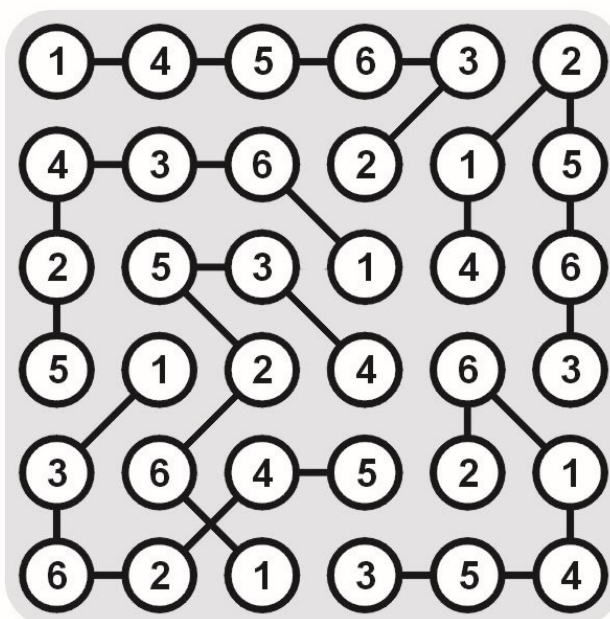
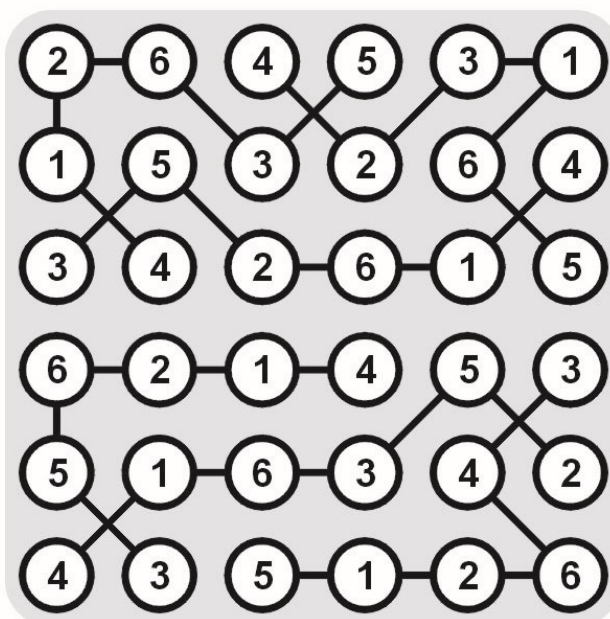


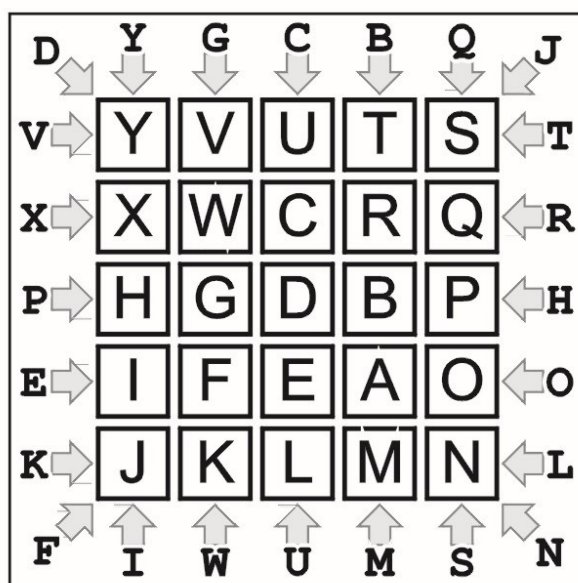
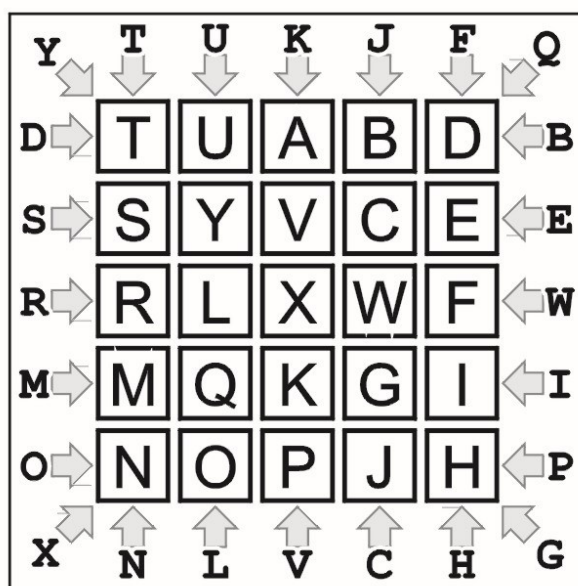
## Legături încrucișate (Strimko)

