

1 ProfCollege: gry matematyczne

1.1 Calisson

1.1.1 Zasady

Calisson to specjalność francuskiego miasta Aix-en-Provence. Jest to dwuwarstwowy cukierek w kształcie rombu z lukrem na górze i masą cytrusowo-migdałową na dole. Jako kształt geometryczny jest złożeniem dwóch trójkątów równobocznych. Kiedy cukierki złożą się do kształtu sześciokąta bez pustej przestrzeni sprawia złudzenie wkładania sześciścianu do magazynu (pomieszczenia). Nie może być pustych przestrzeni w tym stosie. Nie ma trójkątów przy takim wypełnianiu przestrzeni.

Celem gry jest odtworzenie ułożenia calissonów w pudle czyli ułożenie kartonów w magazynie.

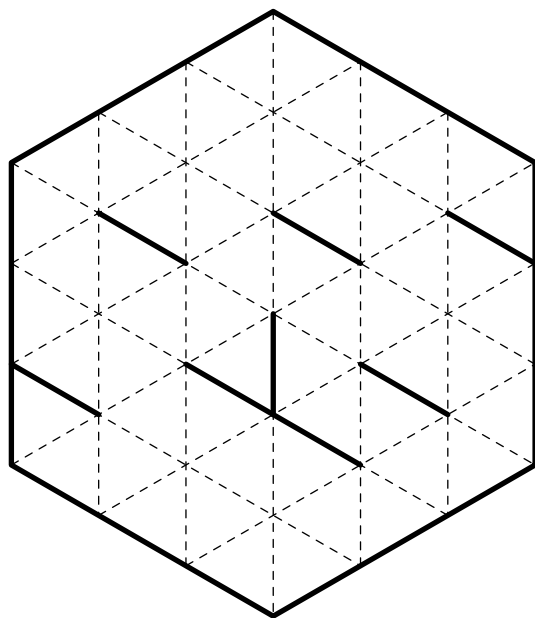
To gra geometryczna oparta o siatkę z ograniczeniami, która może przypominać sudoku.

Zadaje się do uzupełnienia siatkę sześciokątną z przeszkodami.

Przeszkoda musi rozdzielić dwie ściany o różnych kierunkach, czyli 2 romby o różnych kierunkach.

Jeśli 2 romby są umieszczone w jednym kierunku, nie rysuje się wspólnego boku.

1.1.2 Gra



1.2 Tectonic

1.2.1 Zasady

Siatka prostokątna jest dzielona na bloki.

Granice poszczególnych bloków są oznaczone pogrubionymi liniami.

Każdy blok o n komórkach musi zawierać liczby od 1 do n tylko jeden raz.

Tak więc jednokomórkowy musi zawierać liczbę 1.

Dwukomórkowy blok – liczby 1 i 2.

Drugą zasadą jest, że przylegające i narożne komórki nie mogą zawierać tej samej liczby.

1.2.2 Gra

4						4
			3			
	4					
4			4			
	4		5			
2						4
	5				5	

1.3 Kakuro

1.3.1 Zasady

Puzzle Kakuro są podobne do krzyżówek, ale zamiast liter tablica jest wypełniona cyframi (od 1 do 9).

Kwadraty desek należy wypełnić tymi cyframi, aby podsumować do określonych liczb.

Nie możesz używać tej samej cyfry więcej niż jeden raz, aby uzyskać daną sumę.

1.3.2 Gra

		28	5	30	41		
	4	1		16	9		
8	3			10			3
	1			7			1
9			13	1			
			11				
	21		1		8		
	13						17
14					14		9
					15		
15	8			23		9	8
	9			17	9	8	

1.4 Krzyżówka liczbowa

1.4.1 Zasady

W pustych kratkach należy wstawić liczby, tak, aby wyniki powstałych działań były prawidłowe.

1.5 Gra

	×		+		53
−		−		+	
	+		+		8
×		−		−	
	−		×		−5
2		−4		10	