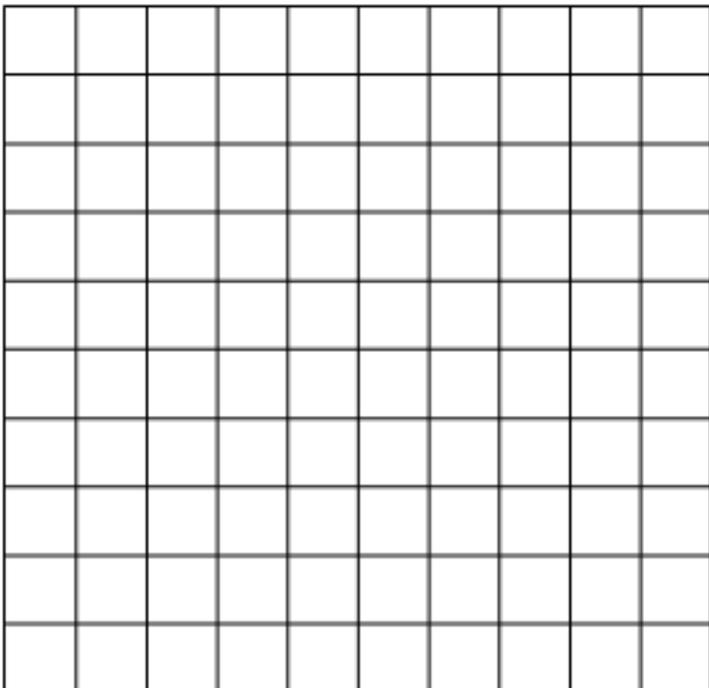


Lo scopo del gioco consiste nel cercare di riempire una tabella quadrata 10x10 con i numeri progressivi da 0 a 99 partendo da una qualunque casella con il numero 0 e passando alla successiva casella vuota saltando 2 caselle se lo spostamento è in orizzontale o verticale oppure 1 casella se lo spostamento è in diagonale.

Dopo un certo numero di mosse il gioco può terminare se dalla casella dove si è scritto l'ultimo numero non si può saltare, con la regola assegnata, a nessun'altra casella vuota. Il numero di caselle occupate, e quindi l'ultimo numero che si è riusciti ad inserire, danno il punteggio ottenuto.

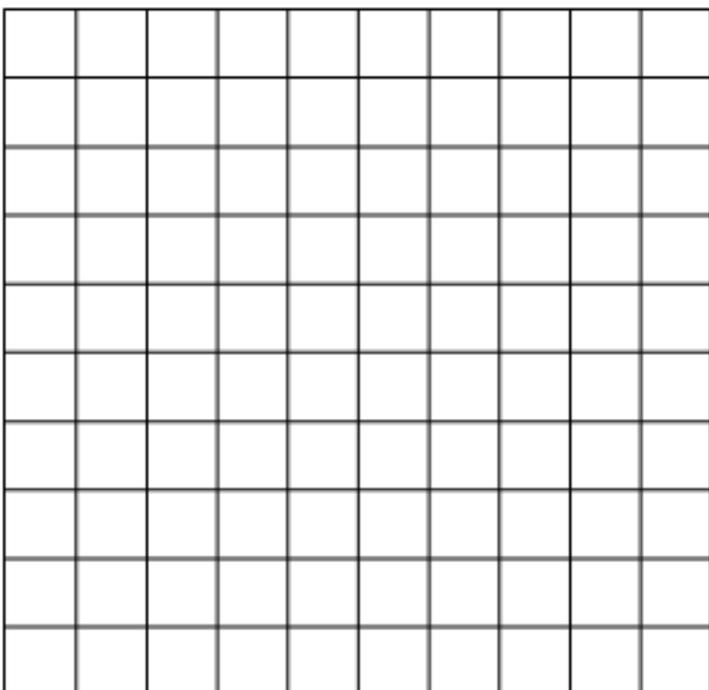
www.schoolmate.it



Lo scopo del gioco consiste nel cercare di riempire una tabella quadrata 10x10 con i numeri progressivi da 0 a 99 partendo da una qualunque casella con il numero 0 e passando alla successiva casella vuota saltando 2 caselle se lo spostamento è in orizzontale o verticale oppure 1 casella se lo spostamento è in diagonale.

Dopo un certo numero di mosse il gioco può terminare se dalla casella dove si è scritto l'ultimo numero non si può saltare, con la regola assegnata, a nessun'altra casella vuota. Il numero di caselle occupate, e quindi l'ultimo numero che si è riusciti ad inserire, danno il punteggio ottenuto.

www.schoolmate.it



Lo scopo del gioco consiste nel cercare di riempire una tabella quadrata 10x10 con i numeri progressivi da 0 a 99 partendo da una qualunque casella con il numero 0 e passando alla successiva casella vuota saltando 2 caselle se lo spostamento è in orizzontale o verticale oppure 1 casella se lo spostamento è in diagonale.

Dopo un certo numero di mosse il gioco può terminare se dalla casella dove si è scritto l'ultimo numero non si può saltare, con la regola assegnata, a nessun'altra casella vuota. Il numero di caselle occupate, e quindi l'ultimo numero che si è riusciti ad inserire, danno il punteggio ottenuto.

www.schoolmate.it