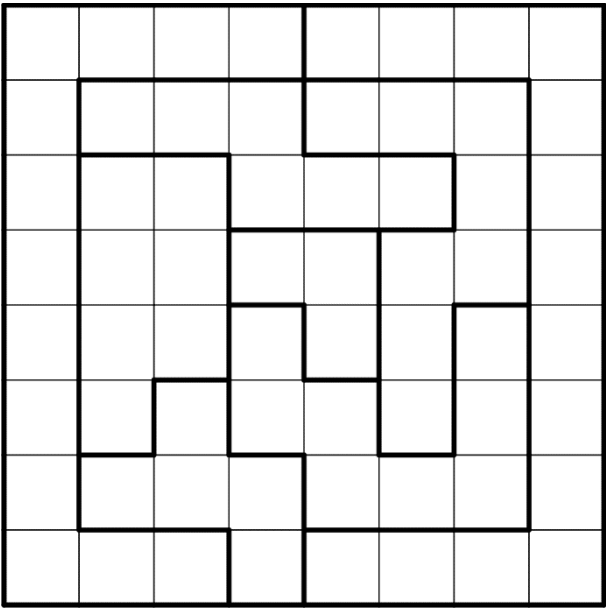


VAMA

Kleur sommige vakjes, zodanig dat iedere rij, kolom en vetomrand gebied precies twee gekleurde vakjes bevat. Alle gekleurde vakjes zijn met elkaar verbonden, orthogonaal of diagonaal.

VAMA

Shade some cells such that each row, column, and outlined region contains exactly two shaded cells, and all shaded cells are connected to one another, orthogonally or diagonally.



By Arjen Kramer



Puzzle ID: #4139

17 SEPTEMBER 2026

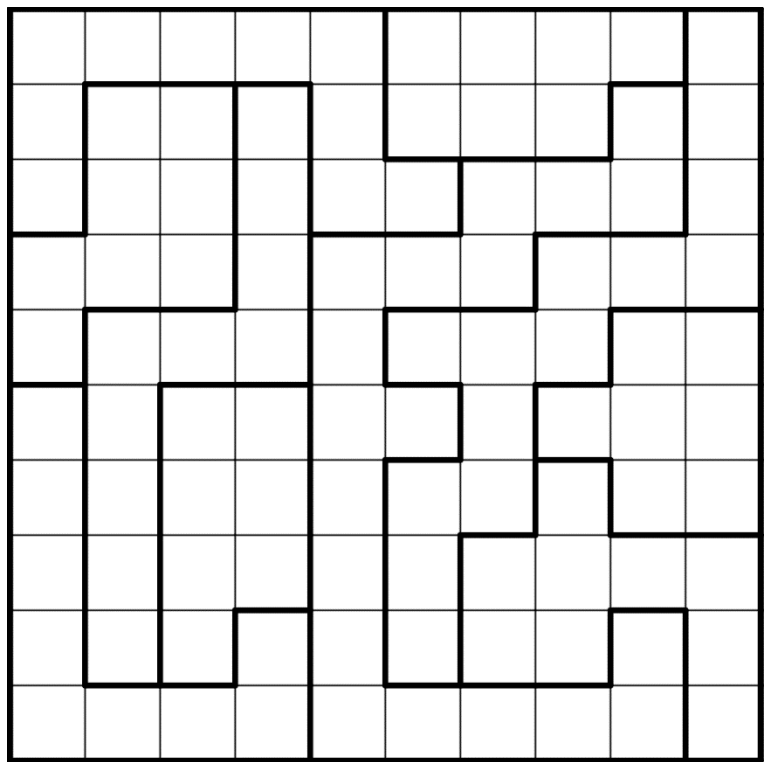


STERRENSLAG

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: #4140

SUDOKU STAR PRODUCT

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram zijn het product van de getallen in de betreffende rij of kolom die gemarkeerd zijn met een ster.

SUDOKU STAR PRODUCT

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Numbers outside the grid are the product of digits in all cells marked with stars in the corresponding row or column.

	336	24	8	18	504	18	12	12	630
6		x				x			
24	x		x					x	
168		x		x					x
54			x		x				x
280	x				x				x
168	x				x		x		
54	x					x		x	
12		x					x		x
24				x				x	

