

## Inegalități (Futoshiki)

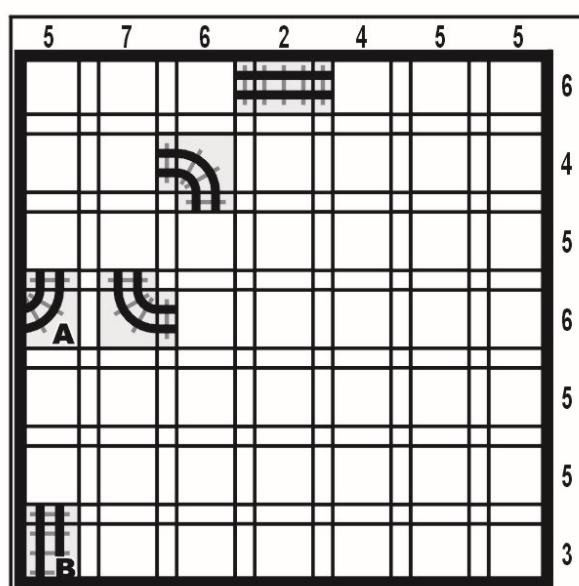
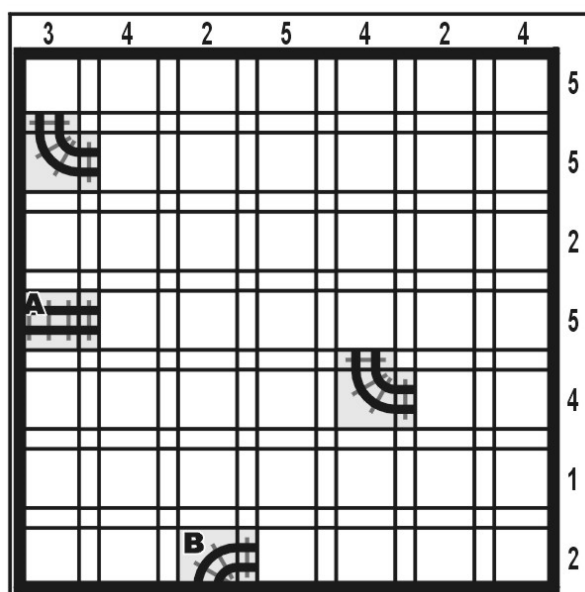
Căsuțele goale ale grilei trebuie completate cu cifre cuprinse între 1 și 5, astfel încât să fie respectate inegalitățile între fiecare pereche de cifre imediat învecinate. O cifră nu se poate repeta pe aceeași linie sau pe aceeași coloană - la fel ca la sudoku. Notăția „ $x < y$ ” înseamnă „ $x$  mai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

4	2	5	□	<	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	<	□	□	>
1	□	>	□	□	□

□	□	□	□	>	□
□	□	□	<	□	□
□	□	2	□	□	□
□	□	□	□	>	□
□	<	□	□	□	4

## Linia ferată (Tracks)

Stabiliți traseul unei linii ferate, știind că este indicat începutul (A) și capătul (B) de linie, ambele figurate în grilă. În unele cazuri sunt prezentate și alte fragmente din traseu. Traseul este orizontal ori vertical sau cotește la 90 de grade și nu se intersectează cu el însuși. Numerele de pe margine indică câte piese de traseu sunt în orizontala sau verticala respectivă. Traseul căii ferate este unic.



## Sume (Kakuro)

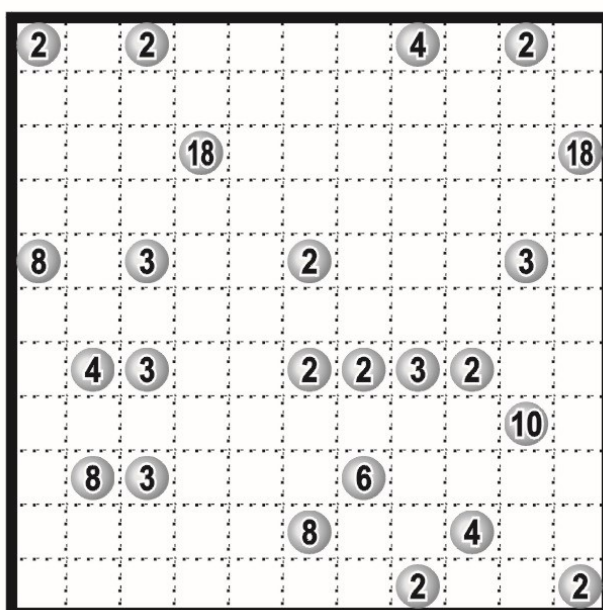
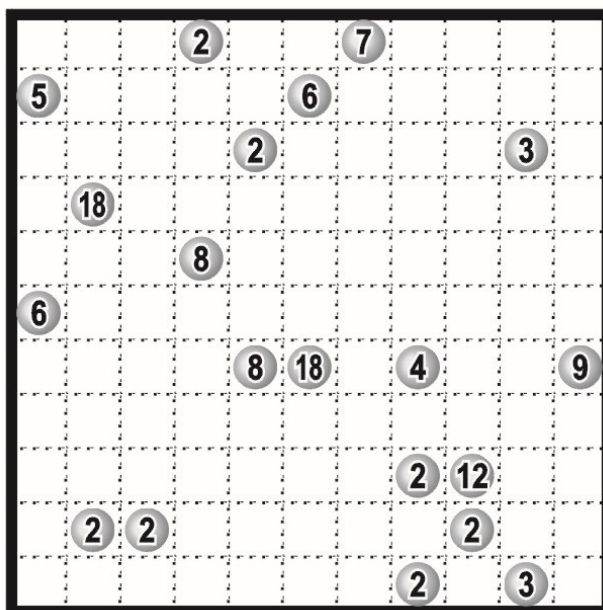
Fiecare dintre numerele înscrise în punctele de sprijin reprezintă suma cifrelor din spațiul alb aferent, situat – după caz – în dreapta punctului de sprijin, respectiv dedesubt. Cifra 0 (zero) nu se folosește, iar fiecare spațiu–sumă conține cifre distincte între ele. Se cere reconstituirea „încrucșării” numerice.

