

Dario De Toffoli, Leo Colovini e Dario Zaccariotto



Trovalmine

Un esplosivo gioco di logica e fortuna
per 1 o 2 giocatori

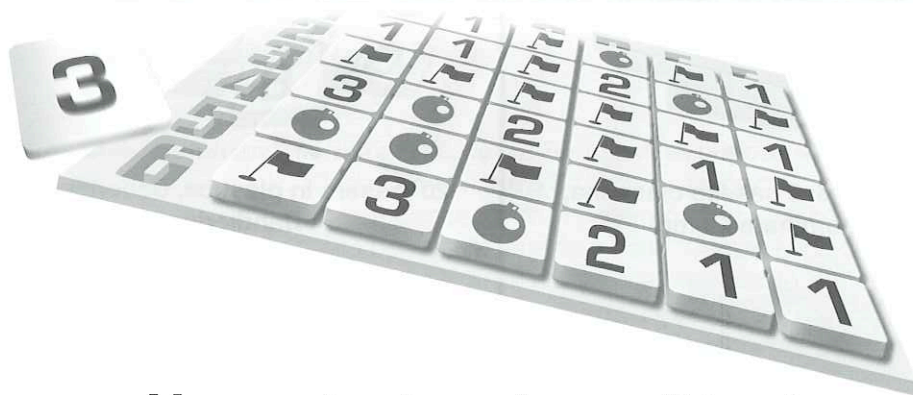
*Venice
Connection*



 **Clementoni**[®]



Trouble Mine



Un esplosivo gioco di logica e fortuna per 1 o 2 giocatori

di Dario De Toffoli, Leo Colovini e Dario Zaccariotto

In un'incalzante competizione, vince la partita chi per primo smina completamente il campo avversario, mantenendo integro almeno uno dei suoi Sminatori.

È possibile scegliere se giocare su campi piccoli di 5x5 caselle o più grandi di 6x6 caselle.

Di seguito sono riportate le regole per una partita a due giocatori; in appendice 50 sfide da affrontare nella modalità ad un giocatore.



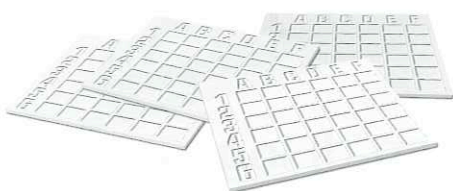
Trovale Mine

Contenuto

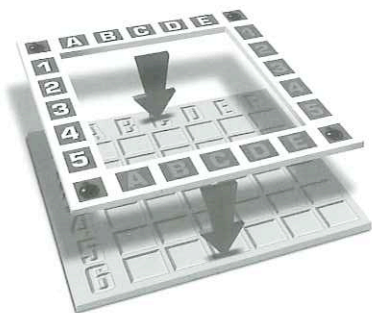
2 schermi in 2 colori



4 plance di 6x6 caselle ciascuna, denominate Campi



4 cornici, da collocare sopra alle plance per ridurle alle dimensioni 5x5 caselle



40 tessere in plastica, denominate Mine, in 2 colori



122 tessere in plastica, numerate da 0 a 8



20 tessere in plastica, denominate Bandierine



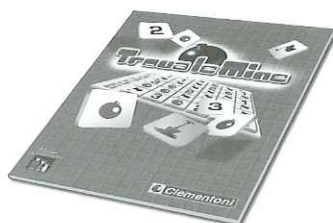
10 tessere in cartoncino, denominate Sminatori, in 2 colori



2 Plance Portatessere



Questo libretto delle Regole, contenente anche 50 sfide per giocatore singolo





Trouale Mine

Preparazione

- Anzitutto bisogna scegliere se giocare su campi di 6x6 caselle (più adeguati per gli esperti) o se ridurli con le cornici a campi di 5x5 caselle (più adatti ai principianti)
- Le tesserine numerate e le bandierine vengono disposte scoperte nelle Plance Portatessere al centro del tavolo.
- Scelto un colore, ciascun giocatore prende:
 - A)** il suo schermo;
 - B)** le sue 2 plance;
 - C)** 7 mine proprie, 7 mine avversarie e 3 Sminatori, se si gioca su campi 5x5
 - D)** 10 mine proprie, 10 mine avversarie e 5 Sminatori, se si gioca su campi 6x6
- Poi ciascuno mette una delle sue plance dietro lo schermo e dispone come desidera le sue 7 (o 10) mine, non più di una per casella: questo è il suo "Campo Minato"; poi sistema l'altra plancia fuori dallo schermo, visibile all'altro giocatore; questo è il suo "Campo Artificiere".

