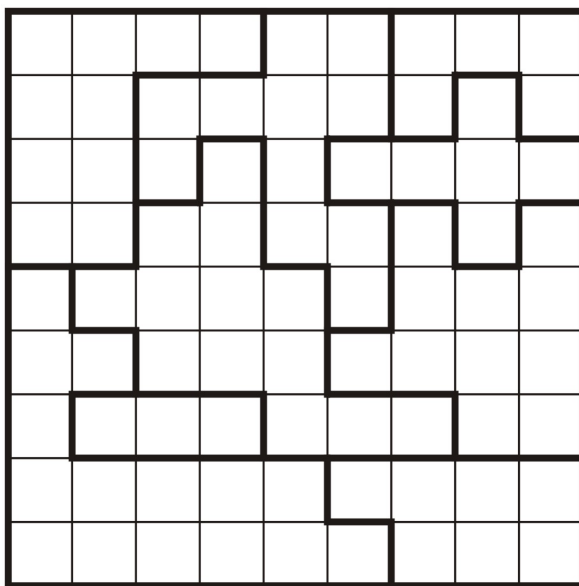
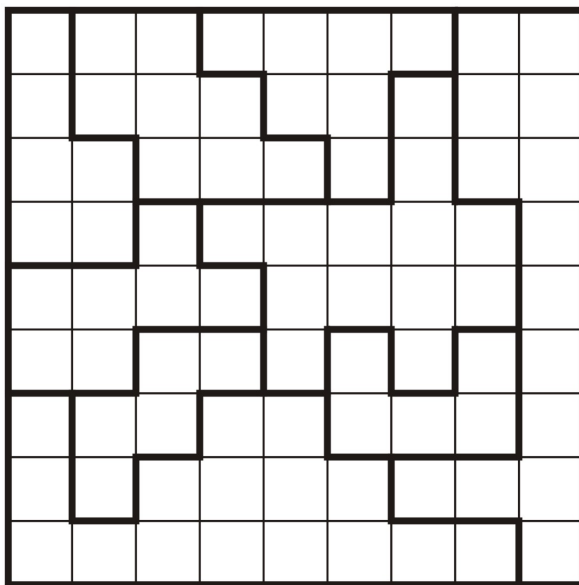


Stele (Stars)

Fiecare orizontală, verticală și zonă compactă (delimitată de linie groasă) conține câte două stele. Pătrățelele care conțin stele nu se pot învecina nici măcar diagonal (într-un colț). Refaceți distribuția steluțelor în diagramă.



Kakurasu

În diagramă trebuie înnegrite anumite pătrățele astfel încât cifrele negre (amplasate în dreapta și în partea de jos) să reprezinte totaluri pentru rândurile și coloanele corespunzătoare, iar cifrele gri (situate în stânga și în partea de sus a diagramei) reprezintă valoarea pătrățelelor. Astfel, prima căsuță dintr-un rând sau dintr-o coloană are valoarea 1, a doua căsuță are valoarea 2, a treia - 3, și așa mai departe. Adunând valorile pătratelor înnegrite trebuie să se obțină totalul (indicat de numerele negre) de pe rândul sau coloana corespunzătoare.

	1	2	3	4	5	6	
1							12
2							16
3							2
4							15
5							4
6							10
	15	10	11	11	12	3	

	1	2	3	4	5	6	
1							18
2							13
3							?
4							?
5							?
6							?
	5	14	17	7	9	4	

