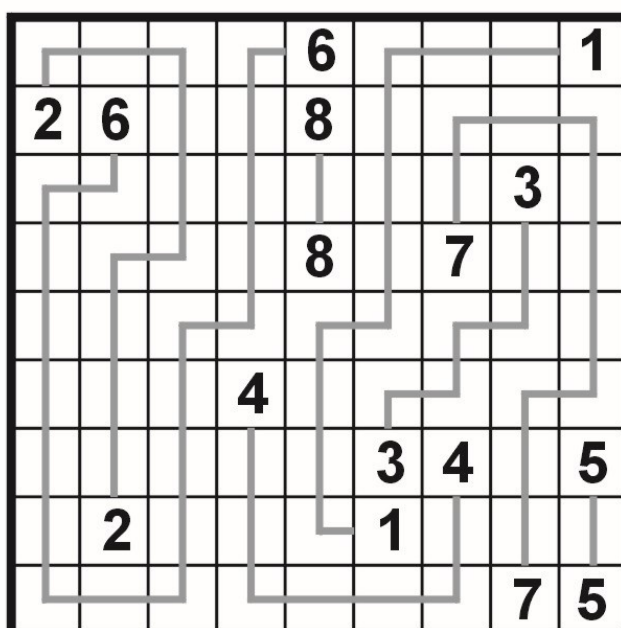
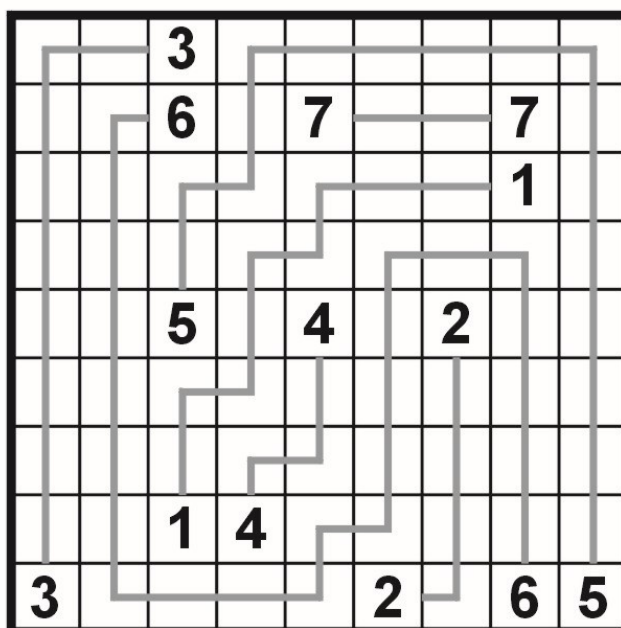


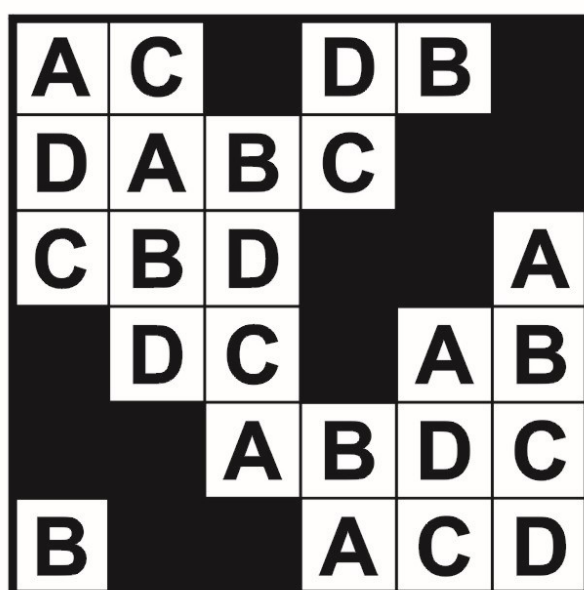
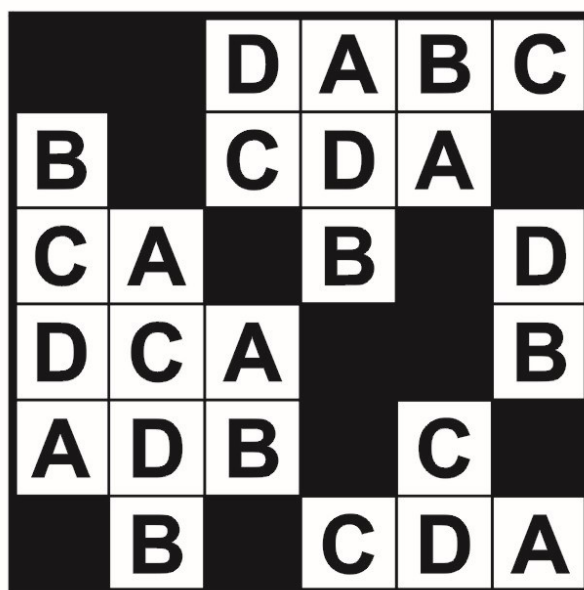
## Legături numerice (Number Link)