La partita

Si gioca a turno alternandosi.

Ogni mossa consiste nel "sondare" una casella del Campo Minato avversario, con un meccanismo simile a quello della battaglia navale. In pratica il giocatore dichiara ad alta voce le coordinate della casella avversaria che intende sondare e annota le informazioni che riceverà nel proprio Campo Artificiere.

Ad esempio dichiarando "E3" si chiedono all'avversario informazioni sulla casella che si trova all'incrocio della colonna "E" con la riga "3".

Si possono verificare 2 casi:

A) la casella indicata non contiene una mina.

È andata bene! L'avversario risponde indicando quante mine si trovano nelle caselle adiacenti (da 0 a 8, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente) e lui annota l'informazione mettendo sulla casella del suo campo artificiere una tesserina con il numero indicato.

B) la casella indicata contiene una mina.

Che sfortuna! L'avversario risponde "boom" e lui annota la situazione mettendo una delle mine del colore avversario sulla casella esplosa (nel suo Campo Artificiere) e scarta uno dei suoi Sminatori.

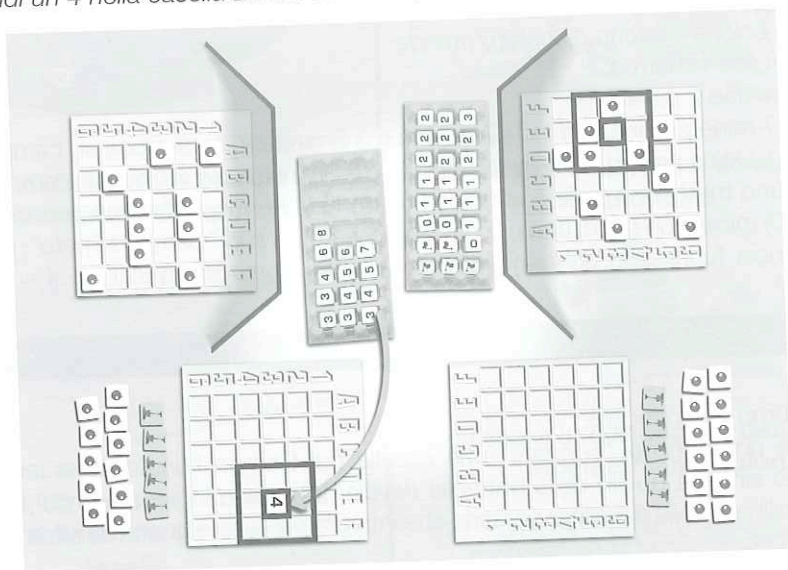
In entrambi i casi il turno passa poi all'altro giocatore.

ATTENZIONE. Se si è costretti a scartare l'ultimo Sminatore... la partita è persa!

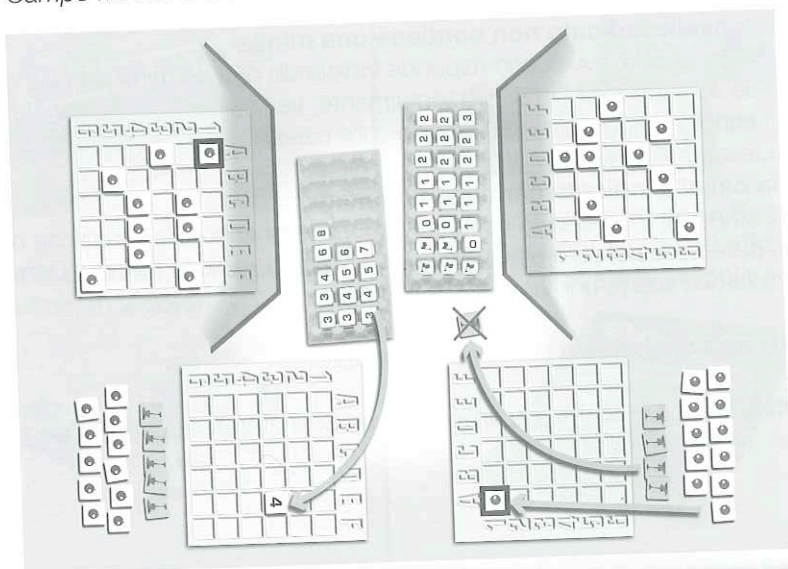
Trouble Mine

ESEMPI

1) Il Rosso inizia la partita chiedendo di sondare la casella E3. Il Blu risponde "4", perché ci sono 4 mine nelle 8 caselle adiacenti ad E3 (precisamente in D2, E2, F3 e D4). Il Rosso piazza quindi un 4 nella casella E3 del suo Campo Artificiere.



