World Class Puzzles
from The Netherlands

Puzzelmagazine

Oktober 2026

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

#	Puzzel	mhg	Puzzelmaker
#4150	Disorderly loop	3*	Joeri van Eekelen
#4151	Sudoku - In the shadows	4*	Richard Stolk
#4152	Sudoku - Killer	3*	Otto Edelenbosch
#4153	Bosnian road	3*	Arjen Kramer
#4154	Sudoku - Hitpoint Arrows	3*	Richard Stolk
#4155	L-Labels	3*	Joeri van Eekelen
#4156	Sudoku - Paardensprong	5*	Yuk Yee Lee-Au
#4157	Pentopia	2*	Arjen Kramer
#4158	Sudoku - 7-8-Zeeslag	3*	Otto Edelenbosch
#4159	Nanro (Tapa)	3*	Joeri van Eekelen
#4160	Sterrenslag	4*	Anneke Grünefeld
#4161	Sudoku - Fibonacci Lijnen	4*	Richard Stolk
#4162	4 Tetra twists	2*	Arjen Kramer
#4163	Sudoku - Elf Lijnen	3*	Richard Stolk
#4164	Kaisu	3*	Joeri van Eekelen
#4165	Sudoku - Weiqi	4*	Yuk Yee Lee-Au
#4166	Hidato gaten	5*	Otto Edelenbosch
#4167	Square Jam	2*	Otto Edelenbosch
#4168	Pentopia	3*	Arjen Kramer
#4169	Sudoku opeenvolgend	4*	Anneke Grünefeld
#4170	Double Block	4*	Bram de Laat
#4171	Sudoku - Toroidal diagonals	5*	Richard Stolk

1 OKTOBER 2026

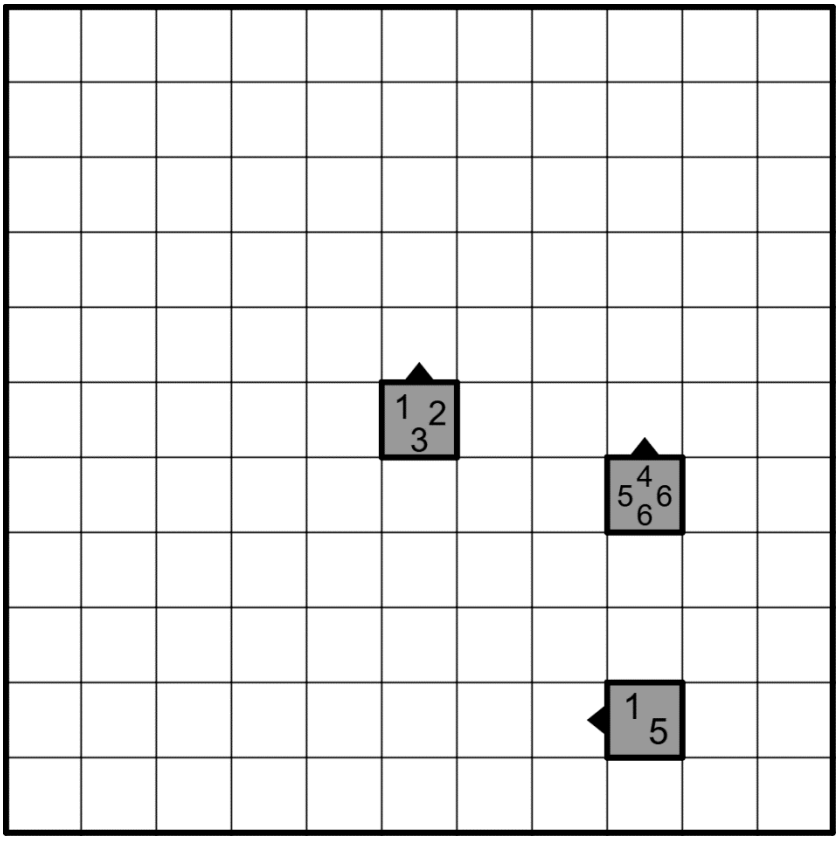
World Class Puzzles
from The Netherlands

DISORDERLY LOOP FULL

Teken één enkele gesloten rondweg door ALLE lege 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 lengte(s) aan van de volgende n lijnstukken van de rondweg, waarbij n het aantal aanwijzingen in het betreffende vakje is, die niet per se in de goede volgorde staan. Het vakje aangrenzend aan het vakje met de aanwijzing in de richting van de pijl bevat het eerste lijnstuk, dat ook in de richting van de pijl loopt.

DISORDERLY LOOP FULL

Draw a single closed loop through ALL empty 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 length(s) of the next n line segments of the loop, where n represents the number of clues in the corresponding clue cell, that are not necessarily given in the right order. The cell adjacent to the clue cell, and in the direction of the arrow, contains the first line segment, which also travels in the direction of the arrow.



By Joeri van Eekelen

Puzzle ID: #4150

© WCPN 2026. All rights reserved.

2 OKTOBER 2026

World Class Puzzles
from The Netherlands

SUDOKU IN DE SCHADUW

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

Kleur precies één vakje in elke rij, kolom en 3x3-blok. De cijfers in de gekleurde vakjes moeten allemaal verschillend zijn. Gekleurde vakjes splitsen de cijfers in hun rij/kolom in twee sets; links/rechts of boven/beneden, elk met hun eigen som. Aanwijzingen buiten het diagram geven de relatie tussen deze twee sommen weer, vanaf de kant waar de aanwijzing is geplaatst.

Voorbeeld: 4x betekent dat de som vóór het gekleurde vakje vier keer zo groot is als de som erna.

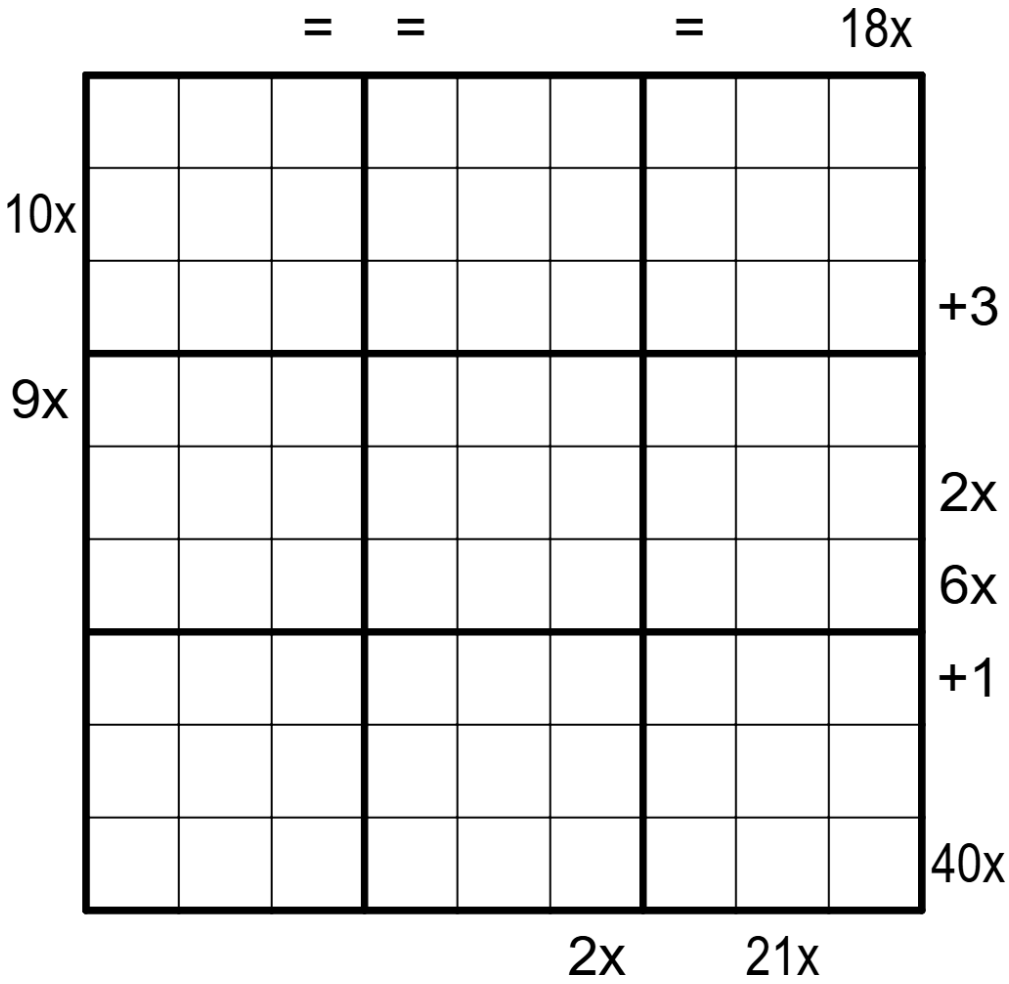
10+ betekent dat de som vóór het gekleurde vakje 10 hoger is dan de som erna, gezien vanaf de aanwijzing.

SUDOKU IN DE SHADOW

Apply classic sudoku rules.

Shade exactly one cell in each row, column and box. The digits in shaded cells must be all different. Shaded cells divide their row/column in two sets of digits on their left and right or above and below, both with their own sum. Clues outside the grid indicate the relationships between the sums in the corresponding row or column from the side the clue is placed.

E.g. 4x indicates that sum before the shaded cell is four times as large as the sum behind it. +10 indicates that the sum before the shaded cell is 10 larger than the sum behind it.



By Richard Stolk

Puzzle ID: #4151

© WCPN 2026. All rights reserved.

