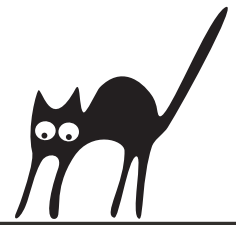


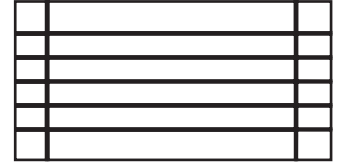


MUSIKU

© by Jacopo Tore



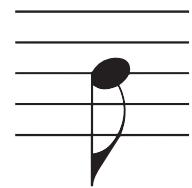
LEGENDA



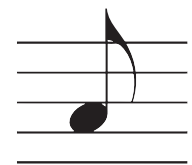
BATTUTA



CHIAVE DI SOL



NOTA NEL RIGO



NOTA NELLO SPAZIO



ALTERAZIONE
DIESIS

REGOLE

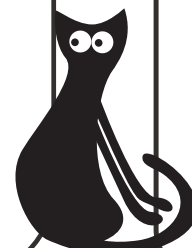
Per completare correttamente il gioco tutte le battute vuote devono essere riempite con una nota da "DO" a "SI" (comprese alterazioni), per un totale di **12 note**, in modo tale che in ogni riga, colonna o regione non ci siano ripetizioni.

Note presenti nel gioco:

FA SOL LA SI DO RE MI

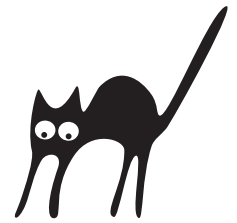
NOTA BENE:

In questa variante di Musiku verranno usate come alterazione i **diesis**. Solo le note "MI" e "SI" non possono essere alterate.

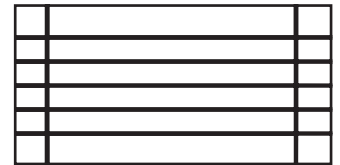




MUSIKU



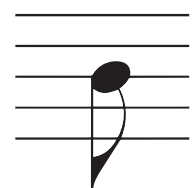
LEGENDA



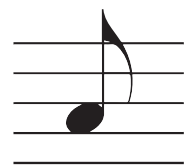
BATTUTA



CHIAVE DI SOL



NOTA NEL RIGO



NOTA NELLO SPAZIO



ALTERAZIONE
DIESIS

REGOLE DI GIOCO

Per completare correttamente il gioco tutte le battute vuote devono essere riempite con una nota da "DO" a "SI" (comprese alterazioni), per un totale di **12 note**, in modo tale che in ogni riga, colonna o regione non ci siano ripetizioni.

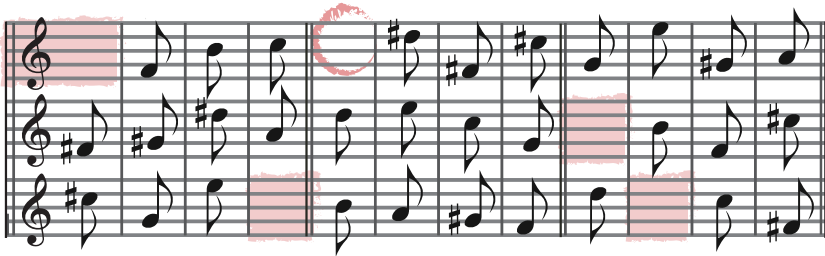
Lista delle possibili note:

NOTA BENE:

In questa versione di Musiku verranno usate come alterazione i **diesis**. Solo le note "MI" e "SI" non possono essere alterate.

MUSIKU

TIPS AND TRICKS



1.

Ti consigliamo di cominciare il gioco cercando le regioni, colonne o righe con una battuta vuota, così da avere un'unica soluzione possibile e proseguire facilmente nel gioco

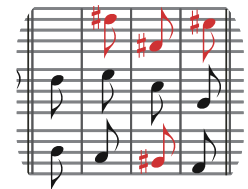
2.

il secondo passaggio consiste nell'identificazione della nota mancante.

Si potrà fare in due modi:

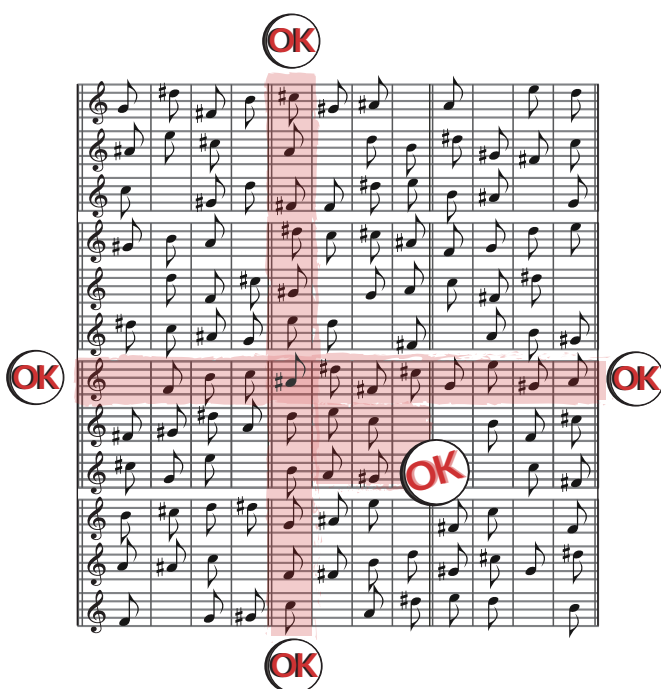
- verificando quali note sono presenti nella stessa riga, colonna o regione (seguendo un ordine preciso per non dimenticare le note già verificate).

- dividere in due categorie le note presenti: alterate e naturali (con # o senza), contare le note alterate all'interno della regione, riga o colonna, se sono meno di cinque la nota che manca è sicuramente alterata



DO DO#
RE RE#
MI
FA FA#
SOL SOL#
LA ←
SI

Nota bene: le note MI e SI non sono alterabili



3.

il terzo passaggio consiste nell'inserire (preferibilmente a matita) la nota identificata e successivamente verificare che essa sia l'unica presente nella stessa riga, colonna e regione.

© by Jacopo Tore
musiku@jacopotore.com

Visita il sito: jacopotore.com/musiku