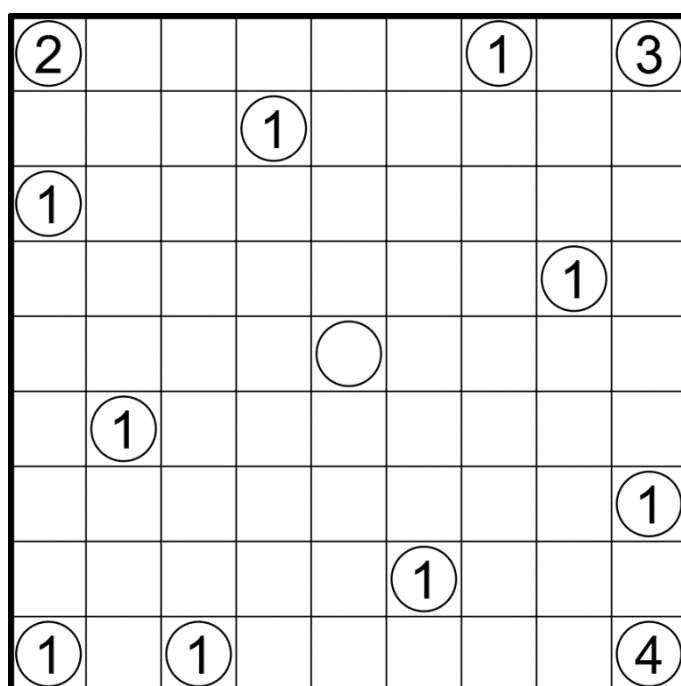


CANAL VIEW

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. Vakjes met aanwijzingen kunnen niet worden gekleurd, en geven aan hoeveel gekleurde vakjes er in totaal in een rechte lijn horizontaal en verticaal aan dat vakje grenzen tot aan het eerste witte vakje of tot de rand van het diagram.

CANAL VIEW

Shade some cells such that all shaded cells are horizontally or vertically connected, but no 2x2 area is fully shaded. Clues cells cannot be shaded and indicate the total number of shaded cells that is connected to that cell in a straight line (horizontally or vertically), up to either the first unshaded cell or the border of the grid.



WATER WALK

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 mag niet door meer dan twee blauwe vakjes achter elkaar heen gaan. De rondweg gaat door alle vakjes met aanwijzingen heen, waarbij de getallen aangeven hoeveel witte vakjes het betreffende stuk rondweg aandoet tussen twee blauwe vakjes in.

WATER WALK

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 may not visit more than two blue cells consecutively. The loop visits all clue cells, where numbers indicate how many white cells are visited by the corresponding loop segment in between two blue cells.

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



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.

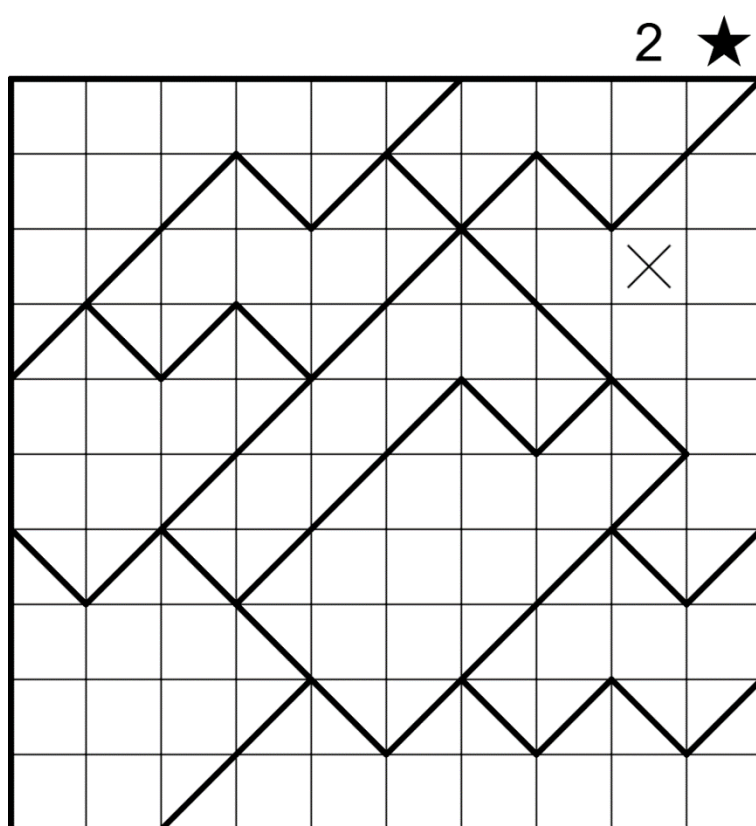
			6					
		6	5			1	2	
	4	3				6		
						7	5	
	5	4			2			
	2	5			8			
	1			6	5			
				2				

STERRENSLAG TILT

Plaats twee sterren ter grootte van één vakje in elke rij, kolom en vetomrand gebied. Als een ster op de grenslijn van een gebied ligt, dan telt deze als een halve ster voor elk van de twee gebieden. Sterren mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Een cel met een kruis bevat geen ster.

