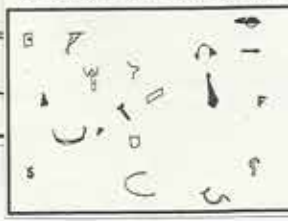
CIRCOLO ARCI - SAN MINIATO BASSO

1

TERZA SETTIMANA MARZO 2019

168. **AGUZZATE LA VISTA** *Queste due vignette si differenziano per 20 piccoli particolari. Quali? (Soluz. a pag. 46*

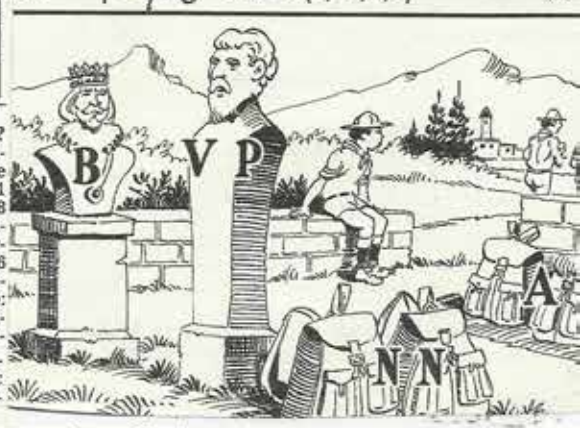
Aguzzate la vista (pag. 17



6863.

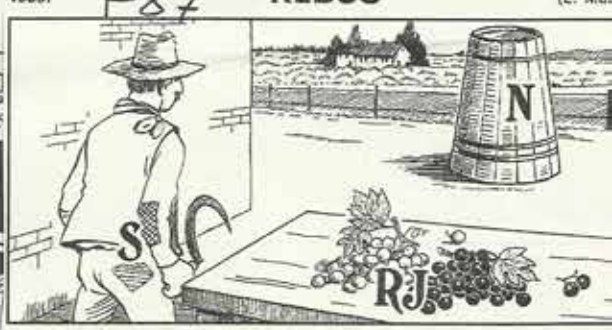
E' pronta la mia macchina? (pag. 16): Gli esatti accoppiamenti sono: A-7 (poliziotto: manette e sfollagente nell'abitacolo), B-1 (cuoco: pentola e matterello), C-8 (donna con trecce: fiocco mancante su un sedile), D-4 (sacerdote: cero e sedili... a tema), E-6 (uomo con bernoccolo: protuberanza sul tetto), F-3 (cacciatore: doppietta), G-5 (uomo in mutande: pantaloni appesi al finestrino), H-2 (uomo con cucù e abbigliamento tradizionale svizzero: bandiera elvetica all'interno e sigla CH esposta dietro).

174. F70 **REBUS (5,10,2,6)** (M.



868. F81 **REBUS (7,11)** (Damig

1959. F87 **REBUS** (E. Ma



S . . . . R J . . . N . . . .

Osservando l'aspetto di ciascuna delle 8 persone in alto, indicate dalle lettere, sapreste cisare qual è la sua auto, fra le 8 indicate dai numeri? (Soluzione a pag.

Risolviamolo insieme... Come si chiamano le pezze gnate dalla S? Ora attenti a RJ, indicano... una nera e una bi ca. Ultimo sforzo: quel recipiente per il mosto N è un...? Scri te tutto sui puntini, accanto alle lettere, e avrete la soluzio

CASA CULTURALE

2

TERZA SETTIMANA MARZO 2019

DE FILOMENO - APERIA

IL BIANCO MUOVE E VINCE

Partita giocata a Stoccolma il 30 dicembre 2011. Il Bianco (Simone De Filomeno di Prato, campione italiano Under 16) ha punito il limitato sviluppo avversario con un brillante doppio sacrificio.
1. A:f6!, g:f6; 2. Dh5+, Re7; 3. T:e6+!!, R:e6; 4. Te1+ e il Nero si è arreso in vista del matto (dopo Rd7) o di una decisiva perdita di materiale (dopo De5).

Ruzzle™

Cercate parole del maggior valore possibile (noi ne abbiamo trovate una trentina, alcune inconsuete, sopra i 50 punti). Cercate anche parole di almeno 4 lettere che hanno la L come lettera finale (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: MOLLA=(3x3+1+3+3+1) x2+5=39.

R	T	O	P
H	O	E	R
A	L	M	I
L	N	I	M

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

RUZZLE™

Ecco le nostre soluzioni: riuscite a superarci?

