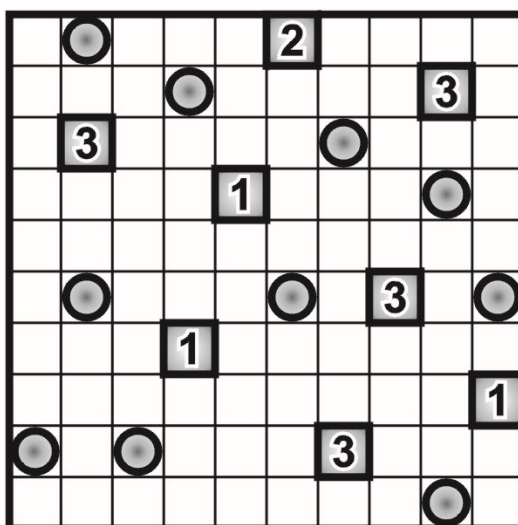
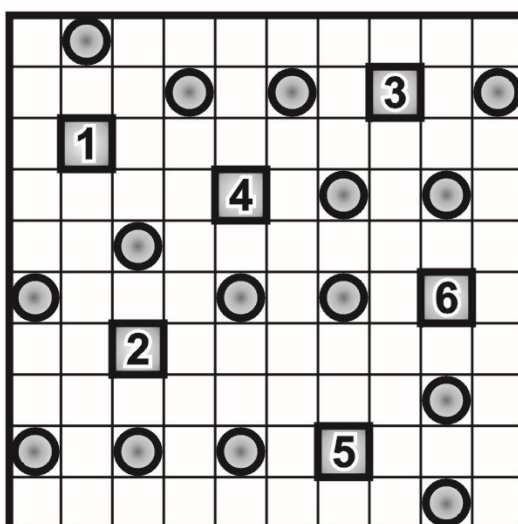


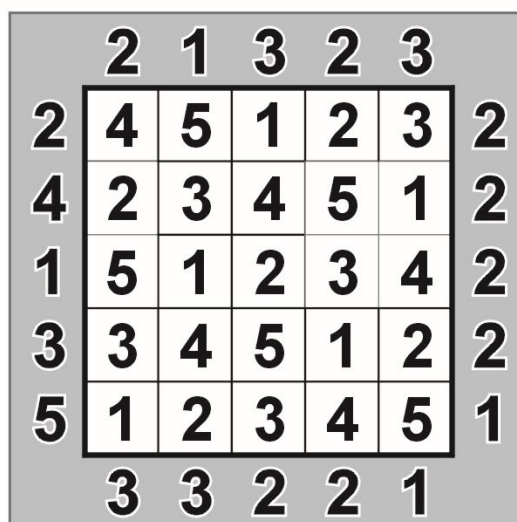
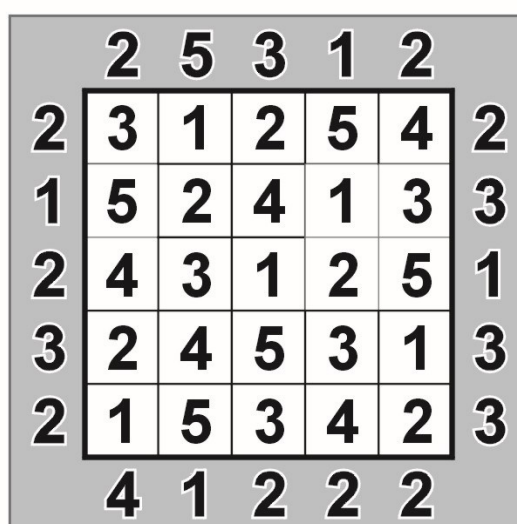
## Faruri (Lighthouses)

Undeva, în fața unei coaste, se găsește un sector de mare cu înalt grad de periculozitate. 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 iluminată 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.



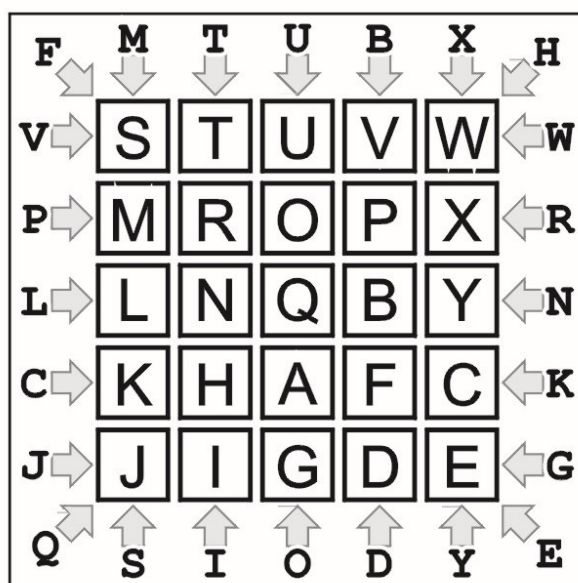
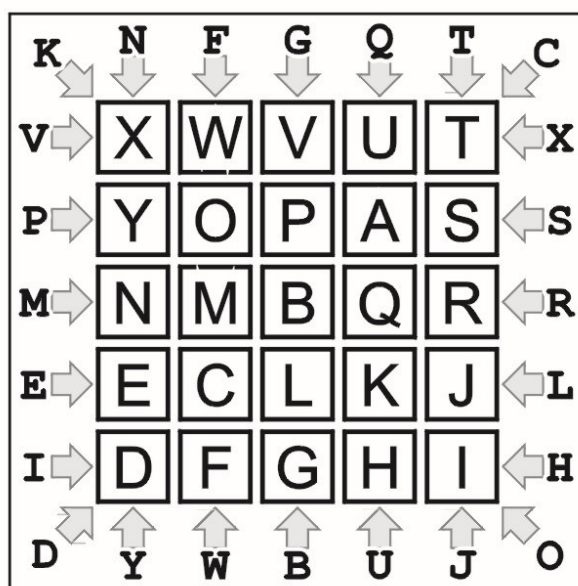
## Blocuri (Skyscrapers)