STAR BATTLE TILT

Place two stars with the size of one cell in each row, column and bold outlined region. If a star is on a region border, it counts as half a star for each of the two regions. Stars may not touch each other, not even diagonally. A cell with a cross does not contain a star.





SUDOKU HITPOINTS

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van alle cijfers in de betreffende rij of kolom die net zoveel vakjes van de kant staan als het cijfer zelf, gezien vanaf de aanwijzing.

Voorbeeld: 42 | 213456789 | 5 want vanaf links staan alle cijfers 3456789 op de juiste plek en vanaf rechts alleen de 5.

SUDOKU HITPOINTS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Clues outside the grid indicate the sum of all digits in the corresponding row or column that equal their position number from that side.

Example: 42 | 213456789 | 5 since from the left all digits 3456789 equal their position number and from the right only the 5 is in place.

5149

5

12

0

7

9986

11101111



28 SEPTEMBER 2026

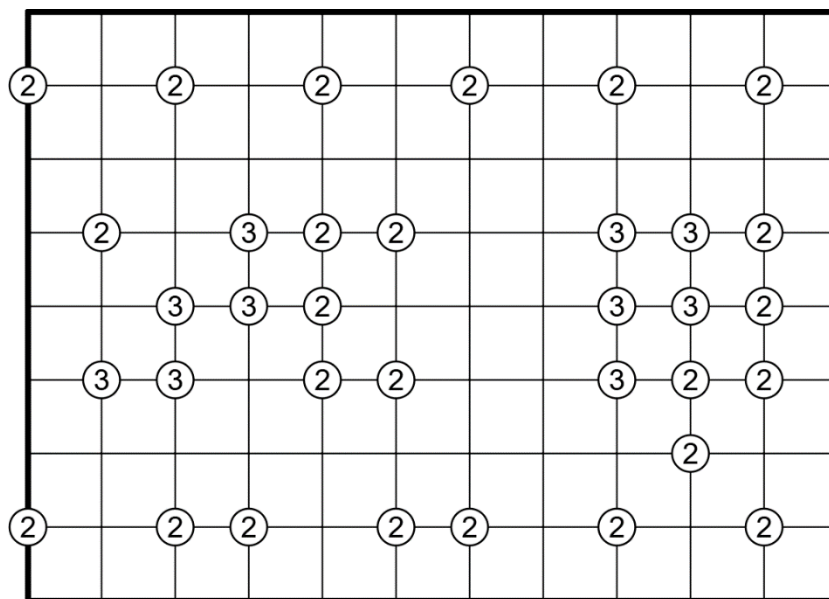


KREEK

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.



By Reinier Schmiermann



Puzzle ID: #4147

29 SEPTEMBER 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

3

2

6

5

4

5

4

3

6

5

4

4

3

2

3

2

1

3

2

1

2

1

0

1

0

0



SUDOKU OUTSIDE FULL RANK

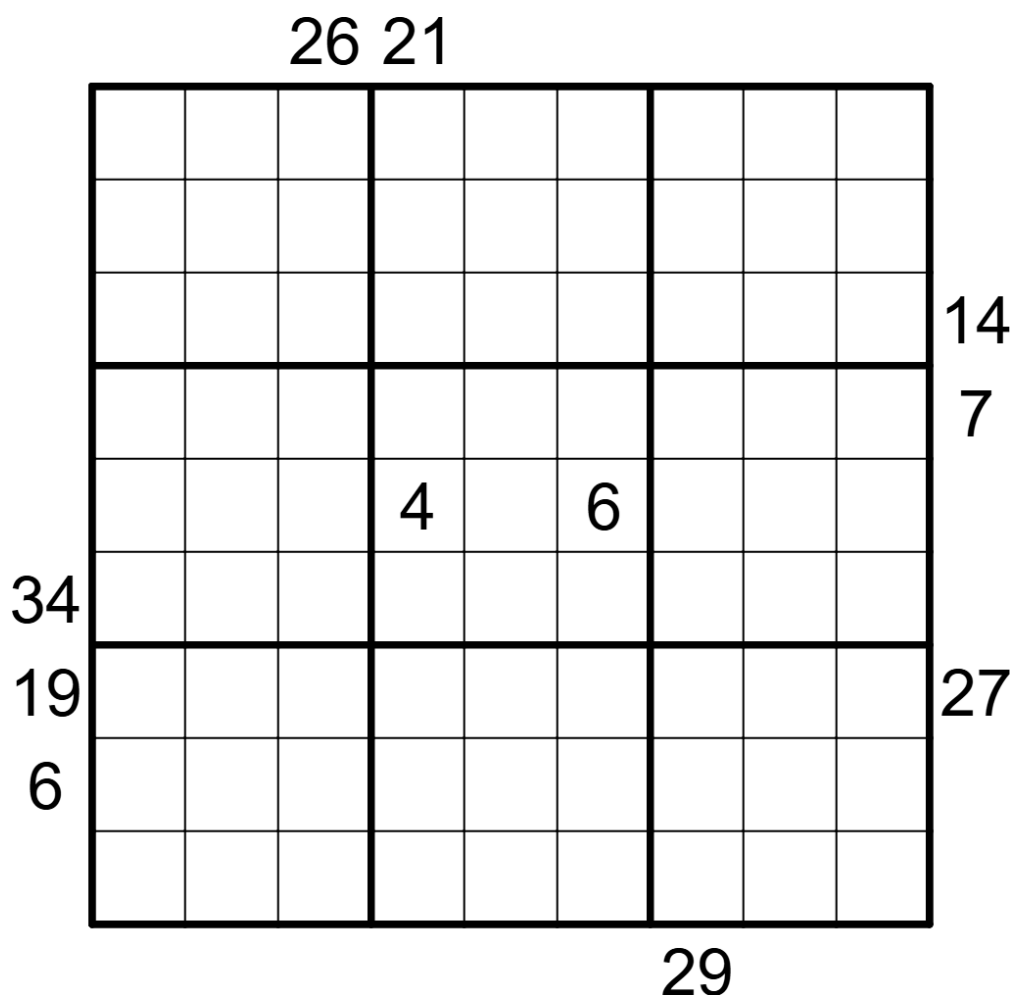
Plaats de getallen 1-9 in elke rij, kolom en 3x3 box. Aanwijzingen buiten het diagram hebben 2 betekenissen:

- Outside: cijfers die de aanwijzing vormen moeten in de eerste 3 cellen vanaf die richting geplaatst worden
- Full Rank: Er zijn 36 negen-cijferige getallen te lezen in de vier mogelijke leesrichtingen. Aan al deze getallen wordt een volgnummer toegewezen in oplopende volgorde van 1 tot en met 36. Een aanwijzing buiten het diagram geeft het volgnummer van het negen-cijferige getal aan in de betreffende leesrichting.

SUDOKU OUTSIDE FULL RANK

Put numbers 1-9 in every row, column and 3x3 box. Clues outside the diagram have a double meaning:

- Outside: Digits forming the clue have to be placed in the first 3 cells from that direction
- Full Rank: There are 36 9-digit numbers (9 in each direction). These numbers are assigned a rank from 1-36 in ascending order. The clue indicates the rank of the 9 digit number in that direction.



OPLOSSINGEN

#4137

Number cross

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

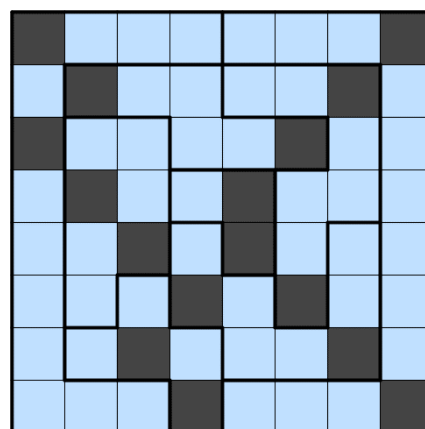
#4138

Sudoku - Encaged 4

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

#4139

Vama



#4140

Sterrenslag

×	×	×	×	★	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

#4141

Sudoku - Star Product

	336	24	8	18	504	18	12	12	630
6	9	×	3	5	7	1	×	2	8
24	×	2	7	×	4	9	6	8	5
168	1	×	8	6	×	3	5	4	9
54	8	5	×	2	4	×	9	6	1
280	×	7	6	1	2	×	8	3	4
168	×	4	9	3	1	×	7	5	×
54	×	6	4	7	5	2	×	9	3
12	3	×	1	9	8	4	7	×	2
24	5	2	8	×	6	3	1	7	×

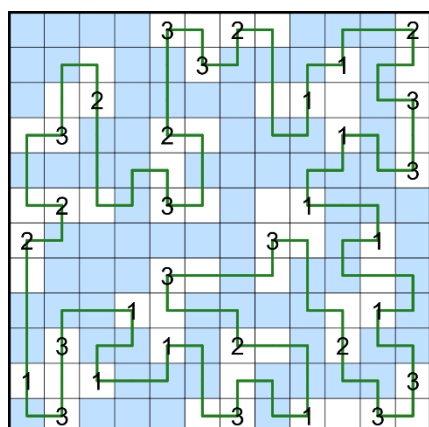
#4142

Canal View

2							1		3
			1						
1									
							1		
1	1								4

#4143

Water walk



#4144

Sudoku - Paardensprong

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

#4145

Sterrenslag tilt

×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

