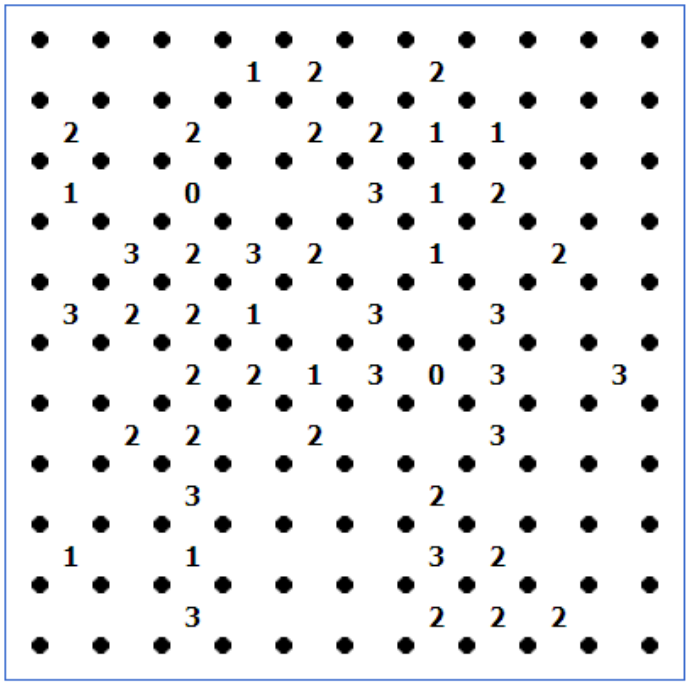
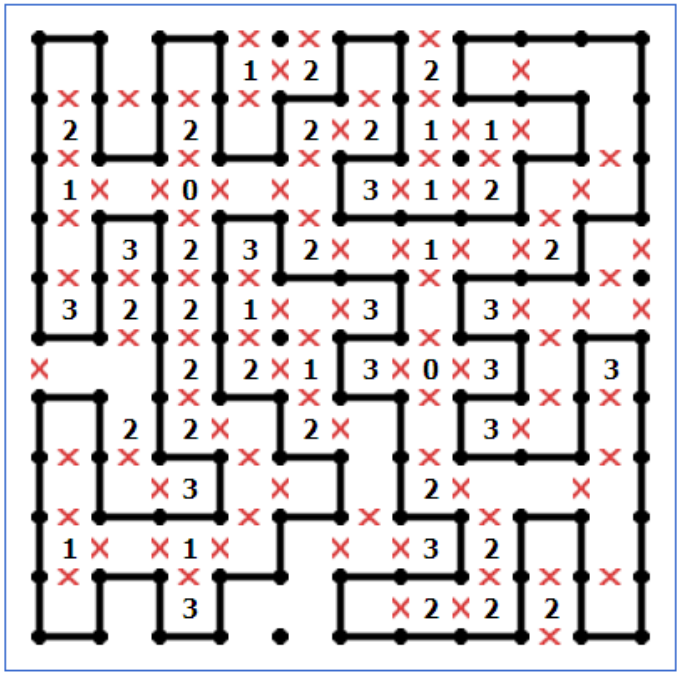
Nekaj možnih miselnih nalog za tekmovanje

Slither Link (tudi **Fences** ali **Loop the Loop**) je logična uganka z enostavnimi pravili in izzivalnim reševanjem.