2) Il Blu chiede di sondare la casella A1. Il Rosso risponde "boom", perché nella casella A1 del suo Campo Minato c'è una mina. Il blu è costretto a scartare uno dei suoi Sminatori.





Trova le Mine

Le bandierine

Alcune tesserine non rappresentano numeri, ma bandierine: nel corso della partita potete usarle liberamente per posizionarle come promemoria sulle caselle del campo artificiere sulle quali avete ormai dedotto che non possono esserci mine.

La partita

All'inizio del suo turno, prima di sondare una casella avversaria, se il giocatore di turno pensa di aver individuato la posizione di una o più mine, può sminarle. Per farlo, semplicemente ne indica le coordinate; se davvero c'è una mina nella casella dichiarata, l'avversario conferma con un OK e lui mette una mina nella casella corrispondente.

Ad esempio il Rosso annuncia "smino F3": se c'è una mina il Blu risponde OK e lui piazza una mina blu nella casella F3 del suo campo artificiere.

È consentito sminare più caselle di seguito, comunque sempre prima dell'effettuazione della normale mossa obbligatoria, cioè del sondare una casella avversaria. In altre parole il giocatore di turno prima fa tutti gli sminamenti che gli pare, poi effettua la mossa vera e propria sondando una nuova casella.

IN CASO DI ERRORE.

Può capitare che un giocatore abbia sbagliato le sue deduzioni e che quindi nella casella che dichiara di sminare non ci sia una mina: in questo caso perde immediatamente la partita! Dunque, fate bene attenzione prima di sminare!

Fine del gioco

La partita finisce quando:

- Un giocatore ha individuato tutte le mine del campo avversario, conservando almeno uno Sminatore: è lui il vincitore.
- Un giocatore perde tutti i suoi Sminatori o smina una casella sbagliata: il vincitore è l'avversario.

Notare che un giocatore è considerato perdente anche se perde l'ultimo Sminatore nel momento in cui individua l'ultima mina avversaria.

Trova la Mina

Come individuare una mina

Ecco una serie di ragionamenti possibili su un tavoliere 5x5.

La situazione è quella riportata in figura: il giocatore ha sondato alcune caselle ed è già saltato su due bombe, quindi gli è rimasto un solo Sminatore e ora non può più permettersi alcun passo falso (sul campo 5x5 le mine sono in tutto 7 e gli Sminatori a disposizione soltanto 3).

Sembrirebbe una posizione disperata, ma non è così, il giocatore può infatti fare una serie di utili ragionamenti che lo condurranno ad individuare con certezza la posizione di quasi tutte le altre mine.

Il dato più significativo è l'1 in B5 accanto alla bomba in A5. Questo consente infatti di stabilire con certezza che in A4, B4, C4 e C5 non ci sono mine, e dunque si tratta di caselle sicure sulle quali possiamo mettere bandierine. Le caselle sicure sono ottime da sondare per ottenere dei dati senza rischiare nulla (sappiamo infatti che non contengono mine, ma potremmo non conoscere ancora il numero di mine nelle caselle adiacenti). In questo caso tuttavia non è nemmeno necessario perdere turni per sondarle; consideriamo il "2" ottenuto in A3. Intorno ad A3 ci devono essere 2 mine; queste non possono stare in A4 e B4 e quindi devono per forza essere in 2 delle 3 caselle evidenziate col punto di domanda.

Ma l'1 in A1 esclude che entrambe le bombe possano essere collocate in A2 e in B2 poichè solo una di queste caselle potrebbe contenere la mina e quindi una di esse deve per forza essere in B3; come conseguenza l'1 in C3 esclude la presenza di una mina in B2, e quindi la seconda mina deve essere in A2.

	A	B	C	D	E	
1	1			3	☉	1
2						2
3	2		1			3
4						4
5	☉	1			1	5

	A	B	C	D	E	
1	1			3	☉	1
2	?	?				2
3	2	?	1			3
4	🚩	🚩	🚩			4
5	☉	1	🚩		1	5

	A	B	C	D	E	
1	1	🚩		3	☉	1
2	☉	🚩	🚩	🚩		2
3	2	☉	1	🚩		3
4	🚩	🚩	🚩	🚩		4
5	☉	1	🚩		1	5

Trouble Mine

Ma non è finita, ora possiamo sminare con certezza C1 ed E2, che sono le uniche due caselle che possono avere bombe attorno al 3 in D1.

