

The background of the image is a light blue and white pattern of stylized, overlapping leaves or branches, resembling a tree or a large plant. The leaves are rendered in a flat, graphic style with sharp edges and a limited color palette of light blue and white. The overall effect is a textured, organic background.

# **MISELNE IGRE**

# SUDOKU

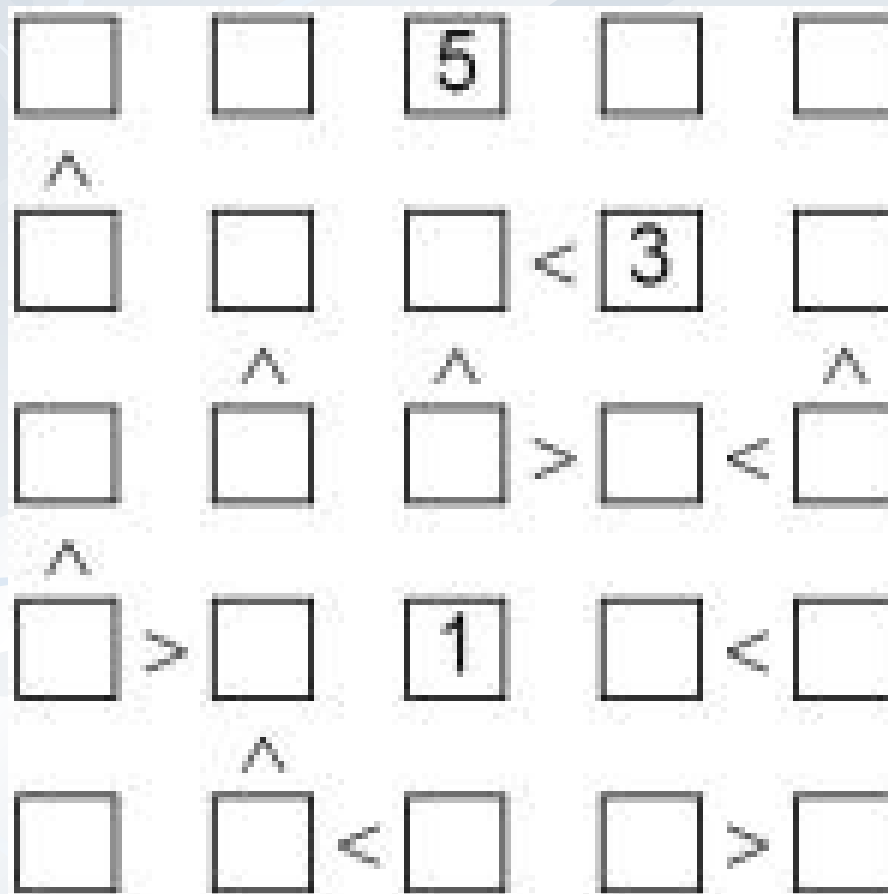
- Sudoku je ena izmed najbolj znanih logičnih nalog.
- Pri tej nalogi gre za mrežo 9x9, razdeljeno na manjše 3x3 mreže, ki jo je treba izpolnjevati s številkami od 1 do 9. V vsaki vrstici in stolpcu ter v mreži 3x3 se številka lahko ponovi le enkrat. Nekatera števila so že podana.
- Sudoku je sestavil Howard Garns, upokojen arhitekt in sestavljaivec križank in ga prvič objavil leta 1979.
- Logična naloga, ki ji rečemo sudoku, ima res japonsko ime, a njene korenine so v Evropi, natančneje v Švici.