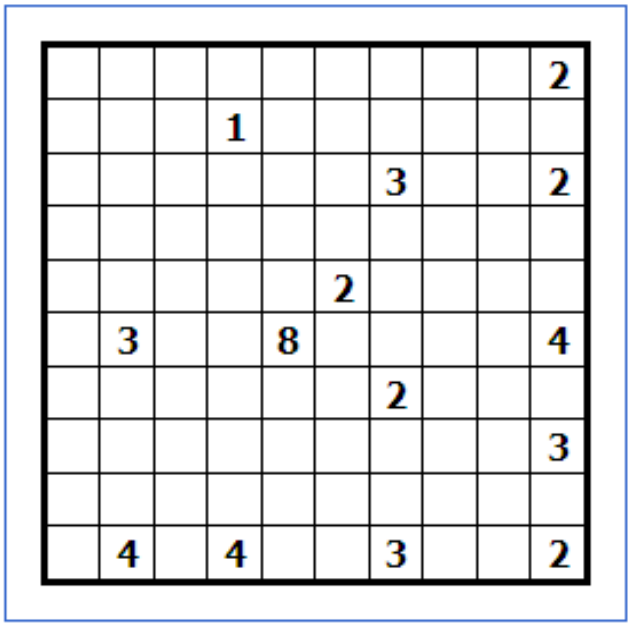
Pravila : Narisati je treba črte med pikicami tako, da dobimo eno enostavno sklenjeno zanko. Številke (0, 1, 2, 3, 4) pa nam povejo, koliko črtic jih obdaja.

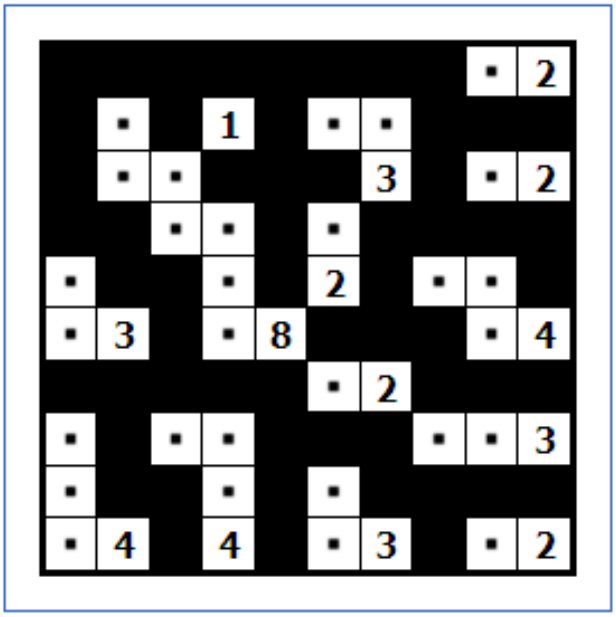




Nurikabe je logična uganka z malo bolj kompliciranimi pravili.

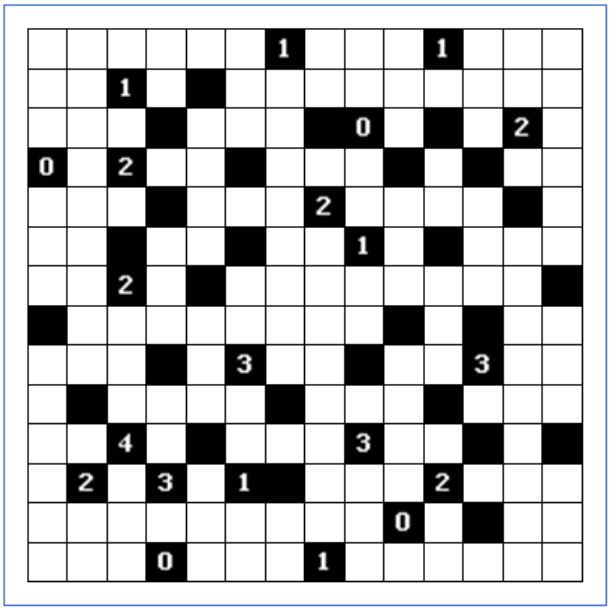
Pravila: Narediti moramo bela območja, ki vsebujejo toliko kvadratkov, kakor piše številka. Ostali kvadratki so črni, morajo pa biti sklenjeno povezani. Bela območja so otoki v črnem potoku☺ Bela območja se med seboj lahko dotikajo le po diagonali. Ne smemo pa imeti črnega 2x2 območja.