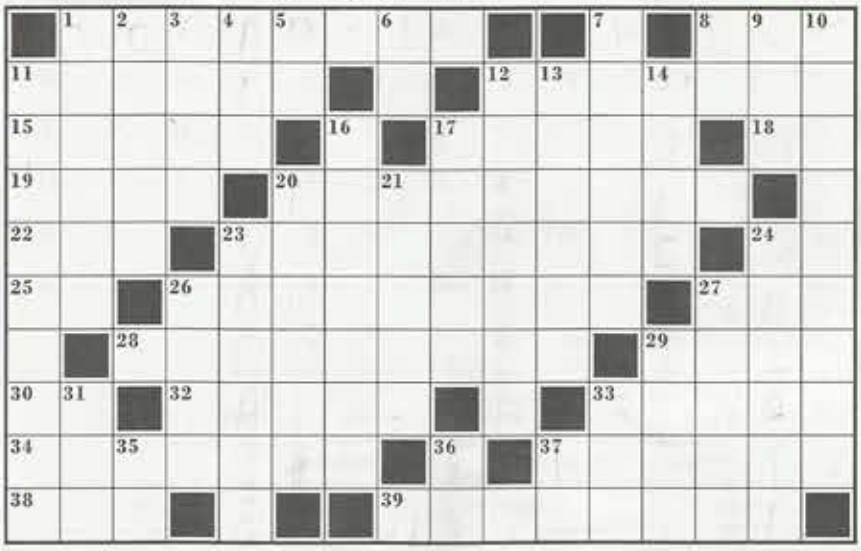
Parole da 50 o più punti: han (144), terminal (108), hallo (101), primina (99), haléř (95), termina (91), hall (90), aqimerò (87), melina (82), holmii (79), lemna (73), mortella (72), holmi (71), primola (69), mielina (67), emina (65), anime (65), animo (65), inalerò (63), ahò (60), aòh (60), home (57), immilla (57), immolla (57), orpella (57), porella (57), motella (55), ah (54), ha (54), telina (54), roani (53), premorto (52), hotel (50).
Parole di 4 o più lettere con "l" finale: hall, hotel, motel, pool, riel, rimmel, tell, terminal, troll.

PAROLE INCROCIATE

Marino

Il torinese Luca Argentero, oggi affermato attore, è stato lanciato dalla terza edizione del "Grande Fratello". Dopo il debutto nella fiction "Carabinieri" e qualche apparizione, è a partire dal 2008 che la sua carriera spicca il volo, arrivando a condividere il set con Julia Roberts in "Mangia prega ama". Quale lavoro ha svolto prima di diventare famoso? La soluzione la otterrete associando ai numeri qui sotto le lettere risultate nelle rispettive caselle.

5 15 32 18 38 14



Tutte le parole da inserire nello schema sono elencate, in ordine alfabetico, qui sotto.

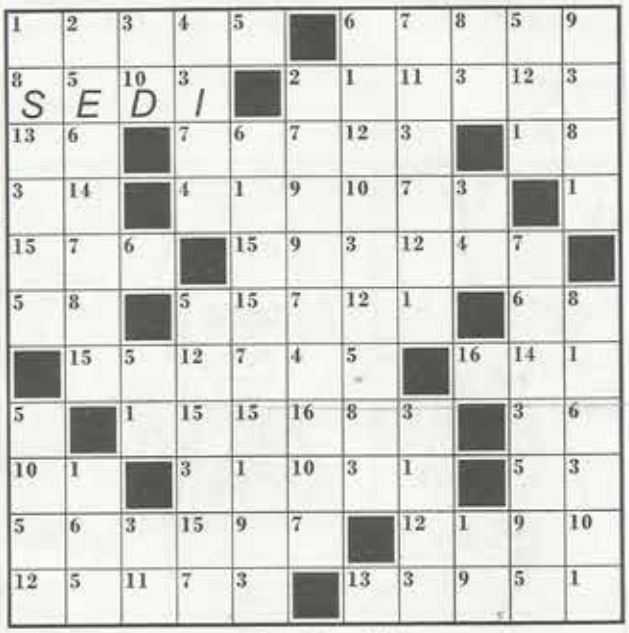
AIE - ALA - AROMA - AVVOLTOI - BE - CAMICIE - CARATI - CELENTANO - CELESTE - COMO - DANIMARCA - DEBOLE - EST - ET - FARI - FORESTALE - GAG - GENIO - ITO - IV - LA - LENTI - LESSO - LUSSO - MA - MAI - ME - MI - NILO - NONO - OBOLO - OSTILI - PARASSITI - PO - POINTER - PULITO - PUNTATA - RATTO - RM - SALATI - SEM - SINAI - SO - SUL - TELL - TILT - TISANE - TRIFOGLIO - VALENTINO - VERITÀ - VOCABOLO - VORACE

ORIZZONTALI: **1.** Si cerca nel dizionario - **8.** Data la sua posizione, non conoscerà mai il tramonto - **11.** Fiacco, fragile - **12.** Un cane snello - **15.** Sale da un caffè - **17.** È l'insulto... alla miseria - **18.** Le hanno muli e somari - **19.** Solca la Nubia - **20.** Un Adriano cantautore - **22.** Andato in breve - **23.** Noto stilista italiano - **24.** Sigla di Sondrio - **25.** Fermarsi... in centro - **26.** Una guardia nel bosco - **27.** Scenetta spiritosa - **28.** Vivono a spese altrui - **29.** Guglielmo, leggendario balestriere - **30.** I confini... di Rotterdam - **32.** Topo... veloce - **33.** Penisola egiziana - **34.** Erano rosse quelle dei Mille - **37.** Lo persegue... la massaia - **38.** Le sfruttano i coloni - **39.** Lo sono anche i condor.

