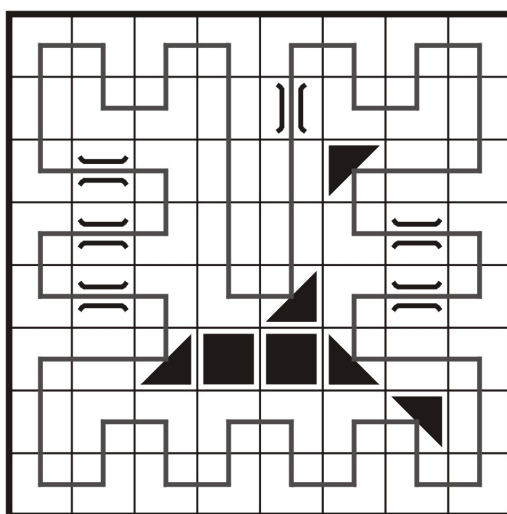
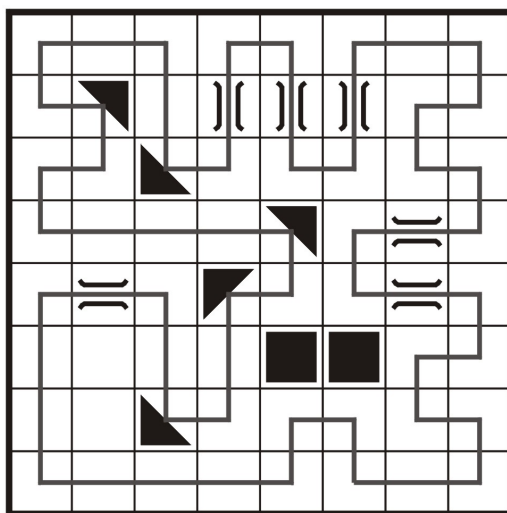


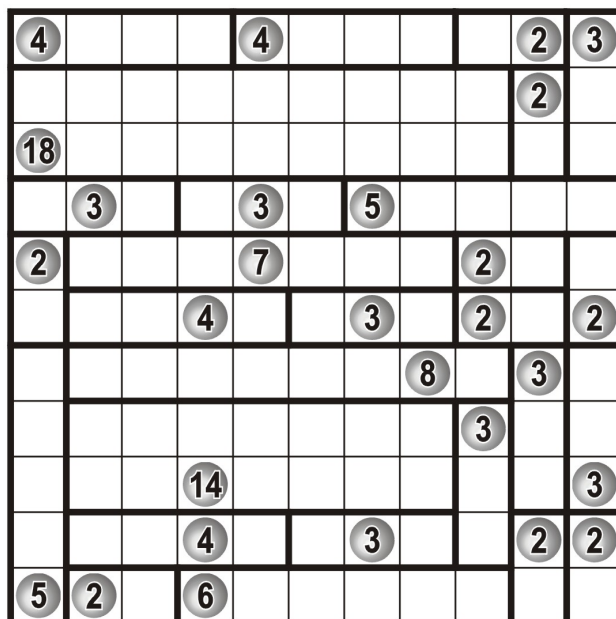
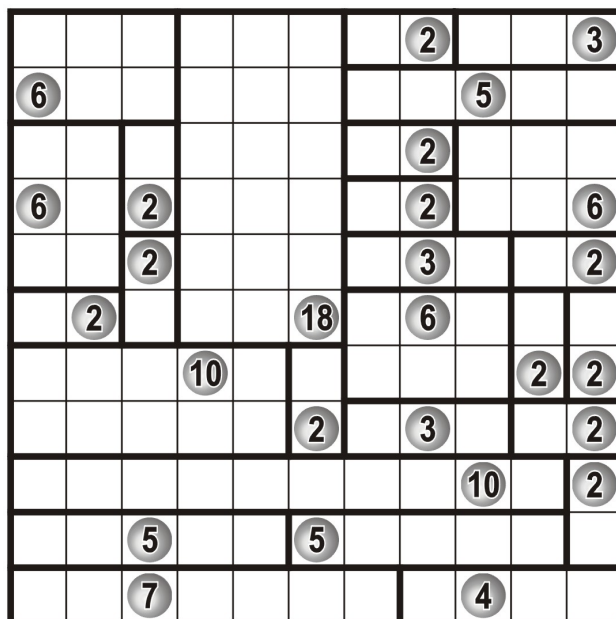
Oglindiri (Mirrors)