6 delle 7 bombe sono state individuate. Ne manca soltanto una che deve essere per forza in D5 o in E4 (se fosse in E3, in E5 ci sarebbe uno 0).

	A	B	C	D	E	
1	1	?	?	3	?	1
2	?	?	?	?	?	2
3	2	?	1	?		3
4	?	?	?	?		4
5	?	1	?		1	5

Non siamo in grado di sminare direttamente la settima mina, ma possiamo ancora sondare una casella (la normale mossa per questo turno) e scegliamo la casella D3 che avendo una bandierina ci consente di non correre alcun pericolo. Ci sono due possibilità: se l'avversario ci risponde 1 la settima bomba è per forza in D5, se ci risponde 2 è per forza in E4.

	A	B	C	D	E	
1	1	?	?	3	?	1
2	?	?	?	?	?	2
3	2	?	1	2	?	3
4	?	?	?	?	?	4
5	?	1	?	?	1	5

Trouva le Mine

SFIDE per giocatore SINGOLO: istruzioni ed esempio guidato

In ogni casella vuota dello schema può comparire una mina oppure nessuna (le caselle col numero non contengono alcuna mina). Il numero riportato in alcune caselle indica quante mine ci sono complessivamente nelle caselle adiacenti, sia in ortogonale sia in diagonale. Lo scopo del gioco è individuare la posizione di tutte le mine.

Tutti i giochi hanno soluzione unica; quando è indicato il numero di mine presenti nel campo, è indispensabile tener conto di questo dato per ottenere l'unica soluzione possibile.

Per aiutarvi durante la soluzione può essere utile inserire una BANDIERINA nelle caselle che non contengono mine. Vediamo ora a titolo di esempio la soluzione passo a passo di uno schema:

SOLUZIONE

- La casella A2 tocca 3 sole caselle vuote (B1, B2 e A3) e siccome confina con 3 mine (è marcata con un 3), tutte e tre quelle caselle contengono necessariamente la mina; ora la casella C2 già confina con 2 mine, quindi tutte le altre caselle vuote ad essa adiacenti (C1, D1, C3, e D3) devono essere senza mina;
- D6 ha uno 0 e quindi le caselle ad essa adiacenti (C5, D5 ed E5) sono libere;
- in B6 c'è una mina per l'1 di C6 e dunque A5 è libera;
- in F6 c'è una mina per l'1 di E6;
- B4 è minata (per completare le mine indicate in A4) e perciò C4 è libera;
- dato che tra E2 ed F1 c'è una mina (per l'1 in E1), ne consegue che le altre due mine che completano il 3 in F2 sono necessariamente in E3 ed F3;
- la presenza della mina in E3 soddisfa sia l'1 in D2 (e dunque E2 è libera) che l'1 in D4 (e dunque E4 è libera);
- non resta che completare lo schema: F1 è minata (dato che E2 non lo è) ed F4 è minata perché il 2 in F5 deve confinare con 2 mine ed è l'unico posto possibile per la seconda.