VERTICALI: **1.** Si giura di dirla in tribunale - **2.** Lo percepisce Caronte - **3.** Una città lariana - **4.** Un lato del palazzo - **5.** Poco... benevolo - **6.** Implorare senza imporre - **7.** Decotti medicinali - **8.** In fondo al carnet - **9.** Un fratello di Cam - **10.** Una comune foraggera - **11.** Copenaghen ne è la capitale - **12.** Episodio di telenovela - **13.** Nemici - **14.** Ne ha otto davanti - **16.** Azzurro chiaro - **17.** Ci sono le multifocali - **20.** Otto grani ne fanno due - **21.** Bollito di carne - **23.** Ingordo a tavola - **24.** Troppo cari - **26.** Lanciano fasci luminosi - **27.** Il Corpo dei pontieri - **29.** Si legge sul flipper - **31.** Il poi di certuni - **33.** Sopra il - **35.** L'accusativo di "io" - **36.** Quattro nell'antica Roma - **37.** Finisce nell'Adriatico.

CRITTOCRUCIVERBA

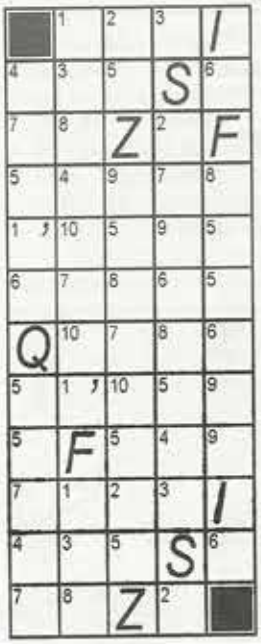
Red



A numero uguale corrisponde lettera uguale.

LE INIZIALI

Trovate la lettera iniziale del nome di ciascun soggetto e scrivetela in tutte le caselle dello schema che hanno il numero corrispondente. A gioco risolto si leggerà una massima.



CIRCOLO ARCI - SAN MINIATO BASSO

PUZZLE

Chiave (7): L'ateneo milanese nella foto

3

E	C	A	Z	N	E	U	Q	E	R	F	O	A	B	
L	O	S	E	M	I	N	A	R	I	T	M	I	P	
U	R	I	N	O	I	Z	E	L	T	E	V	R	O	
A	S	T	O	R	I	A	O	E	D	S	O	E	L	
G	I	R	A	R	O	S	R	I	T	F	T	N	I	
C	E	P	E	D	A	G	O	G	I	A	O	B	C	U	E	A	I	G	T
H	R	O	R	U	M	G	R	L	O	F	I	I	D	S	D	C	L	E	E
I	O	C	O	O	G	A	R	U	I	L	N	I	S	E	D	I	A	G	C
M	T	E	S	T	V	N	S	A	P	A	O	O	R	A	L	I	U	N	N
I	T	I	M	A	S	E	I	T	R	P	R	I	N	I	T	E	R	I	I
C	E	E	R	E	T	T	E	L	E	I	I	D	B	I	I	S	E	T	C
A	R	U	T	T	E	T	I	H	C	R	A	E	I	R	E	T	A	M	O

Cercate nello schema in alto tutte le parole elencate qui sotto. Le parole possono trovarsi in orizzontale, in verticale o in diagonale. Certe lettere possono essere in comune a più parole. Le lettere rimaste, lette di seguito, vi daranno la chiave indicata.

AGRARIA	DATE	INGEGNERIA	LINGUE	PEDAGOGIA	SEMINARI
ARCHITETTURA	ESAMI	ITER	MASTER	POLITECNICO	STORIA
AULE	FILOSOFIA	LAUREA	MATERIE	PROFESSORI	STUDIO
BIOLOGIA	FREQUENZA	LETTERE	MEDICINA	PROVE	TESI
CHIMICA	GOLIARDI	LEZIONI	ORALI	RETTORE	TEST
CORSI	GRUPPI	LIBRETTO	ORARI	SEDI	VOTI

LA SILHOUETTE

Solamente una delle cinque vignette corrisponde all'ombra di sinistra: individuatela.

Ruzzle

Cercate parole del maggior valore possibile (noi ne abbiamo trovate una ventina alcune inconsuete sopra gli 80 punti). Cercate anche parole che contengano tutte e 5 le vocali.

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: FRETTA=(5x3+2+1+2+2+1) x2+10=56.

3L S	N	T	2P I
2P E	T	U	A
R	3L F	2L R	O
O	I	L	3P E

2P parola x2 3P parola x3

2L lettera x2 3L lettera x3

RUZZLE

Ecco le nostre soluzioni: riuscite a superarci?

Parole da 80 o più punti: refutare (194); frettare (188); filerai (171); ferire (154); stentare (140); fiorenti (124); fioretti (120); ferirai (115); sterile (111); nettareo (110); latture (99); nettare (99); tentare (99); strenui (87); filerà (85); filerò (85); frutterò (80).

Parole con tutte le vocali: aiuole, aiuterò, aurifero, estuario, tenutario.

SCACCHI

Partita giocata nel forte torneo Open di Gibilterra 2013; va specificato che il Bianco è il Grande Maestro Kyril Georgiev.

Il Bianco ha vinto con la brillante 1. De7+!, con il seguito 1...T:e7; 2. d:e7 dopodiché il Pedone promuove e il Bianco resta con la Torre di vantaggio.

Sbagliata la allettante 1. T:e8?, che permette al Nero di salvarsi con lo scacco perpetuo. Infatti dopo 1...Dd1+; 2. Rf2, Df3+; 3. Re1, Dc3+; 4. Re2, Df3+; il Bianco non riesce a sottrarsi agli scacchi.

EORGIEV - YU YANGYI, Gibilterra 2013

IL BIANCO MUOVE E VINCE

L333 **(frase: 11, 6, 8)**

5268. F746 **REBUS (2 7 2 7)** *(L. Pantaleoni)*

CIRCOLO ARCI

- SAN MINIATO BASSO

PAROLE INTRECCIATE

8863.

