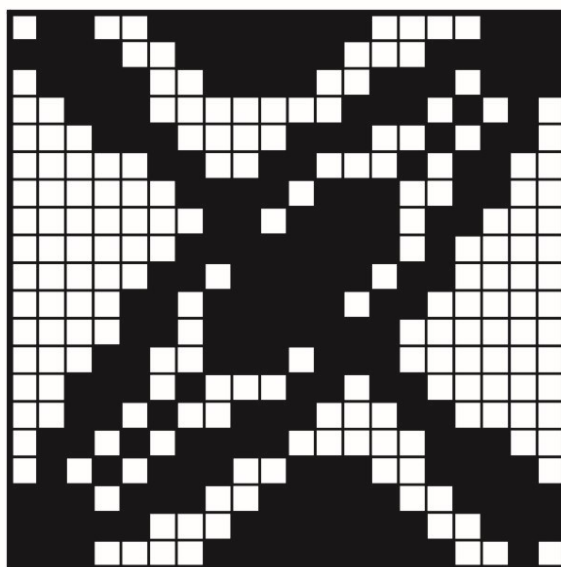
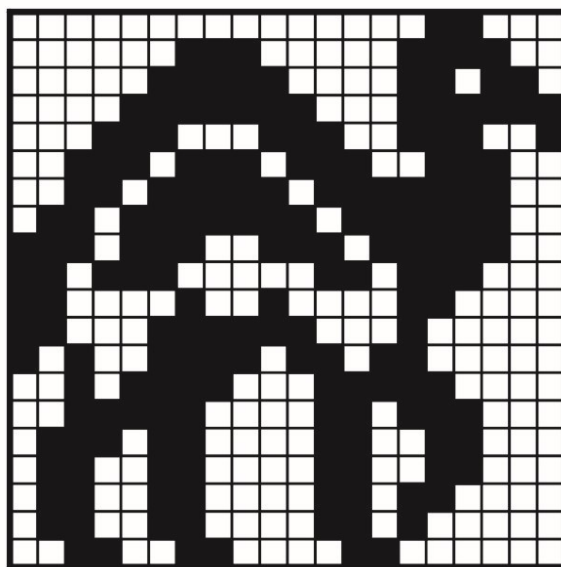


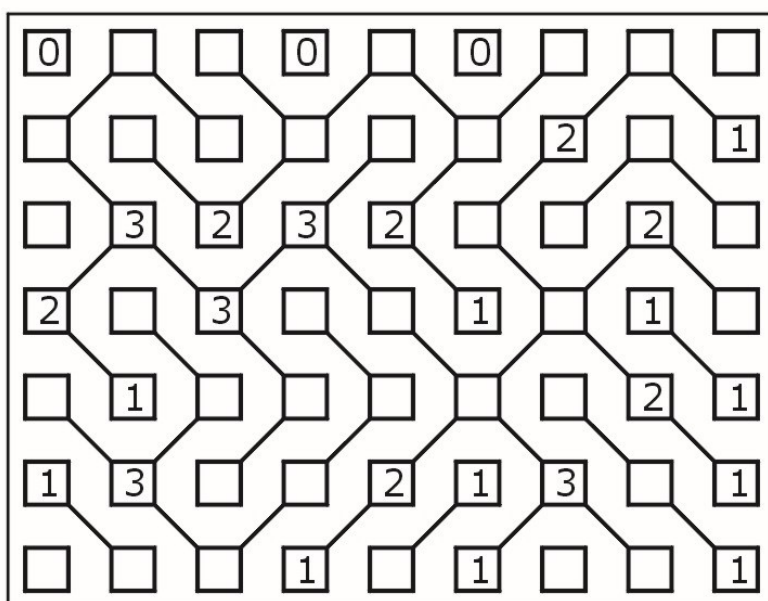
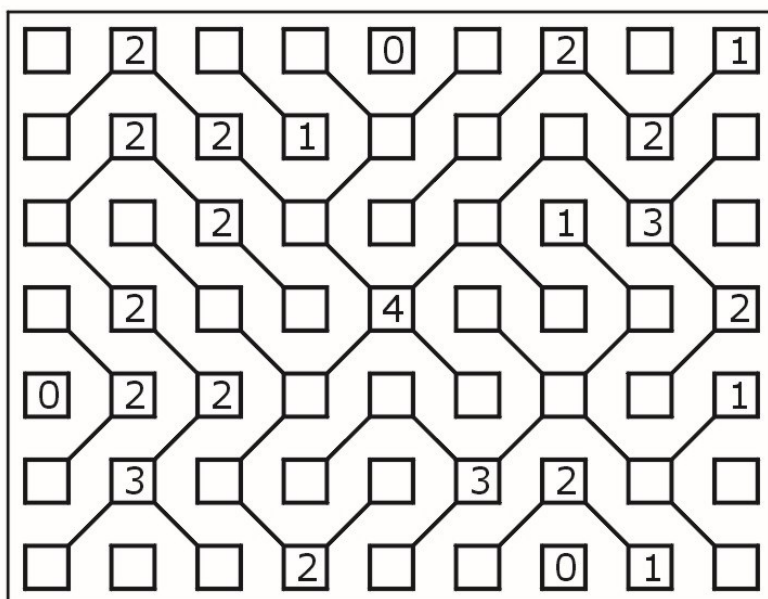
## Pictură prin cifre (Paint by Number)