	A	B	C	D	E	F
1	2				1	
2	3		2	1		3
3		3				
4	2			1		
5		2				2
6	1		1	0	1	

In totale dunque 10 mine

	A	B	C	D	E	F
1	2	●			1	●
2	3	●	2	1		3
3	●	3			●	●
4	2	●		1		●
5		2				2
6	1	●	1	0	1	●

Trouvle Mine

1

	A	B	C	D	E	F
1	1					
2	1		5		2	
3	1					
4	2		2			2
5						3
6	1		1			

2

	A	B	C	D	E	F
1					1	2
2	2					
3			6			1
4					2	
5		2				
6						1

10 3

11

	A	B	C	D	E	F
1					2	2
2			3			
3			5	3		1
4			4			2
5					3	1
6	2					1

4

	A	B	C	D	E	F
1		1		0		
2			3			1
3	3		4		3	
4					3	
5	2	3	3	4	5	
6						

5

	A	B	C	D	E	F
1			2	2		
2	2					1
3		3		1		0
4	2		2	2	1	1
5		3				
6	1		2		3	

6

10

	A	B	C	D	E	F
1		2				1
2		4		1		1
3				2		
4	3		2			
5		1				
6				2	3	2

7

	A	B	C	D	E	F
1		1				1
2	1	1		2		
3						1
4	3		2		1	
5						
6		3		2	1	1

8

	A	B	C	D	E	F
1			2		3	
2	3					
3			2			1
4				2		
5	1				5	
6		1	1			

9

	A	B	C	D	E	F
1		1			2	
2						
3					5	
4	1					1
5			1		3	
6	2					

Trouva le Mine

10

	A	B	C	D	E	F
1			0	1		
2	2					2
3			2		5	
4						
5		2		1		1
6	2					

11

	A	B	C	D	E	F
1		3				2
2				2		
3		1	1	0	1	
4		2				1
5		5		4		
6						1

12

	A	B	C	D	E	F
1	1	1	1	2		3
2						
3	1			2		3
4		2				
5	2			1		1
6			1			

13

	A	B	C	D	E	F
1	2		2			1
2						
3		6	5		2	
4					4	2
5		2		4		
6						2

14

	A	B	C	D	E	F
1			4			
2	3				1	
3			2			
4	1		1	3		2
5	1					
6	1				1	

10 

15

	A	B	C	D	E	F
1			3		2	
2	2		5			
3	1					
4		1		2		
5						
6		1		1		1

7 

16

	A	B	C	D	E	F
1			1	0		
2	3				2	
3			3			1
4	1					
5				2		4
6		1				

17

	A	B	C	D	E	F
1		2				2
2				3		
3	0	1				3
4			2	3	4	
5					4	
6	1		4		3	

18

	A	B	C	D	E	F
1	0					
2		2	2	4	5	
3						
4	1			3	3	1
5			1			2
6		1				

12

Trouvaille Mine

19

	A	B	C	D	E	F
1		4				
2	2			3		2
3		2				1
4		2			1	
5				1	2	
6	2		1			1

20

	A	B	C	D	E	F
1	1			2	2	
2						
3		2		1		2
4				2	1	
5	2	3				
6		1				2

9 21

	A	B	C	D	E	F
1			1		3	
2	1			2		2
3						
4				4		
5	3					0
6			2	2		

9

22

	A	B	C	D	E	F
1		2	3		3	
2					3	
3	3				3	
4	1		3			
5		3		2	2	
6	1			1		0

10 23

	A	B	C	D	E	F
1	1		1	1	2	
2	1					
3	2		4		2	
4	1				1	
5				2	2	
6	1		1			

24

	A	B	C	D	E	F
1	1					2
2	2	2	2	4		
3						
4			1	2		1
5	1					
6			3		2	

10

25

	A	B	C	D	E	F
1				1		
2	1	2			3	
3					1	0
4	1		3			
5				2	1	
6					2	

7 26

	A	B	C	D	E	F
1	1			3	2	