Grila dată trebuie completată cu cifrele lipsă, știind că o rețea de 6 x 6 cercuri cuprinde cifre de la 1 la 6. Fiecare rând și fiecare coloană trebuie să conțină toate cifrele de la 1 la 6. Regula este valabilă și pentru fiecare grup compact de cercuri legate între ele prin linii.



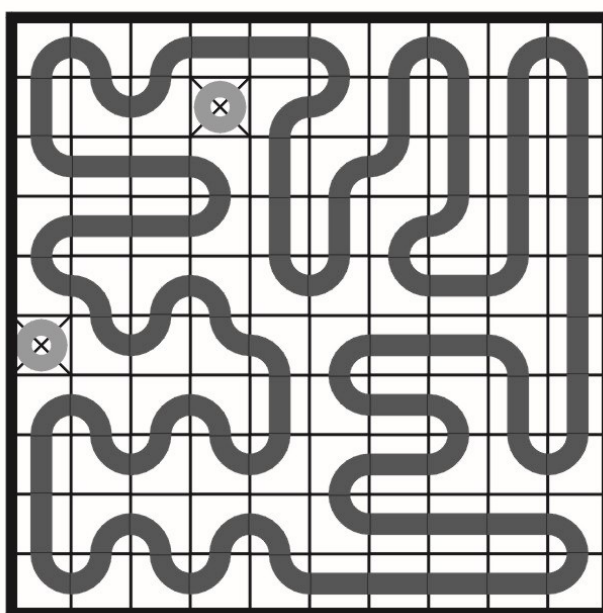
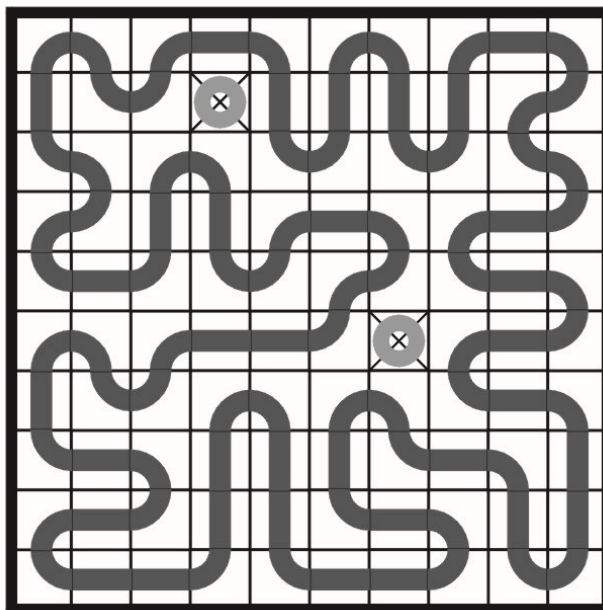
## Traseu ABC... (ABC... Path)

Pornind din căsuța ce conține litera A, înscrieți în diagramă un traseu care să conțină, în ordine, toate literele alfabetului, mai puțin litera Z (A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y). Literele imediat învecinate în șir se află în căsuțe nemijlocit învecinate orizontal, vertical sau diagonal. Săgețile de pe marginile grilei indică direcția în care se află litera corespunzătoare fiecărei săgeți.



