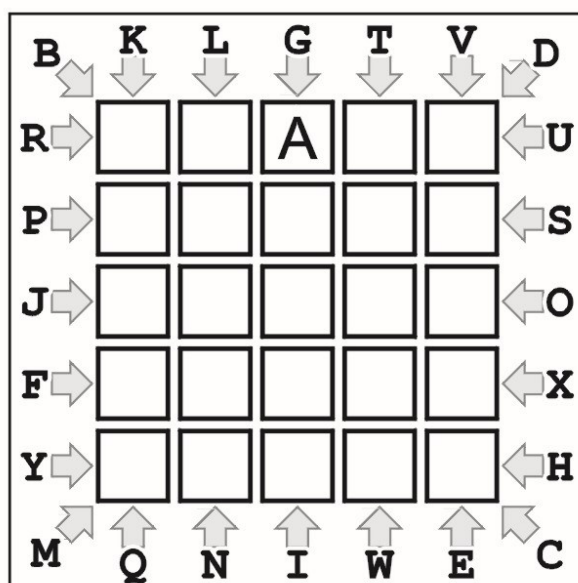
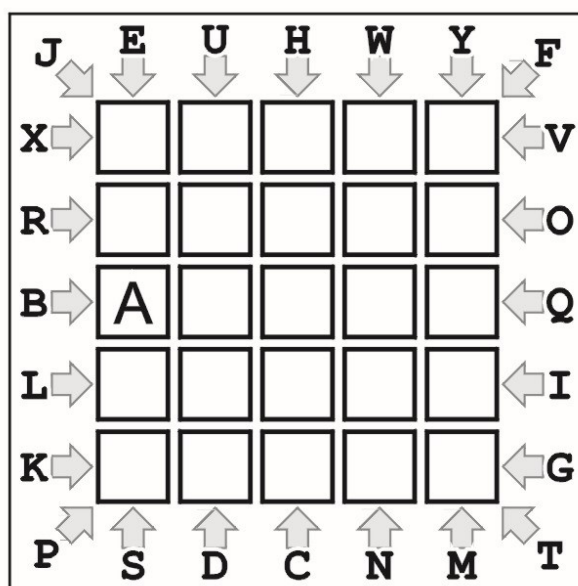


## Traseu ABC... (ABC... Path)

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.



## Legături numerice (Number Link)

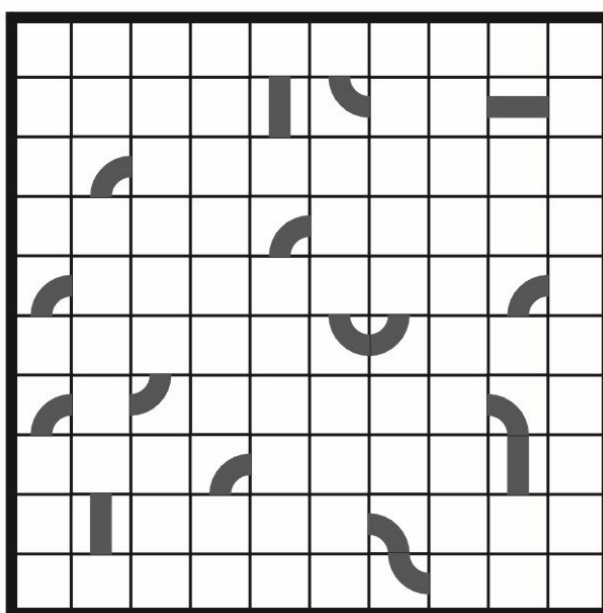
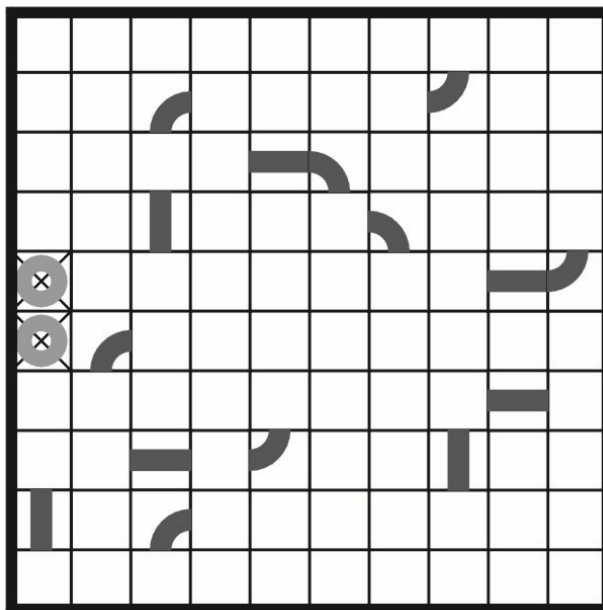
Numerele identice trebuie unite între ele cu ajutorul unei linii drepte sau frânte, care străbate, orizontal sau vertical, centrele pătrățelelor grilei. Aceste linii nu se ramifică și nu se pot intersecta între ele. În final toate pătrățelele grilei sunt ocupate.

