

Calculudoku (Kenken)

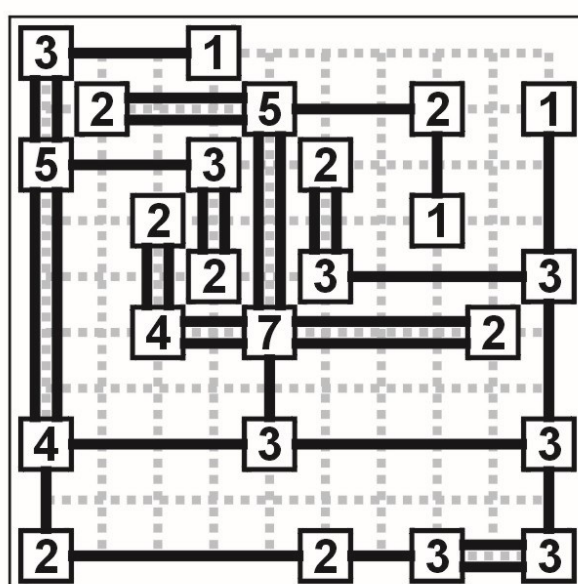
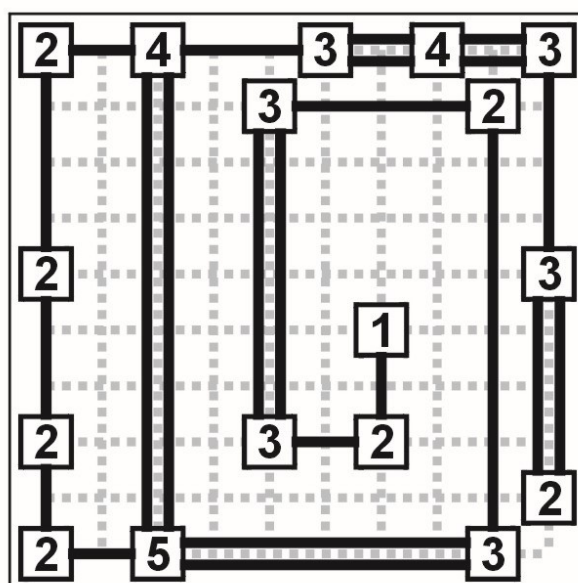
Pe fiecare linie și coloană introduceți cifrele de la 1 la 6, astfel încât nici o cifră să se repete. În fiecare zonă delimitată din grilă este indicată o anumită operație matematică (adunare, scădere, înmulțire sau împărțire). Aplicându-se respectiva operație matematică cifrelor din zona delimitată, 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.

^{60×} 2	5	^{12×} 3	4	⁵⁻ 6	¹ 1
¹¹⁺ 5	6	¹²⁺ 4	^{6×} 2	1	⁷⁺ 3
6	³ 3	2	1	^{100×} 5	4
¹ 1	^{2:} 2	6	3	4	5
^{12×} 3	4	¹ 1	³⁻ 5	2	^{36×} 6
4	1	¹¹⁺ 5	6	3	2

¹¹⁺ 2	3	^{3:} 1	⁶ 6	^{25×} 5	^{2:} 4
^{16×} 4	6	3	5	1	2
1	4	⁶ 6	^{10×} 2	^{12×} 3	^{15×} 5
^{3:} 6	2	5	1	4	3
³ 3	^{25×} 5	⁹⁺ 2	²⁻ 4	6	⁷⁺ 1
5	1	4	3	² 2	6

