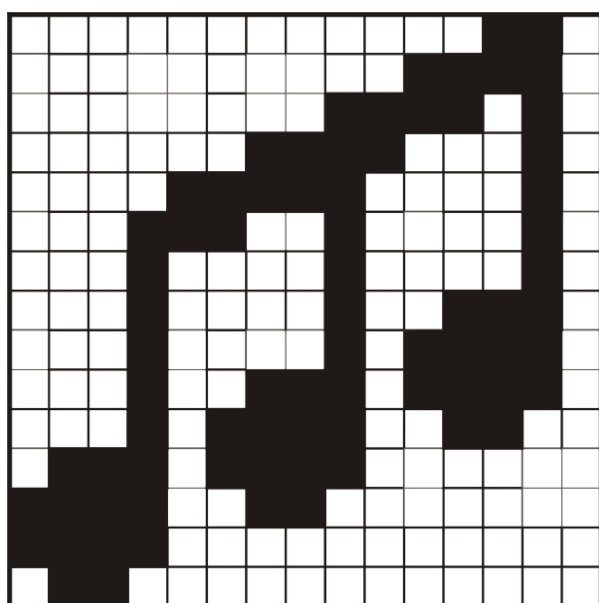
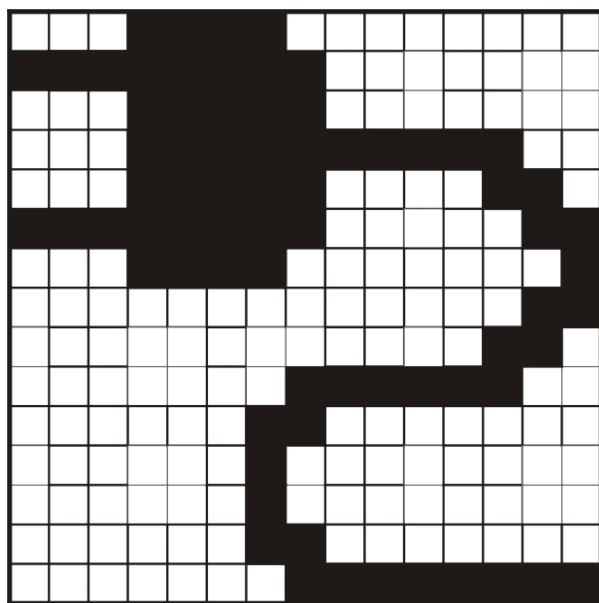


Pictură prin cifre (Paint by Number)

Rezolvarea acestei probleme constă în înnegrirea anumitor câmpuri ale diagramei, pe baza „coordonatelor” atașate fiecărei linii și coloane. O atare notație (ca de pildă 9–3–5) semnifică șiruri compacte de câmpuri negre (unul de 9 câmpuri, altul de 3 căsuțe și altul de 5 pătrățele înnegrite – în această ordine) situate „undeva” pe linia respectivă și despărțite de cel puțin un câmp alb. În final, în diagramă se va reconstitui o configurație coerentă (ștecăr; triolet).



Vizibilitate (Range)

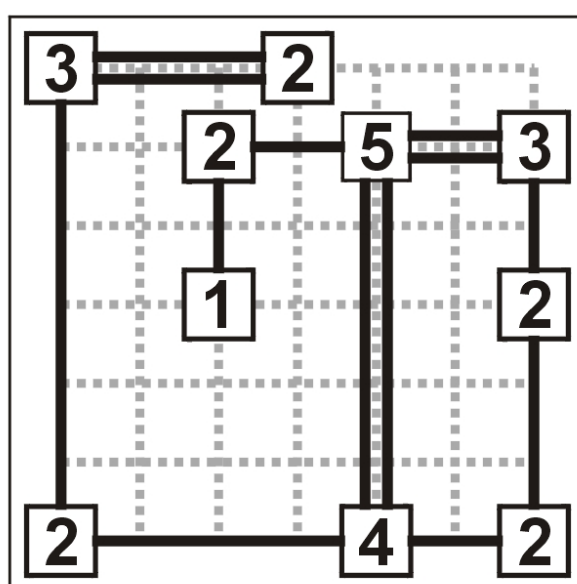
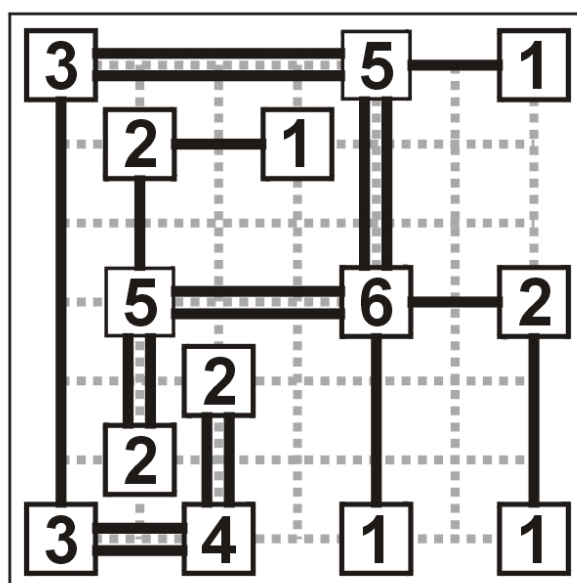
Înnegrește anumite pătrățele din grilă, pentru a limita vizibilitatea pe care o ai din fiecare căsuță ce conține o cifră. De exemplu, un pătrățel ce conține cifra 4 are exact încă trei pătrățele albe conectate, în cele patru direcții (sus, jos, stânga, dreapta). Pătrățele negre nu se pot învecina orizontal sau vertical (pe o latură), ci cel mult diagonal (într-un punct). Nu sunt permise zone albe izolate de rest, astfel încât pornind, orizontal sau vertical, dintr-un pătrățel alb să poți ajunge în oricare altul similar din diagramă. Căsuțele ce conțin cifre nu se pot înnegri.

