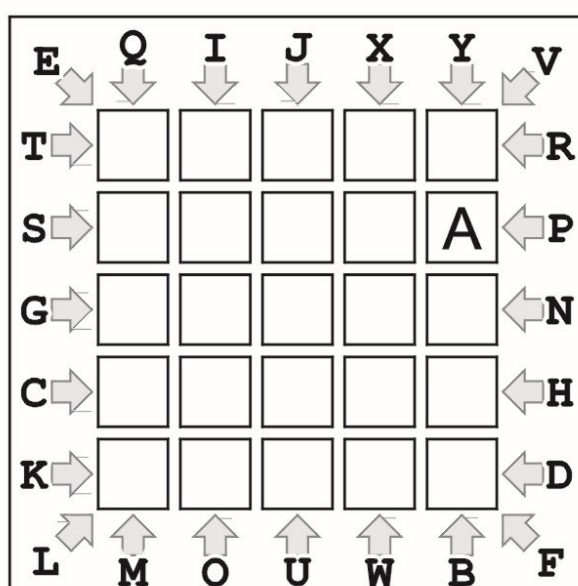
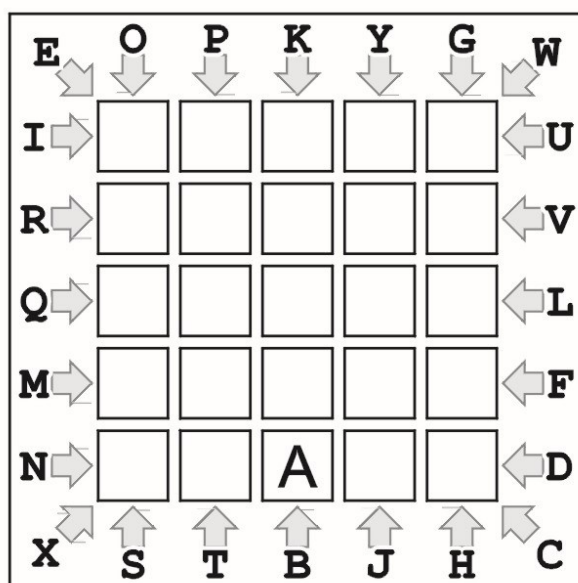


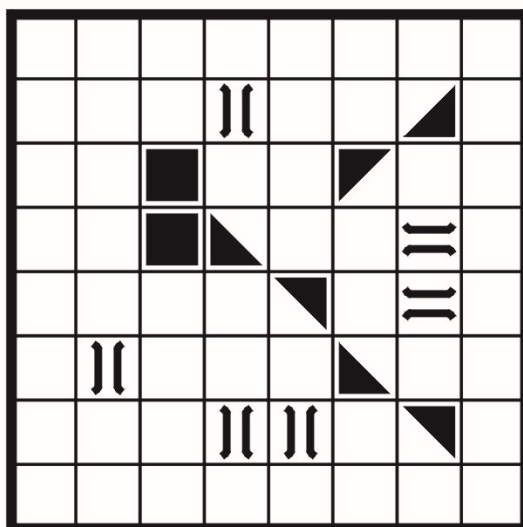
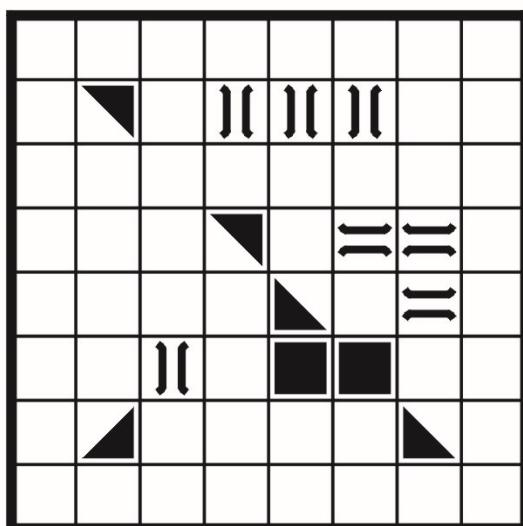
## Traseu ABC... (ABC... Path)

Pornind din căsuța ce conține litera A, înscrieți în diagramă un traseu care să conțină, în ordine, toate literele alfabetului, mai puțin litera Z (A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y). Literele imediat învecinate în șir se află în căsuțe nemijlocit învecinate orizontal, vertical sau diagonal. Săgețile de pe marginile grilei indică direcția în care se află litera corespunzătoare fiecărei săgeți.



