

## 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 5 etaje), știind că în nicio linie orizontală sau verticală nu se produc omisiuni sau dublări în acest interval numeric.

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

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

## Vizibilitate (Range)

Înnegrește anumite pătrățele din grilă, pentru a limita vizibilitatea pe care o ai din fiecare căsuță ce conține o cifră. De exemplu, un pătrățel ce conține cifra 4 are exact încă trei pătrățele albe conectate, în cele patru direcții (sus, jos, stânga, dreapta). Pătrățele negre nu se pot învecina orizontal sau vertical (pe o latură), ci cel mult diagonal (într-un punct). Nu sunt permise zone albe izolate de rest, astfel încât pornind, orizontal sau vertical, dintr-un pătrățel alb să poți ajunge în oricare altul similar din diagramă. Căsuțele ce conțin cifre nu se pot înnegri.

		6		4
		8		
		6		
6		6		

7				
6				
				5
				3

## Mathemagrids

Introduceți în cele nouă căsuțe goale ale grilei toate cifrele de la 1 la 9 astfel încât efectuând operațiile matematice indicate să obțineți rezultatele trecute în grilă. **Ordinea** efectuării operațiilor este **de la stânga la dreapta** (pentru liniile orizontale) și **de sus în jos** (pentru liniile verticale).

8	+	1	×	9	=	81
-		+		-		
7	×	2	-	3	=	11
+		+		×		
6	+	5	×	4	=	44
=		=		=		
7		8		24		

2	×	6	+	5	=	17
×		+		×		
7	-	3	×	8	=	32
+		×		-		
9	-	4	+	1	=	6
=		=		=		
23		36		39		

## Kenken (Calculatedoku)

Pe fiecare linie și coloană introduceți cifrele de la 1 la 5, astfel încât nici o cifră să se repete. În fiecare zonă delimitată din grilă este indicată o anumită operație matematică (adunare, scădere, înmulțire sau împărțire). Aplicându-se respectiva operație matematică cifrelor din zona delimitată, indiferent de ordine, trebuie să se obțină numărul indicat în fața semnului matematic corespunzător zonei. Cifrele se pot repeta în interiorul unei zone delimitate dacă nu sunt plasate pe aceeași linie sau coloană.

<sup>16×</sup> 4	1	<sup>60×</sup> 2	3	5
<sup>3+</sup> 1	4	<sup>9+</sup> 5	2	<sup>2-</sup> 3
2	<sup>10+</sup> 3	4	<sup>60×</sup> 5	1
5	2	3	1	4
<sup>15×</sup> 3	5	1	<sup>2÷</sup> 4	2

<sup>12×</sup> 4	3	<sup>3-</sup> 5	2	<sup>13+</sup> 1
<sup>3+</sup> 2	<sup>9+</sup> 5	1	3	4
1	<sup>24×</sup> 2	3	4	5
<sup>13+</sup> 5	4	<sup>2÷</sup> 2	1	3
3	1	<sup>4</sup> 4	<sup>3-</sup> 5	2

## Populări (Fillomino)

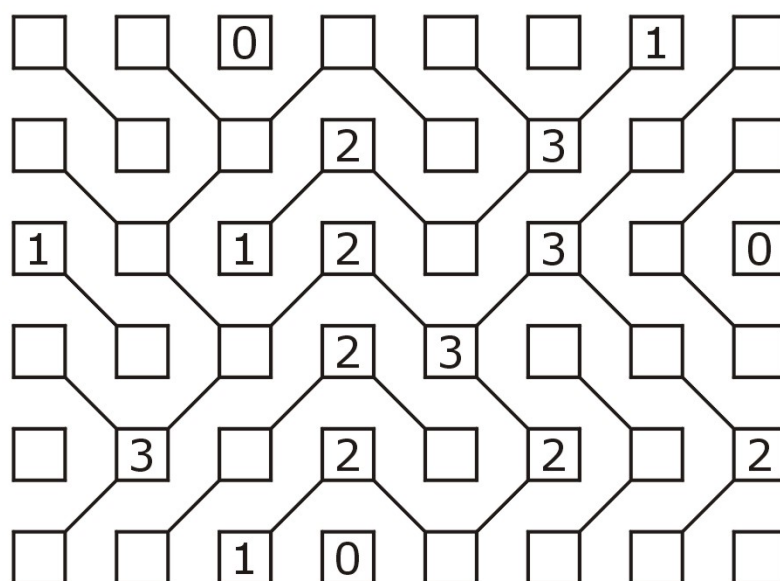
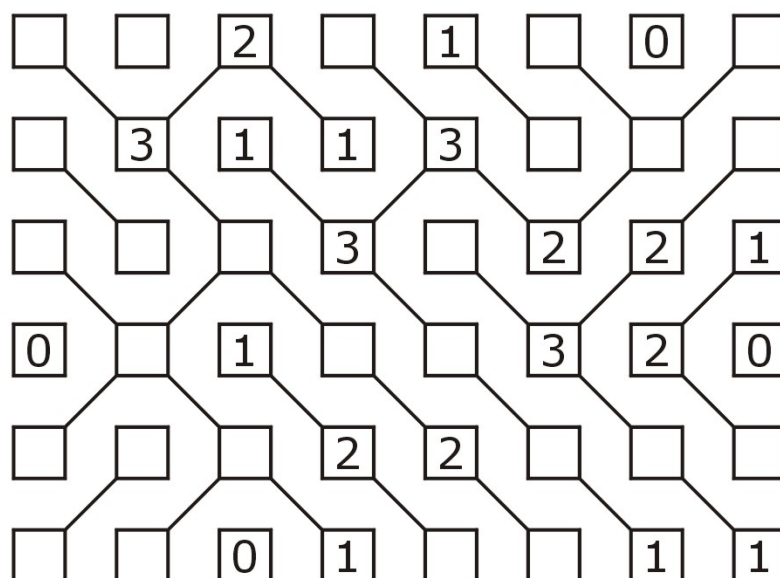
Fiecare căsuță a grilei trebuie să conțină o cifră. Grila trebuie împărțită, de-a lungul liniaturii, în mai multe zone compacte. O zonă compactă conține aceeași cifră, care indică numărul de căsuțe ce aparțin zonei respective. Două zone compacte ce conțin aceeași cifră se pot învecina cel mult diagonal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

1	3	3	4	4	5	5	5
7	3	1	4	4	2	5	5
7	7	3	3	1	2	8	8
7	1	3	1	8	1	8	1
7	7	7	2	8	8	8	8
5	5	1	2	6	6	6	1
5	1	3	3	6	6	3	3
5	5	3	1	6	1	3	1

2	1	8	8	1	8	8	8
2	8	8	8	8	1	8	1
1	8	8	3	1	8	8	8
4	4	4	3	3	1	8	1
4	5	1	6	6	6	6	6
5	5	5	2	6	1	2	3
5	4	1	2	4	4	2	3
4	4	4	1	4	4	1	3

## Înclinații (Slant)

Fiecare cruce (x) dintre căsuțe trebuie înlocuită cu o linie înclinată la  $45^\circ$  (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).



## 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.