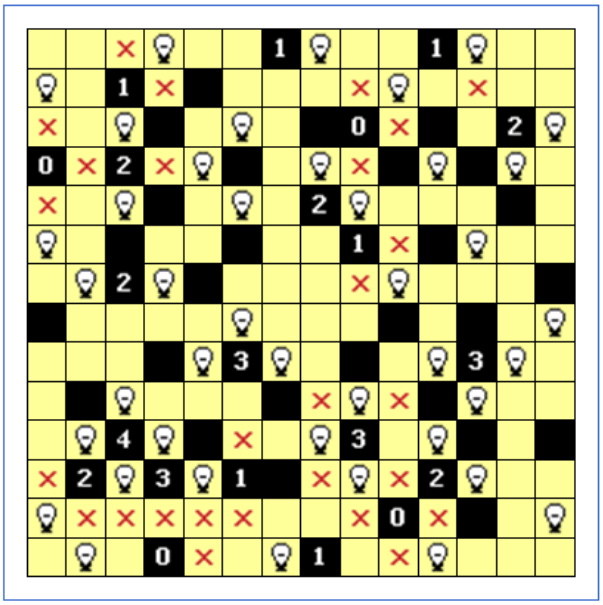




1. **Light Up** je logična uganka z enostavnimi pravili.

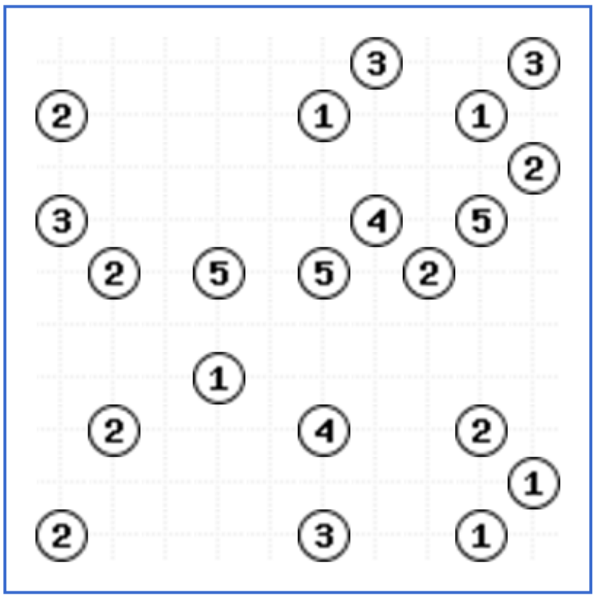
Pravila: Postaviti moramo lučke (L) tako, da so osvetljeni vsi beli kvadratki. Številke v črnih kvadratkih nam povejo, koliko lučk jih obdaja. Ne smeta pa dve lučki svetiti direktno druga na drugo vodoravno oziroma navpično.

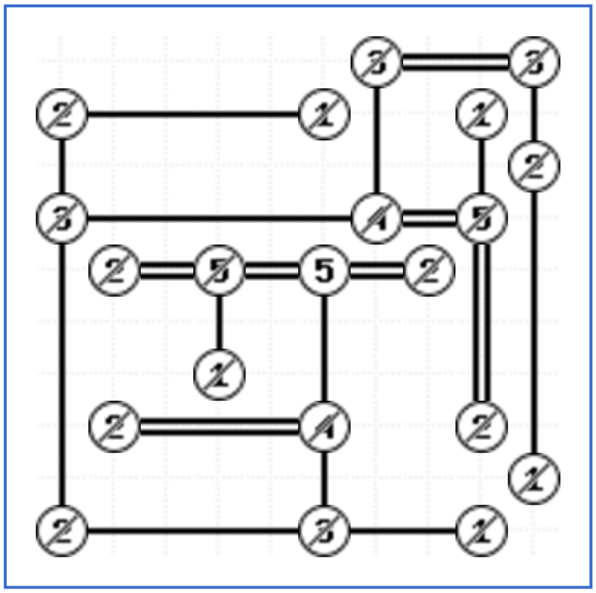




Bridges (tudi **Hashiwokakero)** je zelo lahka logična uganka.