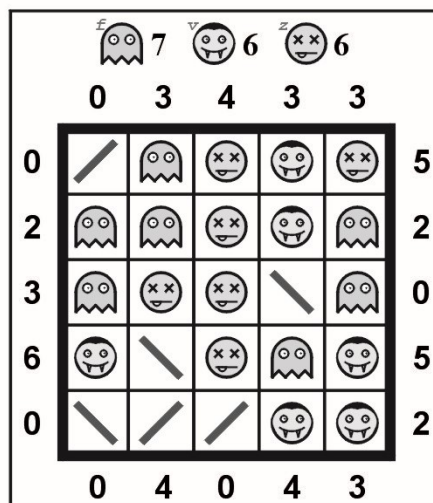
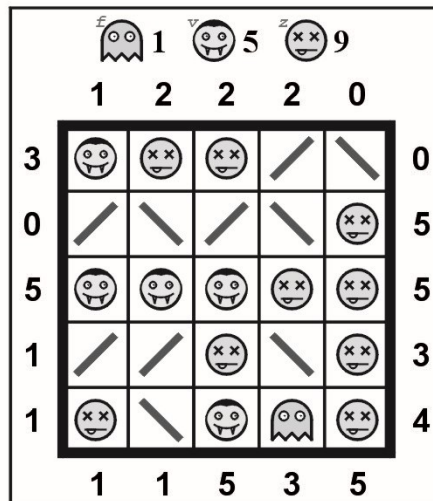
Poduri și podețe (Bridges)

Toate insulele din diagramă, reprezentate prin pătrățele cu o cifră, trebuie interconectate prin poduri. Cifra indică câte poduri pornesc din insula respectivă spre o altă insulă, orizontal sau vertical de-a lungul liniaturii. Între două insule pot fi maximum două poduri. Podurile nu se pot intersecta. Interconectarea insulelor trebuie făcută în așa fel încât, la final, pornind de pe o insulă, să poți ajunge la oricare alta.



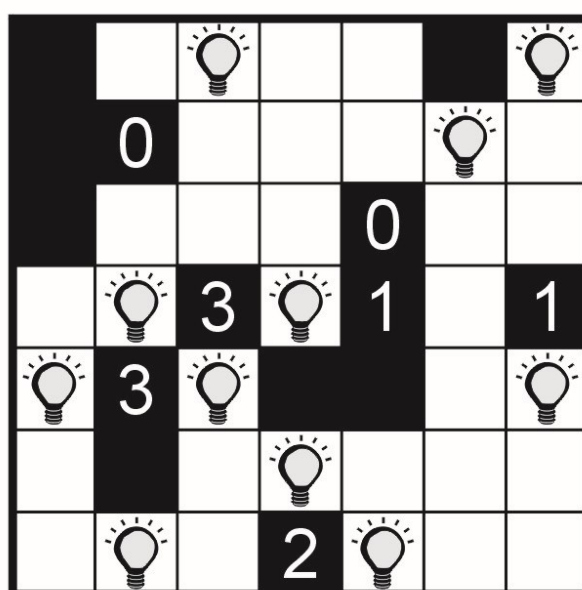
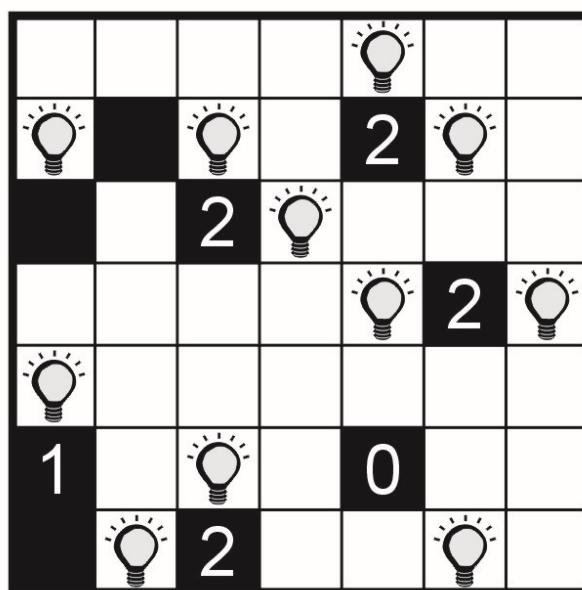
Undead (Fantome, Vampiri, Zombi)

Fiecare pătrățel gol din grilă (acel pătrățel care nu are, precum altele, o oglindă diagonală, ce reflectă pe ambele părți) conține unul din cele trei tipuri de monștri: fantomă (*f*), vampir (*v*) sau zombi (*z*). Se știe că: 1. Fantomele nu pot fi văzute direct, dar pot fi observate în oglinzi; 2. Vampirii pot fi văzuți direct, dar sunt invizibili când sunt reflectați în oglinzi; 3. Zombii sunt vizibili în orice situație. Plasați numărul de fantome, vampiri și zombi (indicat deasupra grilei) în pătrățelele goale ale diagramei; numerele de pe margine indică câți monștri (fantomă, vampir și zombi) se văd din direcțiile respective.



