

Apropieri (Suguru)

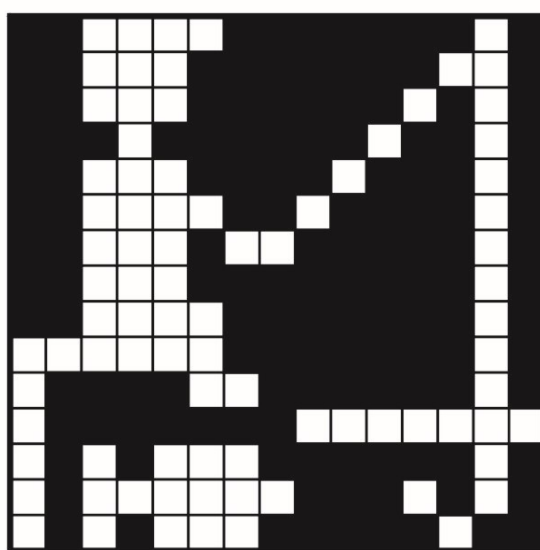
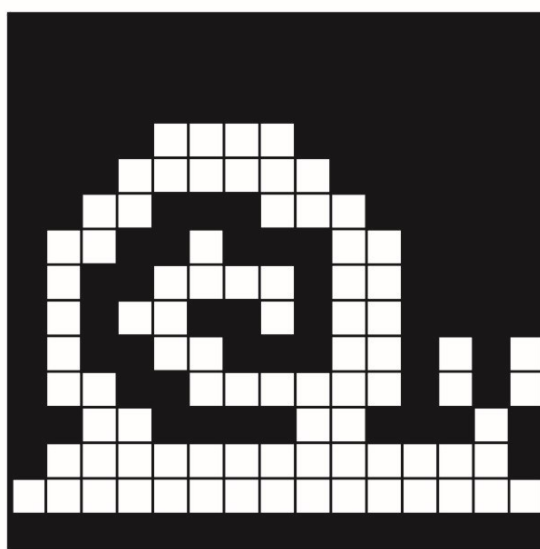
Fiecare pătrățel ce face parte dintr-un bloc unitar de celule trebuie să conțină o cifră. Un bloc format, de pildă, din două pătrățele conține cifrele 1 și 2; un bloc de trei celule conține cifrele 1, 2 și 3; un bloc de patru pătrate conține cifrele 1, 2, 3 și 4, și așa mai departe. Completați pătratele 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.

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

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

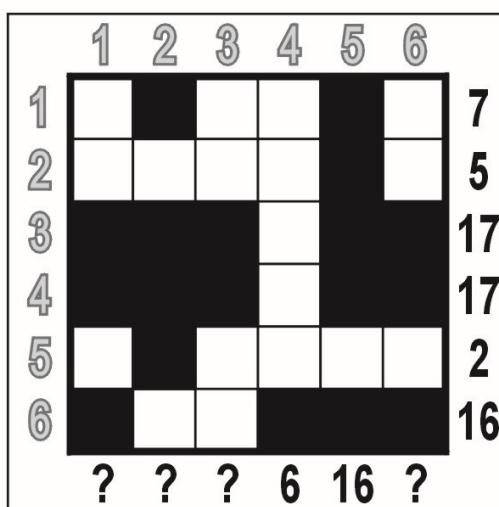
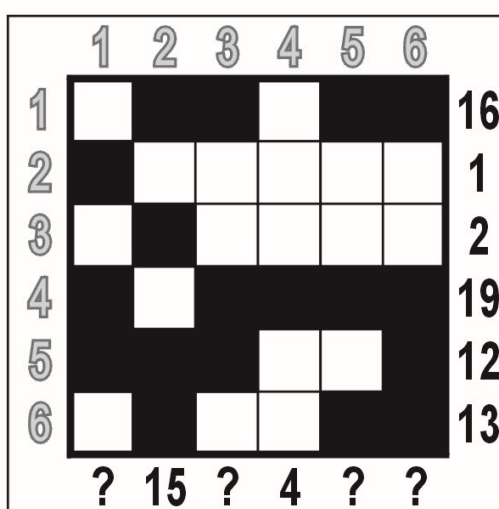
Pictură prin cifre (Paint by Number)

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 (cu lentoare; pe mal).



