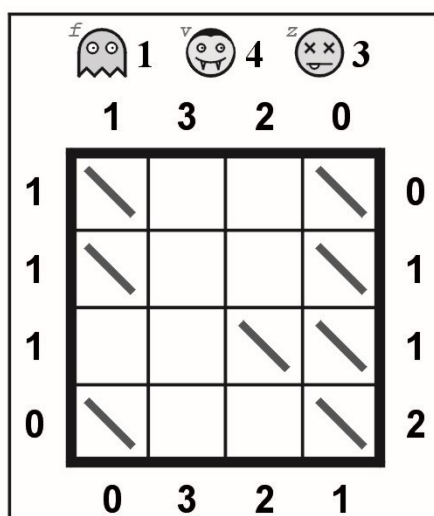
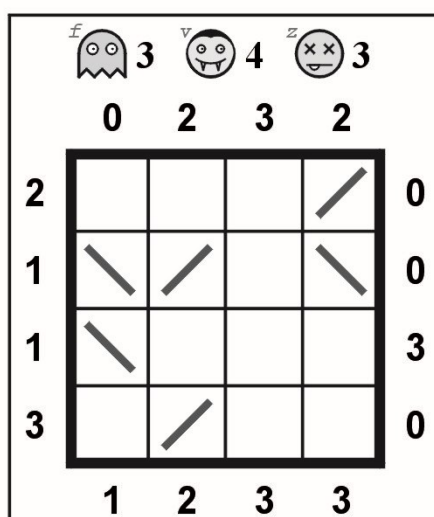


## Fantome, Vampiri, Zombi

Fiecare pătrățel gol din grilă (acel pătrățel care nu are, precum altele, o oglindă diagonală, ce reflectă pe ambele părți) conține unul din cele trei tipuri de monștri: fantomă (*f*), vampir (*v*) sau zombi (*z*). Se știe că: 1. Fantomele nu pot fi văzute direct, dar pot fi observate în oglinzi; 2. Vampirii pot fi văzuți direct, dar sunt invizibili când sunt reflectați în oglinzi; 3. Zombii sunt vizibili în orice situație. Plasați numărul de fantome, vampiri și zombi (indicat deasupra grilei) în pătrățelele goale ale diagramei; numerele de pe margine indică câți monștri (fantomă, vampir și zombi) se văd din direcțiile respective.



## Fără dubluri (Hitori)

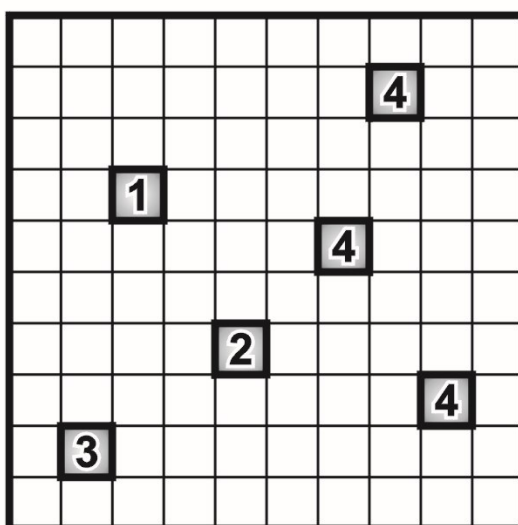
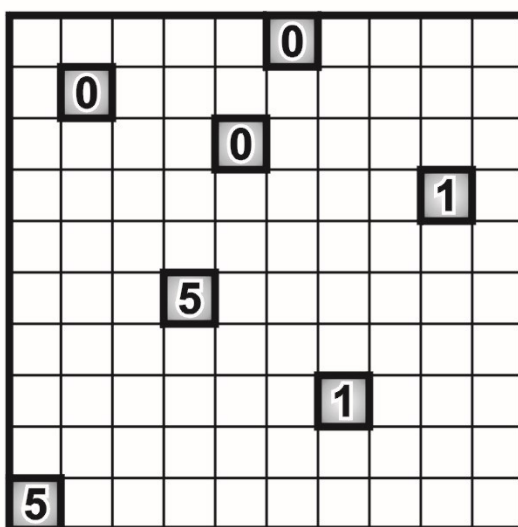
Înnegriți anumite căsuțe astfel încât un număr să apară cel mult o singură dată pe o linie sau pe o coloană. Căsuțele înnegrite nu se pot învecina decât cel mult diagonal (într-un punct). La final, nu pot exista mai multe porțiuni albe izolate unele de altele: suprafața ce conține căsuțele ramase albe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

