

Vizibilitate (Range)

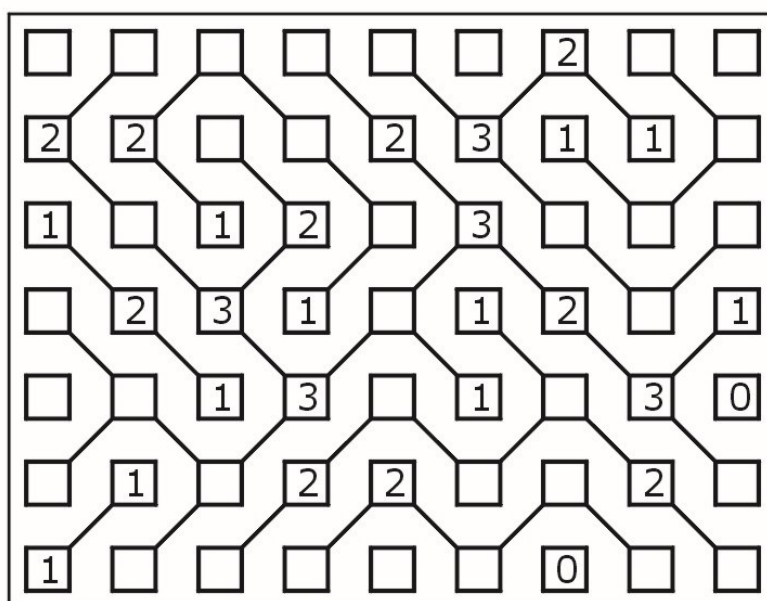
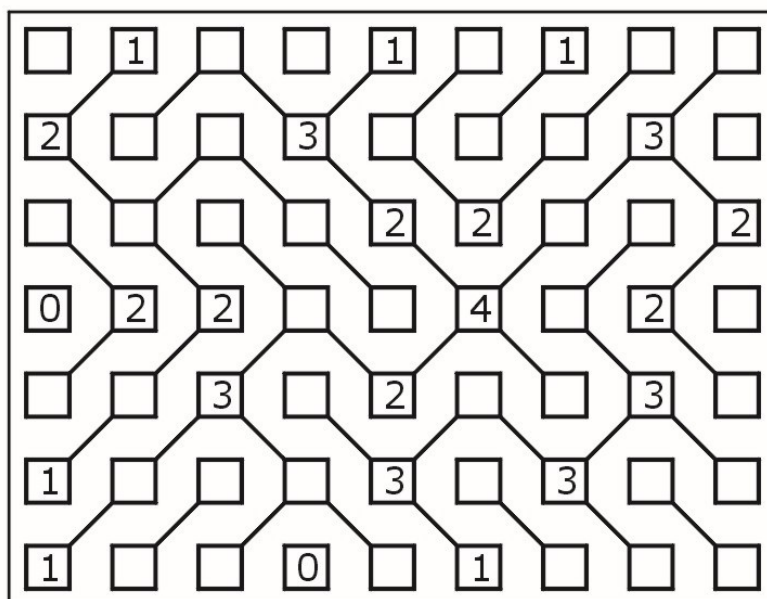
Înnegrește anumite pătrățele din grilă, pentru a limita vizibilitatea pe care o ai din fiecare căsuță ce conține o cifră. De exemplu, un pătrățel ce conține cifra 4 are exact încă trei pătrățele albe conectate, în cele patru direcții (sus, jos, stânga, dreapta). Pătrățele negre nu se pot învecina orizontal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

