Schema 1

10×10 · Soluzione a pagina 9

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

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 2

10×10 · Soluzione a pagina 9

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

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 3

10×10 · Soluzione a pagina 9

						2				
					4	1		3		
		0	4	5	2	2	1	2	2	3	2
		2									
	1	3									
	2	3									
		2									
1	1	2									
	2	3									
		2									
		5									
		4									
		0									

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 4

10×10 · Soluzione a pagina 9

		3	8	9	9	4 4	4 4	9	10	8	2 1
	4										
	8										
	9										
	9										
4	4										
3	4										
	8										
	9										
	8										
4	1										

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 5

10×10 · Soluzione a pagina 9

		0	1	3 2 1	4 1 1	5 3	4 1 1	1 2 2 1	2 3	2	0
	1										
1	1										
4	1										
5	1										
	7										
3	1										
2	2										
	5										
	1										
	5										

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 6

10×10 · Soluzione a pagina 9

		7	2 5	1 5	1 3	1	1	1 3	1 5	2 5	7
	4										
2	2										
1	1										
1	1										
1	1										
3	3										
4	4										
4	4										
4	4										
3	3										

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 7

10×10 · Soluzione a pagina 9

		3	4	5	7	7	7	3 3	7	5	3
	3										
	5										
	7										
3	3										
	7										
	7										
	7										
	5										
	4										
	3										

Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

Schema 8

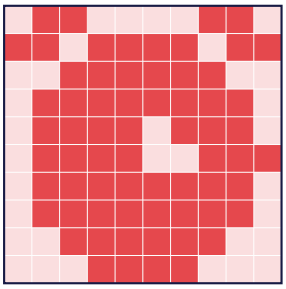
10×10 · Soluzione a pagina 9

	3	4	7	8	10	8	8	6	4	1
3										
3										
7										
8										
9										
10										
7										
7										
3										
2										

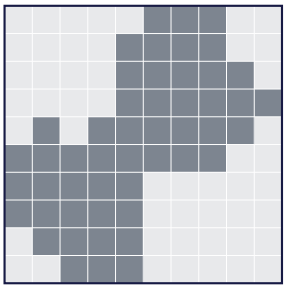
Come si gioca

Annerisci le caselle per scoprire un disegno nascosto. I numeri accanto a ogni riga e sopra ogni colonna sono le lunghezze dei blocchi di caselle annerite di quella linea, in ordine, con almeno una casella vuota tra due blocchi. Segna con una piccola x le caselle che sai essere vuote.

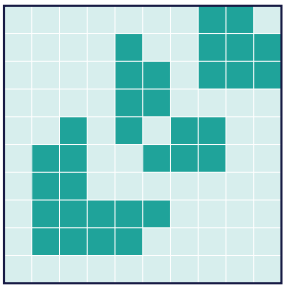
Soluzioni



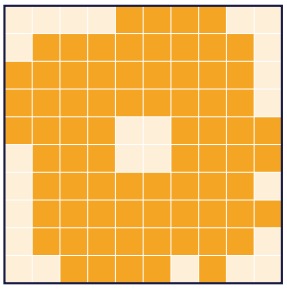
1 · Sveglia



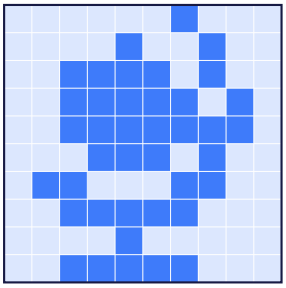
2 · Osso



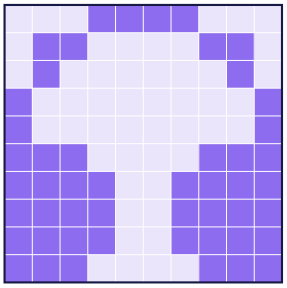
3 · Piuma



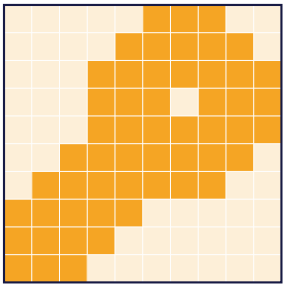
4 · Uovo fritto



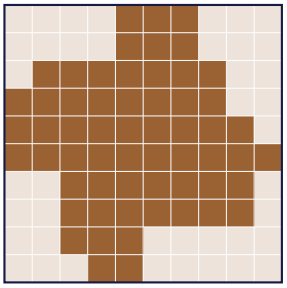
5 · Mappamondo



6 · Cuffie



7 · Chiave



8 · Mulino a vento

Su questa raccolta

Si può stampare e fotocopiare liberamente per casa, scuola o residenze per anziani. Non è consentito venderlo né rivenderlo.

Un nuovo schema ogni giorno, gratis e senza registrazione, su https://logikdaily.com/it/nonogrammi/

Alcuni disegni di questa raccolta nascono da icone di questi set, usate secondo le loro licenze:

I testi delle licenze sono riportati nell'inglese originale.

Tabler Icons (filled) · Paweł Kuna · MIT · tabler.io/icons

MIT License

Copyright (c) 2020-2026 Paweł Kuna

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.