

# Istruzioni

## Unisci i puntini

In ogni gioco troverai diversi punti numerati, l'obiettivo è scoprire l'immagine nascosta unendo i puntini in ordine crescente fino all'ultimo numero.



## Il ritratto

Annerisci le caselle numerate, ricopiando lo schema della casella con il numero corrispondente indicato in testa a ciascun gioco.



## Il labirinto

Ogni gioco ha un labirinto con un'entrata ed un'uscita. L'obiettivo è scoprire l'immagine nascosta tracciando il cammino dall'inizio alla fine.



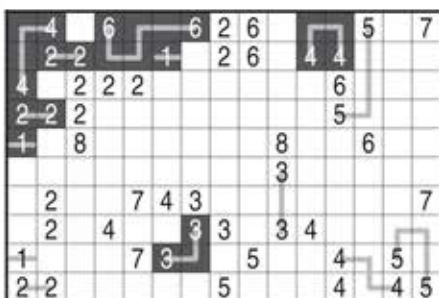
## Colora con i numeri

Ogni casella numerata corrisponde ad un numero. Utilizza queste chiavi per colorare e scoprire il disegno.



## Disegno logico

Ogni gioco consiste nel rivelare un'immagine nascosta unendo due caselle che hanno lo stesso numero. Tutti i numeri vanno uniti a coppie, tranne il numero 1. Unisci il 2 con il 2, il 3 con il 3, etc., lasciando il numero 1 fungere da barra orizzontale. Il numero che appare in ogni casella indica la lunghezza del cammino cioè il numero delle caselle che vanno unite.



## Crea il disegno

Ricopia in ogni casella della tabella superiore, l'immagine corrispondente della tabella inferiore seguendo le coppie di coordinate, corrispondenti a riga e colonna, fino a scoprire l'immagine nascosta.