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

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

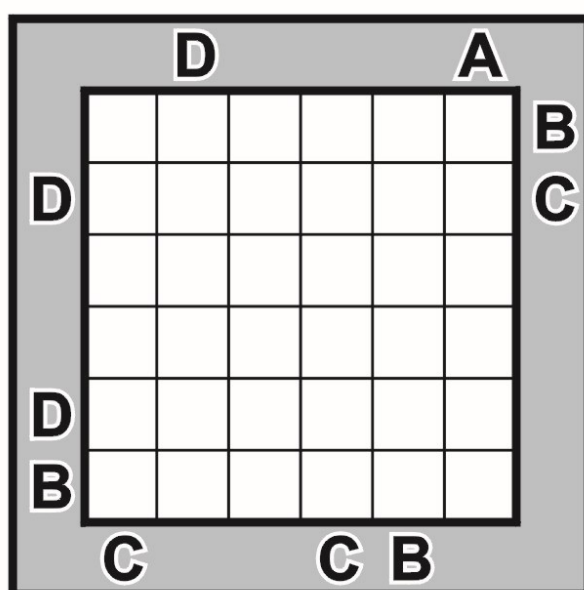
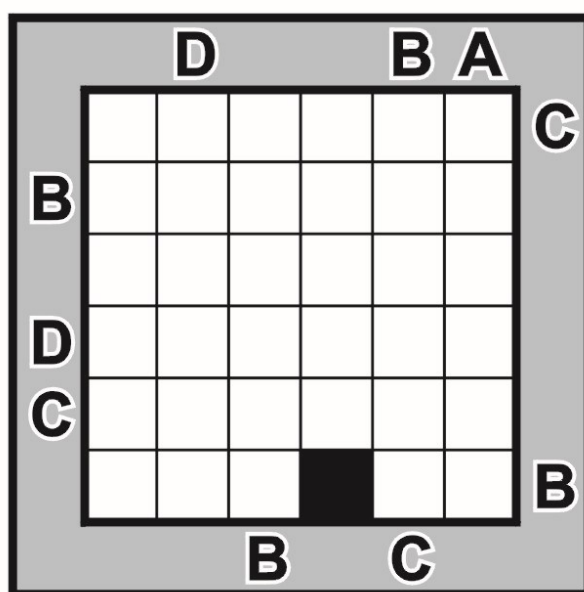
## Bucla (Loopy)

Desenează un traseu închis (o buclă), care să treacă prin toate pătrățelele disponibile și care să conecteze toate piesele date (porțiuni din traseu). Printr-o celulă traseul poate să meargă drept sau poate să cotească la 90 de grade. Traseul străbate fiecare pătrățel doar o singură dată.



## ABCD plus 2

Fiecare linie și fiecare coloană a grilei conține câte un A, un B, un C și un D, precum și două câmpuri negre – firește, mai niciodată în această ordine. Litera notată pe marginea grilei în dreptul câte unui început sau sfârșit de linie sau coloană este cea care apare prima atunci când se privește în direcția respectivă. Reconstituiți configurația din grilă.



## Populări (Fillomino)

Fiecare căsuță a grilei trebuie să conțină o cifră. Grila trebuie împărțită, de-a lungul liniaturii, în mai multe zone compacte. O zonă compactă conține aceeași cifră, care indică numărul de căsuțe ce aparțin zonei respective. Două zone compacte ce conțin aceeași cifră se pot învecina cel mult diagonal (într-un punct).

<b>1</b>				<b>1</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	
<b>8</b>						<b>4</b>	
	<b>7</b>		<b>7</b>			<b>1</b>	
<b>1</b>			<b>3</b>				
<b>2</b>			<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
	<b>3</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	<b>8</b>		
		<b>7</b>			<b>1</b>		<b>1</b>
<b>1</b>				<b>1</b>	<b>4</b>		

<b>5</b>	<b>1</b>		<b>1</b>			<b>3</b>	
						<b>1</b>	
<b>2</b>			<b>8</b>		<b>4</b>		
<b>2</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>1</b>		<b>1</b>		<b>1</b>
				<b>4</b>		<b>6</b>	
<b>1</b>		<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
<b>2</b>	<b>3</b>					<b>7</b>	<b>3</b>
	<b>1</b>	<b>3</b>				<b>3</b>	

## Blocuri (Skyscrapers)

Diagrama acestui joc trebuie înțeleasă ca un ansamblu de blocuri (paralelipipedice) cu baze pătrate egale și diverse înălțimi, dispuse într-un perimetru, de asemenea, pătrat. Numerele notate pe marginile diagramei arată câte muchii se disting în linia orizontală sau verticală respectivă, privind către interiorul diagramei (aceste numere nu includ muchia comună de la baza blocurilor). Se cere ca, prin deducție din aproape în aproape, să se stabilească distribuția înălțimilor (de la 1 la 6 etaje), știind că în nicio linie orizontală sau verticală nu se produc omisiuni sau dublări în acest interval numeric.