2		3				
3	2		4		5	4
4						
5			2	3	4	4
6						

12

Trouv le Mine

27

	A	B	C	D	E	F
1		0	1			
2			3	2	2	1
3	1					
4		4			2	2
5						
6	2		2	3		

11

28

	A	B	C	D	E	F
1	1		3			
2			5			
3			5			2
4	2				1	
5		3	3	2		
6					0	

10

29

	A	B	C	D	E	F
1				2		1
2	1			2		
3		2	3			
4	0				2	
5				2	1	
6			2			

9

30

	A	B	C	D	E	F
1				2		
2	2				3	2
3				3	1	
4	2	5				
5				3	1	
6				2		

9

31

	A	B	C	D	E	F
1	1			1		
2	2	3				3
3				1		
4	2		2			1
5						
6		1	0		1	

8

32

	A	B	C	D	E	F
1		1				1
2				2		
3	4		3			1
4					1	
5	2					
6			2			1

11

33

	A	B	C	D	E	F
1			1			
2				1		2
3	1				4	
4		0				2
5	1					
6			2	1		

11

34

	A	B	C	D	E	F
1		2	2			
2		3				
3	3		2	1	1	1
4			4			
5		2				
6				2		0

7

Trouve le Mine

35

11 

36

13 

37

	A	B	C	D	E	F
1				1		
2						
3		7			3	
4				2		
5		2	2			1
6	0			1	1	

	A	B	C	D	E	F
1	1	3				2
2						3
3	1		3	3		
4		1			2	
5	2			3		3
6			3			

	A	B	C	D	E	F
1	0					
2			2	3	5	
3						3
4	1		4		3	1
5						
6		3		1	2	

38

39

11 

40

9 

	A	B	C	D	E	F
1	2		2			
2				5	5	
3	2	4				3
4				3		
5	4		2		3	
6					2	

	A	B	C	D	E	F
1		4		2		
2						2
3		2				
4				2		
5	1	2				2
6			1	2	2	

	A	B	C	D	E	F
1	2		1			
2			2		2	
3	2					
4		4	3	3		3
5						
6	1		2			

41

42

	A	B	C	D	E	F
1				1	2	
2		5		1	2	
3		5		3		2
4						
5	2		2		2	2
6				2		

	A	B	C	D	E	F
1				3	2	
2		3				1
3				3		
4		5				
5	1				1	1
6			2		1	

Trouvaille Mine

43

	A	B	C	D	E	F
1						1
2		3	2			0
3	3		3			
4				2		2
5	2		1			
6					1	

8

44

	A	B	C	D	E	F
1					3	2
2	2		4			
3					3	2
4						
5	4		2			3
6			2	2		

15

45

	A	B	C	D	E	F
1					2	
2	1		2			1
3						3
4	3		3			2
5		2		1		
6			0		2	

9

46

	A	B	C	D	E	F
1					1	1
2		4		2		
3		3				3
4		2				
5		1		2	1	
6						

9

47

	A	B	C	D	E	F
1	1			2		2
2		3	4			
3					2	
4				6		
5						
6				1	3	

11

48

	A	B	C	D	E	F
1	2		3			
2						0
3			6			
4					3	1
5						
6	0		2			1

13

49

	A	B	C	D	E	F
1			2			2
2		1				
3		1		5		3
4		1				2
5		2		4		2
6	1		2	2		

9

50

	A	B	C	D	E	F
1					2	
2		2	4			
3					1	
4		2	2			1
5	2					
6	1			2	1	

10

Trouva le Mine

SOLUZIONI

1

	A	B	C	D	E	F
1	1	○	○	○		
2	1		5	○	2	
3	1		○			
4	2	○	2		○	2
5	○				3	○
6	1		1	○		

2

	A	B	C	D	E	F
1				1	○	2
2	2	○				○
3		○	6	○		1
4		○	○	○	2	
5		2				
6				○	○	1

3

	A	B	C	D	E	F