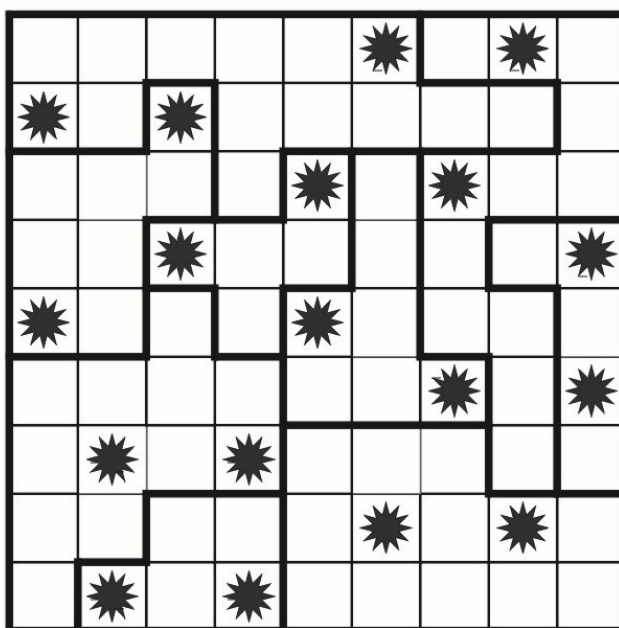
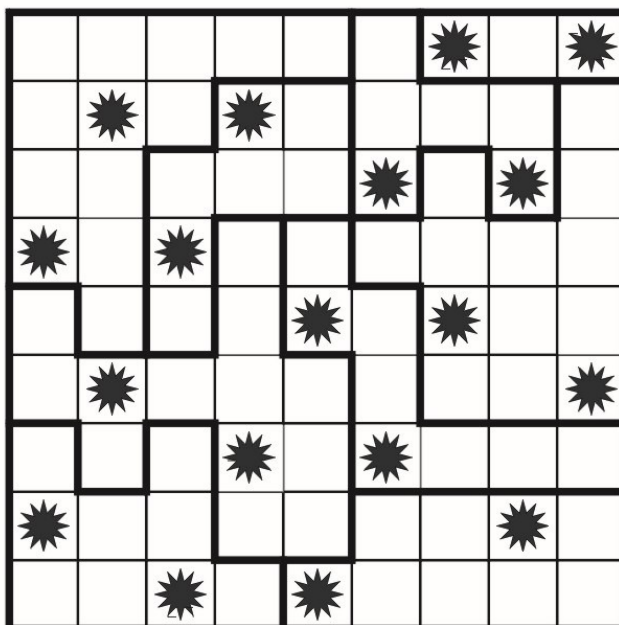
Lumină aprinsă (Light Up)

Sarcina ta este de a plasa becuri în spațiile goale din grilă, astfel încât fiecare căsuță să fie luminată de acel bec (orizontal sau vertical). Numerele din pătrățelele negre indică câte becuri sunt amplasate în cele patru căsuțe nemijlocit învecinate. Lumina unui bec nu trece de un pătrat negru, iar un bec nu are voie să lumineze un alt bec.



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.



Fără dubluri (Hitori)

Înnegriți anumite căsuțe astfel încât un număr să apară cel mult o singură dată pe o linie sau pe o coloană. Căsuțele înnegrite nu se pot învecina decât cel mult diagonal (într-un punct). La final, nu pot exista mai multe porțiuni albe izolate unele de altele: suprafața ce conține căsuțele ramase albe formează o unică zonă continuă în grilă.

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

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