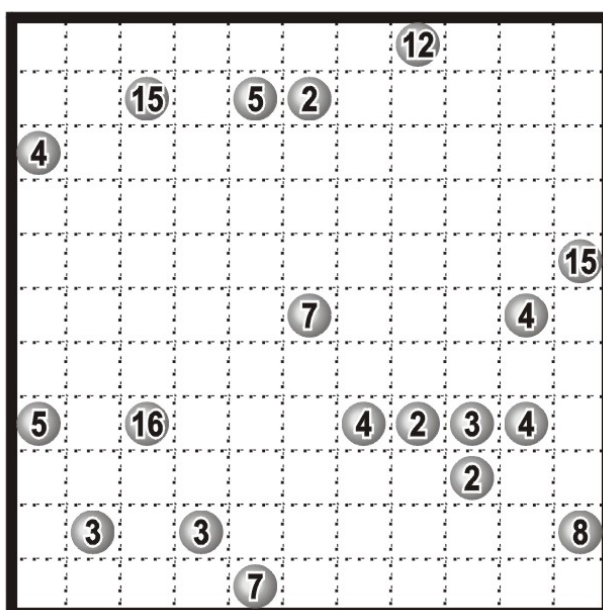
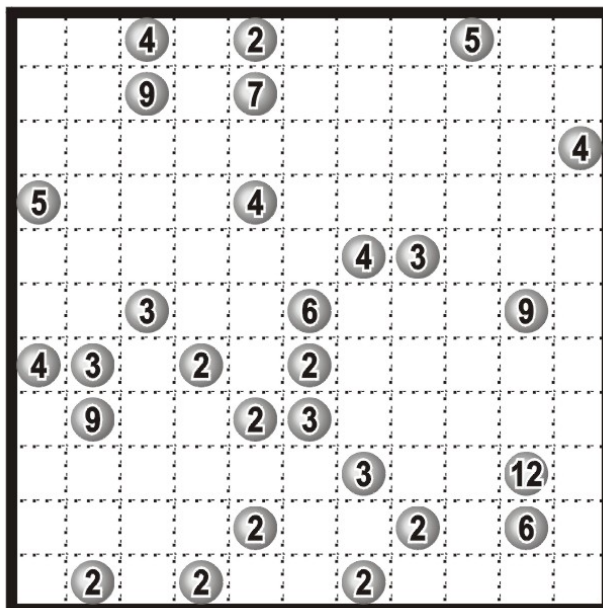


## Dreptunghiuri (Rectangles)

Împărțiți grila în zone dreptunghiulare și/sau pătrate astfel încât fiecare zonă să conțină exact un cerc numerotat, iar acel număr să reprezinte numărul pătrățelilor din care este formată fiecare zonă dreptunghiulară sau pătrată. Împărțirea în zone se face de-a lungul liniaturii grilei.



## Sume (Kakurasu)

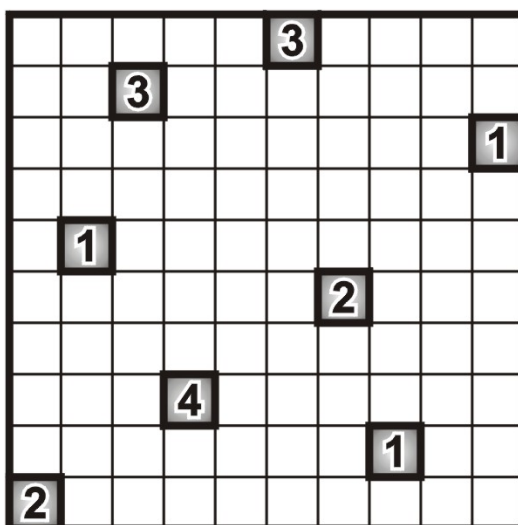
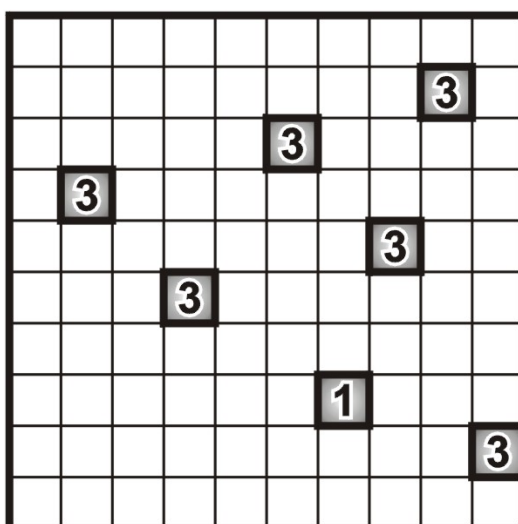
În diagramă trebuie înnegrite anumite pătrățele astfel încât să fie îndeplinite câteva condiții. Cifrele negre, amplasate în dreapta și în partea de jos a diagramei, reprezintă totaluri pentru rândurile și coloanele corespunzătoare. Cifrele gri, situate în stânga și în partea de sus a diagramei, reprezintă 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 pe rândul sau coloana corespunzătoare, indicat de numerele negre din partea dreaptă, respectiv de sub diagramă.

