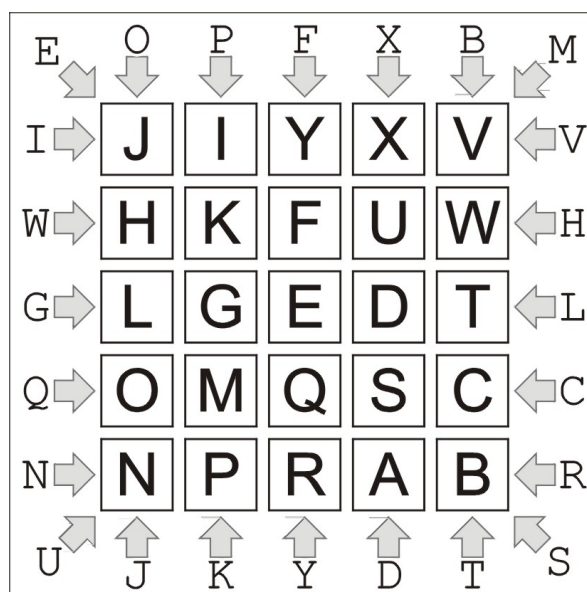
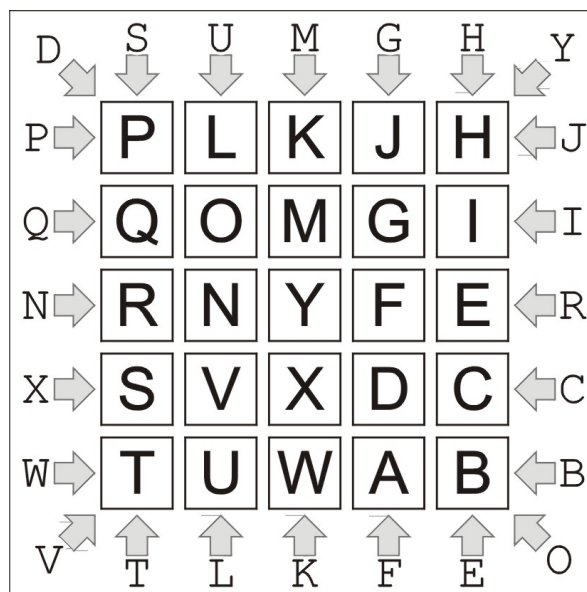


Traseu ABC... (ABC... Path)

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.



Hitori

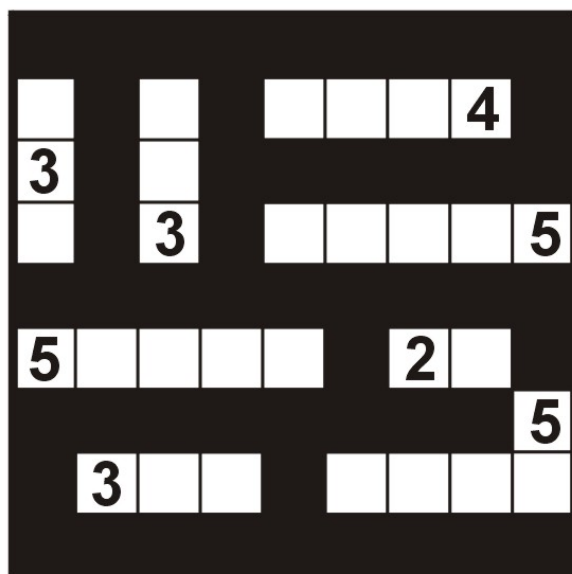
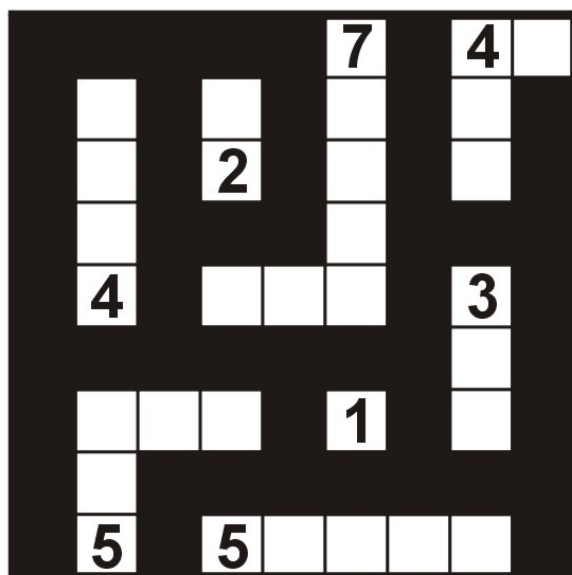
Înnegriți anumite căsuțe astfel încât un număr să apară cel mult o singură dată pe o linie sau pe o coloană. Căsuțele înnegrite nu se pot învecina decât cel mult diagonal (într-un punct). La final, nu pot exista mai multe porțiuni albe izolate unele de altele: suprafața ce conține căsuțele ramase albe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