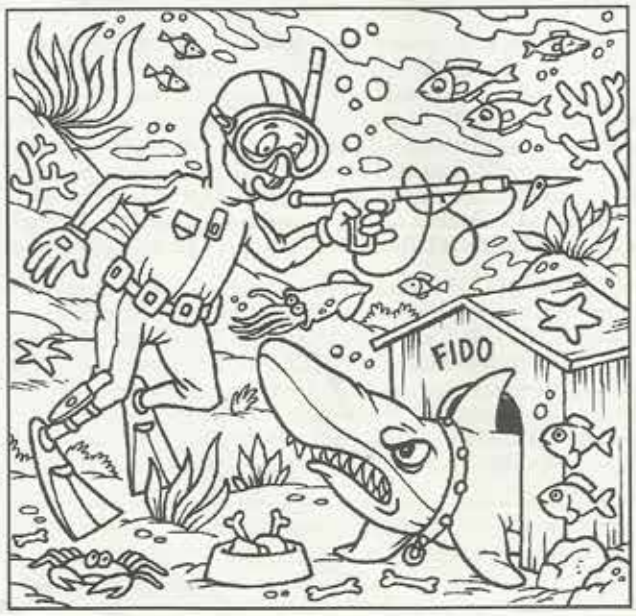
A	I	R	O	T	T	U	R	T	S	I	A	S		
T	B	T	B	I	A	E	S	E	I	M	T	T		
I	A	S	T	A	R	N	A	S	N	U	T	R		
R	R	O	O	O	N	L	A	U	R	E	A			
O	L	U	M	U	C	C	A	T	A	G	O	L		
I	U	E	L	E	C	S	M	V	A	A	R	C		
R	M	A	R	I	O	N	E	T	T	E	I	I		
P	E	A	N	E	S	T	E	S	I	A	P	O		

Cancellate nello schema i nomi elencati, scritti in orizzontale, verticale, diagonale e anche da destra a sinistra o dal basso in alto. Le lettere restanti formeranno il nome di un animale.

ACCUMULO
AGRUMI
ANESTESIA
BARLUME
CORNER
ISTRUTTORIA
LAUREA
MARIONETTE
MEMORE
PIROETTA
PRIORITÀ
REGATE
SALAME
SCOTTI
SILURI
STARNA
STRALCIO
TAROCCO
TITOLI
TRAVET

LE DODICI DIFFERENZE

Trovate le dodici differenze fra i due disegni.



4

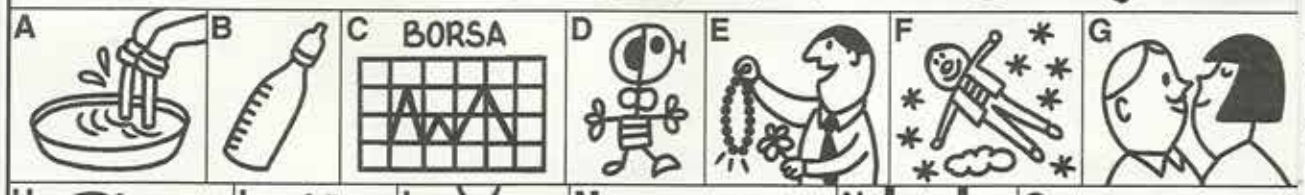
TERZA SETTIMANA MARZO 2019

LA SUCCESSIO

Le quattro vignette ri ducono le fasi della rea zazione della vignetta f le. Sapete indicarne il sto ordine?

3193.

PENSIERI RECONDITI



Le persone in alto nel disegno (indicate da un numero) stanno pensando a qualcosa e questo qualcosa è stato raffigurato nei riquadri in basso (indicati da una lettera). **Sapreste attribuire a ciascuna persona il proprio pensiero?** (Soluzione a pag. 46)

Pensieri reconditi (pag. Gli esatti accoppiamenti sono («Se solo avessi qualche tagl meno...»), 2-A, 3-C («Lo sap avrei dovuto venderli prima, titoli!»), 4-T, 5-P, 6-O («Ho so tutto per la cena?»), 7-B, 9-D, 10-S, 11-M, 12-N («Quel salolo dovrebbe finire al fresc 13-I («Piccola peste!»), 14-R (chi lo sente, il capo!»), 15-Q G, 17-H, 18-F.

5

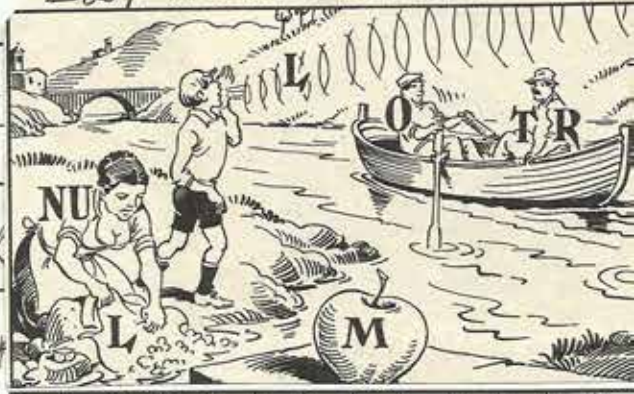
TERZA SETTIMANA MARZO 2019

Tutti a letto! (pagina 16): Gli esatti accoppiamenti sono: A-3 (contadino: solco accanto al letto), B-1 (donna con in mano un ornamento da testiera: esso, identico, manca dal letto), C-5 (donna con teiera: tazza sul comodino), D-2 (ragazzino con un pesce: acquario sul comodino), E-12 (uomo con i pantaloni che cadono: cintura appesa al letto), F-8 (marinaio con remo: letto con gli scalmi), G-11 (donna con lezioso cappello: paralume identico), H-7 (suora: letto con un inginocchiatoio), I-10 (motociclista: traccia di pneumatico), L-9 (naufrago: letto su zattera), M-6 (birdwatcher: nido sul letto), N-4 (saltatore con l'asta: letto con asticella).