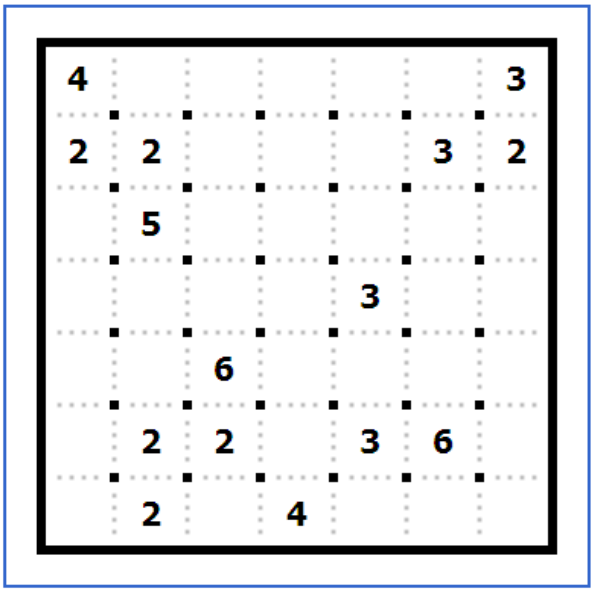
Pravila: Iz krogcev (otočkov) moramo povleči toliko mostov (vodoravnih oz. navpičnih) do drugih krogcev, kolikor je številka v danem krogcu. Seveda pa gresta v eno smer iz krogca največ 2 mostova. Mostovi se ne smejo križati med seboj. Paziti moramo, da so na koncu vsi otočki povezani med seboj.

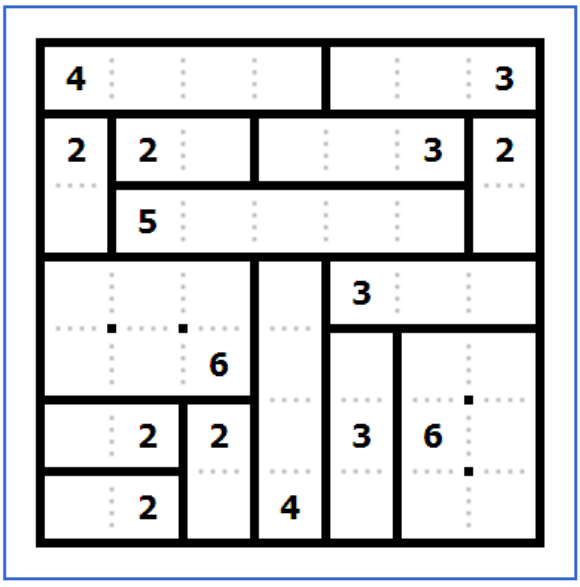




Shikaku (tudi **Rectangles**) je logična uganka z enostavnimi pravili.

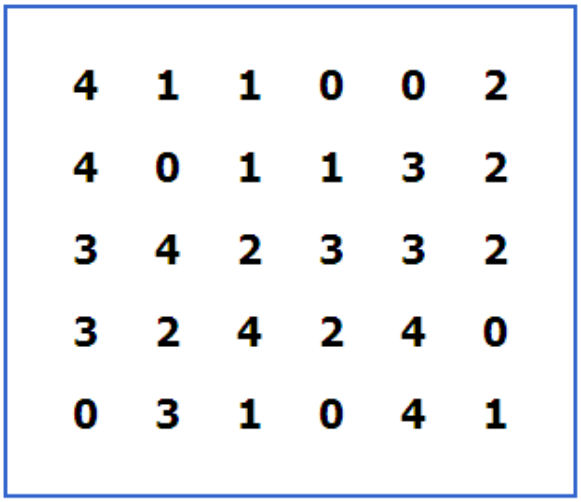
Pravila: Območje je treba razdeliti na koščke (kvadratke ali pravokotnike) tako, da vsak košček vsebuje natanko eno številko in jasno, številka pove število malih kvadratkov v koščku.

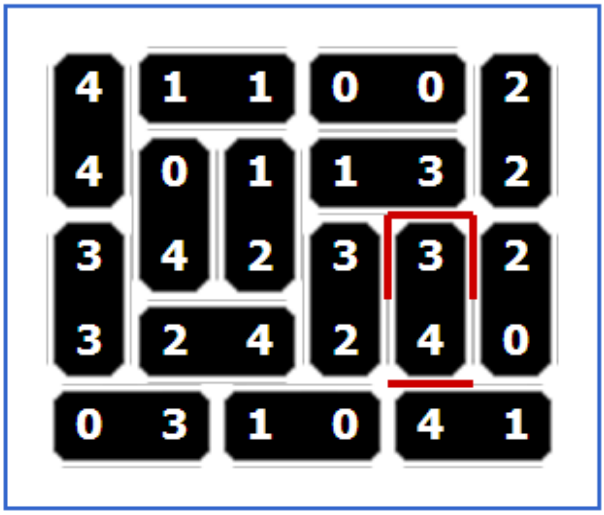




Dominosa je logična uganka s preprostimi pravili..