## Oglindiri (Mirrors)

În unele pătrățele ale diagramei se găsesc un tunel (reprezentat prin două linii paralele), o oglindă (triunghiul dreptunghic) sau un baraj (pătratul negru). Trasați un circuit închis format din linii orizontale și verticale, care să ocupe toate pătrățelele albe ale diagramei, astfel încât: traseul nu se intersectează pe sine, nu se ramifică și nu trece decât o singură dată prin fiecare celulă albă, în care își poate schimba direcția; traseul cotește cu 90 de grade când întâlnește un baraj (pătrățel negru) sau latura înclinată a oglinzii (triunghiul negru); în tunel (liniile paralele) traseul își menține direcția.



## Calcudoku (Kenken)

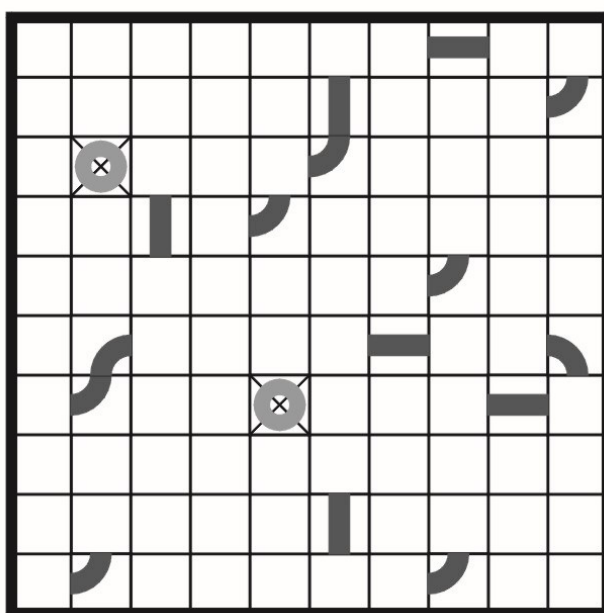
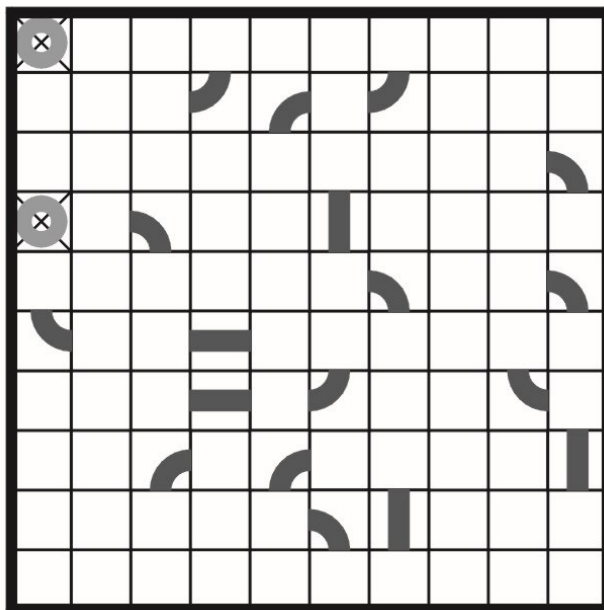
Pe fiecare linie și coloană introduceți cifrele de la 1 la 5, astfel încât nici o cifră să se repete. În fiecare zonă delimitată din grilă este indicată o anumită operație matematică (adunare, scădere, înmulțire sau împărțire). Aplicându-se respectiva operație matematică cifrelor din zona delimitată, indiferent de ordine, trebuie să se obțină numărul indicat în fața semnului matematic corespunzător zonei. Cifrele se pot repeta în interiorul unei zone delimitate dacă nu sunt plasate pe aceeași linie sau coloană.