		16	17			3	4		
17				23	3			11	7
22					10 24				
			16 29			23	4		
	30 24						3 24		
16				29					
17				17	17 16			8	17
29						23			
			17				10		

				6	4	16		7	3
			8				3		
	4		6 3				5 4		
6					6				
4				7 16				17	16
			22 23				16 23		
	23 16					23 16			
17				24					
16				22					

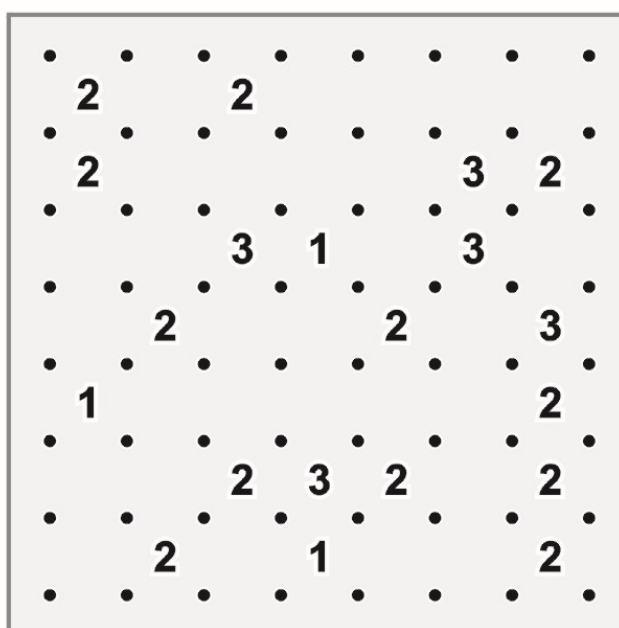
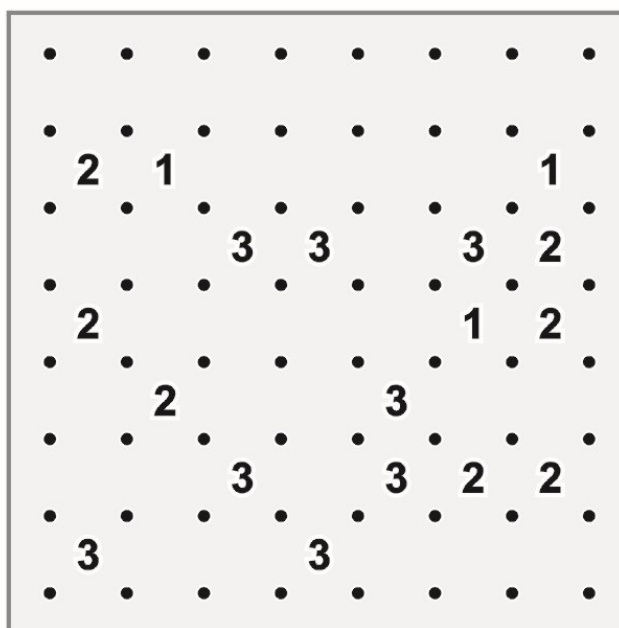
## Dreptunghiuri (Rectangles)

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.



## Garduri (Sliterlink)

Trasați un traseu închis, nesuprapus și neintersectat, care să lege prin segmente orizontale și verticale punctele figurate în diagramă. Fiecare dintre numerele date arată câte linii elementare (unind două puncte vecine) sunt materializate în jurul său.



## Vecini (Neighbours)

Grila trebuie completată cu cifre de la 1 la 5, astfel încât acestea să nu se repete sau să nu se omită pe fiecare rând și coloană. În cazul în care între cifrele din două căsuțe direct învecinate există grupul de simboluri  $><$  cifrele sunt direct învecinate (de exemplu:  $1><2$ ,  $4><3$ ,  $2><3$  etc.). În caz contrar, cifrele nu sunt vecine în șirul 1 – 5.