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

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

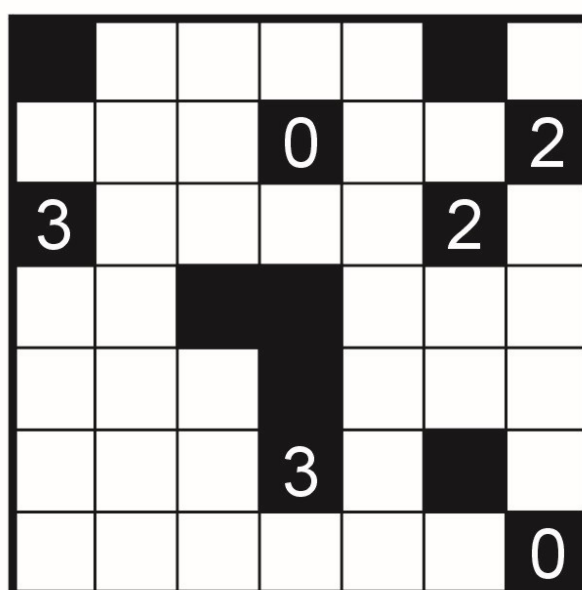
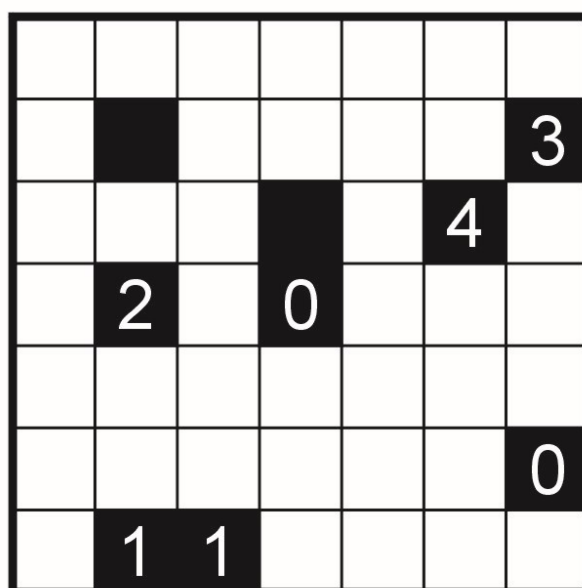
## Faruri (Lighthouses)

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 anumit 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.



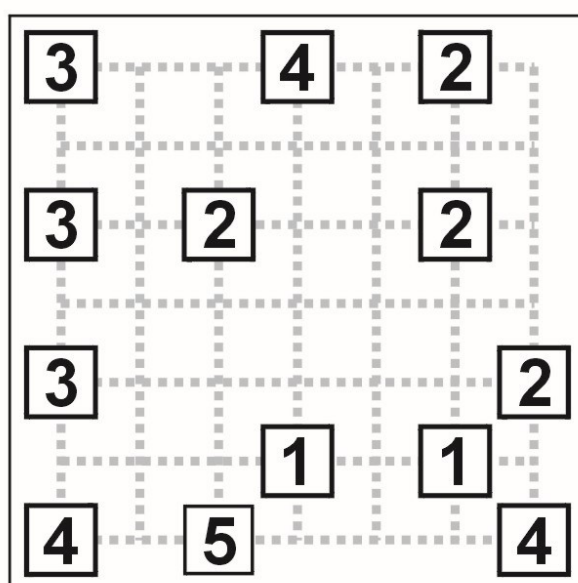
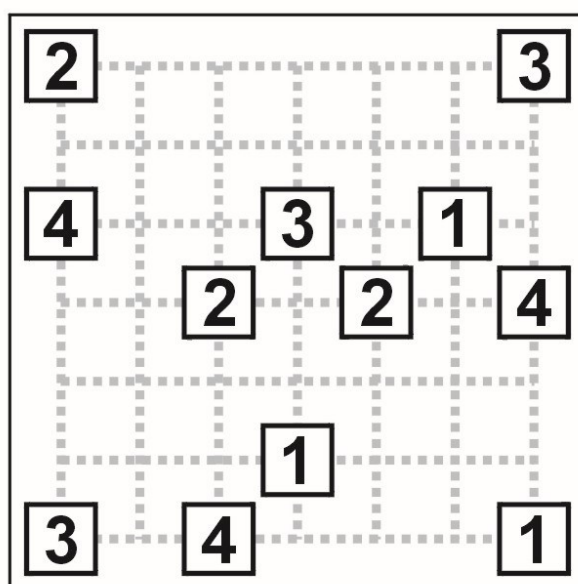
## Lumină aprinsă (Light Up)

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).



## 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.



## 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.