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.



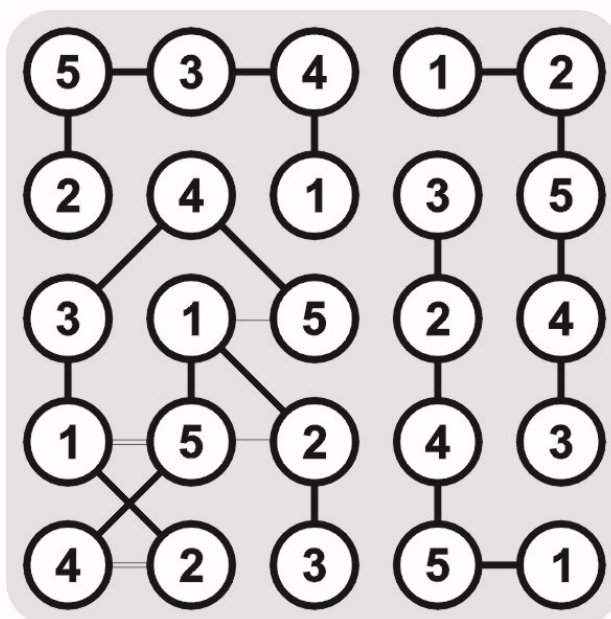
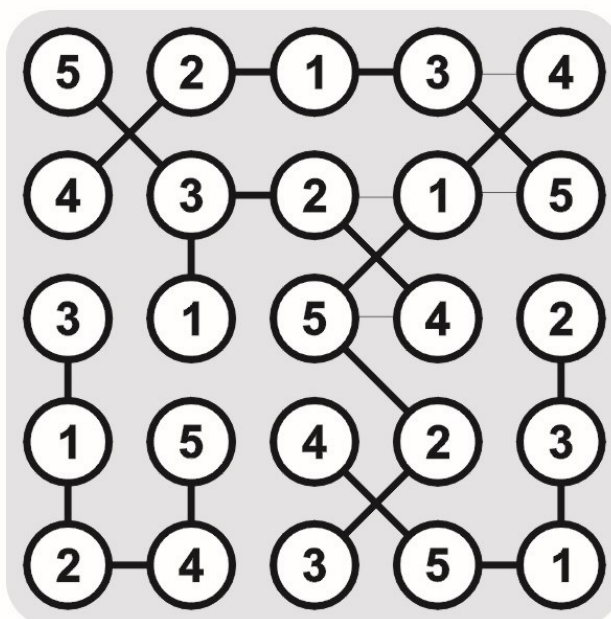
## Traseu ABC... (ABC... Path)

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 încrucișate (Strimko)

Grila dată trebuie completată cu cifrele lipsă, știind că o rețea de 5 x 5 cercuri cuprinde cifre de la 1 la 5. Fiecare rând și fiecare coloană trebuie să conțină toate cifrele de la 1 la 5. Regula este valabilă și pentru fiecare grup compact de cercuri legate între ele prin linii.



## Calculudoku (Kenken)

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 semnelui matematic corespunzător zonei. Cifrele se pot repeta în interiorul unei zone delimitate dacă nu sunt plasate pe aceeași linie sau coloană.

<sup>2-</sup> 5	<sup>3+</sup> 1	<sup>3-</sup> 4	<sup>6×</sup> 3	2
3	2	1	<sup>300×</sup> 4	5
<sup>1-</sup> 4	3	<sup>3-</sup> 5	2	1
<sup>2:</sup> 1	<sup>120×</sup> 4	2	5	3
2	5	3	<sup>3-</sup> 1	4

<sup>180×</sup> 4	5	3	<sup>10+</sup> 1	2
<sup>4-</sup> 1	3	5	2	<sup>5+</sup> 4
5	<sup>96×</sup> 4	2	3	1
<sup>2:</sup> 2	1	4	<sup>2-</sup> 5	3
<sup>1-</sup> 3	2	<sup>20×</sup> 1	4	5

## 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.

