



# ***La logica di TETRAPHYRAMIS®***

Allenamenti per il 4° Campionato Studentesco di Giochi Logici

Anno scolastico 2016/17

## Numero 3

<b>Gioco</b>	<b>Pagina</b>	<b>Gioco</b>	<b>Pagina</b>
Alberi	24	Kropki	11
Battaglia navale	16	Labirinto magico	3
Camping	5	Monete	17
Campo minato	23	Percorso a pois	14
Costellazioni	25	Percorso puntato	15
Facile come l'ABC	2	Piramide	6
Fari	7	Ponti	18
Fourbidden	26	Repulsione	12
Futoshiki	20	Rettangoli	22
Galassie	27	Termometri	13
Grattacieli	21	Trilogia	19
H <sub>2</sub> O	4	Yin yang	9
Hitori	8	<b>Caccia ai fantasmi</b>	28
Kakuro	10	<i>Soluzioni</i>	31

© 2016/17 TETRAPHYRAMIS® di Alberto Fabris. Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

# Facile come l'ABC

## Istruzioni

Inserite nella griglia le lettere A, B, C. Ogni lettera compare una e una sola volta in ogni riga e colonna, e alcune caselle rimarranno vuote. Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

## Esempio

	B		B		
					C
C					

## Soluzione

	B		B		
A	B	C			
		C	A	B	
B	A			C	C
C		B	A		
C					

1

		A	B			
						C
A						
A						
						C
					B	

2

				C	C	A	
							B
							C
C							
C							A
C							
				A	B		

3

		A	C		A		
							A
							C
							A
B							
							B
			B				

4

		B	A			B	B	
A								C
C								
A								
C								A
			C	C				