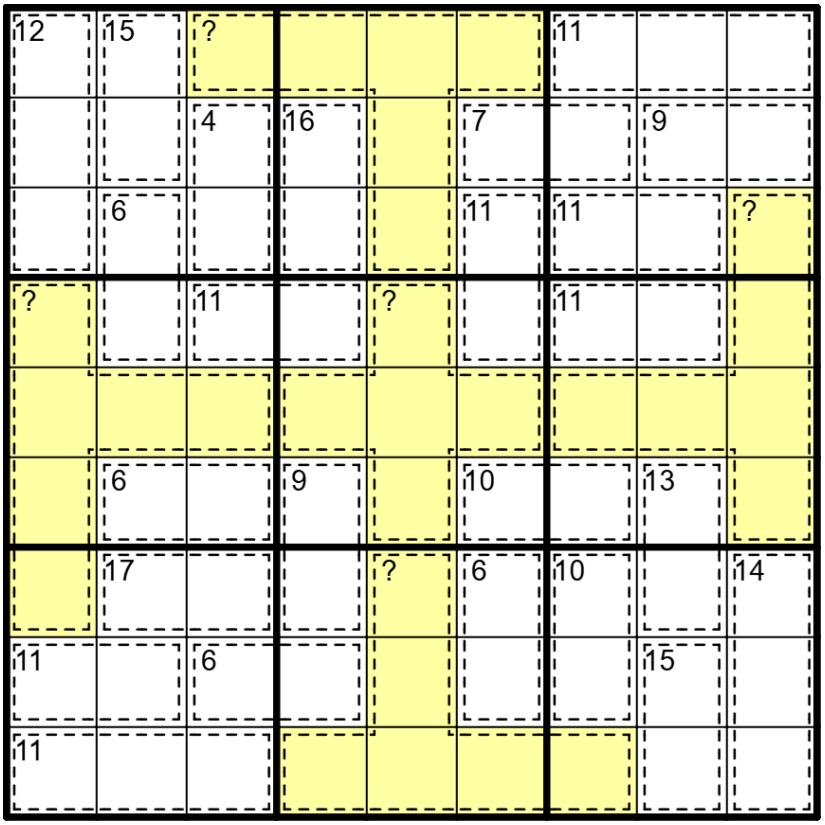
5 OKTOBER 2026

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.



By Otto Edelenbosch

Puzzle ID: #4152

© WCPN 2026. All rights reserved.

6 OKTOBER 2026

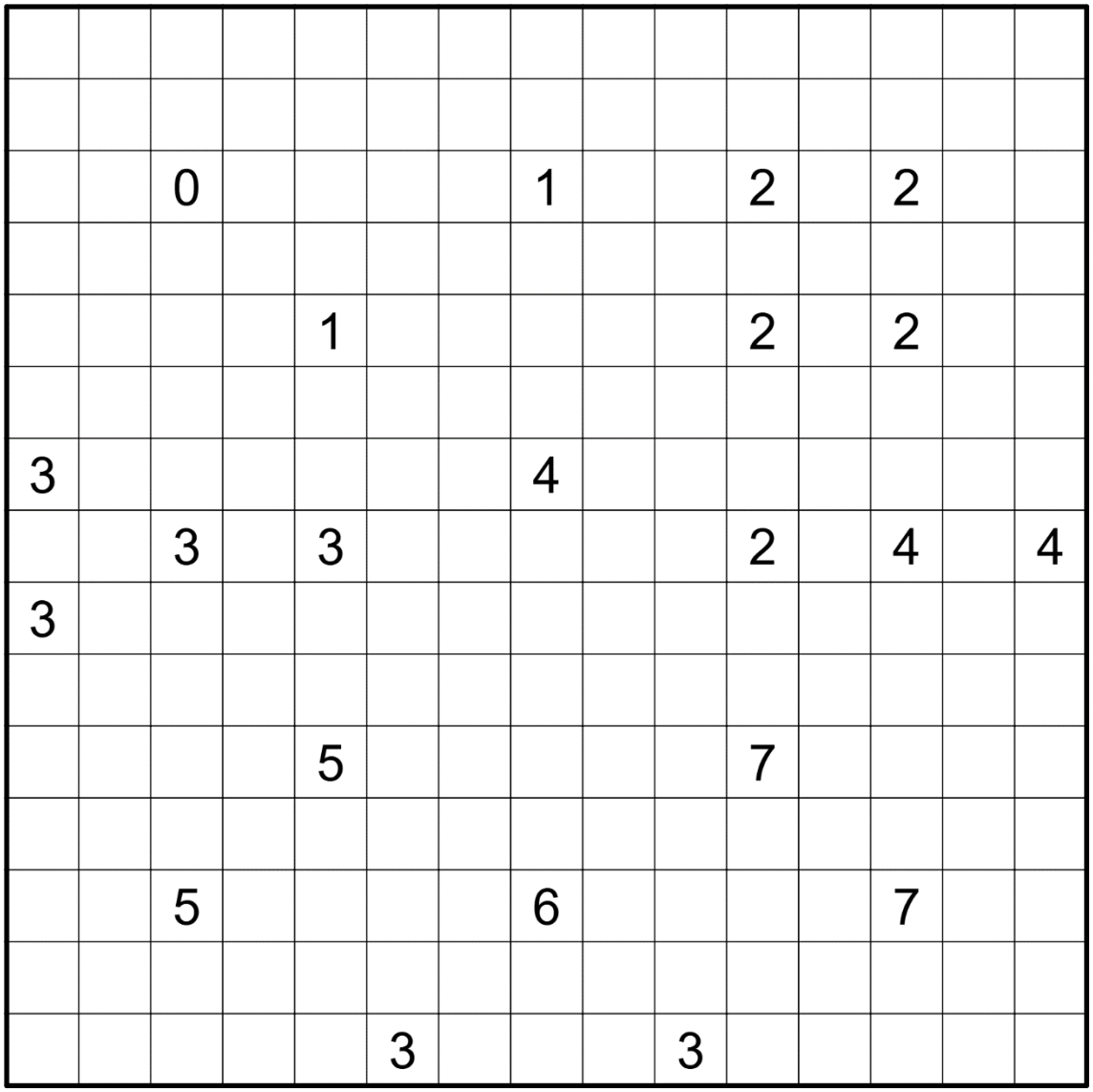
World Class Puzzles
from The Netherlands

BOSNIAN ROAD

Teken een enkele gesloten rondweg (een gekleurd pad met de breedte van één vakje) in het diagram. De rondweg kronkelt horizontaal en verticaal, maar raakt zichzelf nergens, ook niet diagonaal. Vakjes met aanwijzingen in het diagram mogen niet bezocht worden door de rondweg en geven aan hoeveel vakjes er in de acht omringende vakjes bezocht worden door de rondweg.

BOSNIAN ROAD

Draw a single closed loop (a one cell wide coloured path) in the grid. The loop wriggles horizontally and vertically, but never touches itself, not even diagonally. Cells with clues cannot be coloured and indicate the number of cells visited by the loop in the eight surrounding cells.



By Arjen Kramer

Puzzle ID: #4153

© WCPN 2026. All rights reserved.

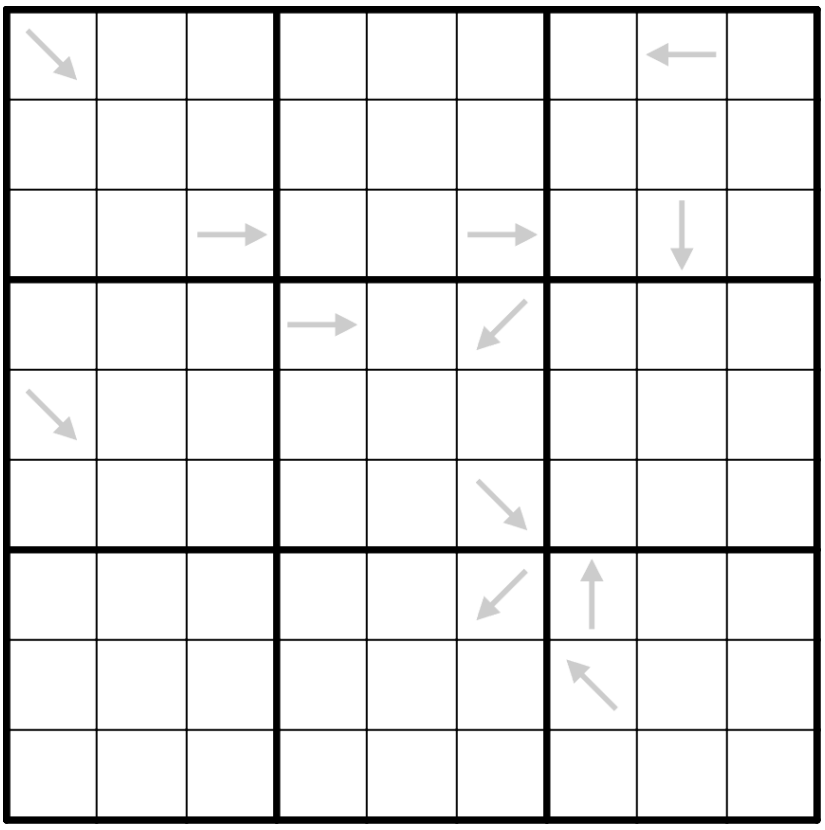
7 OKTOBER 2026

SUDOKU HITPOINT ARROWS

Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Een cijfer op een pijl geeft de som weer van alle cijfers die het correcte aantal stappen vanaf die pijl staan. Bijvoorbeeld: als de cijfers in de richting van de pijl 32947 zijn, is het cijfer op de pijl 6 (2+4) want de 2 en de 4 staan twee en vier stappen vanaf de pijl en de andere cijfers staan een foutief aantal stappen vanaf de pijl.