		9		9	
		6			
	4			5	
			7		
	3		2		

	5				5
					4
3					
2				8	

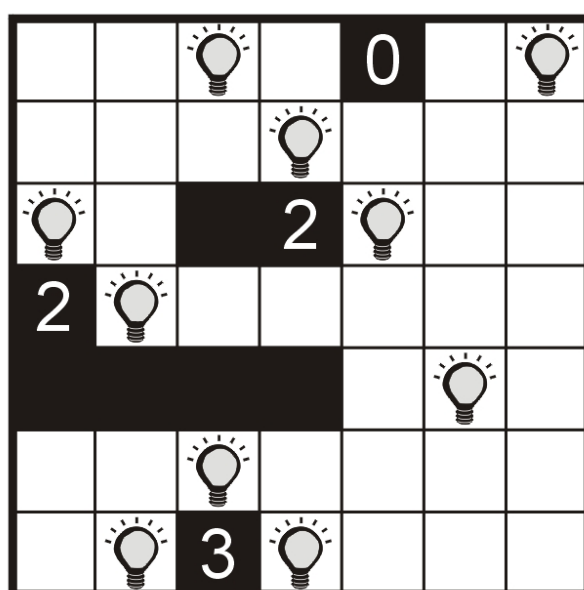
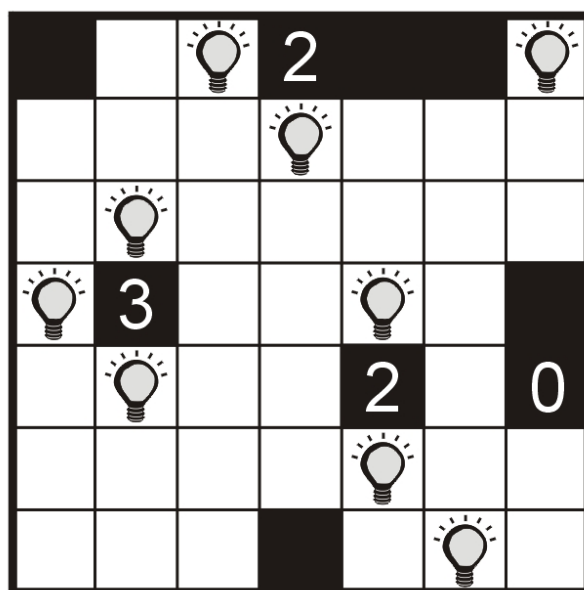
Poduri și podețe (Bridges)

Toate insulele din diagramă, reprezentate prin pătrățele cu o cifră, trebuie interconectate prin poduri. Cifra indică câte poduri pornesc din insula respectivă spre o altă insulă, orizontal sau vertical de-a lungul liniaturii. Între două insule pot fi maximum două poduri. Podurile nu se pot intersecta. Interconectarea insulelor trebuie făcută în așa fel încât, la final, pornind de pe o insulă, să poți ajunge la oricare alta.



Lumină aprinsă (Light Up)

Sarcina ta este de a plasa becuri în spațiile goale din grilă, astfel încât fiecare căsuță să fie luminată de acel bec (orizontal sau vertical). Numerele din pătrățelele negre indică câte becuri sunt amplasate în cele patru căsuțe nemijlocit învecinate. Lumina unui bec nu trece de un pătrat negru, iar un bec nu are voie să lumineze un alt bec (pe direcție orizontală sau verticală).



Fără dubluri (Hitori)

Înnegriți anumite căsuțe astfel încât un număr să apară cel mult o singură dată pe o linie sau pe o coloană. Căsuțele înnegrite nu se pot învecina decât cel mult diagonal (într-un punct). La final, nu pot exista mai multe porțiuni albe izolate unele de altele: suprafața ce conține căsuțele ramase albe formează o unică zonă continuă în grilă.

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

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

Apropieri (Suguru)

Fiecare pătrățel ce face parte dintr-un bloc unitar de celule trebuie să conțină o cifră. Un bloc format, de pildă, din două pătrățele conține cifrele 1 și 2; un bloc de trei celule conține cifrele 1, 2 și 3; un bloc de patru pătrate conține cifrele 1, 2, 3 și 4, și așa mai departe. Completați pătratele goale în așa fel încât două pătrățele ce se învecinează nemijlocit orizontal, vertical sau diagonal (într-un punct) nu au voie să conțină cifre identice. Câteva cifre sunt deja trecute în grilă.

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

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