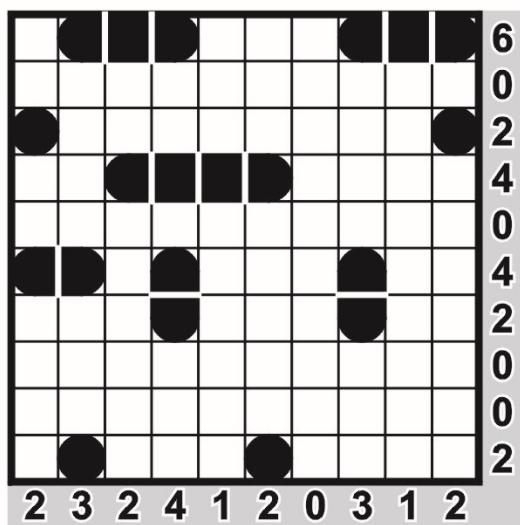
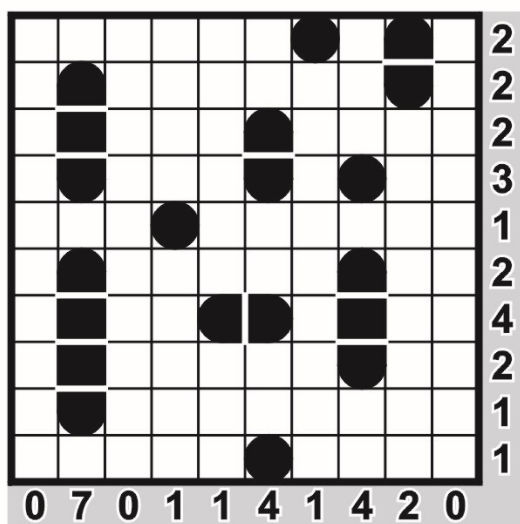


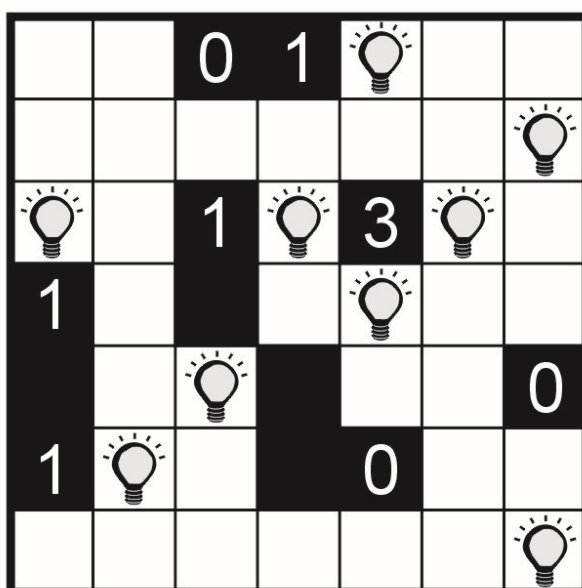
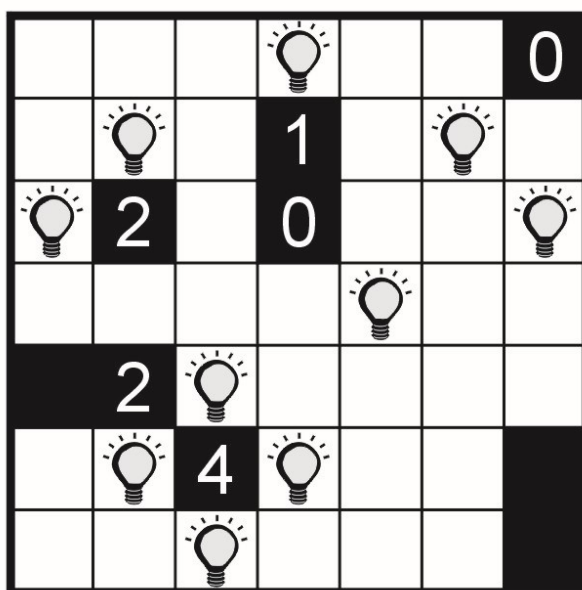
## Bătălie navală (Battleships)