SUDOKU HITPOINT ARROWS

Apply classic sudoku rules. A digit on an arrow indicates the sum of all digits that are the correct number of steps away from that arrow. For example, if the digits in the direction of an arrow were 32947 then the arrow would contain a 6 (2 + 4) because the 2 is 2 steps away, the 4 is 4 steps away, and all other digits are the wrong number of steps away.



By Richard Stolk

Puzzle ID: #4154

© WCPN 2026. All rights reserved.

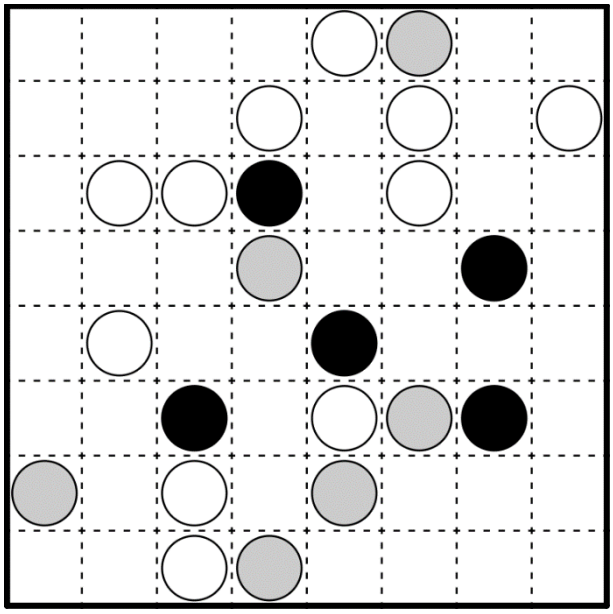
8 OKTOBER 2026

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.



By Joeri van Eekelen

Puzzle ID: #4155

© WCPN 2026. All rights reserved.

9 OKTOBER 2026

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

By Yuk Yee Lee Au

Puzzle ID: #4156

© WCPN 2026. All rights reserved.

12 OKTOBER 2026

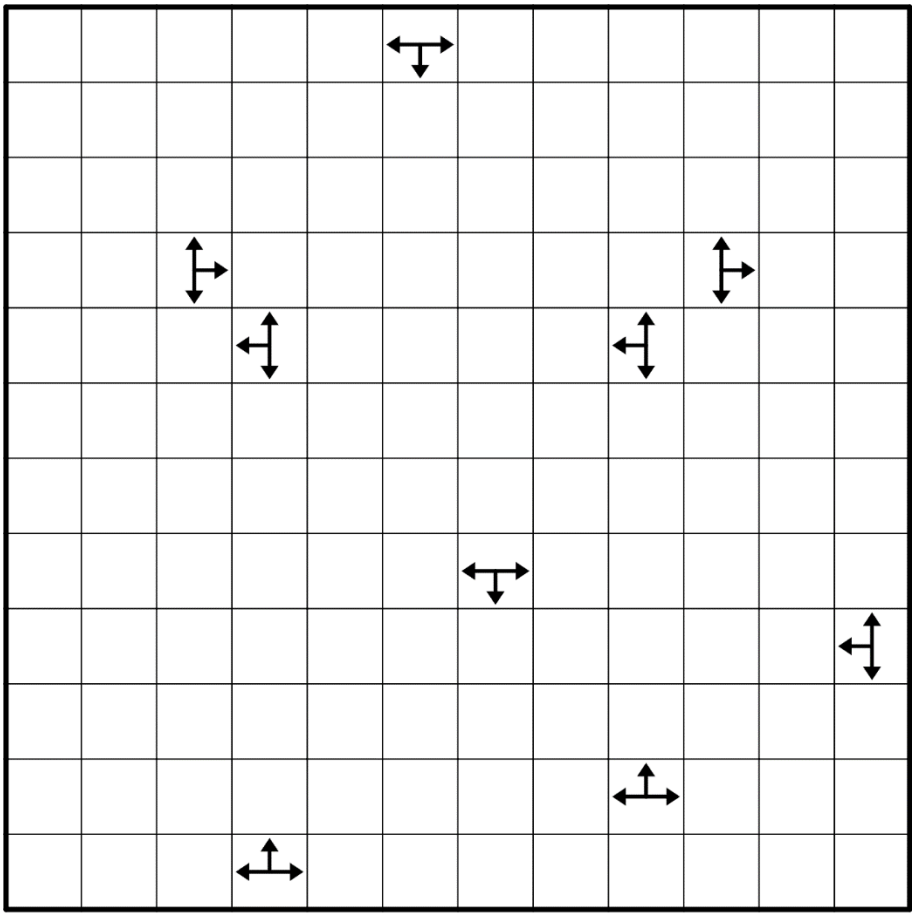
World Class Puzzles
from The Netherlands

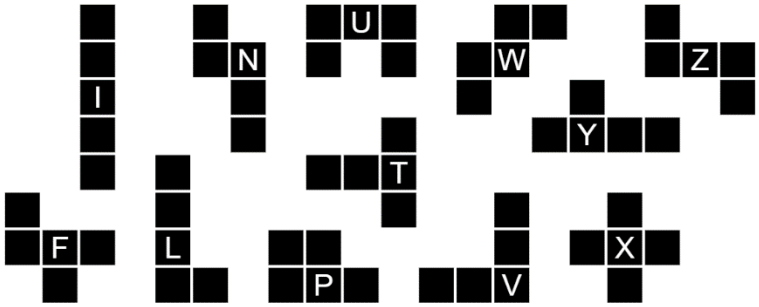
PENTOPIA

Plaats hooguit één van iedere gegeven pentomino in het diagram zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pijlen in het diagram geven alle richtingen aan waarin de dichtstbijzijnde pentomino('s) vanuit dat vakje te vinden is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place at most one of each given pentomino in the grid such that they don’t touch each other, not even diagonally. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Arrows in the grid indicate all the directions of the nearest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.





By Arjen Kramer

Puzzle ID: #4157

© WCPN 2026. All rights reserved.

13 OKTOBER 2026

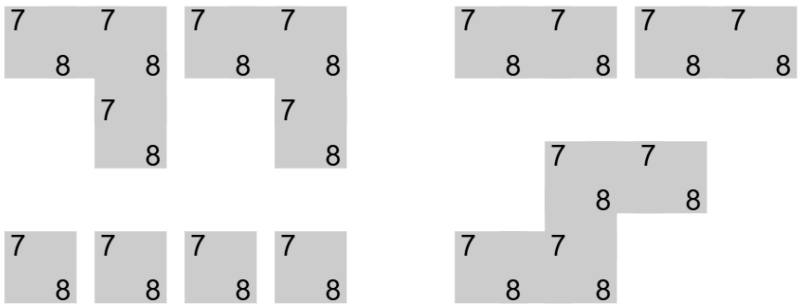
SUDOKU 7-8 ZEESLAG

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. Plaats daarnaast de gegeven vloot in het diagram, waarbij de vakjes met de cijfers 7 en 8 scheepssegmenten voorstellen, en de overige vakjes zee. De gegeven schepen mogen worden gedraaid en/of gespiegeld, maar raken elkaar nergens, ook niet diagonaal.

SUDOKU 7-8 BATTLESHIPS

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. Furthermore, place the given fleet in the grid, where cells with the digits 7 and 8 represent ship segments, and the other cells represent sea. Ships may be rotated and/or mirrored, but cannot touch each other, not even diagonally.

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



By Otto Edelenbosch

Puzzle ID: #4158

© WCPN 2026. All rights reserved.

14 OKTOBER 2026

NANRO TAPA

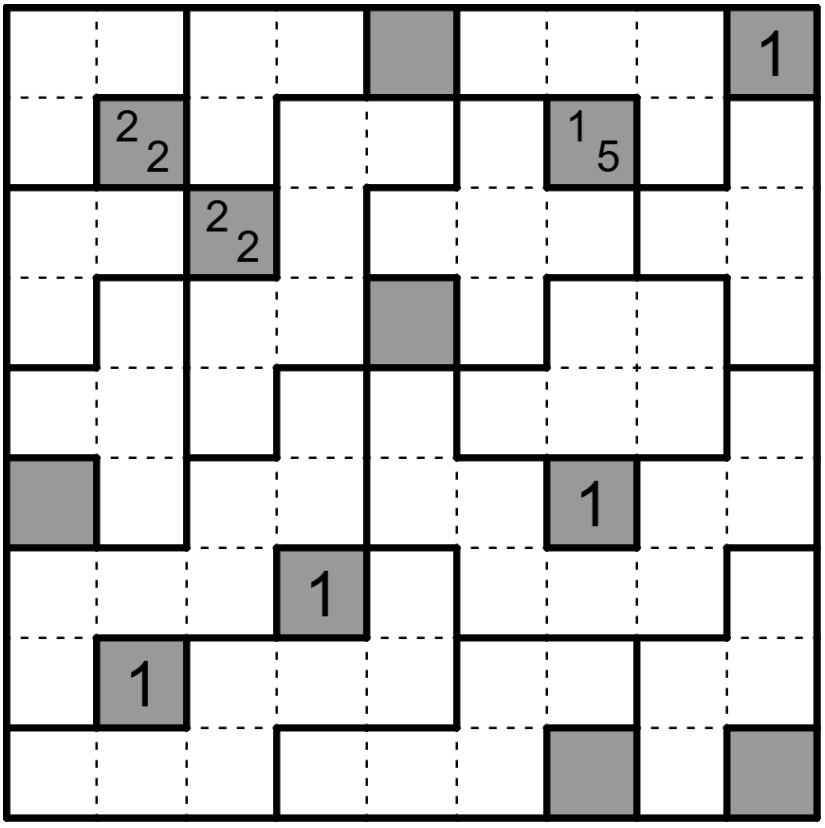
Plaats een cijfer in enkele vakjes van het diagram zodat alle vakjes met cijfers als een enkele muur met elkaar in verbinding staan, en er nergens een gebied van 2x2 vakjes allemaal cijfers heeft. Elk vetomrand gebied bevat tenminste één vakje met een cijfer, en elk cijfer in een gebied is gelijk aan het aantal vakjes in dat gebied met een cijfer. Tussen twee vakjes met hetzelfde cijfer mag geen gebiedsgrens liggen.