Numerele identice trebuie unite între ele cu ajutorul unei linii drepte sau frânte, care străbate, orizontal și/sau vertical, centrele pătrățelelor grilei. Aceste linii nu se ramifică și nu se pot intersecta între ele. În final toate pătrățelele grilei sunt ocupate.



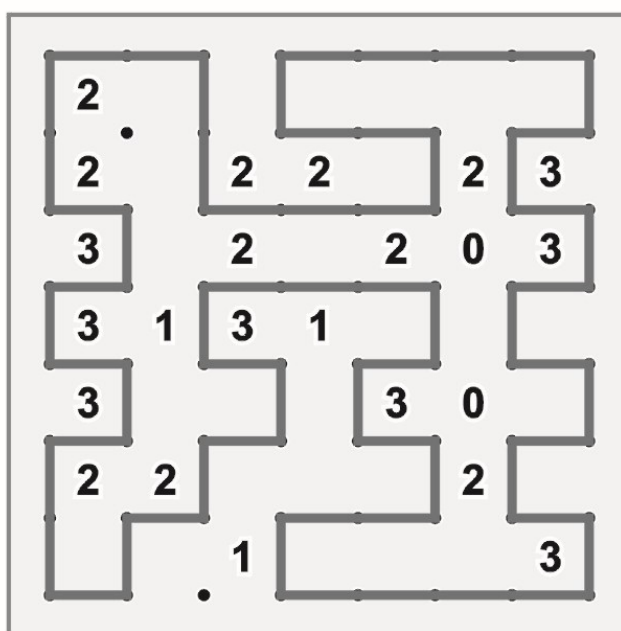
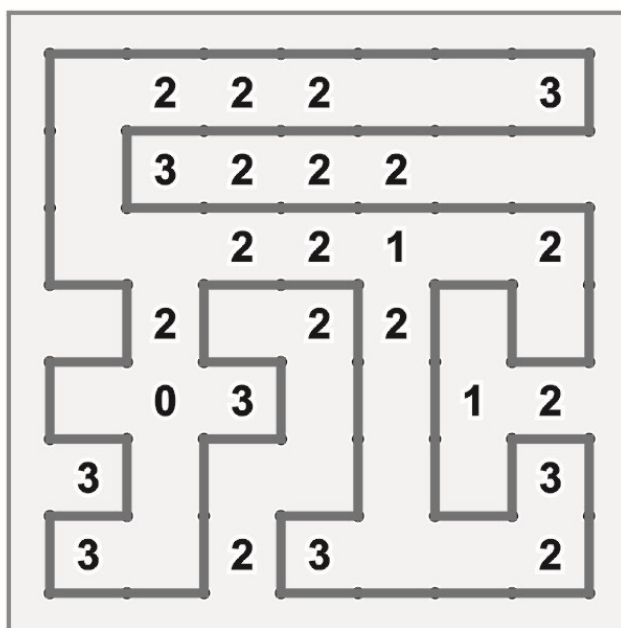
## ABCD plus 2