Rezolvarea acestei probleme constă în înnegrirea anumitor câmpuri ale diagramei, pe baza „coordonatelor” atașate fiecărei linii și coloane. O atare notație (ca de pildă 9–3–5) semnifică șiruri compacte de câmpuri negre (unul de 9 câmpuri, altul de 3 căsuțe și altul de 5 pătrățele înnegrite – în această ordine) situate „undeva” pe linia respectivă și despărțite de cel puțin un câmp alb. În final, în diagramă se va reconstitui o configurație coerentă (dromader; caiac).



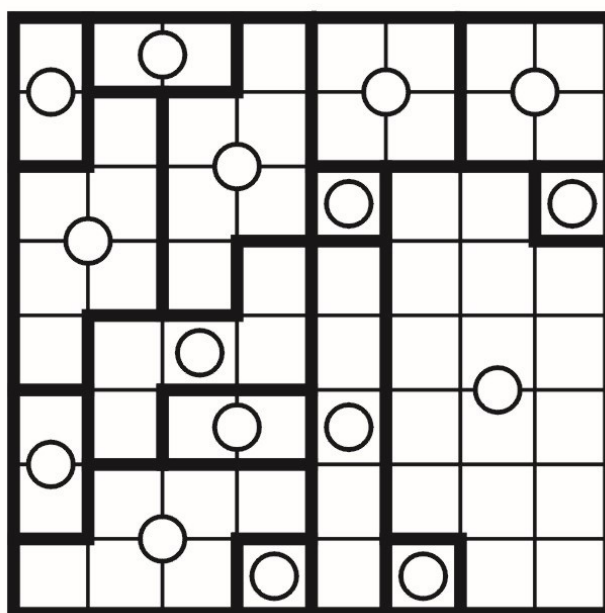
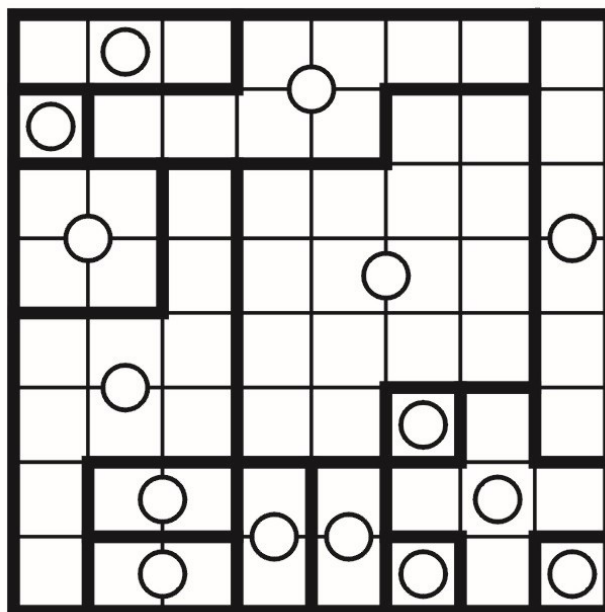
## Înclinații (Slant)

Fiecare „intersecție” (x) dintre căsuțe trebuie înlocuită cu o singură 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).