## Bucla (Loopy)

Desenează un traseu închis (o buclă), care să treacă prin toate pătrățelele disponibile și care să conecteze toate piesele date (porțiuni din traseu). Printr-o celulă traseul poate să meargă drept sau poate să cotească la 90 de grade. Traseul străbate fiecare pătrățel doar o singură dată.



## Blocuri (Skyscrapers)

Diagrama acestui joc trebuie înțeleasă ca un ansamblu de blocuri (paralelipipedice) cu baze pătrate egale și diverse înălțimi, dispuse într-un perimetru, de asemenea, pătrat. Numerele notate pe marginile diagramei arată câte muchii se disting în linia orizontală sau verticală respectivă, privind către interiorul diagramei (aceste numere nu includ muchia comună de la baza blocurilor). Se cere ca, prin deducție din aproape în aproape, să se stabilească distribuția înălțimilor, de la 1 la 6 etaje, știind că în nicio linie orizontală sau verticală nu se produc omisiuni sau dublări în acest interval numeric.

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

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

## Calculudoku (Kenken)

Pe fiecare linie și coloană introduceți cifrele de la 1 la 6, astfel încât nici o cifră să se repete. În fiecare zonă delimitată din grilă este indicată o anumită operație matematică (adunare, scădere, înmulțire sau împărțire). Aplicându-se respectiva operație matematică cifrelor din zona delimitată, indiferent de ordine, trebuie să se obțină numărul indicat în fața semnului matematic corespunzător zonei. Cifrele se pot repeta în interiorul unei zone delimitate dacă nu sunt plasate pe aceeași linie sau coloană.

<sup>30×</sup> <b>6</b>	<sup>2:</sup> <b>2</b>	<sup>11+</sup> <b>5</b>	<sup>3</sup> <b>3</b>	<sup>3-</sup> <b>4</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<sup>11+</sup> <b>6</b>	<sup>1</sup> <b>1</b>	<sup>2:</sup> <b>3</b>
<sup>3</sup> <b>3</b>	<sup>5×</sup> <b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<sup>3:</sup> <b>2</b>	<b>6</b>
<b>1</b>	<b>5</b>	<sup>3</sup> <b>3</b>	<sup>24×</sup> <b>2</b>	<b>6</b>	<sup>20×</sup> <b>4</b>
<sup>2:</sup> <b>2</b>	<sup>2:</sup> <b>6</b>	<sup>5-</sup> <b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<sup>8+</sup> <b>1</b>	<b>5</b>	<b>2</b>

<sup>3</sup> <b>3</b>	<sup>3:</sup> <b>2</b>	<b>6</b>	<sup>9+</sup> <b>1</b>	<b>5</b>	<sup>16×</sup> <b>4</b>
<sup>3:</sup> <b>2</b>	<b>6</b>	<sup>9+</sup> <b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>
<sup>4-</sup> <b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<sup>4-</sup> <b>6</b>	<b>2</b>	<sup>3</sup> <b>3</b>
<sup>11+</sup> <b>6</b>	<b>5</b>	<sup>2-</sup> <b>1</b>	<sup>4</sup> <b>4</b>	<sup>6×</sup> <b>3</b>	<b>2</b>
<sup>16×</sup> <b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<sup>3-</sup> <b>2</b>	<sup>180×</sup> <b>6</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<sup>1-</sup> <b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<sup>1</sup> <b>1</b>	<b>6</b>

## Stele (Stars)

Fiecare orizontală, verticală și zonă compactă (delimitată de linie groasă) conține câte două stele. Pătrățelele care conțin stele nu se pot învecina nici măcar diagonal (într-un colț). Refaceți distribuția steluțelor în diagramă.