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

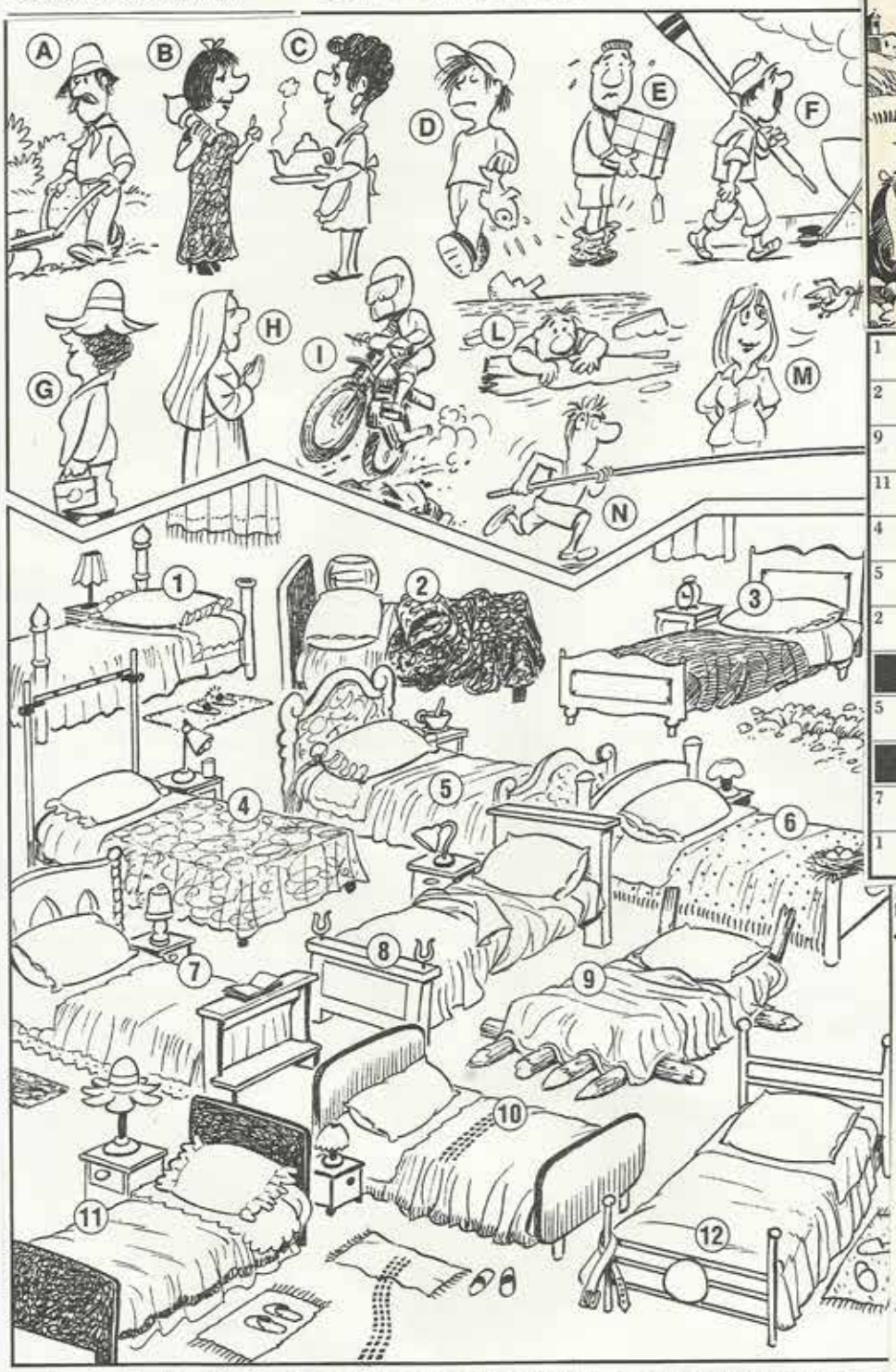
Il grado di difficoltà di questo Sudoku è BASSO.

L307 **REBUS (frase: 5, 4, 4, 1, 5, 7)** (Grog



1	2	3	3	4	5 C	6	7	■	5	8	■	9
2	10	2	11	5	12 R	7	■	13	2	■	8	13
9	7	12	■	■	4 I	■	5	11	9	8	4	2
11	12	4	10	11	■	5	11	12	13	4	7	12
4	■	5	4	12	5	2	9	13	11	14	13	4
5	■	11	9	5	2	3	13	11	13	2	12	7
2	9	■	5	2	9	13	11	12	4	5	11	■
■	13	12	2	14	5	2	14	4	■	5	■	4
5	12	11	15	13	4	■	2	14	■	6	15	12
■	11	12	14	4	11	■	■	■	7	4	12	7
7	14	4	13	■	■	8	15	14	16	2	3	2
1	2	■	■	1	11	16	16	4	2	■	2	9

TUTTI A LETTO!