Aanwijzingen en grijze vakjes tellen niet als vakjes met cijfers, en maken geen deel uit van een gebied. Aanwijzingen geven de lengte aan van de muur in de acht omringende vakjes. Bij meerdere aanwijzingen in één vakje moet er minstens één vakje zonder cijfer tussen de afzonderlijke muursegmenten staan.

NANRO TAPA

Place a number into some cells so that all cells with numbers form an orthogonally connected wall and no 2x2 area is entirely numbered. Each region must contain at least one numbered cell, and every number in the region must be equal to how many numbered cells the region contains. Two cells containing the same number may not share a region border.

Clues and grey cells do not count as numbered cells, and are not part of a region. Clues 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 cell without a number.



By Joeri van Eekelen

Puzzle ID: #4159

© WCPN 2026. All rights reserved.

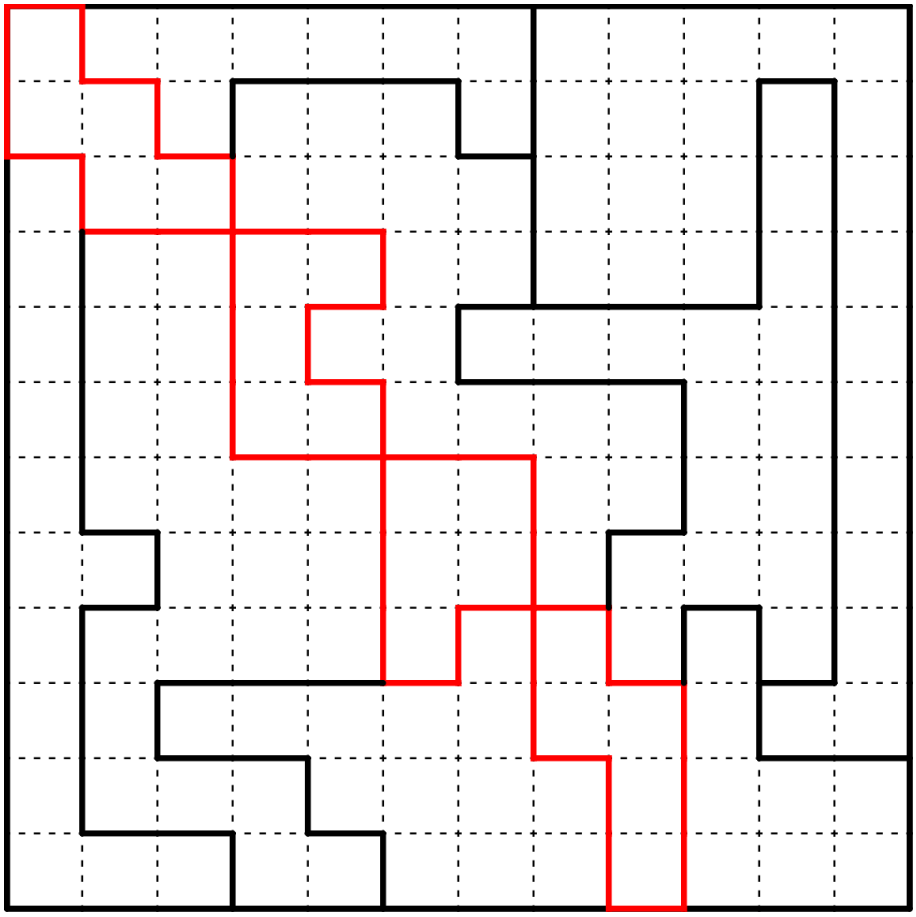
15 OKTOBER 2026

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 Anneke Grünefeld

Puzzle ID: #4160

© WCPN 2026. All rights reserved.

16 OKTOBER 2026

SUDOKU FIBONACCI LIJNEN

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

In het diagram staan Fibonacci lijnen die van links naar rechts gelezen worden. Vanaf het derde cijfer op zo'n lijn, is het cijfer de optelling van de twee cijfers ervoor. Wanneer de som meer wordt dan negen, wordt het getal als twee losse cijfers NAAST ELKAAR geschreven, elk in hun eigen vakje. Het cijfer na zo'n tweecijferig getal, is weer de optelling van de twee cijfers ervoor. Beide cijfers van een tweecijferig getal worden op dezelfde rij geplaatst.

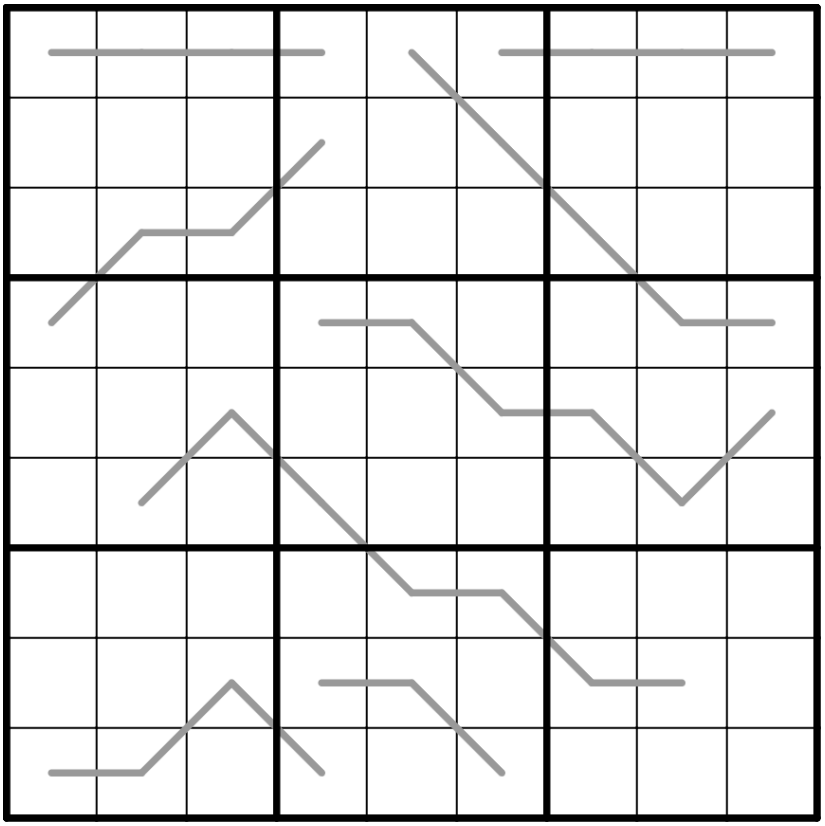
Voorbeeld: 5-2-7-9-16-7. Deze reeks past niet op de lijn die start in R6C2, want in dat geval staan de 1 en de 6 niet op dezelfde rij.

SUDOKU FIBONACCI LINES

Apply classic sudoku rules.

The grid contains Fibonacci lines that must be read from left to right. Starting from the third digit on such a line, each digit is the sum of the two previous digits. When this sum exceeds nine, the sum is written as two separate digits ON THE SAME ROW, each in its own cell, in the reading order. The first digit after this multi-digit sum, is then again derived by adding its two predecessors.

Example of a sequence: 5-2-7-9-16-7. This sequence cannot be placed on the line that starts in R6C2, since the 1 and the 6 are then not on the same row.



By Richard Stolk

Puzzle ID: #4161

© WCPN 2026. All rights reserved.

19 OKTOBER 2026

VIERMAAL TETRA TWIST

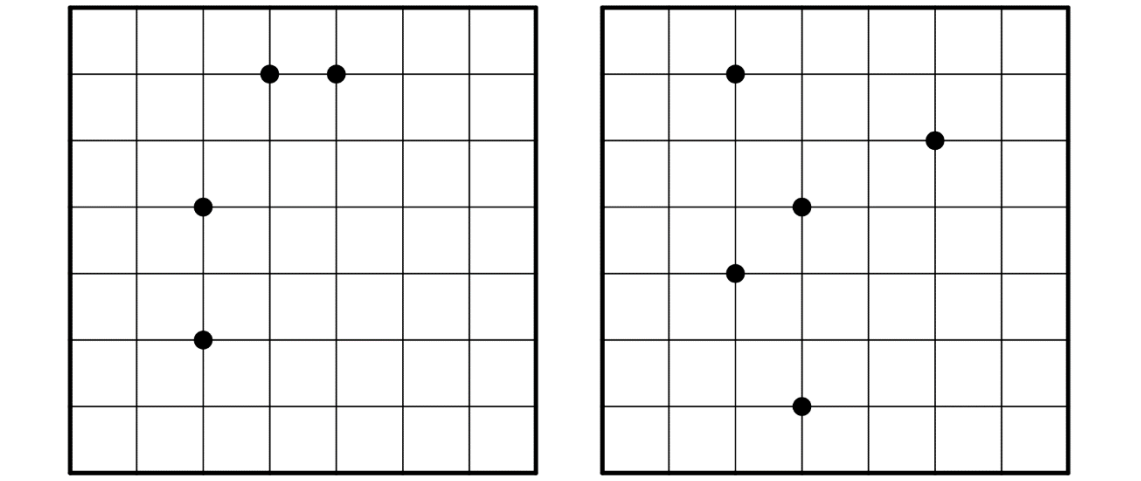
Dit zijn 4 losse puzzels.