Pravila: Najti je treba vse domine na območju, seveda pa ne smeta biti dve domini z istima številkama. Za pomoč si lahko narišemo meje, kadar mislimo, da tam ni domine.

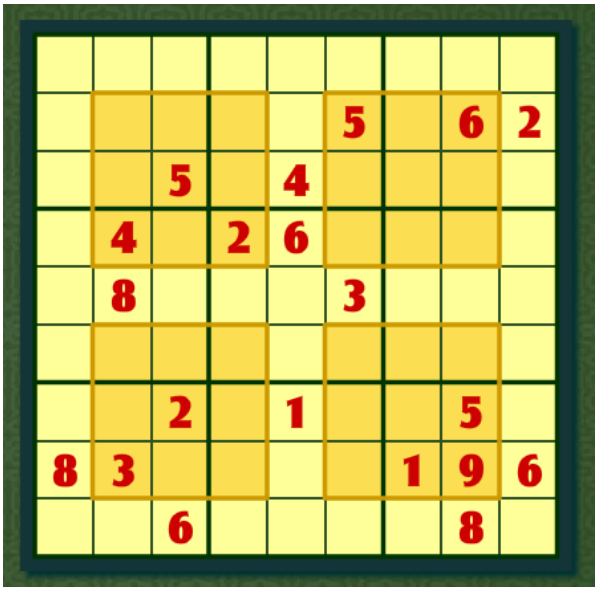




Sudoku verjetno že vsi poznate, morda pa ne vseh različnih variacij.

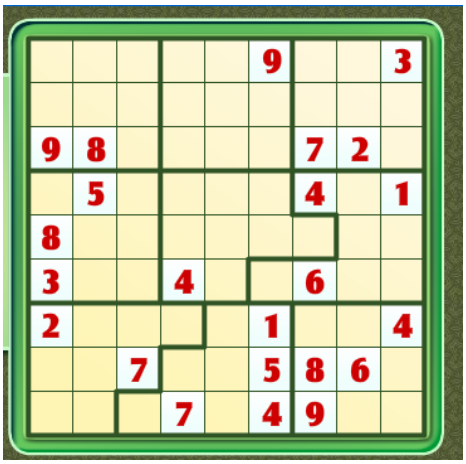
Pravila:Vpisati moramo števke od 1 do 9 tako, da so v vsakii vrstici (oz stolpcu) same različne števke, enako velja za 3x3 območja.

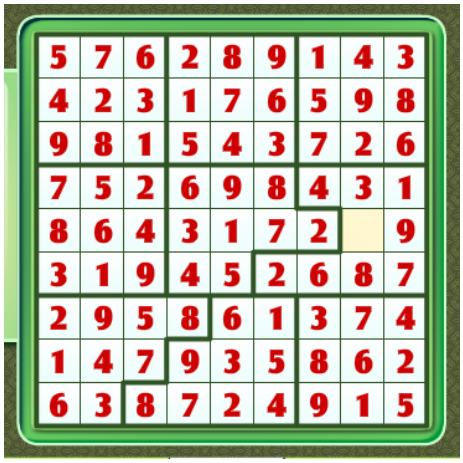
HyperSudoku...tudi v pobarvanih poljih morajo biti različne števke