	1	2	3	4	5	6	7	
1								2
2								8
3								22
4								16
5								18
6								18
7								15
	11	16	21	16	20	15	13	

	1	2	3	4	5	6	7	
1								?
2								19
3								?
4								22
5								7
6								?
7								?
	20	6	21	12	3	22	17	

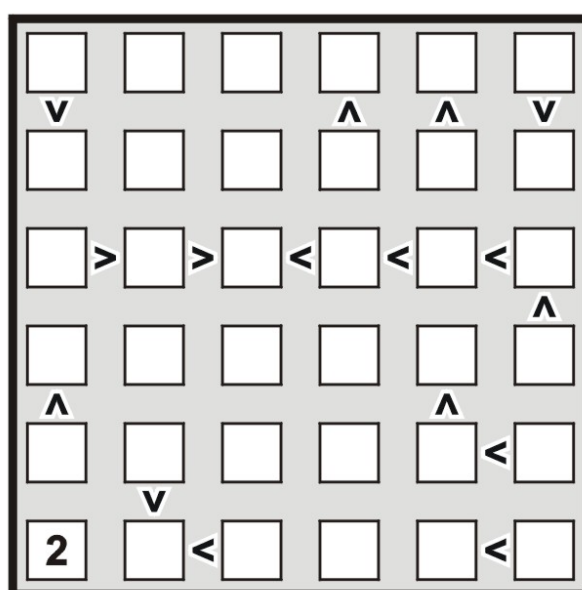
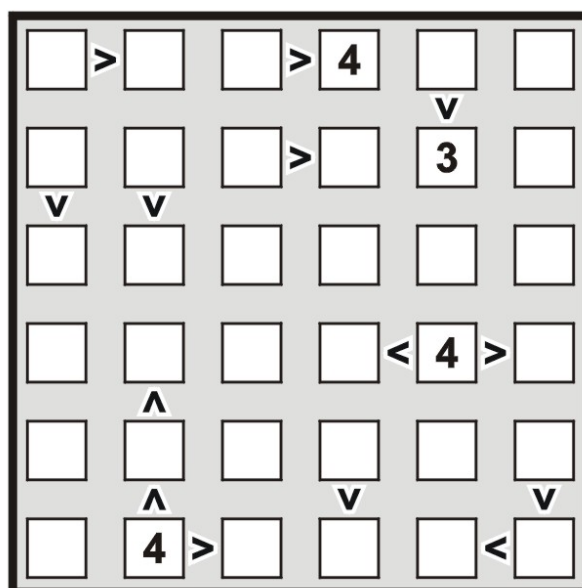
## Faruri (Lighthouses)

Undeva, în fața unei coaste, se găsește un sector de mare cu înalt grad de pericolozitate. De aceea, pe câteva promontorii au fost instalate faruri, fiecare dintre ele iluminând complet linia orizontală și linia verticală la intersecția cărora se află, nu însă și în direcții oblice. În sectorul respectiv se află un număr de ambarcațiuni (de mărime egală cu un câmp), fiecare dintre ele iluminate de cel puțin un far. Ambarcațiunile nu sunt dispuse în câmpuri învecinate între ele (nici măcar oblic) și nici învecinate farurilor, iar cifrele înscrise pe faruri indică numărul de ambarcațiuni iluminate de fiecare



## Inegalități (Futoshiki)

Căsuțele goale ale grilei trebuie completate cu cifre cuprinse între 1 și 6, 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  $n$ ”.



## Insule (Nurikabe)

Fiecare câmp numerotat aparține unei insule albe, cu suprafața (exprimată în număr de pătrățele) egală cu numărul respectiv. Înnegriți în așa fel restul grilei încât insulele albe să nu se atingă între ele decât cel mult diagonal (într-un punct), iar suprafața neagră – care nu poate conține zone 2×2 – să constituie un ansamblu unitar, prin alăturarea nemijlocită a câmpurilor sale.

5								
							2	
		4						
6			1		3			4
						5		
	2							
								4

				5				
						3		
					2			
								4
		5				3		
1								
			2					
		3						
				4				

## Trei în linie (Binario)

Diagrama acestui joc trebuie astfel completată cu cifrele 0 (zero) și 1 (unu) în așa fel încât în nicio linie orizontală sau linie verticală să nu apară 3 căsuțe succesive cu aceeași cifră. Fiecare rând și fiecare coloană conțin un număr egal – câte 4 – de căsuțe conținând cifra 0 și de căsuțe conținând cifra 1.

<b>0</b>	<b>0</b>				<b>0</b>		
				<b>1</b>			
					<b>1</b>		<b>1</b>
		<b>1</b>	<b>1</b>		<b>0</b>		
	<b>0</b>						<b>1</b>
			<b>1</b>		<b>0</b>		
<b>1</b>			<b>0</b>	<b>0</b>			<b>0</b>

<b>0</b>						<b>0</b>	
<b>0</b>	<b>0</b>						
						<b>1</b>	<b>1</b>
				<b>1</b>			
			<b>0</b>				
			<b>0</b>				
					<b>0</b>		
					<b>0</b>		<b>1</b>