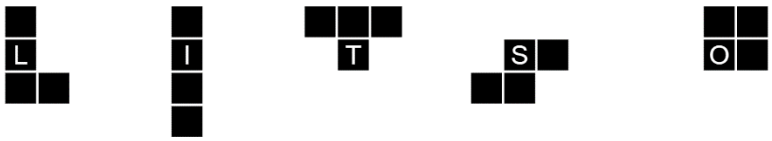
Plaats alle tetromino's precies 1 keer in het diagram, waarbij ze mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. De tetromino's mogen elkaar alleen met de hoekpuntjes raken, en overal waar er zo'n raakpunt is, is dat aangegeven met een zwarte stip.

FOUR TIMES TOUCHING TETROMINOS

These are 4 separate puzzles.

Place all tetrominos in the grid exactly once, where they may be rotated and/or mirrored. Tetrominos can touch each other only diagonally, and all points where two tetrominos touch are indicated by a black dot.





By Arjen Kramer

Puzzle ID: #4162

© WCPN 2026. All rights reserved.

20 OKTOBER 2026

World Class Puzzles
from The Netherlands

SUDOKU ELF LIJNEN

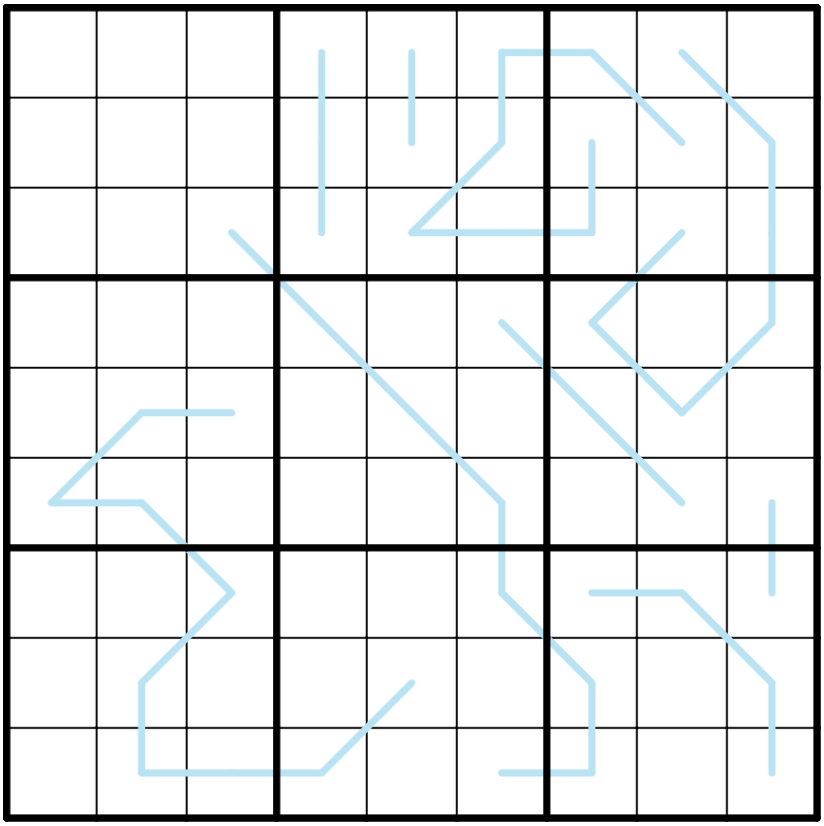
Plaats de cijfers 1-9 precies een keer in elke rij, kolom en 3x3-blok.

Elke lijn bestaat uit een of meerdere aaneengesloten lijnstukken waarop de cijfers opgeteld precies 11 zijn. De lijnstukken kunnen elkaar niet overlappen. Cijfers mogen op dezelfde lijn en in dezelfde som meermaals voorkomen.

SUDOKU ELEVEN LINES

Apply classic sudoku rules.

Each line consists of one or more contiguous groups of cells, each of which sums to 11. These groups of cells cannot overlap. Digits may repeat on lines and even within sums.



By Richard Stolk

Puzzle ID: #4163

© WCPN 2026. All rights reserved.

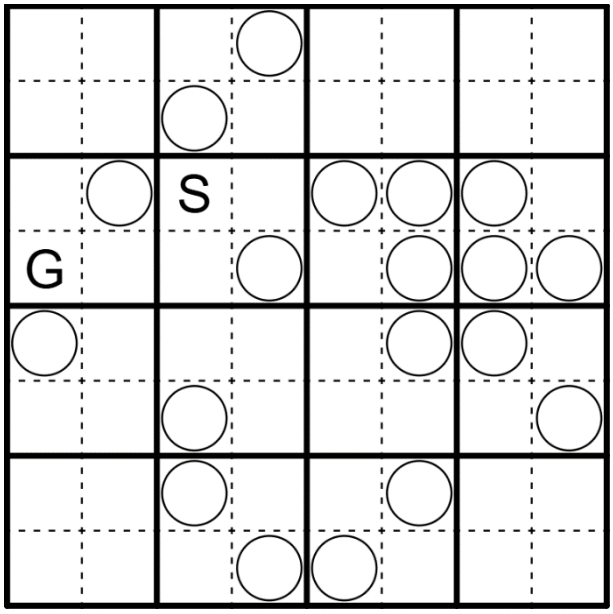
21 OKTOBER 2026

KAISU

Teken een pad door alle vakjes in het diagram, beginnend bij S (start) en eindigend bij G (goal). Bij het N-de bezoek aan een vetomrand gebied, gaat het pad door exact 0 of N rondjes.

KAISU

Draw a path through the centers of all cells, starting from the S (start) and finishing at the G (goal). The path's Nth visit to a region must pass through exactly 0 or N circles.



By Joeri van Eekelen

Puzzle ID: #4164

© WCPN 2026. All rights reserved.

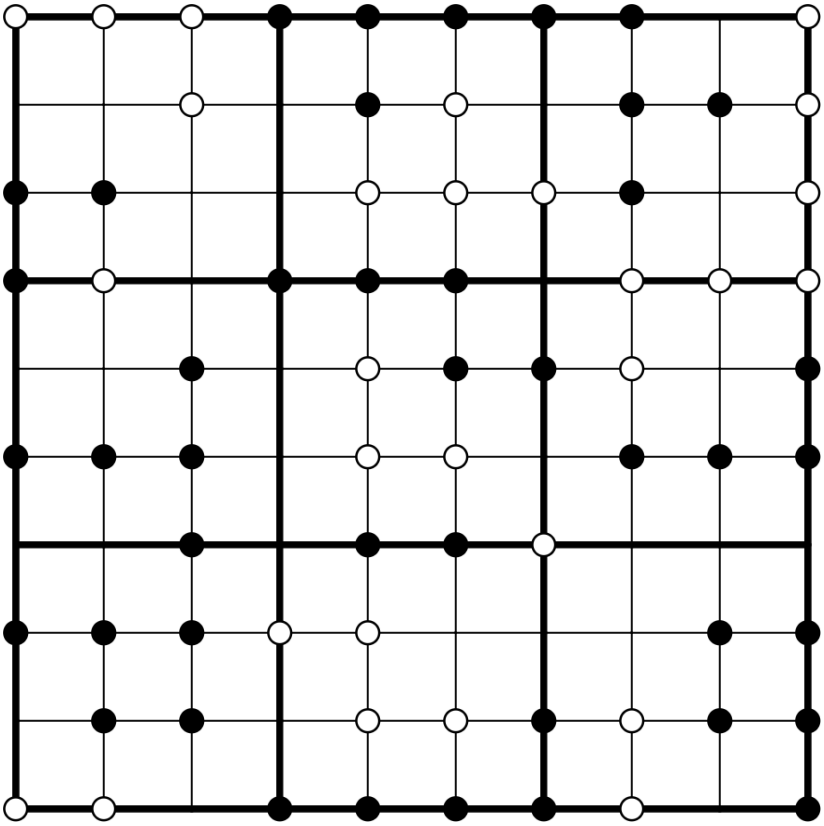
22 OKTOBER 2026

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.



By Yuk Yee Lee Au

Puzzle ID: #4165

© WCPN 2026. All rights reserved.