Hitori

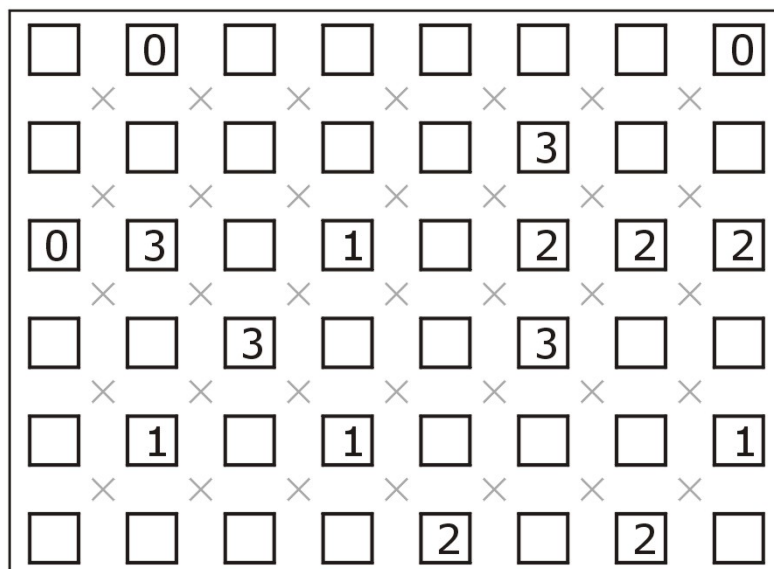
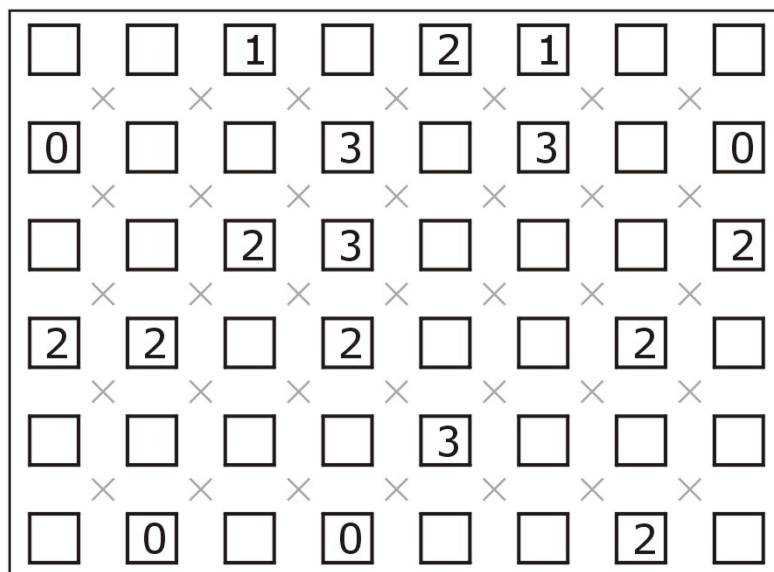
Înnegriți anumite căsuțe astfel încât un număr să apară cel mult o singură dată pe o linie sau pe o coloană. Căsuțele înnegrite nu se pot învecina decât cel mult diagonal (într-un punct). La final, nu pot exista porțiuni albe izolate unele de altele: suprafața ce conține căsuțele rămase albe formează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

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

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

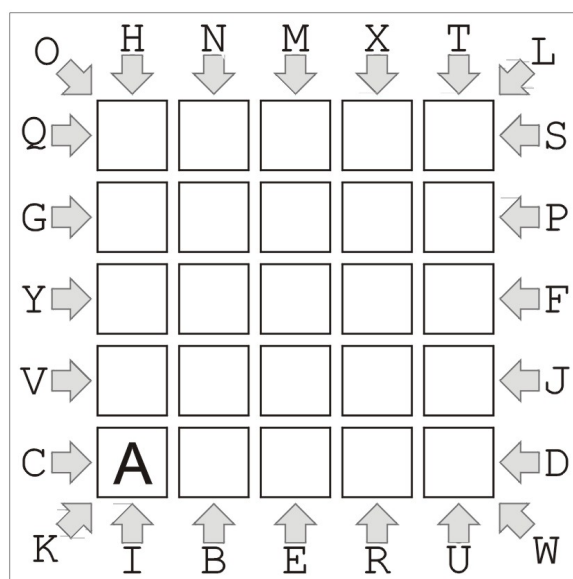
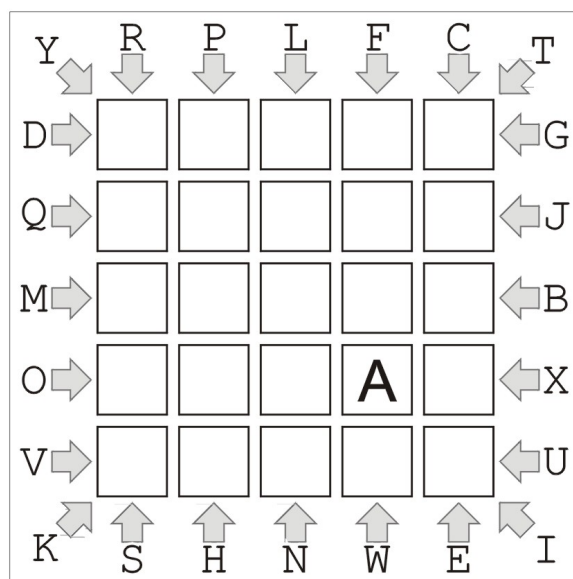
Înclinații (Slant)