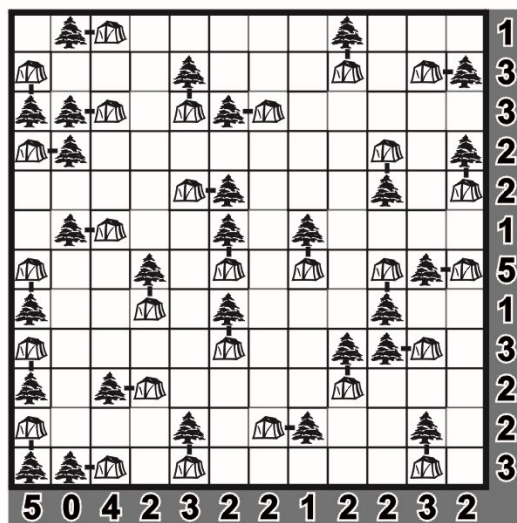
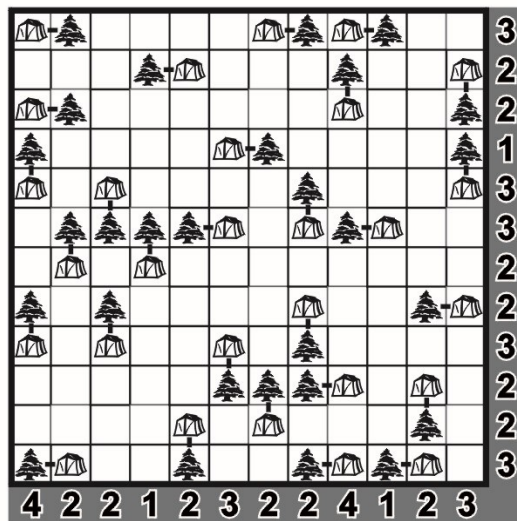
## Simetrii (Galaxies)

Cercurile din grilă reprezintă centrele unui număr egal de zone, fiecare simetrică față de centrul ei. Împărțiți grila de-a lungul liniaturii, știind că marginile zonelor urmează caroiajul. O zonă este simetrică față de centru dacă, rotită cu 180 de grade, noua figură obținută se suprapune exact peste figura inițială.



## 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.



## Apropieri (Suguru)

Fiecare pătrățel ce face parte dintr-un bloc unitar de celule trebuie să conțină o cifră. Un bloc format, de pildă, din două pătrățele conține cifrele 1 și 2; un bloc de trei celule conține cifrele 1, 2 și 3; un bloc de patru pătrate conține cifrele 1, 2, 3 și 4, și așa mai departe. Completați pătratele goale în așa fel încât două pătrățele ce se învecinează nemijlocit orizontal, vertical sau diagonal (într-un punct) nu au voie să conțină cifre identice. Câteva cifre sunt deja trecute în grilă.

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

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

## Calculule (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. Regula efectuării operațiilor, pentru acest joc logic, este de la stânga la dreapta (pentru liniile orizontale) și de sus în jos (pentru liniile verticale). Deci, dacă prima operație este „+” (sau „-”), iar următoarea este „x” (sau „:”), mai întâi se efectuează „adunarea” (sau „scăderea”), abia apoi „înmulțirea” (sau „împărțirea”).

4	+	9	-	1	=	12
+		x		+		
7	+	8	:	5	=	3
x		+		+		
6	-	3	+	2	=	5
=		=		=		
66		75		8		

8	-	4	+	7	=	11
-		x		+		
2	+	5	-	1	=	6
x		-		x		
9	:	3	+	6	=	9
=		=		=		
54		17		48		