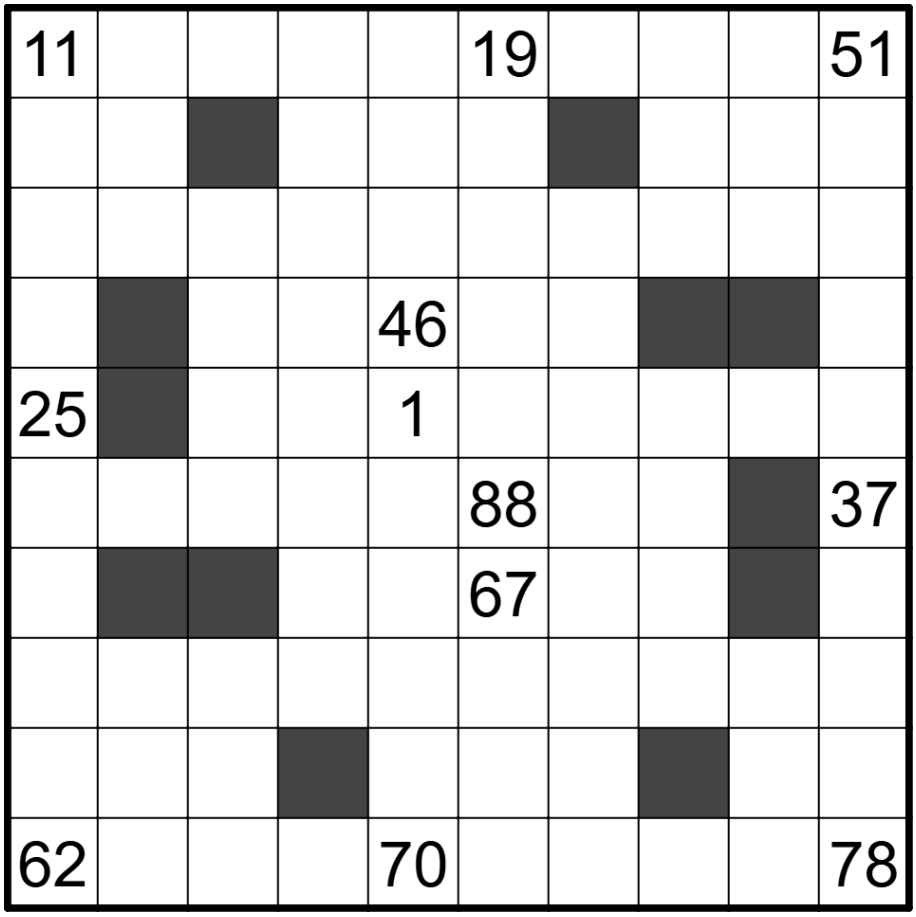
23 OKTOBER 2026

HIDATO GATEN

Plaats alle getallen 1-88 precies één keer in het diagram. Beginnend bij 1 kun je steeds naar het opeenvolgende getal door één vakje op te schuiven in horizontale, verticale of diagonale richting. In zwarte vakjes komen geen getallen.

HIDATO HOLES

Place all numbers 1-88 exactly once in the grid. Starting at 1 you can reach each consecutive number by travelling one cell in a horizontal, vertical or diagonal direction. Numbers can't be placed in black cells.



By Otto Edelenbosch

Puzzle ID: #4166

© WCPN 2026. All rights reserved.

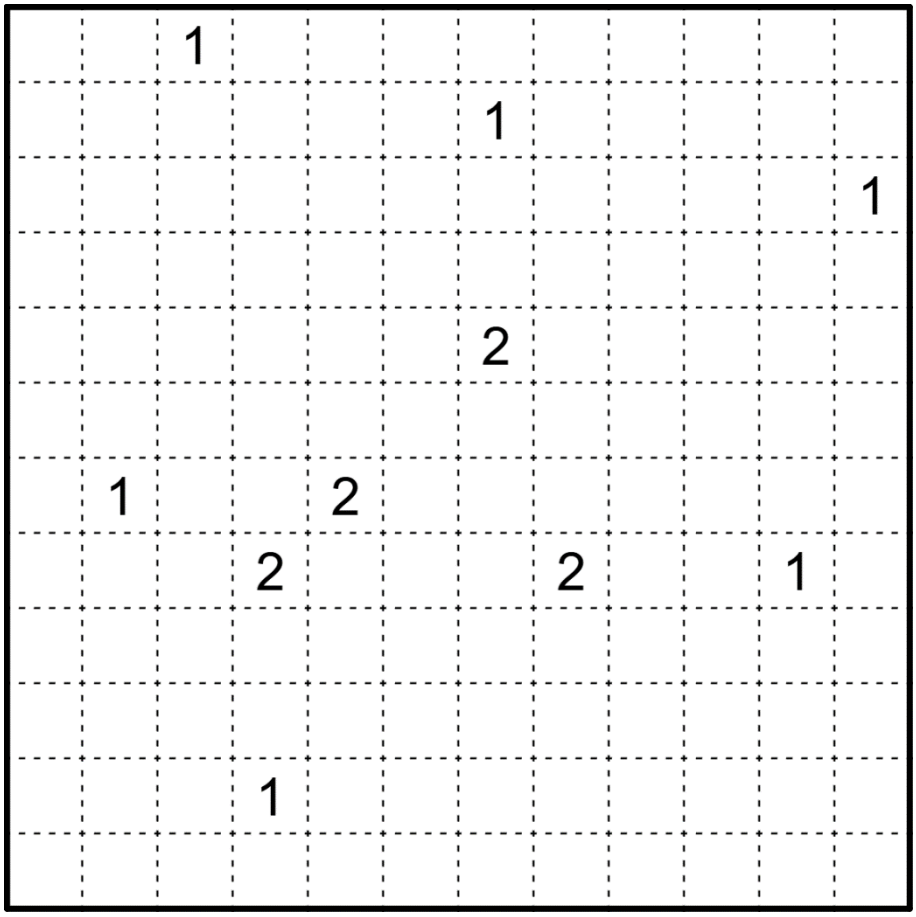
26 OKTOBER 2026

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.



By Otto Edelenbosch

Puzzle ID: #4167

© WCPN 2026. All rights reserved.

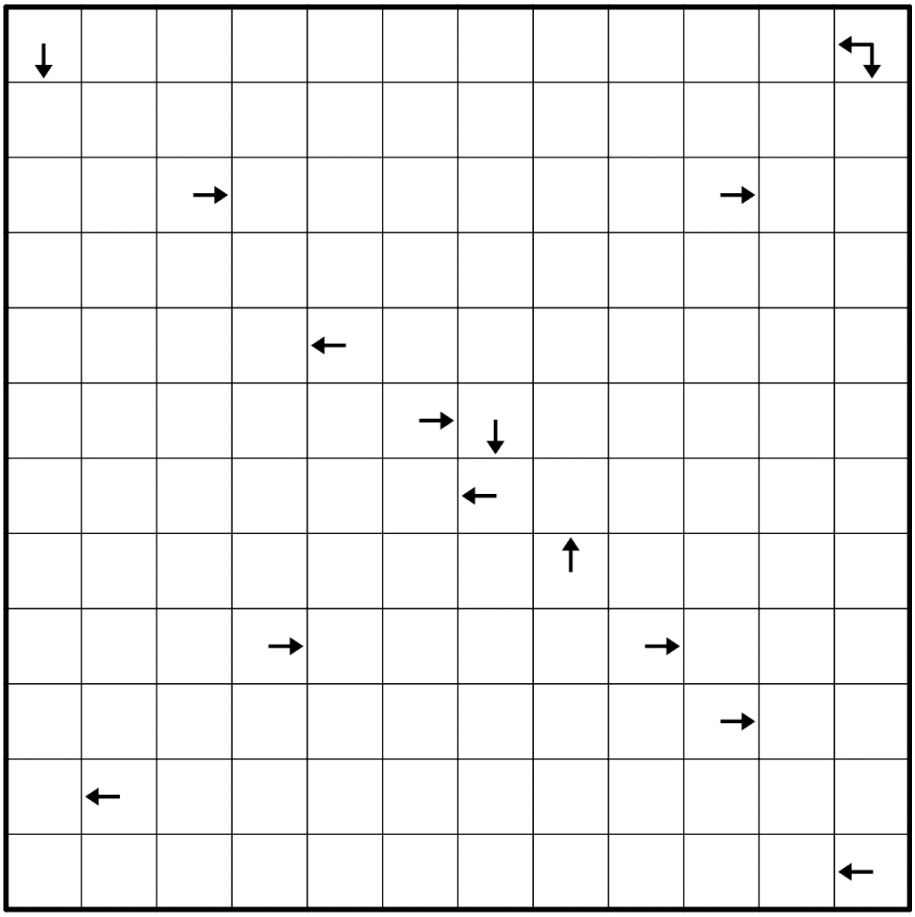
27 OKTOBER 2026

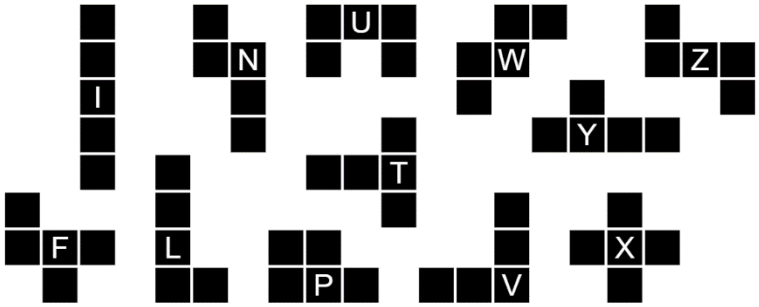
PENTOPIA

Plaats hooguit één van iedere gegeven pentomino in het diagram zodanig dat ze elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Pentomino's mogen worden gedraaid en/of gespiegeld. Pijlen in het diagram geven alle richtingen aan waarin de dichtstbijzijnde pentomino('s) vanuit dat vakje te vinden is/zijn. Vakjes met pijlen blijven leeg.

PENTOPIA

Place at most one of each given pentomino in the grid such that they don’t touch each other, not even diagonally. Pentominos may be rotated and/or mirrored. Arrows in the grid indicate all the directions of the nearest pentomino(s) when looking from that cell. Cells with arrows remain empty.





By Arjen Kramer

Puzzle ID: #4168

© WCPN 2026. All rights reserved.

