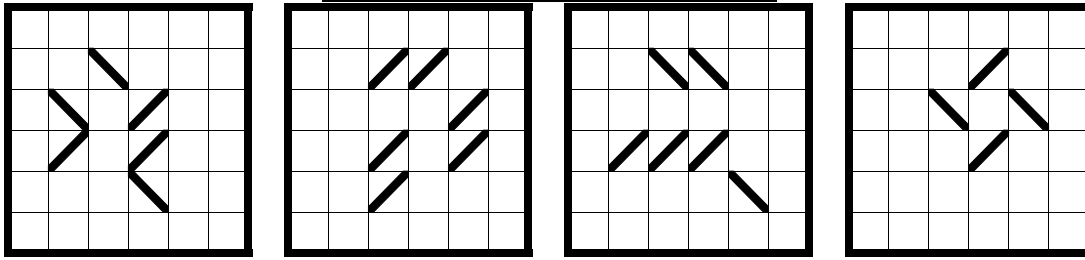
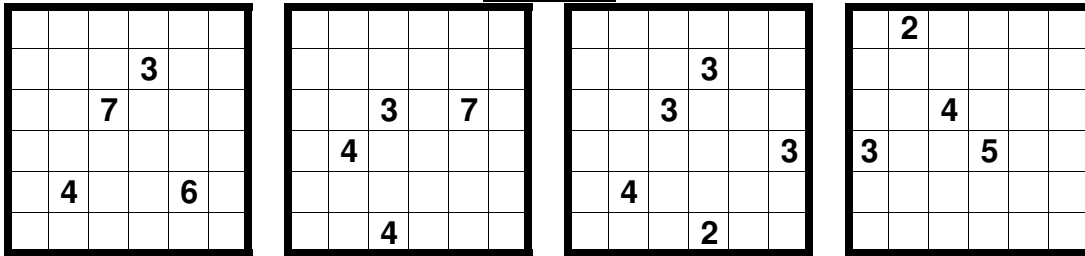