Pe întinderea „mării” (diagrama) este staționată o flotă, compusă dintr-un portavion (de patru câmpuri lungime), două crucișătoare (câte trei câmpuri), trei distrugătoare (câte două) și patru submarine (câte unul). Navele sunt orientate orizontal sau vertical și nu se învecinează între ele în niciun punct. Capetele ambarcațiunilor sunt rotunjite. Cifrele notate pe margini indică numărul de căsuțe ocupate de diverse nave sau de fragmente de nave în linia sau coloana respectivă. Căsuțele blocate reprezintă „apă”, deci acolo nu pot fi așezate nave. Localizați integral flota.



## Lumină aprinsă (Light Up)

Sarcina ta este de a plasa becuri în spațiile goale din grilă, astfel încât fiecare căsuță să fie luminată de acel bec (orizontal sau vertical). Numerele din pătrățelele negre indică câte becuri sunt amplasate în cele patru căsuțe nemijlocit învecinate. Lumina unui bec nu trece de un pătrat negru, iar un bec nu are voie să lumineze un alt bec (pe direcție orizontală sau verticală).



## Vizibilitate (Range)

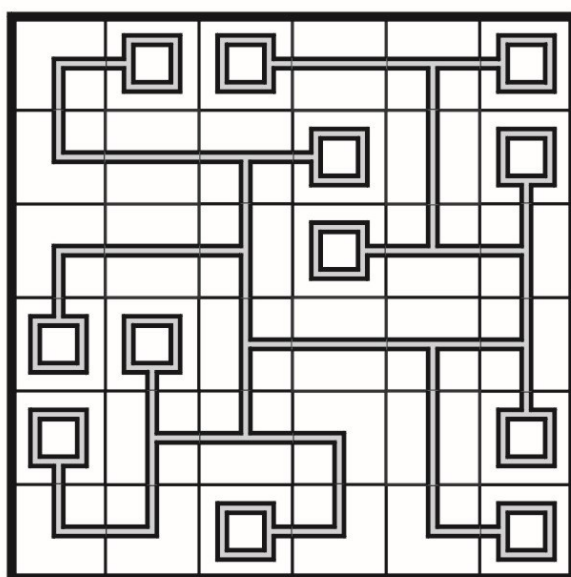
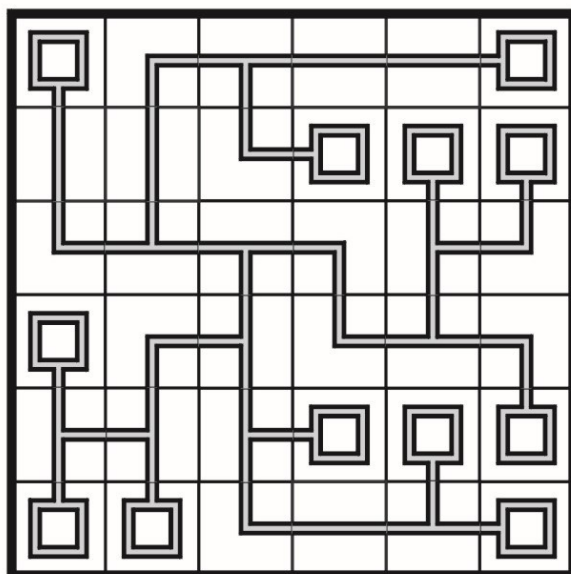
Înnegrește anumite pătrățele din grilă, pentru a limita vizibilitatea pe care o ai din fiecare căsuță ce conține o cifră. De exemplu, un pătrățel ce conține cifra 4 are exact încă trei pătrățele albe conectate, în cele patru direcții (sus, jos, stânga, dreapta). Pătrățele negre nu se pot învecina orizontal 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.

|   |   |  |  |   |   |
|---|---|--|--|---|---|
|   | 4 |  |  |   | 4 |
|   | 6 |  |  |   |   |
| 3 |   |  |  |   | 4 |
|   |   |  |  | 9 |   |
| 3 |   |  |  | 6 |   |

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   | 8 | 9 |   |
|   |   |   |   |   | 6 |
| 4 |   |   |   |   | 4 |
| 3 |   |   |   |   |   |
|   | 3 | 4 |   |   |   |