Fiecare linie și fiecare coloană a grilei conține câte un A, un B, un C și un D, precum și două câmpuri negre – firește, mai niciodată în această ordine. Litera notată pe marginea grilei în dreptul câte unui început sau sfârșit de linie sau coloană este cea care apare prima atunci când se privește în direcția respectivă. Reconstituiți configurația din grilă.



## Garduri (Slitherlink)

Trasați un traseu închis, nesuprapus și neintersectat, care să lege prin segmente orizontale și verticale punctele figurate în diagramă. Fiecare dintre numerele date arată câte linii elementare (unind două puncte vecine) sunt materializate în jurul său.



## Sume (Kakuro)

Fiecare dintre numerele înscrise în punctele de sprijin reprezintă suma cifrelor din spațiul alb aferent, situat – după caz – în dreapta punctului de sprijin, respectiv dedesubt. Cifra 0 (zero) nu se folosește, iar fiecare spațiu–sumă conține cifre distincte între ele. Se cere reconstituirea „încrucșării” numerice.

		24	16			16	30	23
	17	8	9	15	24	7	9	8
29	8	9	7	5	23	9	8	6
16	9	7	4	3	1	3	7	9
		16	3	2	4	1	6	
	7	3	1	4	6	2	7	4
3	2	1	4	3	1	2	3	1
10	1	6	3	10	3	2	4	1
7	4	2	1		3	1	2	

		34	17			24	17	8
	17	9	8		16	5	9	2
	16	7	9	30	7	9	8	6
17	9	8	34	23	8	9	6	15
28	7	4	8	9	6	3	2	1
23	8	6	9	10	3	1	4	2
	16	7	4	2	1	3	4	1
23	7	9	6	1	7	2	5	
24	9	8	7		4	1	3	

## Vecini (Neighbours)

Grila trebuie completată cu cifre de la 1 la 6, astfel încât acestea să nu se repete sau să nu se omită pe fiecare rând și coloană. În cazul în care între cifrele din două căsuțe direct învecinate există grupul de simboluri  $><$  cifrele sunt direct învecinate (de exemplu:  $1><2$ ,  $4><3$ ,  $2><3$  etc.). În caz contrar, cifrele nu sunt vecine în șirul 1 – 6.

5	6	2	4	1	3
3	5	4	1	2	6
2	4	3	5	6	1
1	3	6	2	5	4
6	2	1	3	4	5
4	1	5	6	3	2

2	6	1	5	3	4
1	4	2	6	5	3
6	5	3	4	2	1
3	1	6	2	4	5
5	2	4	3	1	6
4	3	5	1	6	2

## Populări (Fillomino)

Fiecare căsuță a grilei trebuie să conțină o cifră. Grila trebuie împărțită, de-a lungul liniaturii, în mai multe zone compacte. O zonă compactă conține aceeași cifră, care indică numărul de căsuțe ce aparțin zonei respective. Două zone compacte ce conțin aceeași cifră se pot învecina cel mult diagonal (într-un punct).

1	7	7	1	2	1	2	1
7	7	3	3	2	4	2	7
7	6	6	3	4	4	7	7
7	6	6	6	1	4	1	7
7	1	6	8	8	8	7	7
4	3	3	4	8	8	1	7
4	3	4	4	8	8	3	3
4	4	1	4	1	8	1	3

4	4	1	4	4	4	1	2
4	1	8	8	1	4	7	2
4	8	8	8	7	7	7	1
1	8	8	8	3	1	7	7
6	6	6	3	3	5	1	7
1	6	6	1	5	5	5	5
2	6	1	6	6	6	1	3
2	1	6	6	6	1	3	3