Fiecare cruciuliță (x) dintre patru căsuțe nemijlocit învecinate trebuie înlocuită cu o linie înclinată la 45 de grade (pe una din cele două direcții posibile). Cifrele din pătrățele indică câte linii înclinate pornesc din cele patru colțuri ale căsuței respective. Nu este permis ca liniile înclinate să formeze o buclă (un traseu închis).



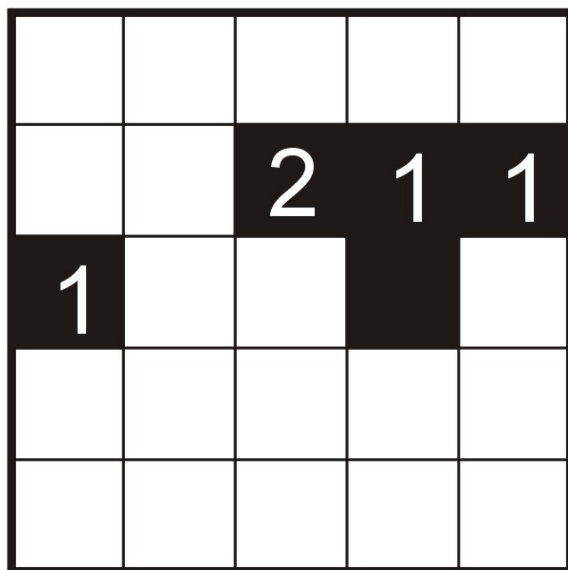
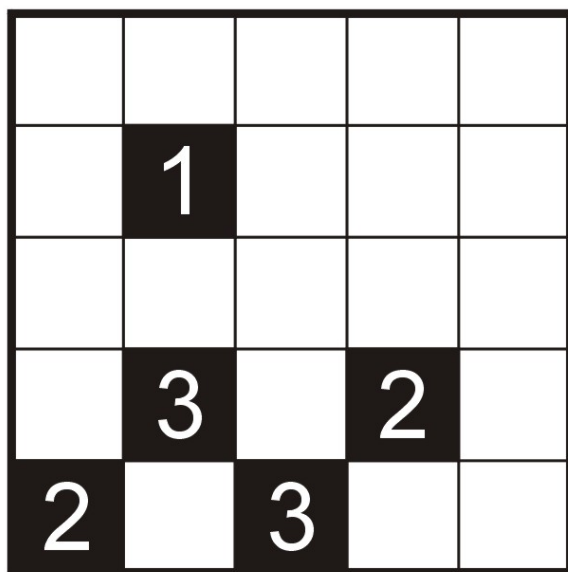
Traseu ABC... (ABC... Path)

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.



Lumină aprinsă (Light Up)

Sarcina ta este de a plasa becuri în spațiile goale din grilă, astfel încât fiecare căsuță să fie luminată cel puțin un bec (orizontal sau vertical). Numerele din pătrățelele negre indică câte becuri sunt amplasate în cele maximum patru căsute nemijlocit învecinate. Becurile nu se pot plasa pe căsuțele negre. Lumina unui bec nu trece dincolo de un pătrat înnegrit, iar un bec nu are voie să fie luminat de un alt bec (pe direcție orizontală sau verticală).



Inegalități (Futoshiki)

Căsuțele goale ale primelor patru grile trebuie completate cu cifre cuprinse între 1 și 5, astfel încât să fie respectate inegalitățile între fiecare pereche de cifre imediat învecinate. O cifră nu se poate repeta pe aceeași linie sau pe aceeași coloană – la fel ca la sudoku. Notăția „ $x < y$ ” înseamnă „ x mai mic decât y ”, iar notația „ $m > n$ ” se citește „ m mai mare decât n ”.

		4		>	
v					v
	4	>			
		1			
	2				v
					v

	4		2	<	
		v			
		<	<		
		<	<		
			>		^
	>				2