|              |             |            |             |            |
|--------------|-------------|------------|-------------|------------|
| <b>8 +</b>   |             | <b>4 -</b> |             | <b>1 -</b> |
|              | <b>40 ×</b> |            |             |            |
| <b>150 ×</b> |             |            | <b>16 ×</b> |            |
| <b>6 ×</b>   |             | <b>2 :</b> |             | <b>9 +</b> |
|              |             |            |             |            |

|            |             |            |             |            |
|------------|-------------|------------|-------------|------------|
| <b>1 -</b> |             | <b>8 +</b> |             |            |
| <b>4 ×</b> |             | <b>3 -</b> | <b>60 ×</b> |            |
|            | <b>10 +</b> |            | <b>9 ×</b>  |            |
| <b>2 -</b> |             |            |             | <b>7 +</b> |
|            |             | <b>2 :</b> |             |            |

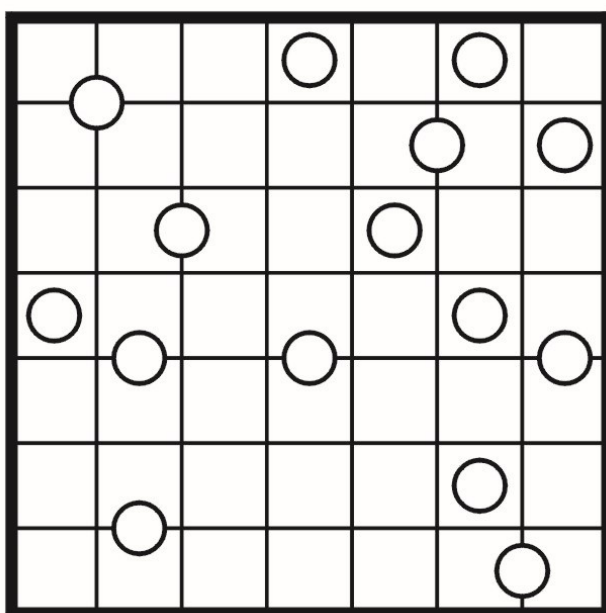
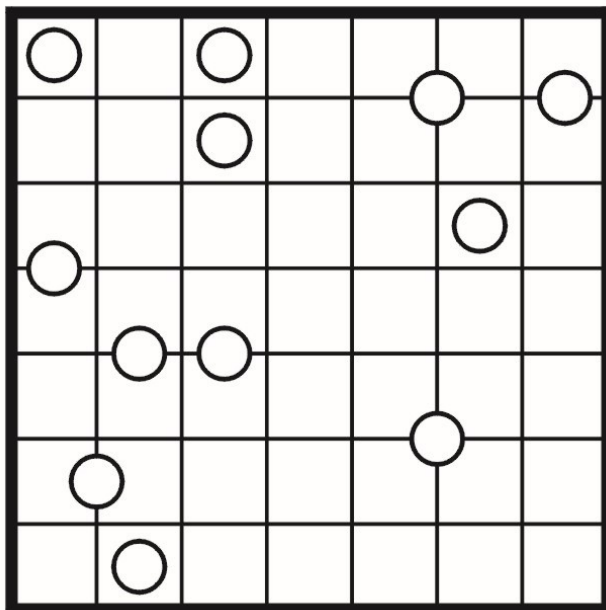
## Bucla (Loopy)

Desenează un traseu închis (o buclă), care să treacă prin toate pătrățelele disponibile și care să conecteze toate piesele date (porțiuni din traseu). Printr-o celulă traseul poate să meargă drept înainte sau poate să cotească la stânga ori la dreapta la 90 de grade. Traseul străbate fiecare pătrățel doar o singură dată.



## Simetrii (Galaxies)

Cercurile din grilă reprezintă centrele unui număr egal de zone, fiecare simetrică față de centrul ei. Împărțiți grila de-a lungul liniaturii, știind că marginile zonelor urmează caroiajul. O zonă este simetrică față de centru dacă, rotită cu 180 de grade, noua figură obținută se suprapune exact peste figura inițială.



## Blocuri (Skyscrapers)

Diagrama acestui joc trebuie înțeleasă ca un ansamblu de blocuri (paralelipipedice) cu baze pătrate egale și diverse înălțimi, dispuse într-un perimetru, de asemenea, pătrat. Numerele notate pe marginile diagramei arată câte muchii se disting în linia orizontală sau verticală respectivă, privind către interiorul diagramei (aceste numere nu includ muchia comună de la baza blocurilor). Se cere ca, prin deducție din aproape în aproape, să se stabilească distribuția înălțimilor (de la 1 la 5 etaje), știind că în nicio linie orizontală sau verticală nu se produc omisiuni sau dublări în acest interval numeric.

