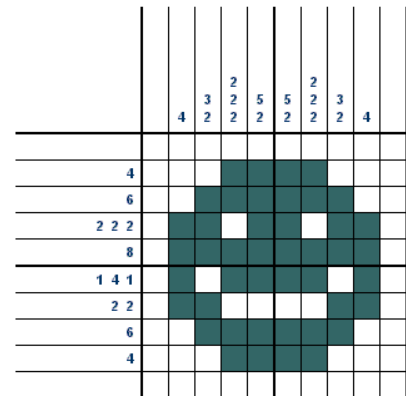


Malowanie liczbami.

Zapraszam od fajnej zabawy - odskoczni od nauki.

Obrazki logiczne czyli malowanie liczbami.

Są łamigłówką polegającą na zaczernianiu pól diagramu. Zaczernione pola utworzą rysunek. Te, które pola trzeba zaczernić, wskazują liczby obok diagramu.



Liczby z lewej strony każdego wiersza określają, ile grup czarnych pól jest w danym rzędzie i ile czarnych pól jest w każdej grupie. Dla przykładu liczby „1,4,2” oznaczają trzy grupy: pierwsza jest złożona z jednego, druga z czterech, a trzecia z dwóch czarnych pól. Wyodrębnienie 3 kolejnych liczb świadczy o tym, że pomiędzy grupami czarnych pól występuje przynajmniej jedno wolne (białe) pole. Analogicznie jest z liczbami u góry diagramu.

Obrazki czarno-białe są klasyczną wersją, ale czasami można spotkać wersję z wieloma kolorami, w której pola diagramu koloruje się zgodnie z kolorem liczb. Pola z dwoma różnymi kolorami nie muszą mieć białego pola pomiędzy sobą. Występuje również inna wersja (triddler), w której diagram składa się z równobocznych trójkątów.

Za prekursora logicznych obrazków uznaje się japońskiego grafika Non Ishida, który w 1987 roku w Tokio wygrał konkurs polegający na ułożeniu obrazu z zapalonych świateł w wieżowcu. Pomysł gry powstał przy próbie zapisu na papierze obrazka malowanego na wieżowcu. W tym samym czasie japoński profesor Tetsuya Nishio wpadł na identyczny pomysł.

Pierwsze łamigłówki zostały opublikowane w japońskich magazynach szaradziarskich. W 1988 roku Non Ishida, w Japonii opublikował trzy obrazki logiczne pod nazwą „Window Art. Puzzles” W 1990 roku, w Wielkiej Brytanii, James Dalgety spopularyzował Obrazki Logiczne pod nazwą „Nonograms” - publikując je w The Sunday Telegraph.

Pierwsza książka z Obrazkami Logicznymi ukazała się w Japonii, w 1993 roku, jej autorem był Nin Ishida. W niedługim czasie książki takie zaczęły ukazywać się w innych krajach. Pierwsze gry elektroniczne wyprodukowała firma Nintendo w 1995 roku - (platforma Game Boy) pod nazwą “Picross”.