În unele pătrățele ale diagramei se găsesc un tunel (reprezentat prin două linii paralele), o oglindă (triunghiul dreptunghic isoscel negru) sau un baraj (pătrățelul negru). Trasați un circuit închis (o buclă) format din linii orizontale și verticale, care să ocupe toate pătrățelele albe ale diagramei, respectând următoarele condiții: traseul nu se intersectează pe sine, nu se ramifică și nu trece decât o singură dată prin fiecare celulă albă; traseul își schimbă direcția cu 90 de grade când întâlnește un baraj (pătrățelul negru); în oglindă (triunghiul negru) traseul se reflectă la 90 de grade pe latura înclinată; în tunel (liniile paralele) bucla își menține direcția; în oricare celulă albă traseul își poate schimba direcția cu 90 de grade.



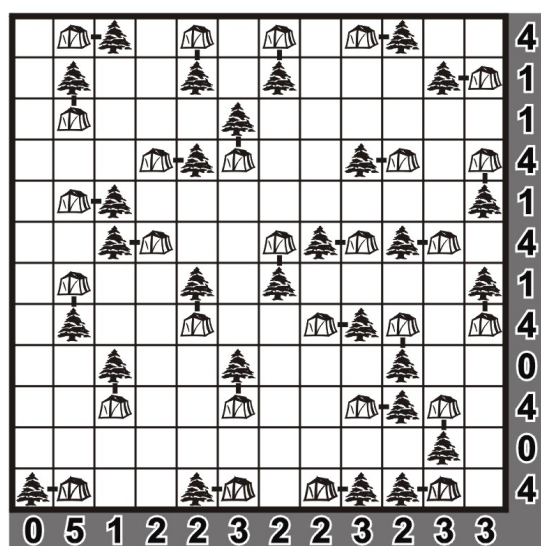
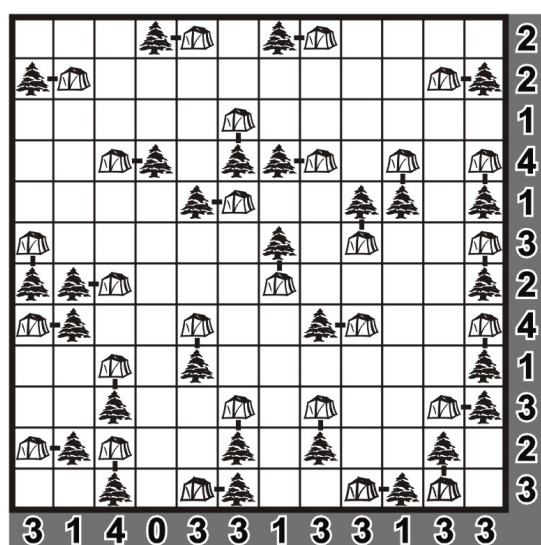
Dreptunghiuri (Rectangles)

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.



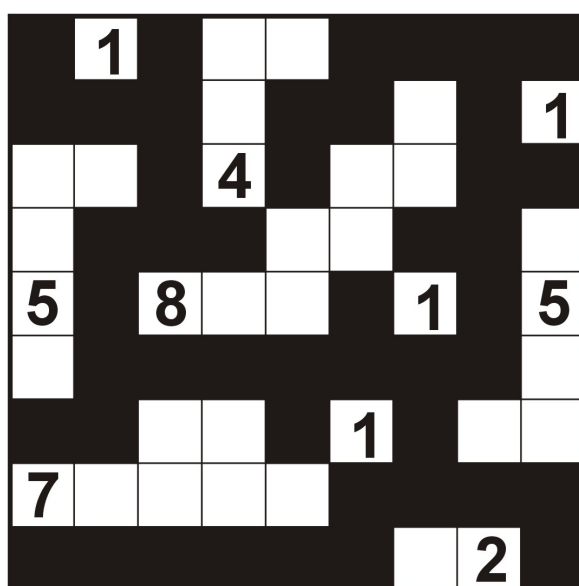
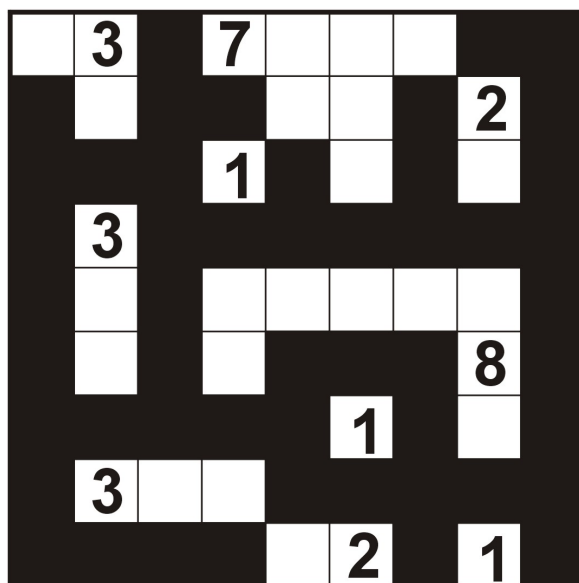
Corturi (Tents)

