**Виды головоломок**

Существует множество различных головоломок и их видов. Разумеется, обо всех них рассказать невозможно, поэтому стоит затронуть только самые популярные.

**Механические головоломки**

*Механические головоломки* — это головоломки в виде каких-либо устройств. Например, *Кубик Рубика*, *Змейка Рубика* и др. Они пользуются популярностью за счет доступности для населения, не имеющего доступ к сети Интернет, а так же у детей и их родителей.

**Кроссворд**

*Кроссворд* (англ. crossword — пересечение слов) или крестословица — самая распространенная в мире игра со словами. Существует множество периодических изданий, специализирующихся на *кроссвордах*, их также часто печатают в неспециализированных печатных СМИ.

**Ребус**

*Ребус* (лат. rebus — при помощи вещей; творительный падеж множественное число от res — вещь) — загадка, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами и некоторыми др. знаками.

**Шарада**

*Шарада* (фр. charade — загадка) — разновидность загадки.

*Шарада* представляет собой разбиение слова на слоги таким образом, что каждый слог имеет смысл самостоятельного слова. После чего, как в загадке, дается описание каждого из этих слов-слогов (например, факт + ура = фактура). Понятие слога в *шарадах* не совпадает с понятием слога в фонетике. Слог в *шараде* лишь в частном случае может представлять собой фонетический слог, но может состоять и из нескольких фонетических слогов, а может вообще не содержать гласных.

Слоги в *шарадах* могут быть любой части речи: глаголы, существительные, прилагательные, в отличие от других головоломок. Чаще всего *шарады* представлены в стихах. При этом задуманное слово распадается на «шарадные слоги».

**Кубик Рубика**

*Кубик Рубика* (разговорный вариант «Кубик-Рубик»; первоначально был известен как «Магический кубик») — механическая головоломка, изобретенная в 1974 году (и запатентованная в 1975) венгерским скульптором и преподавателем архитектуры Эрне Рубиком.

Головоломка представляет собой пластмассовый куб, составленный из 26 кубиков меньшего размера, способных вращаться вокруг невидимых снаружи осей. Каждый из девяти квадратов на каждой стороне кубика окрашен в один из шести цветов, как правило расположенных парами друг напротив друга: белый-желтый, синий-зеленый, красный-оранжевый. Повороты сторон кубика позволяют переупорядочить цветные квадраты множеством различных способов.

Задача игрока заключается в том, чтобы, поворачивая стороны куба, вернуть его в такое состояние, когда каждая грань состоит из квадратов одного цвета («собрать *Кубик Рубика*»).

**Пятнашки**

*Пятнашки* — популярная головоломка, придуманная в 1878 году Ноем Чепмэном. Представляет собой набор одинаковых квадратных костяшек с нанесенными числами, заключенных в квадратную коробку. Длина стороны коробки в четыре раза больше длины стороны костяшек для набора из 15 элементов (и в три раза больше для набора в 8 элементов), соответственно в коробке остается незаполненным одно квадратное поле.

Цель игры — перемещая костяшки по коробке, добиться упорядочивания их по номерам, желательно сделав как можно меньше перемещений.

**Судоку**

*Судоку* — это головоломка-пазл с числами, ставшая в последнее время очень популярной. В переводе с японского «су» — «цифра», «доку» — «стоящая отдельно». Иногда *судоку* называют «магическим квадратом», что в общем-то не верно, так как *судоку* является латинским квадратом 9-го порядка. *Судоку* активно публикуют газеты и журналы разных стран мира, сборники *судоку* издаются большими тиражами. Решение *судоку* — популярный вид досуга.

Игровое поле представляет собой квадрат размером 9x9, разделённый на меньшие квадраты со стороной в 3 клетки. Таким образом, всё игровое поле состоит из 81 клетки. В них уже в начале игры стоят некоторые числа (от 1 до 9), так как незаполненное игровое поле не имеет смысла, ведь тогда не будет задана задача. В зависимости от того, сколько клеток уже заполнены, конкретное *судоку* можно отнести к легким или сложным.

Пример *судоку*, написанного на языке JavaScript, вы можете увидеть на странице [Судоку](https://ptpit.ru/learn/WEB_TASKS42/42/2009_10/tur2/05/sudoku.htm).

Скрипт был взят с сайта [PerlServices.net](http://perlservices.net/).

**Логические парадоксы**

*Парадокс* — ситуация (высказывание, утверждение, суждение или вывод), которая может существовать в реальности, но не имеет логического объяснения. Следует различать *парадокс* и *апорию*. *Апория*, в отличие от *парадокса*, является вымышленной, логически верной, ситуацией (высказыванием, утверждением, суждением или выводом), которая не может существовать в реальности.

Также *парадокс* — высказывание, которое расходится с общепринятым мнением и кажется нелогичным (зачастую лишь при поверхностном понимании). *Парадокс*, в отличие от афоризма, поражает неожиданностью. Например, уайльдовский «Разводы совершаются на небесах».

*Парадокс* — это всегда полуправда и это, как говорил Оскар Уайльд, «лучшее, чего мы можем достичь, потому что абсолютных правд не существует». *Парадокс* своей стилизованной формой напоминает афоризм. В *парадоксе* привычная истина рушится на глазах и даже высмеивается. Например, «Я слышал столько клеветы в Ваш адрес, что у меня нет сомнений: Вы — прекрасный человек!» (О. Уайльд), «Взаимное непонимание — самая подходящая основа для брака» (О. Уайльд).