



Regolamento giochi

MULTIPLI

Valgono le regole del sudoku. Inoltre se due caselle sono separate in orizzontale o verticale da una barretta verde, devono contenere due numeri che rispettino una di queste tre relazioni:

- uno è doppio dell'altro;
- uno è triplo dell'altro;
- uno è quadruplo dell'altro.

Se tra due caselle non ci sono barrette verdi, i numeri non sono uno doppio dell'altro, né uno triplo dell'altro, né uno quadruplo dell'altro.

CRUCITRIS

Lo schema deve essere riempito tenendo presente che, per ciascuna delle parole da inserire, sono fornite tre diverse definizioni, delle quali però una e una sola è giusta.

Se il gioco viene risolto correttamente, nella riga centrale apparirà il nome di un noto personaggio (reale o di fantasia, italiano o straniero, uomo o donna, scienziato o letterato, artista o sportivo, ...).

FILLOMINO

1. Riempire le caselle vuote con numeri, in modo che la griglia venga suddivisa in *Blocchi* di caselle (adiacenti tra loro orizzontalmente e/o verticalmente) con il totale di caselle di ogni Blocco indicato dal numero scritto in tutte le sue caselle. Per esempio un Blocco da 2 conterrà due caselle con scritto 2, un Blocco da 3 conterrà tre caselle con scritto 3, e così via. In altre parole, ogni Blocco deve contenere esattamente il numero di caselle indicato in ogni sua casella.
2. Un Blocco non può essere adiacente (orizzontalmente o verticalmente) a un altro Blocco della stessa dimensione mentre può esserlo in diagonale.
3. Evidenziare i Blocchi tracciandone i bordi con la matita.
4. Tutte le caselle della griglia fanno parte di uno dei Blocchi.
5. È possibile che di alcuni Blocchi non sia indicato alcun numero come indizio ed è pure possibile che più indizi appartengano allo stesso blocco.

CHENCHEN

Uno schema è suddiviso in zone (*gabbie*) di varia forma e dimensione, ciascuna caratterizzata da un numero (*risultato*) e da un segno aritmetico (+, -, x, :).

Riempire lo schema con i numeri da 1 a 6 in modo tale che:

- in ogni riga e in ogni colonna i numeri siano tutti diversi;
- in ogni gabbia - in base al segno aritmetico indicato - combinando i numeri inseriti si ottenga il risultato.

Attenzione: NON è detto che all'interno di una gabbia i numeri siano tutti diversi.

LA CORSA (vedi gioco)

PICTOMINO

Il gioco consiste nel trovare il disegno in comune di ogni coppia di tessere attigue secondo **l'ordine dato dalle frecce**. In pratica, per ogni tessera - esclusa la prima e l'ultima in cui ne va cerchiato uno solo - si dovranno cerchiare con la matita due elementi: quello presente nella tessera precedente e quello presente nella tessera successiva, secondo la direzione delle frecce.

METROPOLIS

Ogni riga e ogni colonna contiene un e un solo palazzo di ciascuna delle altezze previste. Lo scopo del gioco è trovare la disposizione dei palazzi.

La mia città

Sono in gioco palazzi da 1 a 5 piani. I numeri nelle caselle sul bordo indicano quante costruzioni può vedere l'osservatore da quella casella lungo la stessa riga o colonna. Se ad esempio lungo una riga gli edifici sono disposti da sinistra a destra 3-5-1-4-2, l'osservatore a sinistra ne vedrà 2 (il 3 e il 5) mentre quello a destra altri 3 (il 2, il 4 e il 5; l'1, che è più basso del 2 e del 4, non verrà visto).

La città fiorita

Sono in gioco palazzi da 1 a 4 piani e parchi. Si gioca come ne *La mia città*, ma in ogni riga e colonna è previsto anche un parco che ha 0 (zero) piani e che - naturalmente - non conta come edificio "visto".

La tua città

Sono in gioco palazzi da 1 a 3 piani e due parchi per ogni riga o colonna. I numeri all'esterno indicano qual è il primo palazzo che si incontra lungo quella linea.

La sua città

Sono in gioco palazzi da 1 a 5 piani. I numeri all'esterno sono di due tipi: se il numero è barrato, quel corrispondente palazzo NON è visibile mentre se il numero è NON barrato, quel corrispondente palazzo risulta visibile. I numeri interni fanno già parte della soluzione.

SUDOKU ESTERNO

Come nel sudoku, inserire in ogni riga, colonna e quadrante i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

I numeri all'esterno di una riga o colonna vanno inseriti in quella stessa riga o colonna in una delle tre caselle all'interno del quadrante adiacente: sta al solutore capire quale!

GRIGLIA IN TRE TEMPI

Il gioco consiste nel ricostruire tutti gli abbinamenti corretti, a partire da informazioni incomplete e fornite in modo disordinato, ovvero completare la tabella rettangolare.

GEMELLI DIVERSI

Data una coppia di "gemelli" (per esempio "serpente... galleggiante") si tratta di trovare un'unica parola che corrisponda a entrambe le definizioni (nel nostro caso "boa"). Dunque al solutore viene data una definizione che è composta da entrambi i significati (il boa è un serpente, la boa è un galleggiante), ma che apparentemente può apparire unica (un serpente galleggiante) e che come tale risulta ingannevole (non stiamo cercando un serpente che galleggia).

Prendendo nell'ordine le iniziali dei primi 9 gemelli si ottiene la risposta al decimo.

Punteggio	GIOCO RISOLTO	Gioco parzialmente risolto	Casella vuota	Errore
MULTIPLI	125	1 numero	0	-2
CRUCITRIS	150	2 lettera	0	-2
FILLOMINO	100	1 numero	0	-2
CHENCHEN	100	2 numero	0	-2
LA CORSA	50			
PICTOMINO	50	2 collegamento	0	-2
METROPOLIS - <i>La mia città</i>	40	1 numero	0	-2
METROPOLIS - <i>La città fiorita</i>	40	2 numero (1-2-3-4)	0	-2
METROPOLIS - <i>La tua città</i>	40	2 numero (1-2-3)	0	-2
METROPOLIS - <i>La sua città</i>	50	2 numero	0	-2
SUDOKU ESTERNO	150	1 numero	0	-2
GRIGLIA IN TRE TEMPI	150	5 elemento	0	-10
GEMELLI DIVERSI	80	5 gemello	0	-5