010
S.E.
-1-

RAGAZZI

CASA CULTURALE

SAN MINIATO BASSO

WWW. CASA CULTURALE SAN MINIATO BASSO

SEZIONE GIOCHI - **INFO DOWNLOAD**

REBUS – SCACCHI – SUDOKU – RUZZLE

CACCIA AL REBUS

(Procuste)

In ogni riga sono raffigurati quattro disegni: con tre di essi costruite un rebus, e mettete da parte il disegno "intruso". I cinque disegni rimasti, presi nell'ordine, permetteranno di ottenere la soluzione di un ulteriore rebus. Le spezzettature dei sei rebus sono:

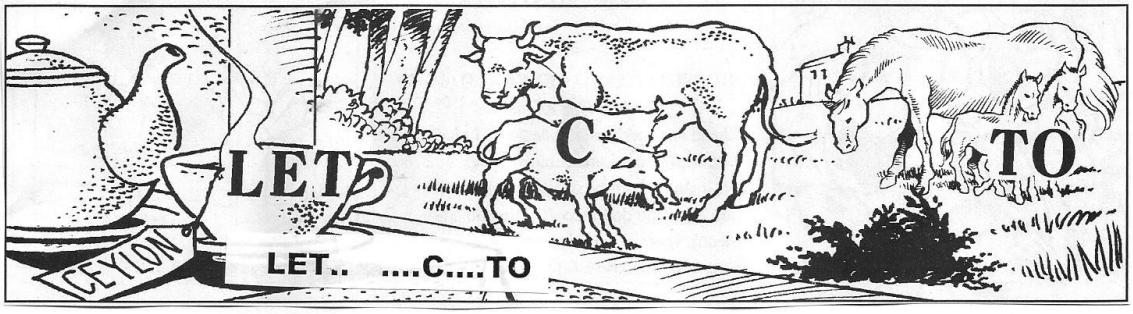
1) 6,3,6 - 2) 7,11 - 3) 5,2,11 - 4) 10,9 - 5) 9,6 - 6) 9,1,3,3,7,1,4.

CACCIA AL REBUS

1 VIVERE CON DECORO
2 EFFETTI COLATERALI
3 TRAME DA SCENEGGIARE
4 FASTIDIOSA LAMENTELA
5 RUMINANTE ENORME
TOTALE : PREDICARE ACHI NON ASCOLTA E' VANO

83-25 842 **REBUS** (7,2,7)

(Tiziana)



S.E.
010
-2-

CASA CULTURALE

AIUTO ALLA RISOLUZIONE DI REBUS
CON LE INDICAZIONI DI MARIO E VITTORIO

TI PROPONIAMO UNA TRACCIA DI RISOLUZIONE DI SUDOKU

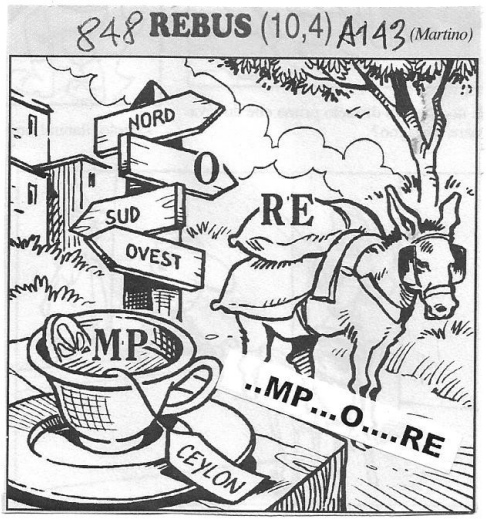
In orizzontale, da sinistra, mettere le lettere : ABC DEF GHI

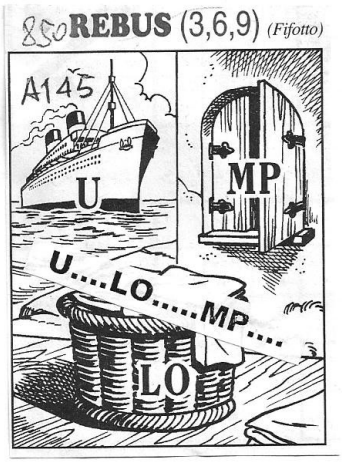
In verticale, dal basso, mettere i numeri : 123 456 789