1				2	2	○
2	○	3	○	○		
3	○	5	3		○	1
4	○	4	○			2
5		○	3		○	1
6	2	○				1

4

	A	B	C	D	E	F
1		1		0		○
2		○	3			1
3	3	○	4	○	3	
4	○			○	3	○
5	2	3	3	4	5	
6	○		○	○	○	○

5

	A	B	C	D	E	F
1	○		2	2	○	
2	2	○	○			1
3		3		1		0
4	2	○	2	2	1	1
5	○	3	○		○	
6	1		2	○	3	○

6

	A	B	C	D	E	F
1	○	2				1
2	○	4		1	○	1
3	○	○		2		
4	3		2		○	
5	○	1		○	○	○
6				2	3	2

7

	A	B	C	D	E	F
1	○	1		○		1
2	1	1		2	○	
3						1
4	3	○	2		1	
5	○	○			○	
6		3	○	2	1	1

8

	A	B	C	D	E	F
1	○		2	○	3	○
2	3			○		
3	○	○	2			1
4				2	○	
5	1			○	5	○
6	○	1	1		○	○

9

	A	B	C	D	E	F
1		1			2	
2			○	○	○	
3			○	5		
4	1				○	1
5	○		1		3	
6	2	○			○	○

Trouble Mine

10

	A	B	C	D	E	F
1	○		0	1		
2	2				○	2
3	○		2	○	5	○
4				○		○
5	○	2		1		1
6	2	○				

11

	A	B	C	D	E	F
1	○	3	○		○	2
2		○		2		○
3		1	1	0	1	
4		2				1
5	○	5	○	4	○	
6	○	○	○	○		1

12

	A	B	C	D	E	F
1	1	1	1	2	○	3
2		○			○	○
3	1			2		3
4		2	○			○
5	2	○		1		1
6	○		1			

13

	A	B	C	D	E	F
1	2		2		○	1
2	○	○	○			
3	○	6	5	○	2	
4	○		○	○	4	2
5		2		4	○	○
6				○		2

14

	A	B	C	D	E	F
1		○	4	○		
2	3	○	○		1	
3	○		2			
4	1		1	3	○	2
5	1		○		○	
6	1	○	○		1	

15

	A	B	C	D	E	F
1		○	3	○	2	
2	2		5	○		
3	1	○		○		
4		1		2		
5					○	
6	○	1		1		1

16

	A	B	C	D	E	F
1	○		1	0		○
2	3	○			2	
3		○	3	○		1
4	1					○
5				2	○	4
6	○	1			○	○

17

	A	B	C	D	E	F
1	○	2			○	2
2			○	3		○
3	0	1			○	3
4			2	3	4	○
5			○	○	4	○
6	1	○	4	○	3	

18

	A	B	C	D	E	F
1	0		○		○	○
2		2	2	4	5	○
3	○			○	○	
4	1			3	3	1
5			1	○		2
6	○	1			○	○

Trouble Mine

19

	A	B	C	D	E	F
1	○	4	○		○	○
2	2	○	○	3		2
3		2				1
4		2			1	○
5	○	○		1	2	
6	2		1		○	1

20

	A	B	C	D	E	F
1	1	○	○	2	2	
2					○	○
3		2		1		2
4	○	○		2	1	
5	2	3	○		○	
6		1			○	2

21

	A	B	C	D	E	F
1			1	○	3	○
2	1			2	○	2
3		○				
4	○	○	4			
5	3		○	○		0
6	○		2	2		

22

	A	B	C	D	E	F
1		2	3	○	3	○
2	○	○		○	3	
3	3				3	
4	1	○	3	○		○
5		3	○	2	2	
6	1	○		1		0

23

	A	B	C	D	E	F
1	1		1	1	2	○
2	1	○			○	
3	2		4	○	2	
4	1	○	○			1
5				2	○	2
6	1	○		1		○

24

	A	B	C	D	E	F
1	1	○		○	○	2
2	2	2	2	4	○	
3	○				○	
4			1	2		1
5	1		○			
6		○	3	○	2	○

25

	A	B	C	D	E	F
1				1	○	○
2	1	2			3	
3		○	○	○	1	0
4	1		3			
5				2	○	1
6				○	2	

26

	A	B	C	D	E	F
1	1		○	3	2	
2	○	3	○		○	○
3	2		4	○	5	4
4		○	○		○	○
5		2	3	4	4	
6				○	○	

Trouvle Mine

27

	A	B	C	D	E	F
1		0	1	○		○
2			3	2	2	1
3	1	○	○			
4		4			2	2
5	○		○		○	○
6	2	○	2	3	○	○

28

	A	B	C	D	E	F