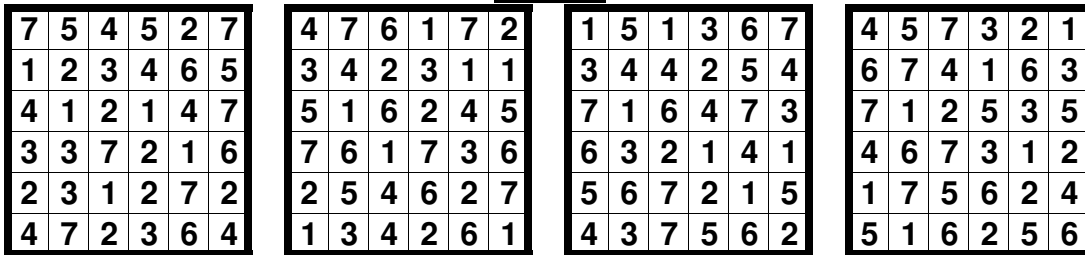
Hurokkereső - falakkal



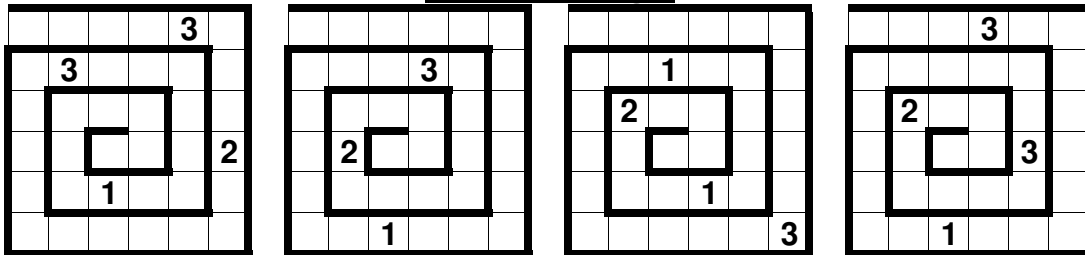
Kertek



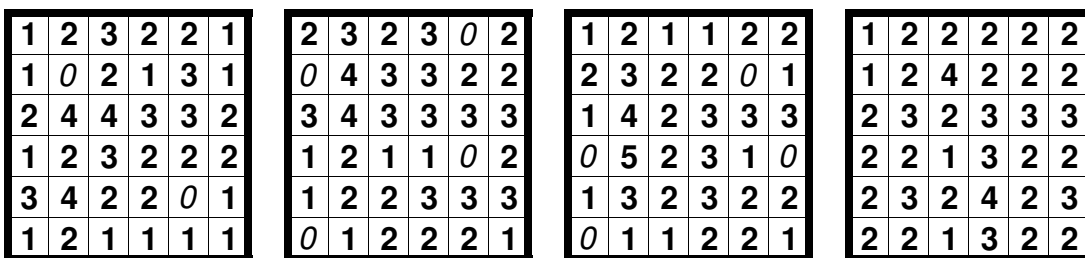
Hitori



Bűvös csiga



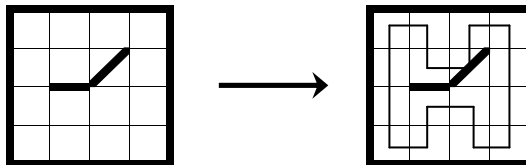
Torpedó variáció



Szabályok és minták

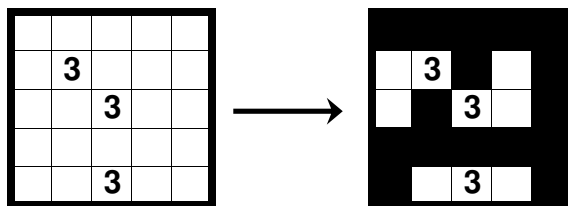
Hurokkereső - falakkal

Rajzoljon egy hurkot az ábrába, amely minden mezőn pontosan egyszer átmegy, köztük a ferde vonalat tartalmazó mezőkön is, és egymással oldalasan szomszédos mezők középpontjait köti össze. Továbbá a vonal nem haladhat keresztül a behúzott falakon.



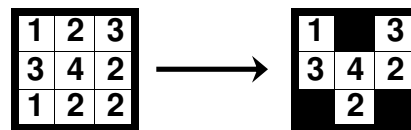
Kertek

Az ábrák egymástól elkülönülő kertrészeket (fehéren maradó négyzetekből álló, összefüggő területeket) és egy, azokat elválasztó „sövényt” (fekete négyzetekből álló összefüggő alakzatot) tartalmaznak. Minden kertrész annyi fehér négyzetből áll, amennyit az előre beírt szám mutat. Minden kertrészben pontosan egy szám lehet, és a kertrészek csak sarkosan érintkezhetnek egymással. Egy 2x2-es területen legfeljebb 3 fekete négyzet lehet.



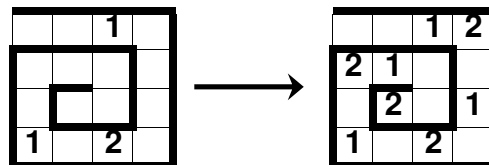
Hitori

Feketítsen be néhány számot úgy, hogy minden sorban és oszlopban csak különböző számok szerepeljenek, és ne alakuljon ki elzárt terület! Továbbá fekete mezők nem érintkezhetnek oldalakkal.



Bűvös csiga

Írjon egész számokat 1-től 3-ig az ábrába úgy, hogy minden sorban és oszlopban minden szám egyszer szerepeljen, és a csiga vonalán haladva a számok rendre 1-2-3-1... sorrendben kövessék egymást!



Torpedó variáció

Helyezze el a szokásos flottát (egy hármás, két kettős, három egyes hajó) úgy az ábrában, hogy a hajók egymást még sarkosan se érintsék. Továbbá a le nem takart számok az aknakeresőnek megfelelően azt mutassák, hogy körülöttük hány mezőben van hajó. (A besatírozott mezőn álló számok érdektelenek.)