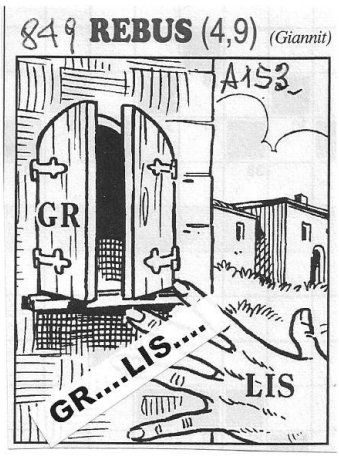
F5-1	B7-1	C9-5	F7-5	D3-5	D9-6	B8-2
A7-4	A9-7	A6-6	A3-3	A2-8	B1-7	G4-6
I4-5	I8-4	G1-5	I3-2	I7-7	I1-3	H3-8
H2-9	H5-7	H4-3	H9-2	G9-8	E9-9	G7-9
G8-3	E7-3	G5-2	D5-4	F4-2	D4-9	D6-3
D2-7	F8-8	E8-7	F6-7	E8-7	F1-6	E2-2
C2-1	E3-1	E1-4	C1-9	C3-4	C6-2	C5-3
B6-8	B5-9					

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

Il grado di difficoltà di questo Sudoku è ALTO.







S.E.
010
-3-

CIRCOLO A.R.C.I. - SAN MINIATO BASSO

WWW.CASACULTURALESANMINIATO

SEZIONI : "GIOCHI" E "LETTURE"

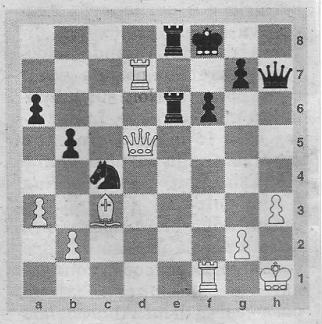
840 **REBUS** (10,8) *(Tiziana)*

Ruzzle™

Cercate parole del maggior valore possibile (noi ne abbiamo trovate una ventina, alcune inconsuete, sopra i 70 punti). Cercate anche parole di sole tre lettere (noi 31). Cercate anche parole che terminino con la lettera C (noi 9).
Il gioco consiste nel formare parole attraversando caselle contigue (anche diagonalmente); in una parola ogni lettera può essere usata una sola volta. Si possono coniugare i verbi.
Punteggio: sommare i valori di ogni lettera tenendo conto delle caselle bonus e aggiungere poi 5 punti per ogni lettera oltre alla quarta. Esempio: ACCESA=(1+2+2x2+1+2+1)x3+10=43.

C 2	A 1	R 2 (2P)	T 2 (3L)
C 2 (2L)	F 5 (3L)	C 2	A 1
E 1	I 1	R 2	T 2
A 1	S 2 (3P)	P 5 (2P)	A 1

2P parola x2 3P parola x3
2L lettera x2 3L lettera x3



LY MO – ZHAI MO

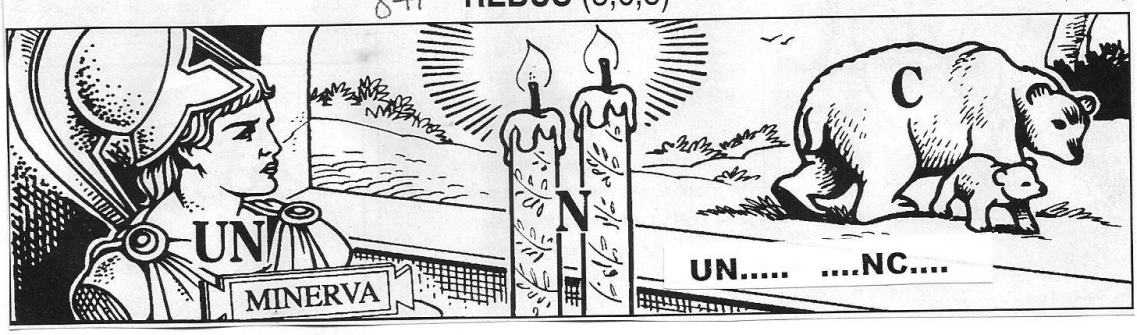
IL BIANCO MUOVE E VINCE

SCACCHI

Partita giocata nel torneo di Sydney 2014. Il Bianco ha giocato la brillante 1. T:f6+!, con il seguito 1...T:f6; 2. Ab4+, Cd6 (se 2...Te7; 3. Td8 matto); 3. A:d6+, T:d6; 4. Df7 matto. In caso di 1...Rg8; seguiva il matto con sacrificio di Donna: 2. D:e6+, T:e6; 3. Td8+, Te8; 4. T:e8 matto. Se il Nero avesse giocato 1...g:f6; seguiva 2. T:h7, con la minaccia Dh5 e il Nero non sfuggiva comunque al matto.