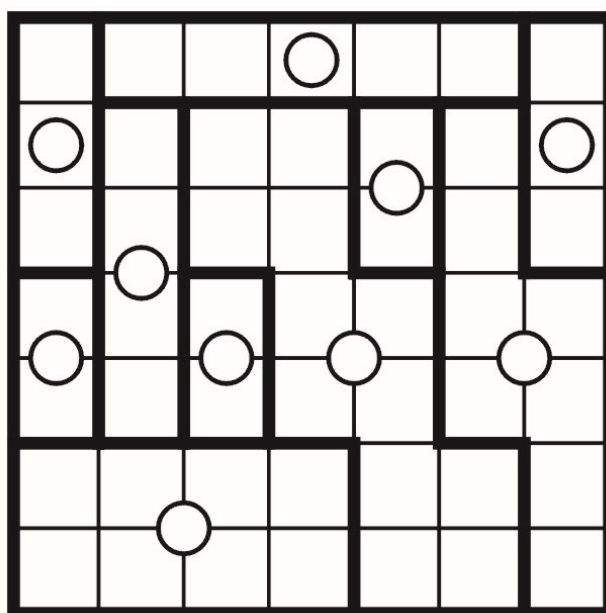
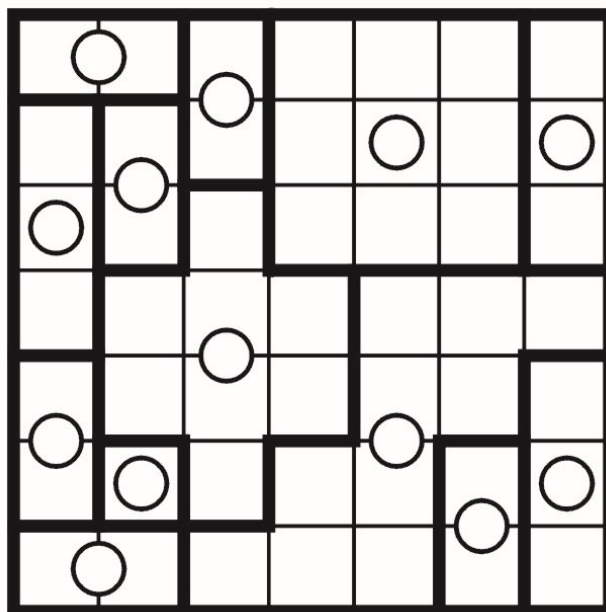
Sume (Kakurasu)

În diagramă trebuie înnegrite anumite pătrățele astfel încât să fie îndeplinite câteva condiții. Cifrele negre, amplasate în dreapta și în partea de jos a diagramei, reprezintă totaluri pentru rândurile și coloanele corespunzătoare. Cifrele gri, situate în stânga și în partea de sus a diagramei, reprezintă valoarea pătrățelelor. Astfel, prima căsuță dintr-un rând sau dintr-o coloană are valoarea 1, a doua căsuță are valoarea 2, a treia - 3, și așa mai departe. Adunând valorile pătratelor înnegrite trebuie să se obțină totalul pe rândul sau coloana corespunzătoare, indicat de numerele negre din partea dreaptă, respectiv de sub diagramă.



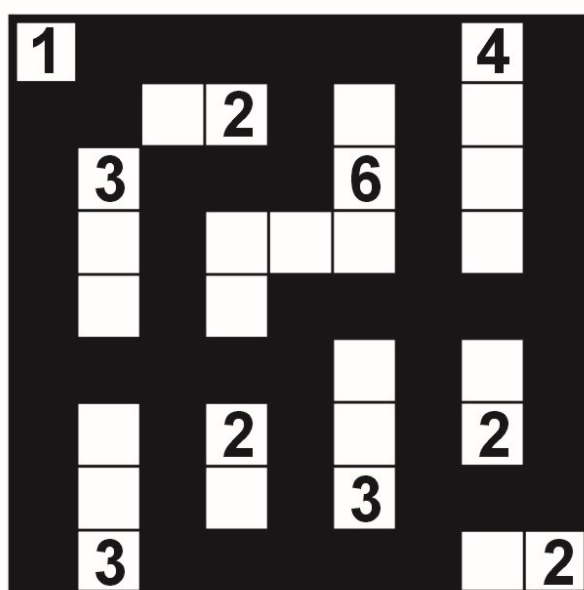
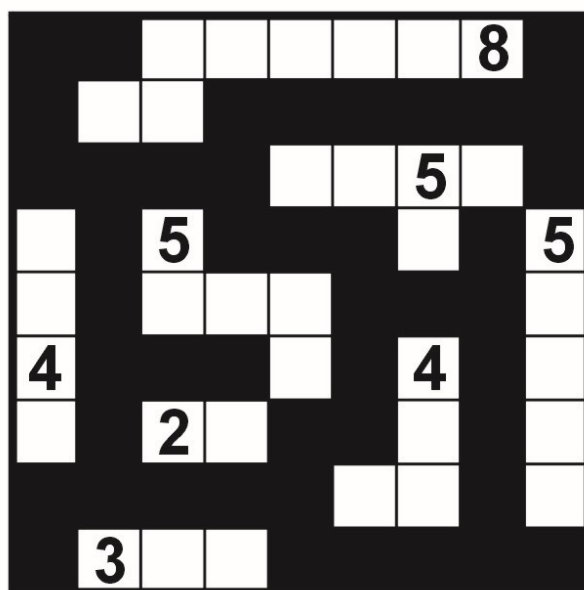
Simetrii (Galaxies)

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.



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 de căsuțe conținând cifra 1.

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

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