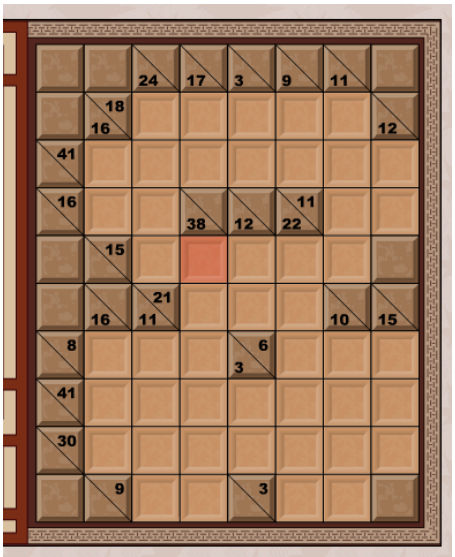


JigsawSudoku...območja, kjer morajo biti vse števke različne, niso več kvadrati

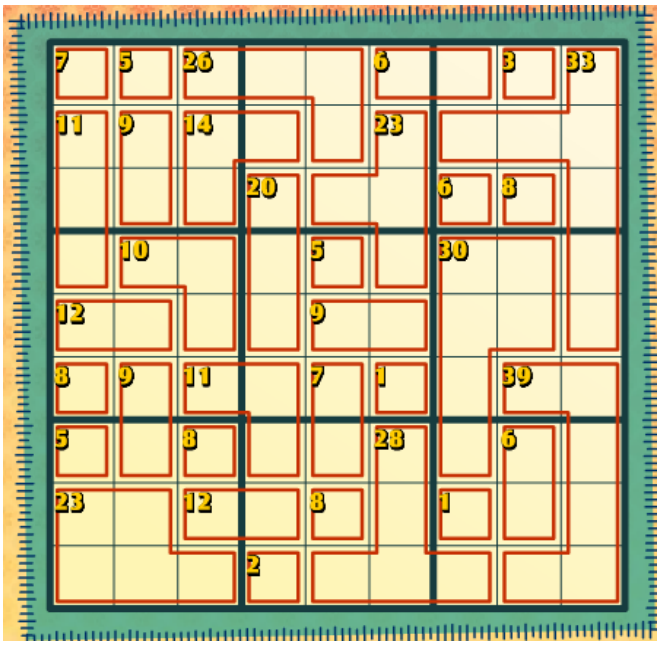




Kakuro je tudi poznan. Številke na robu pomenijo vsoto števk (od 1 do 9), števke (ki se seštejejo) pa morajo biti različne.

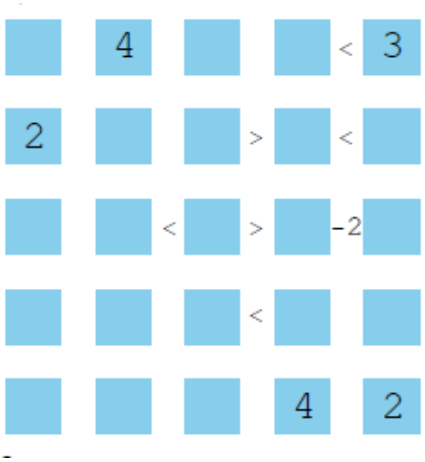


KillerSudoku...kombinacija s Kakuro, števke v kakuro območjih morajo biti različne.

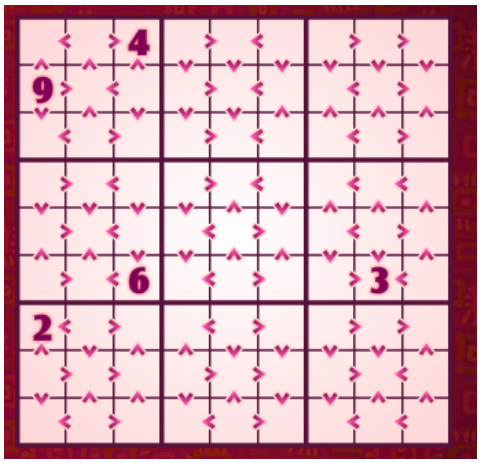


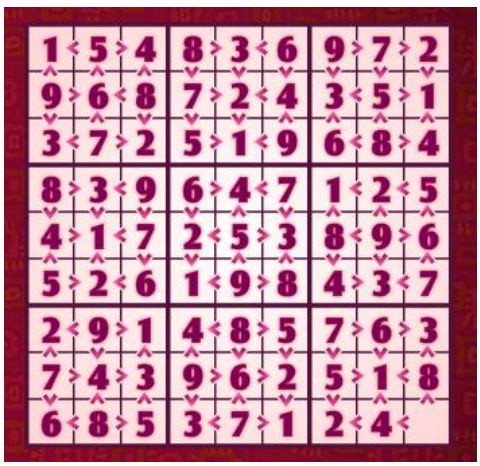


Futoši zagotovo poznate iz revije L&RM. Upoštevati je treba relacije med kvadratki, v vsaki vrstici (oz stolpcu) pa morajo biti same različne števke.