Osservando l'aspetto di ciascuna delle 12 persone in alto, indicate dalle lettere, saprest precisare qual è il rispettivo letto, fra i 12 indicati dai numeri? (Soluzione a pag. 46

142. **LA PISTA CIFRATA**

Unite con un tratto di penna i punti da **1** *a* **59**.

PUZZLE

La ginnastica

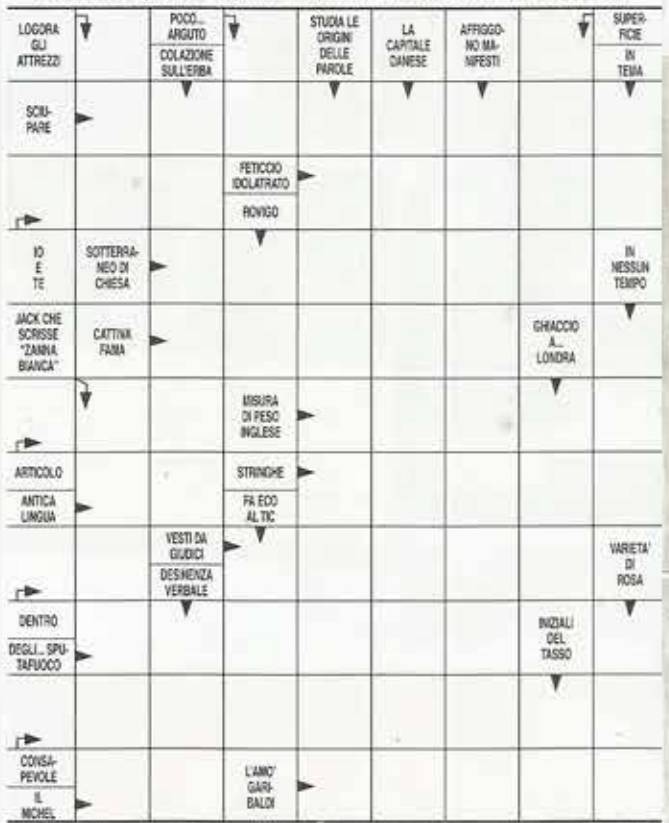
Chiave (6): Un asso della ginnastica italiana

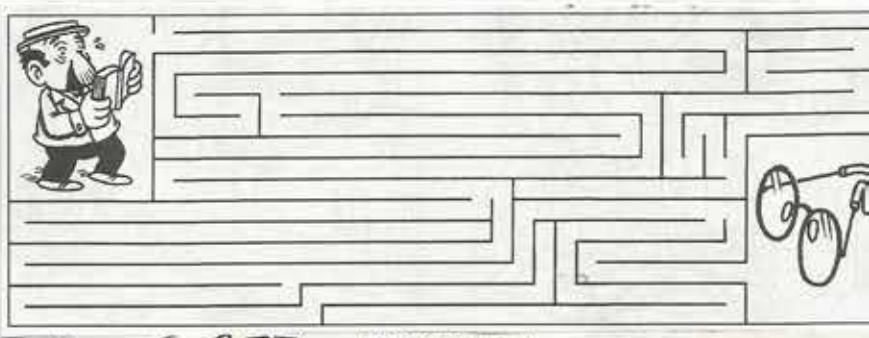
A	C	A	T	A	G	E	I	P
V	N	A	N	E	L	L	I	E
O	S	A	L	T	O	R	D	H
R	R	P	D	P	O	R	E	E
P	E	I	A	E	O	C	C	S
E	S	S	T	C	P	Y	O	B
R	S	T	E	M	C	F	R	A
O	A	P	F	L	I	A	C	R
R	H	U	E	G	I	C	T	R
R	N	T	U	S	I	T	A	A
E	T	R	A	T	I	C	S	U
E	E	R	O	T	A	G	O	V

Cercate nello schema in alto tutte le parole elencate qui sotto. Le parole possono trovarsi in orizzontale, in verticale o in diagonale (da sinistra a destra o viceversa, dall'alto in basso o viceversa). Certe lettere possono essere in comune a più parole. Le lettere rimaste, lette di seguito, vi daranno la chiave indicata.

ANELLI	FUNE	RITMICA
ASSE	PASSO	SALTO
CORDE	PEDANA	SBARRA
CROCE	PESI	SPACCATA
CYCLETTE	PIEGATA	STILE
ERRORE	PIROETTA	USCITA
FIGURE	PROVA	VOGATORE

Inserite le parole definite seguendo la direzione delle frecce.





/1147. G 277 **REBUS (1, 5, 6, 8)** (C. Contin.

48134. G 30 **REBUS (4 2 5 13)** (R. Vingell

6

Ruzz

Cercate parole del maggior valore possibile (noi ne abbiamo trovate una trentina, alcune inconsuete, sopra i 150 punti). Cercate anche parole che iniziano con la E (noi 21) e i comuni della Toscana (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: PESCA=(5x3+1+2+2x3+1)x2+5=55.

