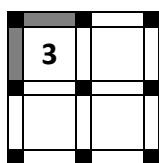


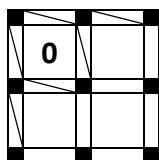
CIRCUITO CHIUSO

Unite i punti adiacenti con trattini orizzontali o verticali così da tracciare un "circuitto chiuso" senza incroci o diramazioni. Ciascuna cifra indica da quanti trattini è circondata. Dove non ci sono cifre sta a voi stabilire il numero di trattini (da 0 a 3) da tracciare.

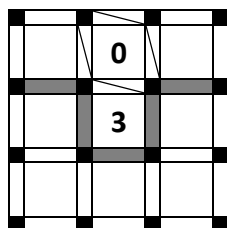
E' utile iniziare stabilendo con certezza in quali tratti il circuito passa oppure non passa.



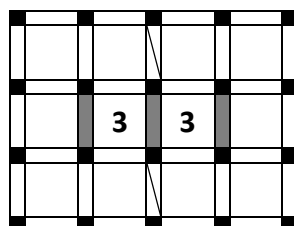
Con un 3 in angolo ci sono dei tratti da posizionare in maniera obbligata.



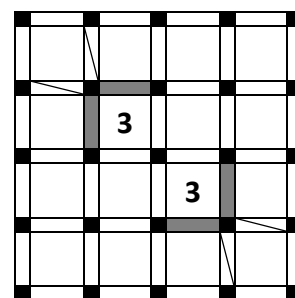
Con uno 0 in angolo, oltre ai quattro lati della casella, ci sono altri due tratti che non possono essere inseriti.



Con un 3 e uno 0 adiacenti c'è solo una combinazione possibile. Intorno allo 0 non possono esserci tratti del circuito, quindi i tre tratti del circuito che circondano in 3 sono obbligati, come lo sono anche i due che si estendono verso sinistra e verso destra.

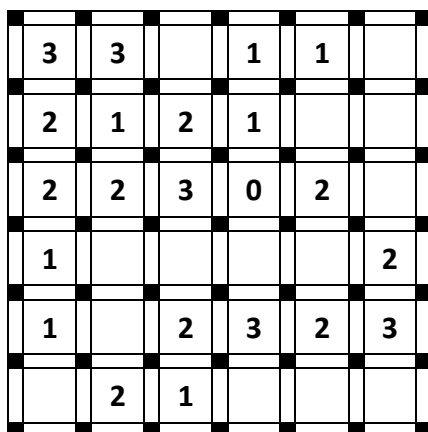


Con due 3 adiacenti il percorso deve necessariamente creare una "S" tra le due caselle. Ci sono due possibilità, ma in entrambe dei tratti e delle X si posizionano in maniera obbligata.

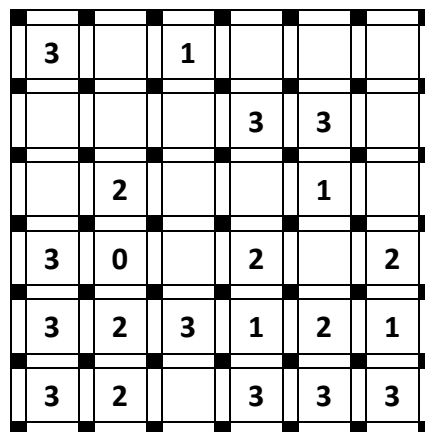


Con due 3 in diagonale possono verificarsi due casi, ma in entrambi ci sono dei tratti e delle X da posizionare in maniera obbligata.

1) Circuito chiuso.



2) Circuito chiuso.



3) Circuito chiuso.

				3		
2		3		0	2	
	2	2	2			
	2			2		
	3		1	0	3	
	2	2	1			

4) Circuito chiuso.

3	2		2	2		
	1		2	2		
3		2	2			
3				2	2	
				1	3	
2	2		2	2	3	

5) Circuito chiuso.

	2		1			
					2	
0	3				2	
1		0	2	1	3	
2		1		2		
		1		2		

6) Circuito chiuso.

	2	2		1	3	
2	2	2	2			
3	2					
2		2		0	3	
3	1	2				
			1		3	

7) Circuito chiuso.

	3	2	2	2	2		
1	2	1					2
3	3	2			3	3	
2	0	2			0	2	1
		2	2			3	
1	2				2		
2	2	3	2	2	1		
			2		3		3

8) Circuito chiuso.

3		3		3	3		3
2		2			1		
	3		3			3	
2	2	1		2			1
2							2
1	2	1		1	2	0	1
2			3				
	2				2	3	