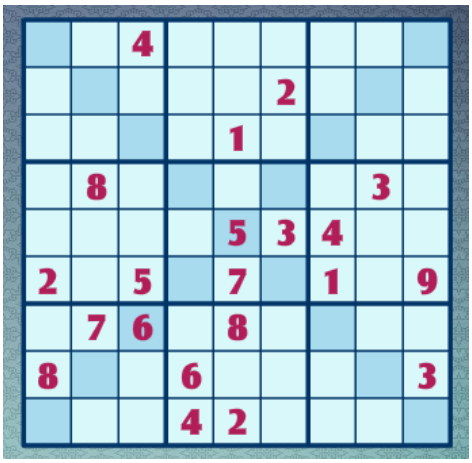


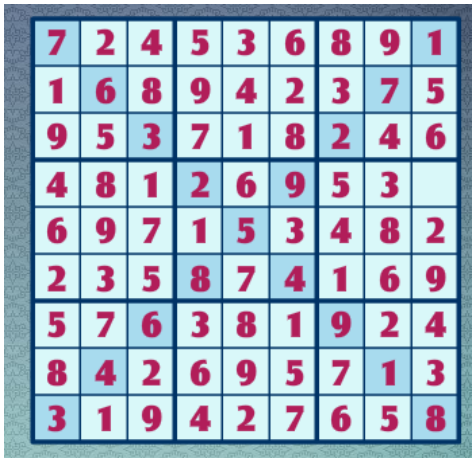
GreaterThanSudoku...kombinacija s Futošikijem





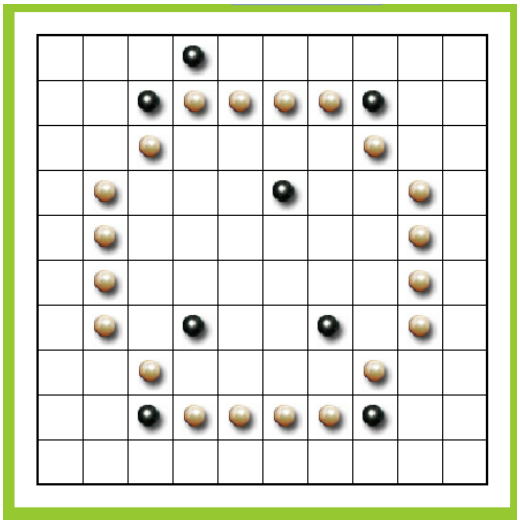
SudokuX...še po diagonali morajo biti same različne številke.





7	2	4	5	3	6	8	9	1
1	6	8	9	4	2	3	7	5
9	5	3	7	1	8	2	4	6
4	8	1	2	6	9	5	3	
6	9	7	1	5	3	4	8	2
2	3	5	8	7	4	1	6	9
5	7	6	3	8	1	9	2	4
8	4	2	6	9	5	7	1	3
3	1	9	4	2	7	6	5	8

Masyu je zadnje čase na tekmovanjih iz logike. Imamo bele in črne krogce. Spet moramo dobiti enostavno povezano sklenjeno črto, ki gre čez središča kvadratkov (ne nujno čez vse). Čez bele krogce moramo iti naravnost in vsaj v enem od sosednjih kvadratkov spremeniti smer. V črnih krogcih pa moramo spremeniti smer, zato pa moramo čez sosedjna kvadratka naravnost.



VIRI:

http://www.puzzle-bridges.com/

http://www.primarygames.com/puzzles/sudoku/

http://wwwb.dcns.ne.jp/~mikio.k/javamasyu/index.html

Katarina Šenk