R	A	T	O
P	I	S	I
C	E	C	A
V	I	N	O

2P parola x2 3P parola x
2L lettera x2 3L lettera x

Parole da 150 o più punti: praticano (433), praticona (433), rapiscano (409), praticai (392), ripatica (392), pratica (375), rapisca (351), aprica (322), praticone (229), praticoni (229), ripescano (217), sancirà (207), ripatici (206), ripatico (206), pratici (195), pratico (195), rapisce (183), rapisci (183), rapisco (183), sciarpe (183), ripesati (182), ripesato (182), ripesano (176), prisca (172), apristi (171), arpisti (171), estirpa (171), pratici (171), rapisti (171), aprico (166), casari (166), ciarpe (166), rascia (166), patiscano (161), nocipatia (157).
Parole che iniziano con E: epatica, epatici, epatico, epato, epatosi, epica, epici, epicità, epico, esani, esano, esca, esci, esco, esita, esiti, esito, esotica, esotici, esotico, estirpa.
Comuni della Toscana: Asciano, Cecina, Pescia, Pisa, Pistoia, Prato.

Scacchi

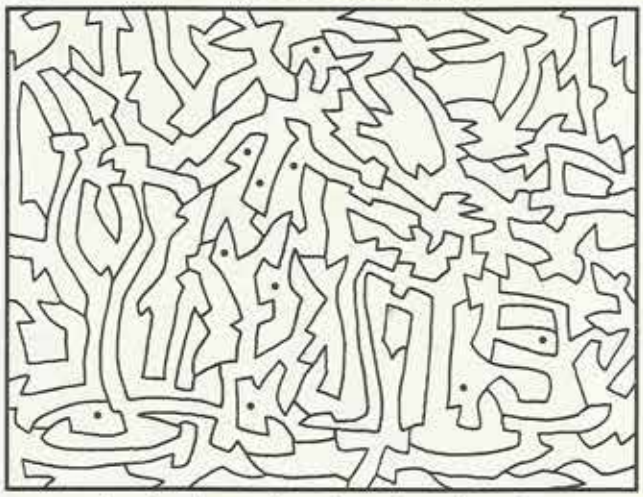
VAN KAMPEN - ERNST

IL NERO MUOVE E VINCE

SCACCHI

Partita giocata nel torneo di Groninga (Paesi Bassi) dicembre 2012. La posizione isolata del Re bianco permette al Nero di dare rapidamente matto. 1...Te2+!; 2. R:e2, D:g2+; 3. Re3, T:h3+; 4. Rd4/f4, Th4+; 5. Re3, Te4 matto! Se 2. Rf3, D:g2+; 3. Rf4, Te4 matto.

50043. CHE COSA APPARIRÀ?



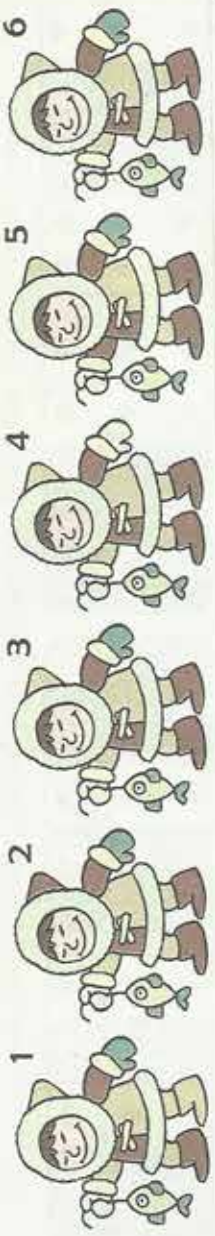
Annerite soltanto gli spazi segnati con il puntino.

50041. PAROLE CROCIATE CRITTOGRAFATE

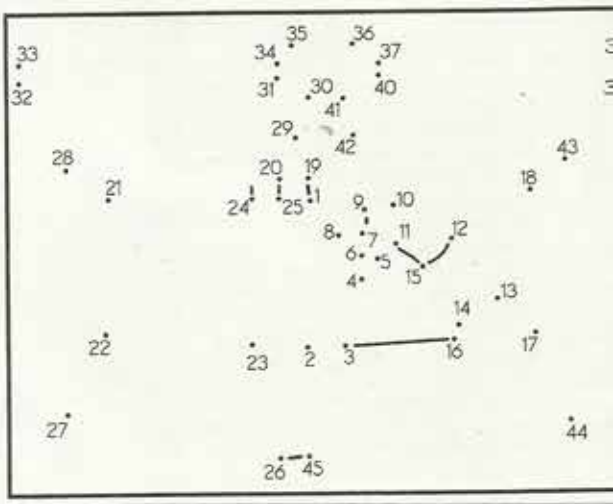
1	2	3	4	5	1	6	7	4	■	8	9	2
2	3	4	5	4	10	■	■	6	11	■	5	11
10	5	10	■	4	■	12	9	6	9	13	3	4
14	9	■	6	■	2	4	13	4	2	4	■	3
9	14	3	1	2	10	13	9	13	3	1	■	3
■	6	9	13	9	14	4	3	3	10	■	3	9
5	1	6	4	12	1	3	10	5	1	■	1	6
9	■	4	6	10	13	10	15	1	9	■	3	10
3	10	5	1	13	10	■	1	6	■	3	9	14
■	15 M	4 E	3 T	9 A	■	2	6	9	14	1	13	10
11	9	■	3	■	3	10	7	■	1	5	1	2
10	5	8	9	13	10	14	4	3	3	1	6	10

I DUE SOSIA

Scoprite i due disegni perfettamente uguali.