28 OKTOBER 2026

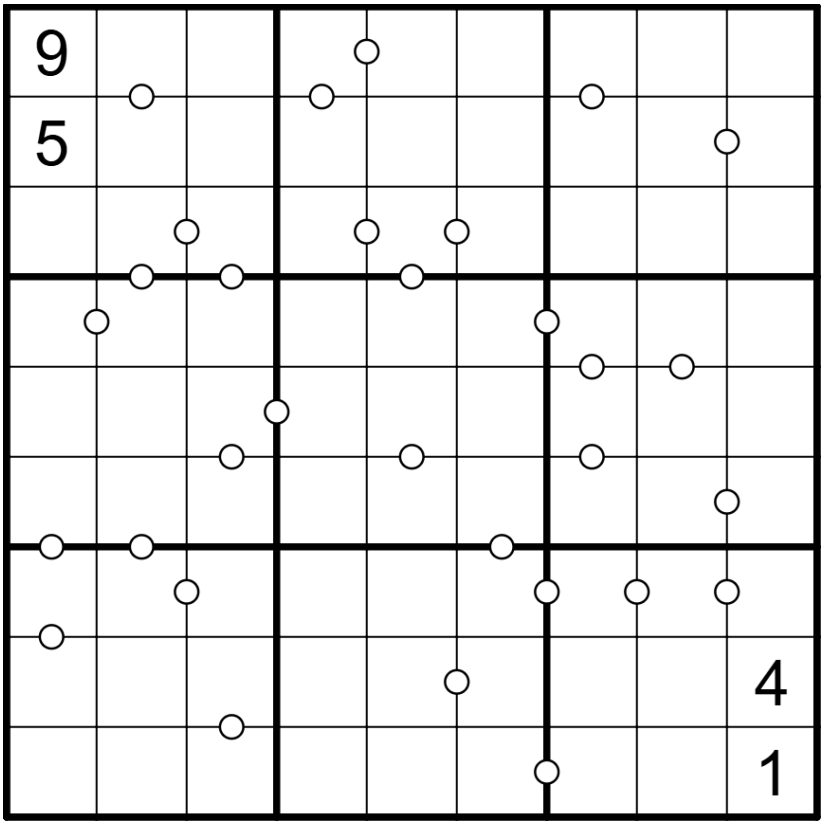
World Class Puzzles
from The Netherlands

SUDOKU OPEENVOLGEND

Plaats de cijfers 1-9 precies één keer in elke rij, kolom en 3x3-blok. In alle gevallen dat de cijfers in twee aangrenzende vakjes opeenvolgend zijn, is dat aangegeven met een rondje.

SUDOKU CONSECUTIVE

Place the digits 1-9 exactly once in each row, column and 3x3 block. All two adjacent cells with consecutive digits are marked with a circle.



By Anneke Grünefeld

Puzzle ID: #4169

© WCPN 2026. All rights reserved.

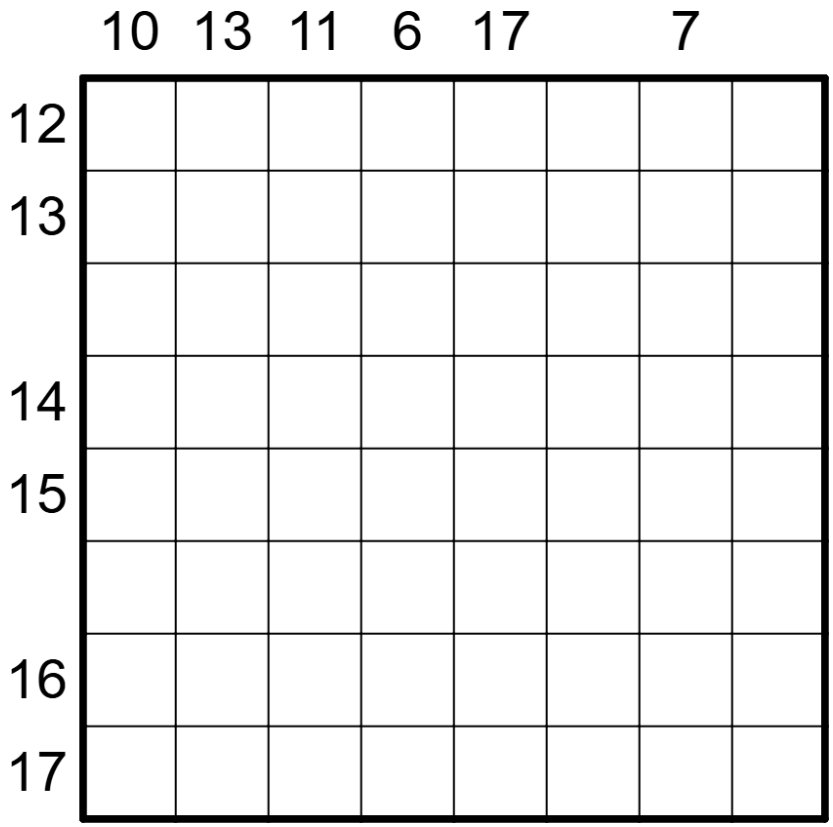
29 OKTOBER 2026

DOUBLE BLOCK

Plaats de cijfers 1-6 precies één keer in elke rij en kolom, en kleur de twee overgebleven vakjes. Aanwijzingen buiten het diagram geven de som aan van de cijfers die zijn geplaatst tussen de twee gekleurde vakjes in de betreffende rij of kolom.

DOUBLE BLOCK

Place the digits 1-6 exactly once in each row and column, and shade the two remaining cells. Clues outside the grid indicate the sum of the digits placed between the two shaded cells in the corresponding row or column.



By Bram de Laat

Puzzle ID: #4170

© WCPN 2026. All rights reserved.

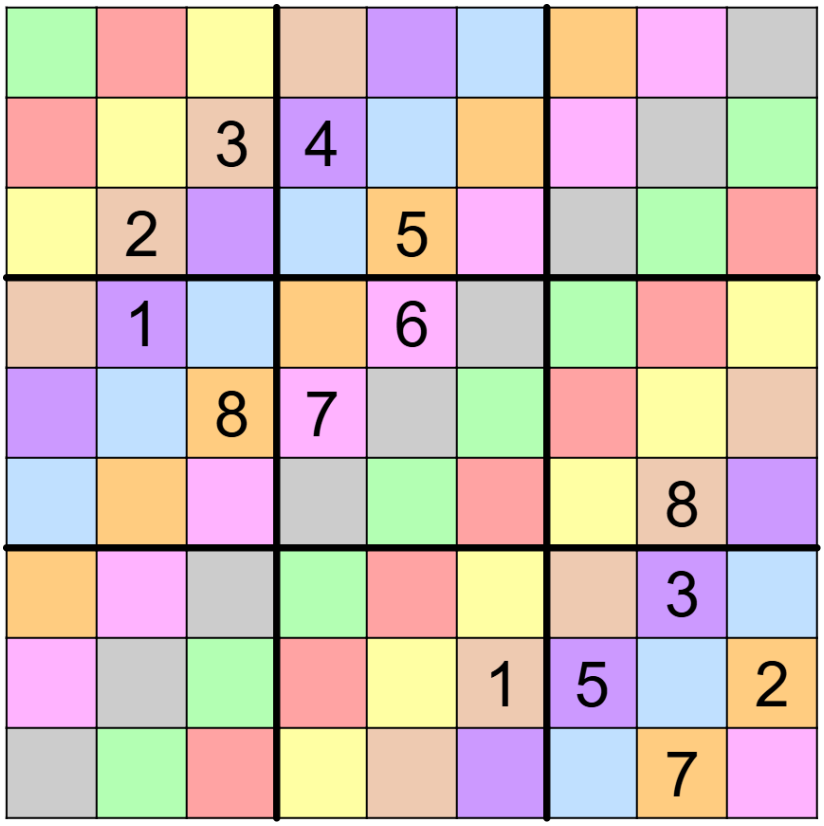
30 OKTOBER 2026

SUDOKU TOROIDAL DIAGONALS

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

SUDOKU TOROIDAL DIAGONALS

Place the digits from 1 to 9 in every row, column, 3x3 box and every coloured diagonal.



By Richard Stolk

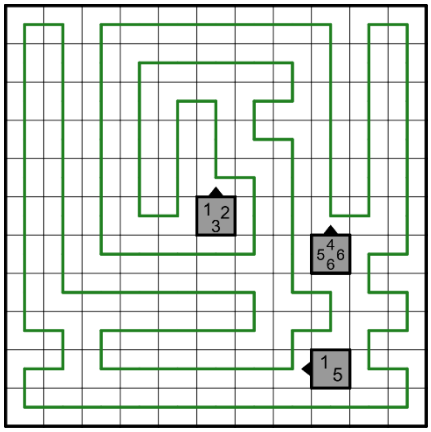
Puzzle ID: #4171

© WCPN 2026. All rights reserved.