1	1	○	3	○		
2			5	○	○	○
3		○	5	○		2
4	2	○	○		1	
5		3	3	2		
6			○		0	

29

	A	B	C	D	E	F
1			○	2		1
2	1	○	○	2		○
3		2	3			○
4	0			○	2	
5			○	2	1	
6	○	○	2			

30

	A	B	C	D	E	F
1				2	○	○
2	2			○	3	2
3	○	○	○	3	1	
4	2	5	○			
5			○	3	1	
6				2	○	

31

	A	B	C	D	E	F
1	1	○		1	○	○
2	2	3				3
3		○	○	1		○
4	2		2			1
5	○					
6		1	0		1	○

32

	A	B	C	D	E	F
1		1		○	○	1
2	○			2		
3	4	○	3			1
4	○	○	○		1	○
5	2		○			
6			2	○	○	1

33

	A	B	C	D	E	F
1	○	○	1			○
2	○			1		2
3	1			○	4	○
4		0		○	○	2
5	1			○		
6		○	2	1		○

34

	A	B	C	D	E	F
1		2	○	2		
2	○	3			○	
3	3	○	2	1	1	1
4		○	4			
5		2	○	○		
6				2		0

Trouvle Mine

35

	A	B	C	D	E	F
1				1		
2	○	○	○			○
3	○	7	○		3	○
4	○	○		2		○
5		2	2	○		1
6	0			1	1	

36

	A	B	C	D	E	F
1	1	3	○		○	2
2		○	○	○	○	3
3	1		3	3		○
4		1			2	
5	2	○		3	○	3
6		○	3	○	○	○

37

	A	B	C	D	E	F
1	0			○	○	○
2			2	3	5	○
3				○	3	
4	1		4	○	3	1
5		○	○			○
6	○	3		1	2	○

38

	A	B	C	D	E	F
1	2	○	2		○	○
2	○		○	5	5	○
3	2	4	○	○	○	3
4	○			3		○
5	4	○	2		3	○
6	○	○			2	○

39

	A	B	C	D	E	F
1	○	4	○	2		○
2	○	○		○		2
3		2				○
4				2		
5	1	2	○		○	2
6	○		1	2	2	○

40

	A	B	C	D	E	F
1	2	○	1			
2	○		2		2	
3	2	○		○	○	
4	○	4	3	3		3
5		○	○			○
6	1		2			

41

	A	B	C	D	E	F
1	○	○		1	2	○
2	○	5	○	1	2	○
3	○	5		3		2
4	○		○		○	
5	2		2		2	2
6	○		○	2	○	

42

	A	B	C	D	E	F
1			○	3	2	
2		3		○	○	1
3	○	○		3		
4		5	○			
5	1	○	○		1	1
6			2		1	○

Trouvle Mine

43

	A	B	C	D	E	F
1	○				1	
2	○	3	2	○		0
3	3	○	3			
4		○		2	○	2
5	2		1		○	
6	○				1	

44

	A	B	C	D	E	F
1	○		○	○	3	2
2	2		4		○	○
3	○		○	○	3	2
4	○					
5	4	○	2		○	3
6	○	○	2	2	○	○

45

	A	B	C	D	E	F
1				2		
2	1		2	○	○	1
3	○		○		3	
4	3	○	3	○	2	
5	○	2		1		○
6			0		2	○

46

	A	B	C	D	E	F
1	○	○			1	1
2	○	4		2		○
3	○	3		○	○	3
4		2	○		○	
5		1		2	1	
6						

47

	A	B	C	D	E	F
1	1	○		2	○	2
2		3	4		○	
3		○	○	○	2	
4		○	6			
5		○		○		○
6				1	3	○

48

	A	B	C	D	E	F
1	2	○	3	○		
2	○			○		0
3	○	6	○			
4	○	○	○	3	1	○
5			○			
6	0		2	○	○	1

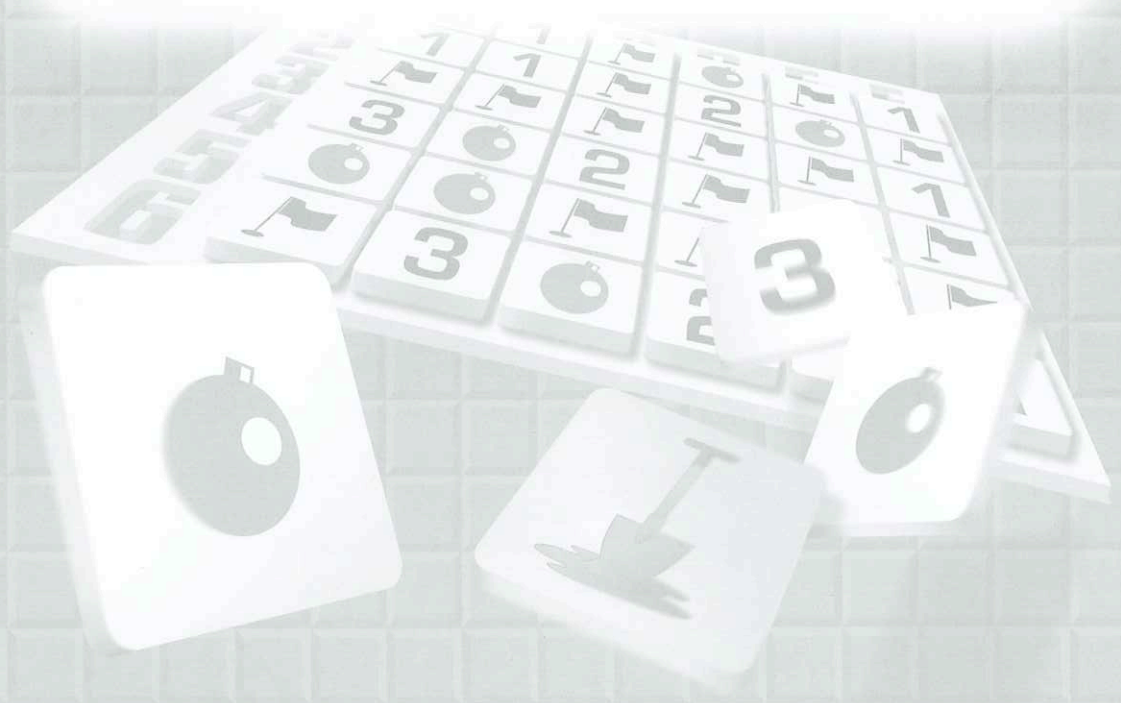
49

	A	B	C	D	E	F
1			2			2
2		1	○	○	○	○
3		1		5		3
4		1		○	○	2
5		2	○	4	○	2
6	1	○	2	2		

50

	A	B	C	D	E	F
1		○	○	○	2	○
2		2	4			
3				○	1	
4	○	2	2			1
5	2		○			○
6	1	○	○	2	1	

Trouble Mine





Clementoni S.p.A.

Zona Ind.le Fontenoce 62019 Recanati (MC) - Italy

Tel. +39 071 75811 Fax +39 071 7581234

www.clementoni.com - info@clementoni.it