50044. LA PISTA CIFRATA



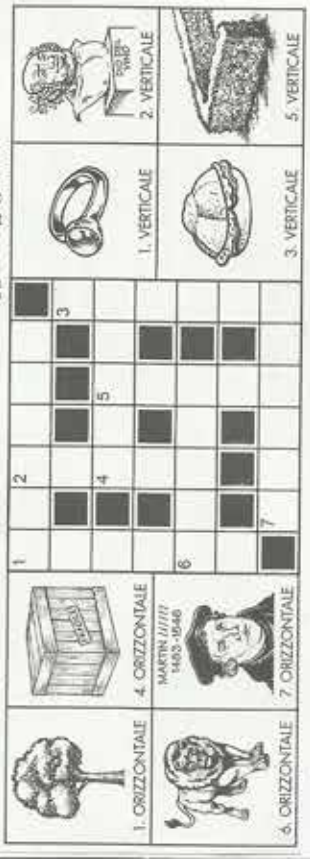
IL CRIVELLO

In ciascuna delle cinque colonne dello schema cancellate, nell'ordine in cui si succedono, le lettere che formano il nome di uno dei cinque soggetti disegnati. Ogni nome va cancellato nell'unica colonna in cui è possibile farlo. Le lettere rimaste non cancellate formeranno un proverbio.

V	L	E	C	L
E	M	M	O	P
S	E	F	E	I
A	N	A	A	L
G	N	N	R	O
N	L	F	O	A
I	O	A	M	U
O	N	P	T	O
N	V	L	E	T
R	I	E	T	O
E	E	R	O	E

CRUCIVERBA ILLUSTRATO

Il gioco si risolve incastellando i nomi dei soggetti raffigurati.



GLI INCROCI

Cancellate tutte le lettere che si trovano all'incrocio di ogni coppia di disegni uguali (ad esempio: mela-mela; gomma-gomma; peperone-peperone). Le lettere rimaste daranno i nomi di tre frutti.

■							■
	F	B	N	O	I	E	
	R	C	F	S	G	O	
	L	T	C	V	H	U	
	A	Z	N	M	S	T	
	O	C	P	A	D	G	
	N	A	A	E	N	R	
	S	T	A	U	I	N	
	L	A	M	S	C	A	
■							■

SUDOKU

Il Sudoku si presenta come una scacchiera, divisa in 9 quadrati con 81 caselle, 9 righe orizzontali e 9 verticali. Lo scopo è quello di riempire ogni riga e ogni colonna della scacchiera con ogni quadrato con i numeri dall'1 al 9, senza mai ripetersi.

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

Il grado di difficoltà di questo Sudoku è BASSO.

CASA CULTURALE

TERZA settimana di MARZO 2019

SOLUZIONI DI REBUS E SCACCHI

F70 BREVE PERMANENZA IN ITALIA F81 ZINGARA CON TURBANTE F87 STOPPER JUVENTINO L333 TEMPERATURA MINIMA NOTTURNA F746 UN ODORINO DI BRASATO L407 NULLA VALE COME L'AMORE MASTERNO G277 A VOLTE AMAMO STRAFARE G30 MARE DI GENTE SCHIAMAZZANTE

OGNI MERCOLEDI' POMERIGGIO

- DALLE 18 ALLE ORE 20 -

APPUNTAMENTO NELLA

"SALETTA PINOCCHIO"

PER IMPARARE A GIOCARE A SCACCHI

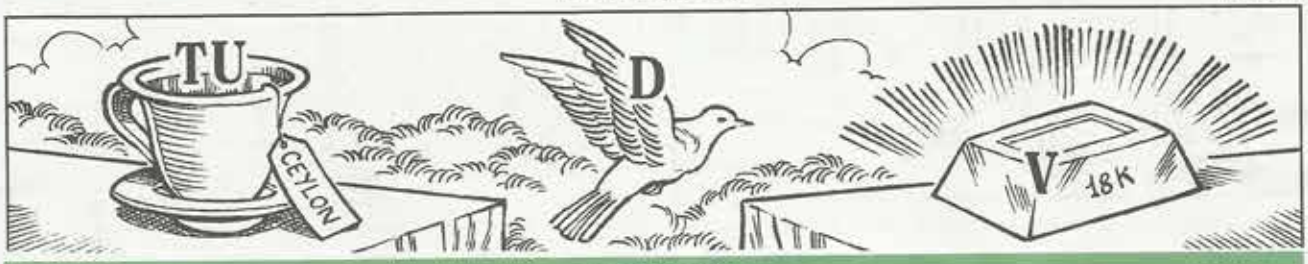
DOMENICA 31 MARZO ORE 15

SIMULTANEA DI SCACCHI

ALLA CASA CULTURALE DI SAN MINIATO

REBUS (4 2 6)

A. Segura



SUDOKU

Il sudoku si presenta come una scacchiera, divisa in 9 quadrati, con 81 caselle, 9 righe orizzontali e 9 verticali. Lo scopo è quello di riempire ogni riga e ogni colonna della scacchiera e ogni quadrato con i numeri dall'1 al 9, senza mai ripetersi.

PER TUTTI

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

PER MOLTI

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

PER POCHI

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