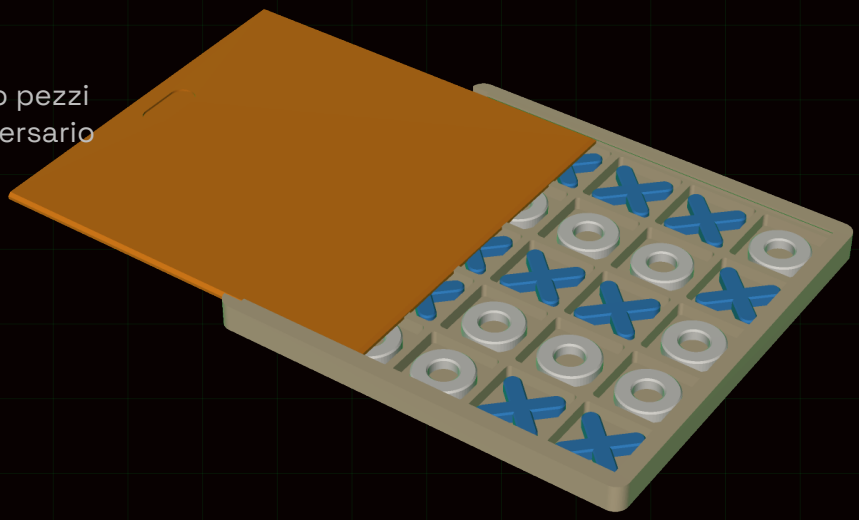
[S3D-V05 . SCHEDA_MONTAGGIO]

Tris 5×5

Tavola 5×5: vince chi mette quattro pezzi in fila, con spazio per aggirare l'avversario



INGOMBRO	154 × 154 × 11 mm
STAMPE	27
FILAMENTO	circa 200 g
MATERIALE	PLA
SUPPORTI	No
DIFFICOLTÀ	Facile

PANORAMICA

Il tris su una tavola più grande: 154 × 154 mm con venticinque caselle, tredici X e dodici O. Vince chi allinea quattro pezzi in orizzontale, in verticale o in diagonale. Con una casella in più per lato c'è spazio per preparare doppie minacce e aggirare l'avversario: chi comincia non vince per forza e le partite durano di più. Il coperchio a coda di rondine chiude i pezzi nelle caselle e tutto si stampa piatto, senza supporti.

LICENZA

CC BY-NC-SA 4.0. Uso personale libero con attribuzione a super3d.it. Niente vendita dei file o dei pezzi stampati. Le modifiche si condividono con la stessa licenza.

SICUREZZA

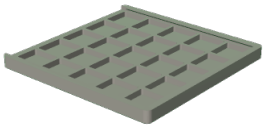
I file sono forniti così come sono, senza garanzia: chi stampa e usa l'oggetto ne è responsabile. Gli oggetti con parti piccole (cappucci, perni, clip) non sono adatti a bambini sotto i 3 anni. Il PLA si deforma oltre i 55 °C: non lasciare gli oggetti al sole dietro un vetro o in auto.

Pezzi da stampare

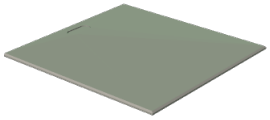
FILE	QTÀ	INGOMBRO MM	MATERIALE	ORIENTAMENTO
01_tavola	1	154×154×11	PLA	Diritta, fondo sul piatto
02_coperchio	1	149×144×2,4	PLA	Piatto, smussi verso l'alto
03_x	13	22×22×4	PLA, primo colore	Piatta
04_o	12	21×21×4	PLA, secondo colore	Piatta

Tutti i pezzi stanno in un piatto 220 × 220 × 250 mm. I file STL sono già orientati per la stampa.

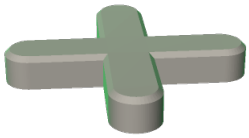
01_tavola



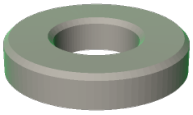
02_coperchio



03_x



04_o



Impostazioni di stampa

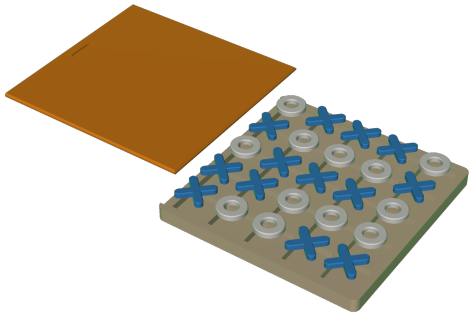
PARTE	IMPOSTAZIONE
Impostazioni	0,2 mm, 3 perimetri. X e O in due colori diversi; il coperchio in un terzo, se vuoi.
Piatto	La tavola è 154 mm: entra nei piatti da 180 mm in su (A1 mini compresa).
Gioco	La guida del coperchio ha 0,25 mm di gioco: se è duro porta CL a 0,3 nello script.

Componenti da acquistare

Nessun componente da acquistare: si stampa e si usa.

Montaggio

PASSO	OPERAZIONE
01	Stampa la tavola, il coperchio, tredici X e dodici O.
02	Per giocare sfila il coperchio dal lato della cornice bassa. Comincia X, poi si alterna un pezzo a testa: vince chi ne allinea quattro.
03	Se la tavola si riempie senza quattro in fila è patta.
04	A fine partita metti un pezzo in ogni casella e richiudi: il coperchio li tiene fermi.



NOTA // Variante più difficile: vince solo chi allinea cinque pezzi. N nello script cambia il numero di caselle per lato.