

STANZE

Ogni casella rappresenta la stanza di un edificio. In ciascuna parete che da verso una stanza adiacente c'è una porta, mentre il numero all'interno della casella indica quante altre stanze sono visibili d'infilata da quel punto. Il vostro compito è di chiudere alcune porte per creare un percorso che tocchi tutte le caselle, senza formare gruppi chiusi di stanze.

1	2	4	4	3	3	5	3	2	5
3	2	4	3	3	3	2	2	3	3
3	3	6	2	3	4	5	5	5	3
2	2	4					2	3	4
6	4	6					4	2	4
4	3	6					5	3	2
5	3	5					4	3	3
4	2	5					4	3	6
6	2	7					4	3	6
4	2	5					4	2	5
3	2	6					3	3	5
3	2	1					2	3	5
7	5	6	5	4	2	2	3	3	5
2	2	2	3	2	4	2	2	3	1
1	9	10	8	8	10	8	9	11	9

Questo schema può essere stampato o copiato solo per uso personale.
© nonzero srl. 2012

n o n z e r o

> giochi per la mente