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

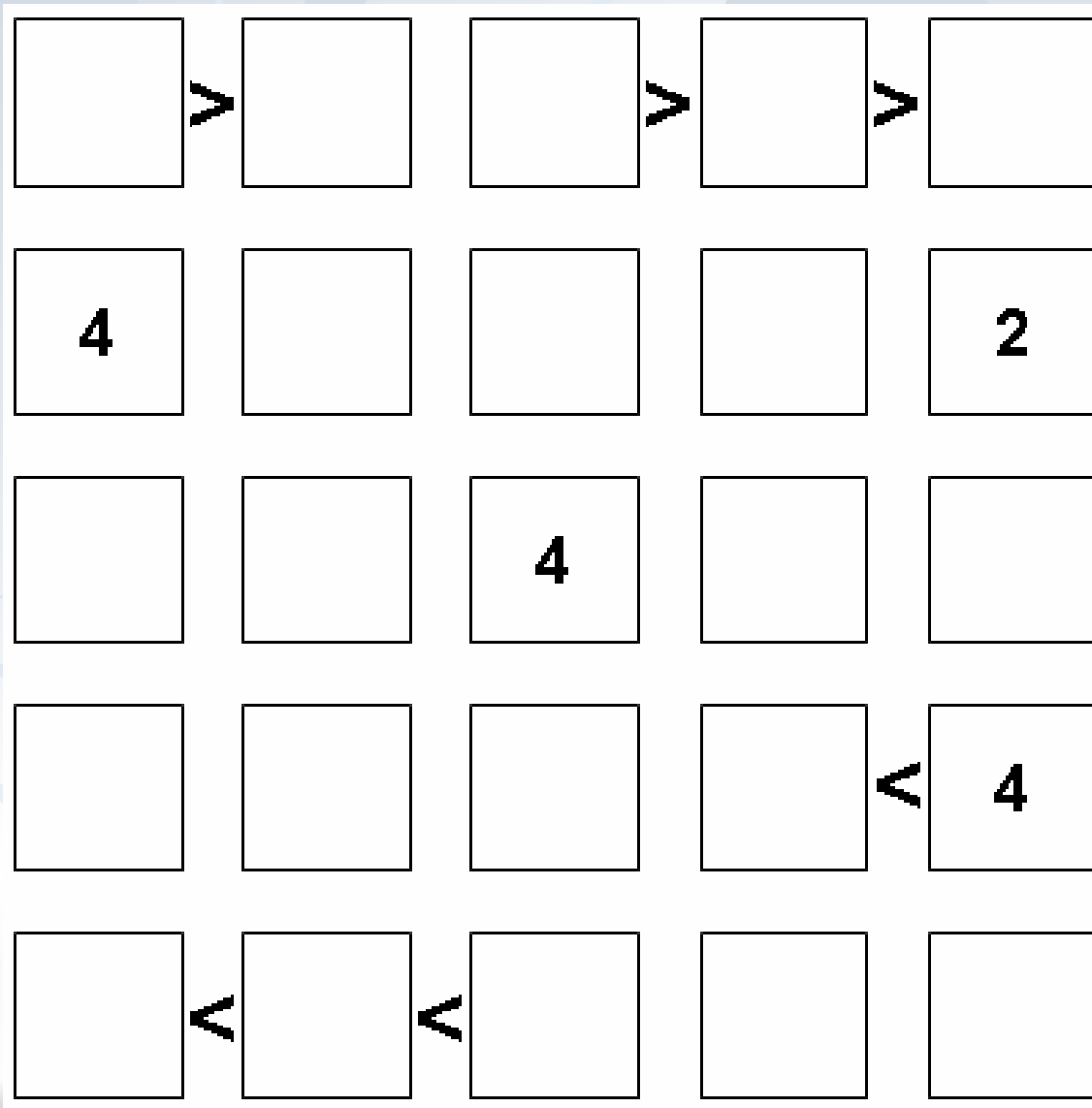
# FUTOSHIKI

- Futošiki je logična naloga, ki se je pred nekaj leti pojavila na Japonskem in kmalu postala zelo priljubljena.
- Beseda futoshiki je japonska in pomeni »ni enako«.
- Navodila: v  $n \times n$  kvadratkov moramo vpisati začetna naravna števila od 1 do  $n$ , tako da bo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopalo vseh  $n$  števil ter da bodo izpolnjene vse relacije.

# LAHKO



# SREDNJE TEŽKO



# TEŽKO

<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	1	3	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
1	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	3
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	4	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>

# GOBELIN

- Gobelin je logična uganka, pri kateri je v mreži treba barvati posamezne kvadratke.
- Koliko kvadratkov je pobarvanih, določajo števila ob strani mreže. Če je na primer zapisano število 3, to pomeni, da bodo v stolpcu oz. vrstici pobarvani 3 kvadrati brez nepobarvanih med njimi. Če je napisano več števil mora biti med pobarvanimi kvadrati vsaj en prazen kvadrataček.







# KAKORU- KRIŽNE VSOTE

- Naloga reševalca je, da izpolni bele kvadratke s števkami od 1 do 9, tako, da je vsota števk v zaporednih belih kvadratih po vrsticah in stolpcih enaka številu, ki je zapisano v črnem kvadratu na začetku vrstice (stolpca) nad (pod) diagonalo. Pri tem pa morajo biti vse številke v posamezni vrstici (stolpcu) različne.
- Kakoru je logična naloga, ki je neke vrste številsko križanka.
- Izhaja iz japonske.

			16	14	23	
		23				
	29	32				3
17	16			3		
16			16	4		
	19					
	23					

# SLITHERLINK

- Gre za mrežo pik in števil 0, 1, 2 in 3.
- Pike in številke je potrebno povezati med seboj, vendar pri tem lahko uporabimo le toliko potez, kot je "visoka" številka, proti kateri gremo.
- Npr.: okoli številke 3 so lahko samo 3 črte
- Rezultat je „kača“, ki jo sestavljajo vse pike in številke.