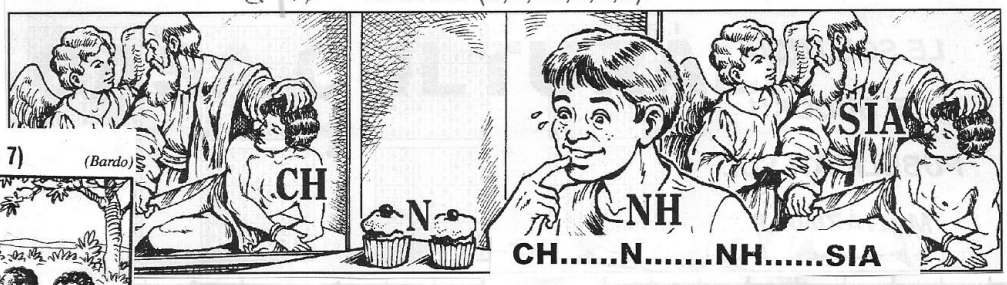
854 (3) **REBUS** (6,7) A64 *(G. Limeno)*

841 **REBUS** (3,6,8) *(Tiziana)*

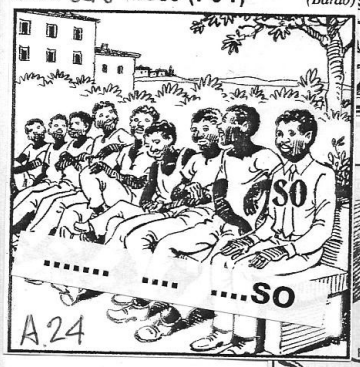


27/10
2/11 2014
-4-

843 **REBUS** (3,1,10,3,2,8) *(Tiziana)*



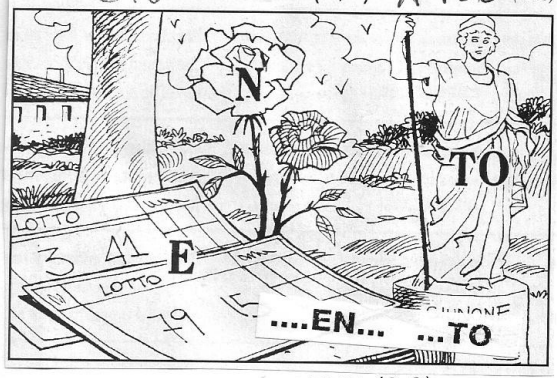
30850. 856 **REBUS** (7 3 7) *(Bardo)*



844 **REBUS** (1,4,6,4,4,1,6) *(Tiziana)*

845 **REBUS** (10,6) A47 *(Gea)*

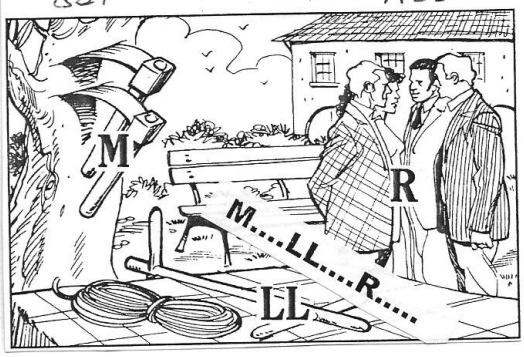
846 **REBUS** (8,6) A136 *(Ares)*

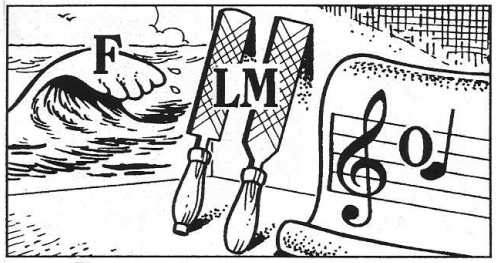


SOLUZIONI

840 FAVOREVOLE RAPPORTO
841 UNA TENACE RINCORA
842 LETTERE DI CREDITO
843 CHI S'ACCONTENTA NON HA BRAMOSIA
844 L'AMOR SEMPRE CON L'AMOR S'ATTIRA
845 DISACCORDI ODIOSI
846 AMBIENTE AERATO
847 FRESCO PAREO
848 TEMPESTOSO MARE
849 GRAN TALISMANO
850 UNA VELOCE STAMPANTE
851 MASCELLA SPORGENTE
852 CLAMOROSO FALLO
853 LODI SCHIETTE
854 PIOGGIE COPIOSE
855 FONDALI MELMOSI
856 COMPITO NON ONEROSO

851 **REBUS** (8,9) A32 *(Gea)*





F..... ..LMO.. 855