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

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

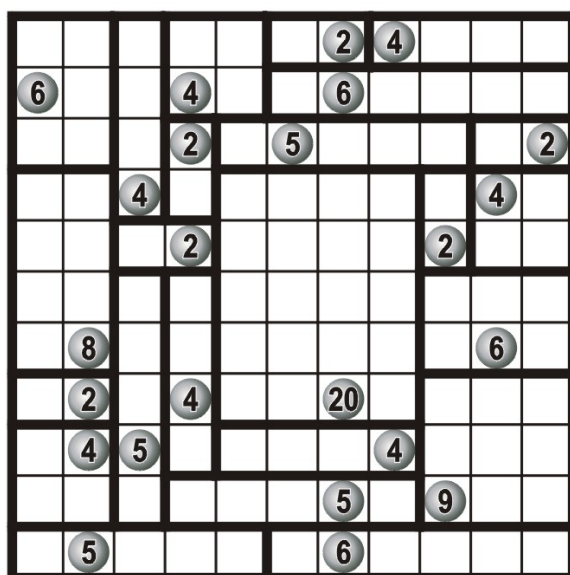
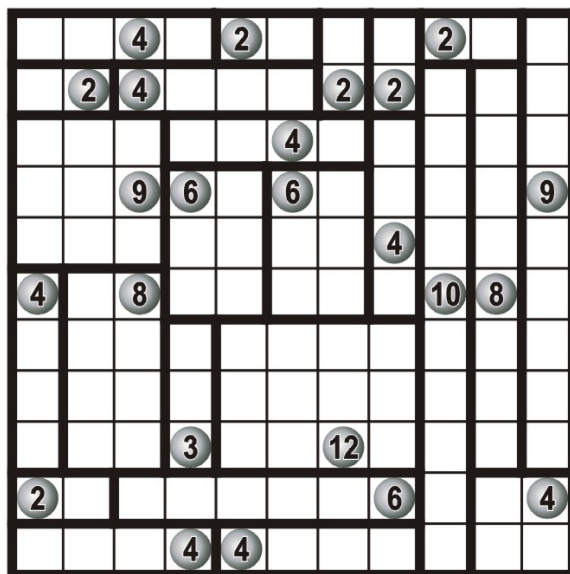
Insule (Nurikabe)

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.



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 pătrățelelor din care este formată fiecare zonă dreptunghiulară sau pătrată. Împărțirea în zone se face de-a lungul liniaturii grilei.



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 căsuțe conținând cifra 1.

1	0	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	0	1	1	0
0	0	1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	0	0	1	0
0	0	1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	0	0	1	0
1	0	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	1	0	0	1

0	1	1	0	1	0	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1
0	0	1	1	0	0	1	1
1	1	0	0	1	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	0
0	0	1	1	0	0	1	1
1	1	0	0	1	1	0	0
0	1	0	0	1	1	0	1

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.