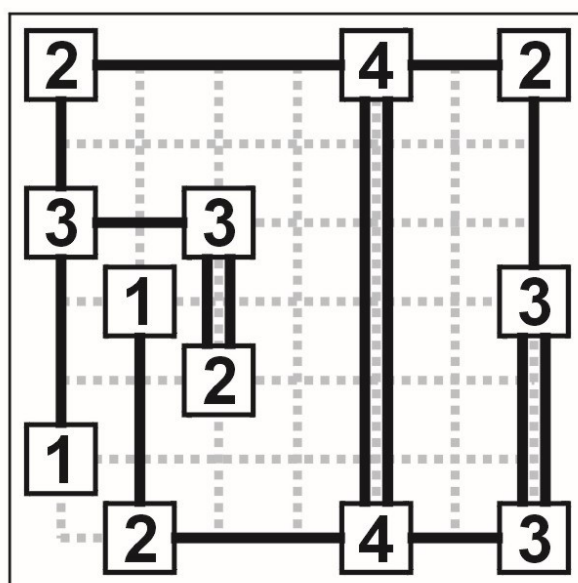
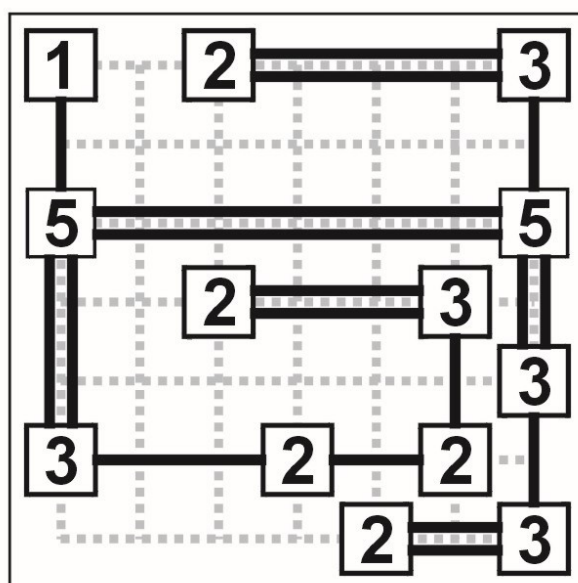
## Rețeaua (Network)

Inițial, în grilă se afla o rețea de computere, ce nu conținea bucle, care s-a dereglat, în sensul că unele (nu toate) componente (reprezentate de pătrățelele diagramei) s-au rotit fie cu 90, fie cu 180, fie cu 270 de grade. Un computer, simbolizat printr-o formă pătrată gri, este conectat la orice alt computer din diagramă. Toate componentele fac parte din rețea. Reconstituiți configurația funcțională inițială în grila goală din dreapta-jos a diagramei.



## Poduri și podețe (Bridges)

Toate insulele din diagramă, reprezentate prin pătrățele cu o cifră, trebuie interconectate prin poduri. Cifra indică câte poduri pornesc din insula respectivă spre o altă insulă, orizontal sau vertical de-a lungul liniaturii. Între două insule pot fi maximum două poduri. Podurile nu se pot intersecta. Interconectarea insulelor trebuie făcută în așa fel încât, la final, pornind de pe o insulă, să poți ajunge la oricare alta.



## Fără dubluri (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.

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 6 | 7 | 7 | 4 | 6 |
| 5 | 4 | 7 | 6 | 1 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 1 | 3 | 7 | 6 | 5 |
| 6 | 4 | 7 | 5 | 6 | 7 | 5 |
| 7 | 2 | 2 | 4 | 6 | 3 | 6 |
| 6 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 |
| 7 | 7 | 5 | 6 | 1 | 1 | 3 |

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 3 | 1 | 7 | 2 | 6 |
| 2 | 5 | 5 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 5 | 4 | 6 | 6 | 7 | 7 | 5 |
| 5 | 2 | 6 | 7 | 3 | 1 | 4 |
| 7 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 5 |
| 7 | 1 | 2 | 3 | 6 | 4 | 3 |
| 2 | 7 | 3 | 3 | 5 | 5 | 2 |