Într-un camping, fiecare cort poate fi ridicat în nemijlocita vecinătate a câte unui copac, dar numai lateral (stânga–dreapta sau sus–jos) față de acesta, niciodată oblic (diagonal). Nu este permisă instalarea corturilor pe loturi învecinate între ele (nici măcar diagonal); în schimb, turistul nu trebuie să țină cont de poziția copacului vecinilor. Situația din diagramă surprinde o anumită dispunere – inițial „ascunsă” – a corturilor în tabără, cifrele notate pe margini indicând numărul de corturi instalate în fiecare linie și coloană. Se cere stabilirea legăturilor dintre copaci și corturi.



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.



Trei în linie (Binario)

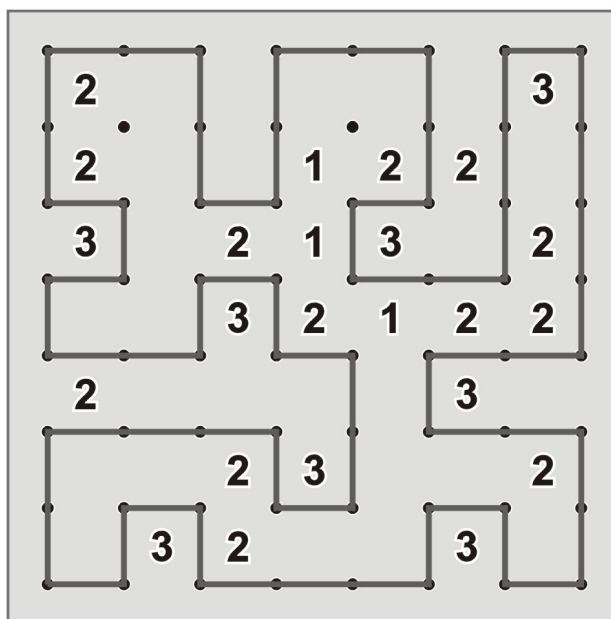
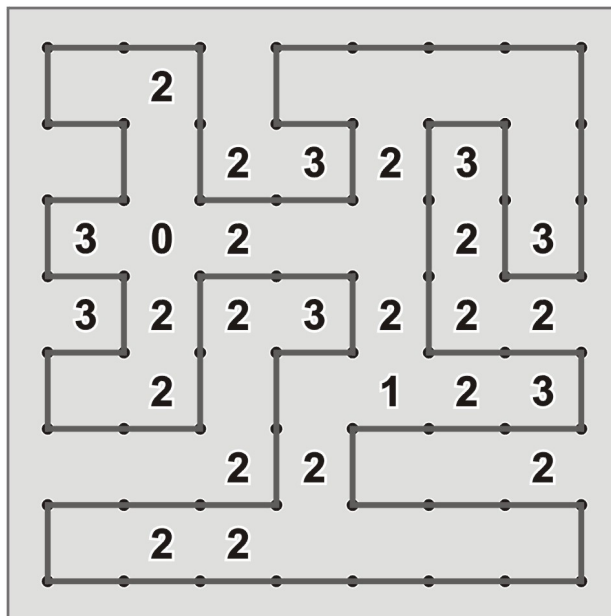
Diagrama acestui joc trebuie astfel completată cu cifrele 0 (zero) și 1 (unu) în așa fel încât în nicio linie orizontală sau linie verticală să nu apară 3 căsuțe succesive cu aceeași cifră. Fiecare rând și fiecare coloană conțin un număr egal – câte 4 - de căsuțe conținând cifra 0 și căsuțe conținând cifra 1.

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

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

Garduri (Slitherlink)

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.



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).

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

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