	5		6		
6					
					3
		6		2	

					5
		6	8		
		2	5		
4					

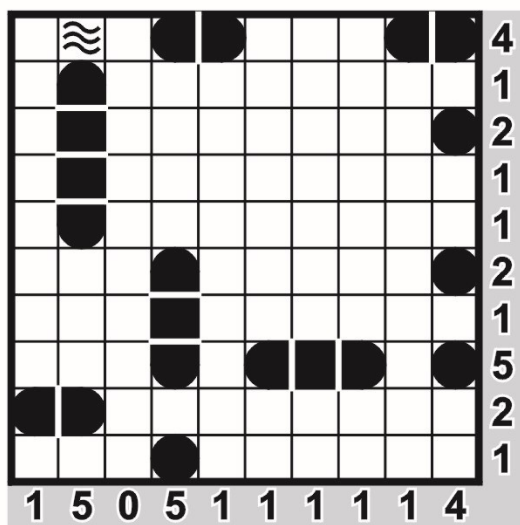
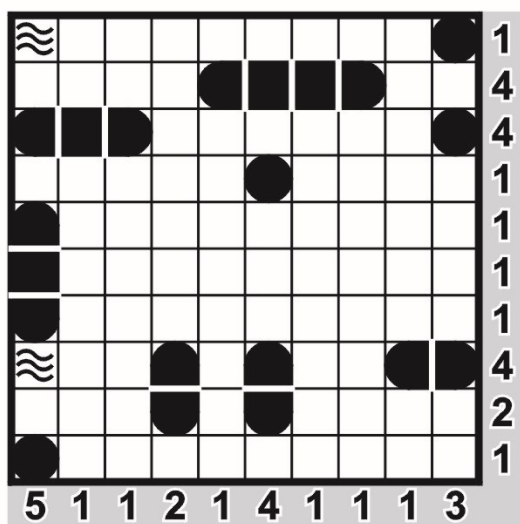
Înclinații (Slant)

Fiecare „intersecție” (x) dintre căsuțe trebuie înlocuită cu o singură linie înclinată la 45° (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).



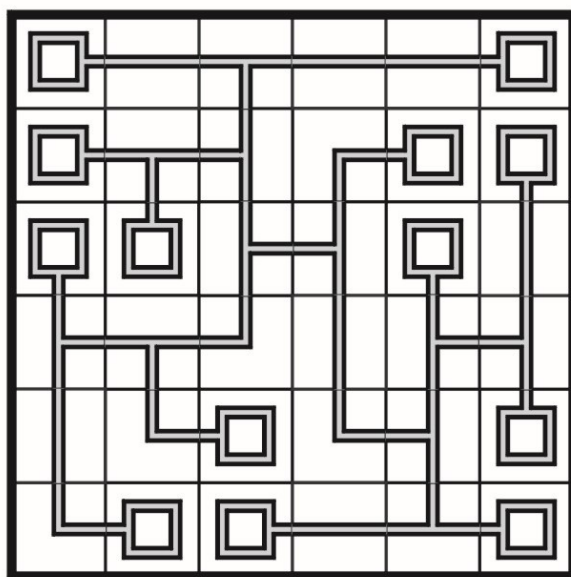
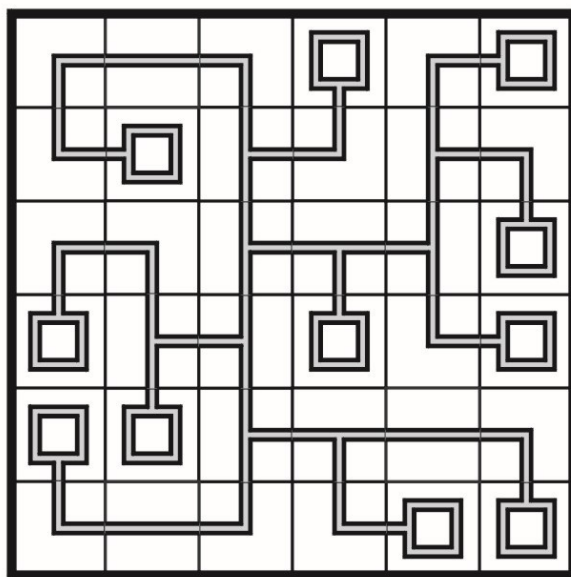
Bătălie navală (Battleships)

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.



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.



Calcule (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. Ordinea efectuării operațiilor este de la stânga la dreapta, respectiv de sus în jos. De exemplu $3 + 6 \times 7$ se calculează ca $(3 + 6) \times 7 = 63$. Împărțirea cu 1 (adică $m : 1$) nu apare în joc. De asemenea, nici înmulțirea cu 1 (adică produsul de forma $n \times 1$) nu apare în joc. În schimb, este permisă înmulțirea $1 \times p$ (m, n și p reprezintă numere). În niciun moment, rezultatele parțiale ale calculelor nu pot fi negative sau fracționare.

6	−	1	−	4	=	1
×		×		+		
8	+	3	+	7	=	18
−		+		−		
9	×	5	−	2	=	43
=		=		=		
39		8		9		

4	+	1	−	2	=	3
×		+		+		
7	×	8	−	5	=	51
+		:		×		
6	+	9	+	3	=	18
=		=		=		
34		1		21		

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, nicideată 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.