OPLOSSINGEN

#4150

Disorderly loop



#4151

Sudoku - In the shadows

	=	=				=		18x
	8	9	5	7	1	4	3	2	6	
10x	6	7	2	5	3	9	8	1	4	
	3	1	4	2	8	6	9	7	5	+3
9x	7	8	9	4	6	2	5	3	1	
	5	6	1	9	7	3	2	4	8	2x
	4	2	3	8	5	1	7	6	9	6x
	9	5	6	1	2	7	4	8	3	+1
	2	3	8	6	4	5	1	9	7	
	1	4	7	3	9	8	6	5	2	40x
				2x		21x				

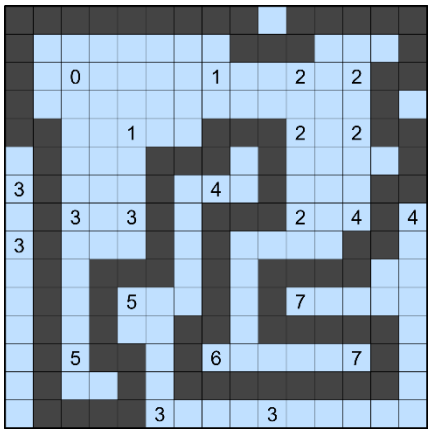
#4152

Sudoku - Killer

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

#4153

Bosnian road



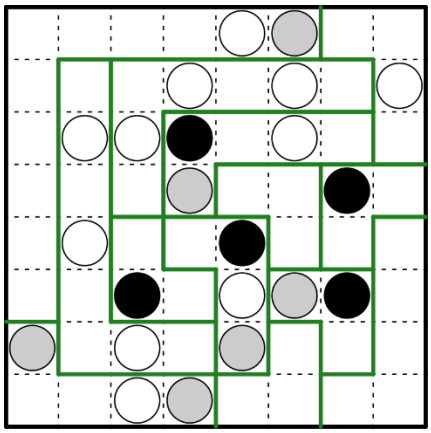
#4154

Sudoku - Hitpoint Arrows

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

#4155

L-Labels



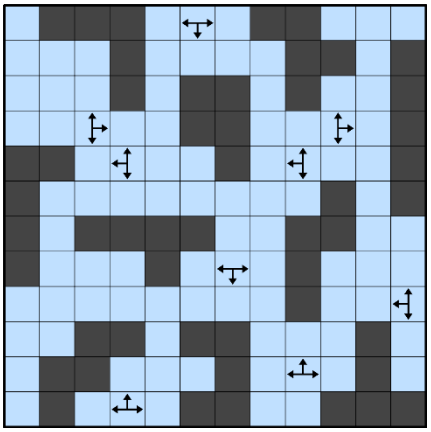
#4156

Sudoku - Paardensprong

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

#4157

Pentopia



#4158

Sudoku - 7-8-Zeeslag

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

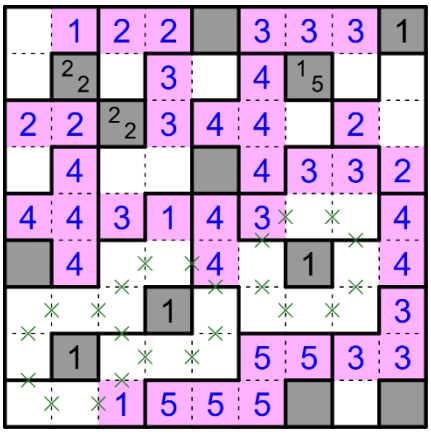
© WCPN 2026. All rights reserved.

PUZZELMAGAZINE OKTOBER 2026

OPLOSSINGEN

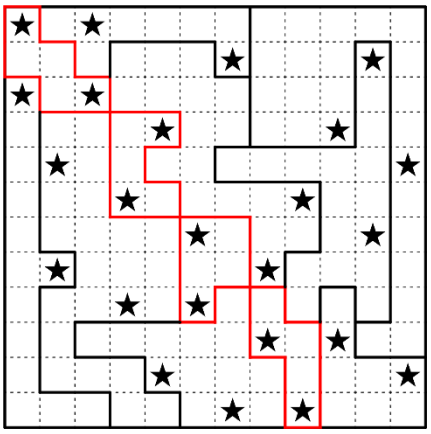
#4159

Nanro (Tapa)



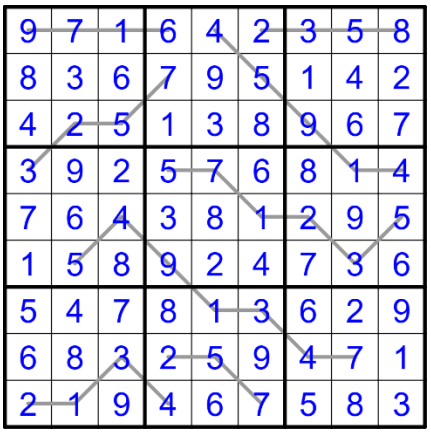
#4160

Sterrenslag



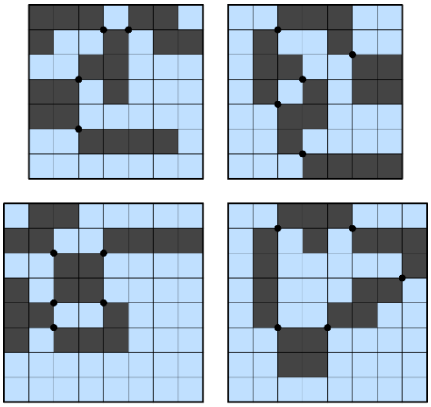
#4161

Sudoku - Fibonacci Lijnen



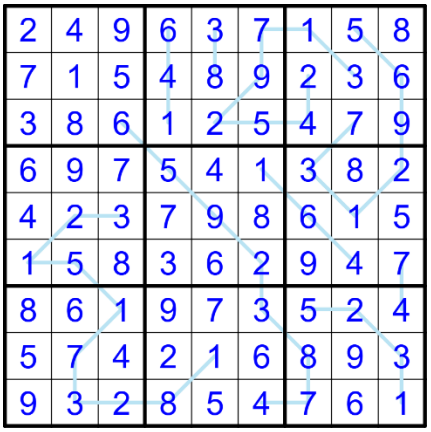
#4162

4 Tetra twists



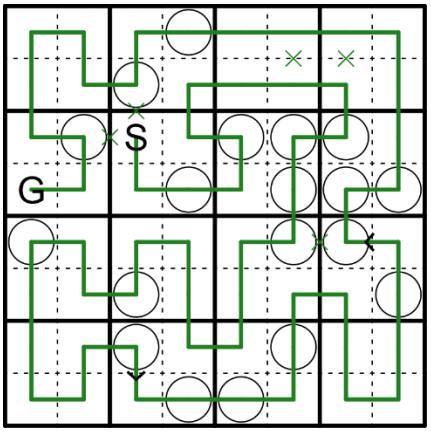
#4163

Sudoku - Elf Lijnen



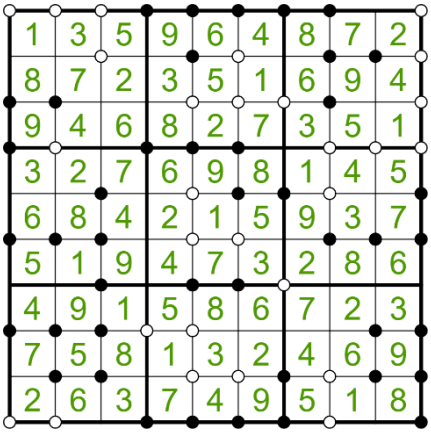
#4164

Kaisu



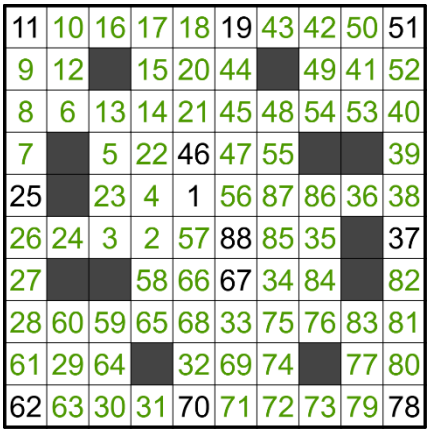
#4165

Sudoku - Weiqi



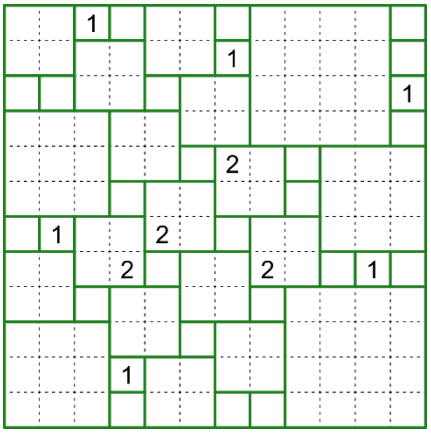
#4166

Hidato gaten



#4167

Square Jam

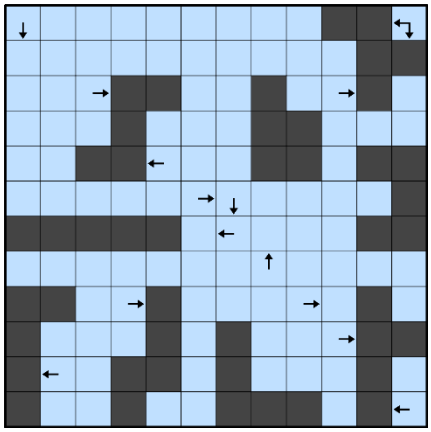


© WCPN 2026. All rights reserved.

OPLOSSINGEN

#4168

Pentopia



#4169

Sudoku opeenvolgend

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

#4170

Double Block

	10	13	11	6	17		7	
12		5	4	3		6	2	1
13	3	1		6	5	2		4
	6	2	1		4		3	5
14	1		3	5	6		4	2
15		4	5	1	2	3		6
	5	6	2			4	1	3
16	2	3		4	1	5	6	
17	4		6	2	3	1	5	

#4171

Sudoku - Toroidal diagonals

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

© WCPN 2026. All rights reserved.