

## 2° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2014-15

Fase finale, Fiera Play di Modena, sabato 11 aprile 2015

Competizione individuale per le scuole superiori (biennio)

Nome e cognome: \_\_\_\_\_

Scuola: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

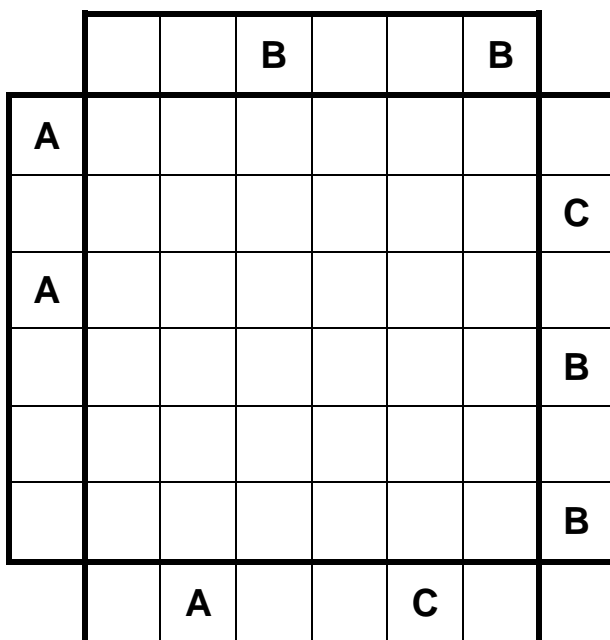
Città (Provincia): \_\_\_\_\_

Tabella dei punteggi

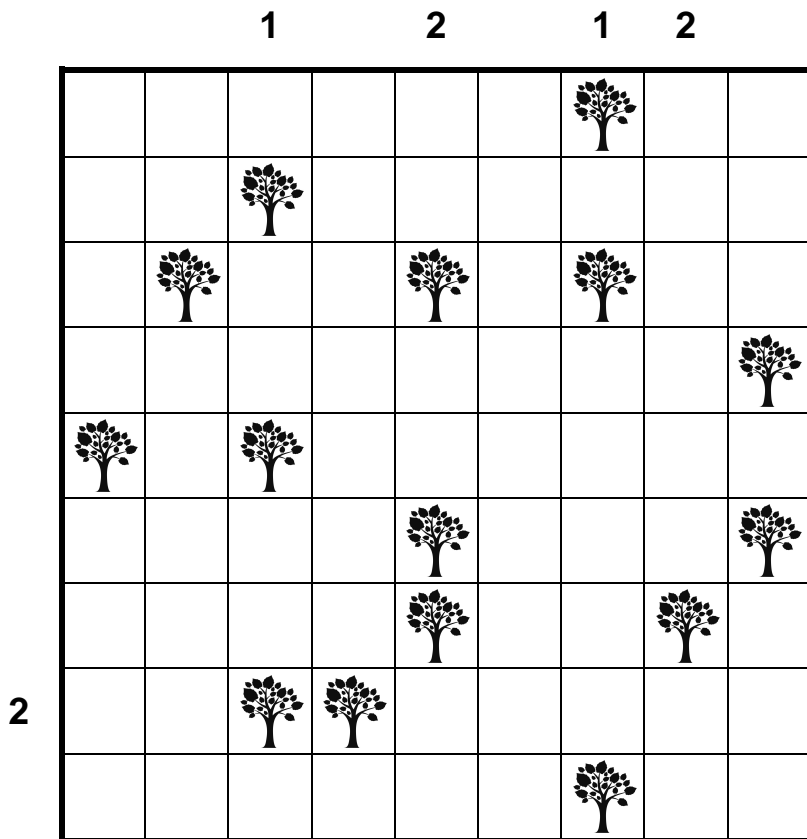
N°	Gioco	punti	N°	Gioco	punti
1	Facile come l'ABC	11	9	Labirinto magico	8
2	Camping	10	10	Sudoku	5
3	Circuito chiuso	16	11	Battaglia navale	14
4	Slalom	15	12	Futoshiki	26
5	Fari	18	13	Termometri	12
6	Trilogia	7	14	Grattacieli	24
7	Rettangoli	4	15	Piramide	21
8	Alberi	6	16	Serpente	3
				<b>Totale</b>	<b>200</b>

**Unchain your brain!**

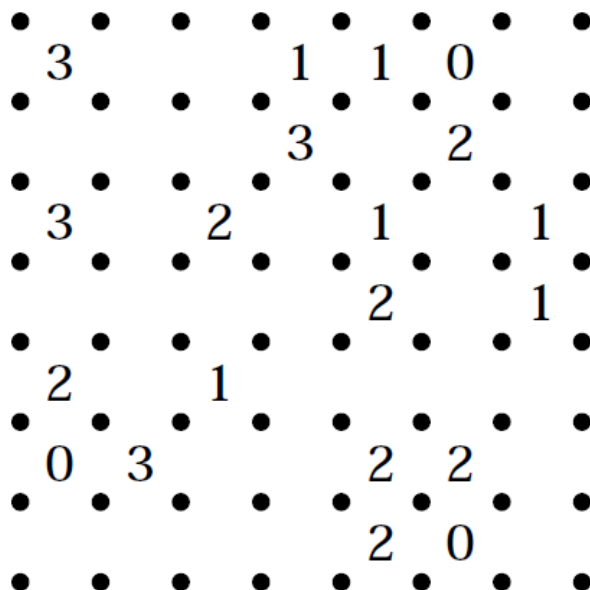
**1. FACILE COME L'ABC (11 punti):** Inserite nella griglia le lettere A, B e C, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.



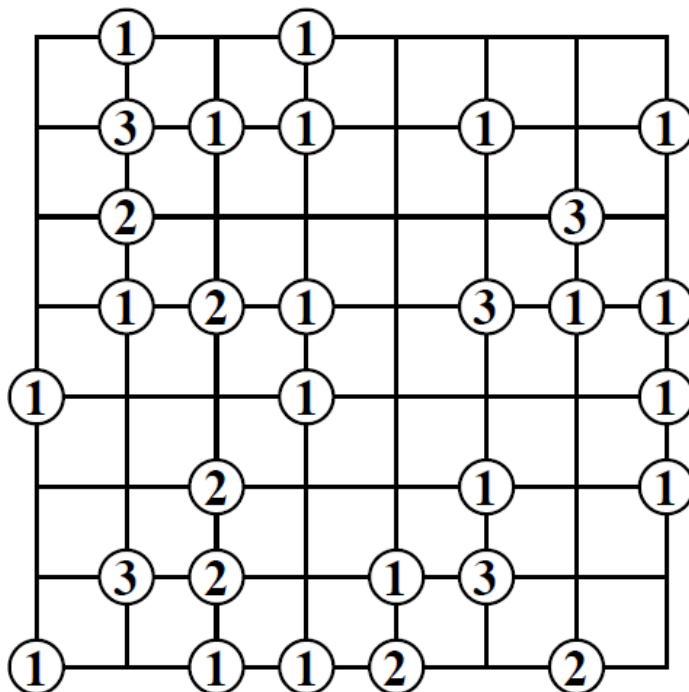
**2. CAMPING (10 punti):** Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



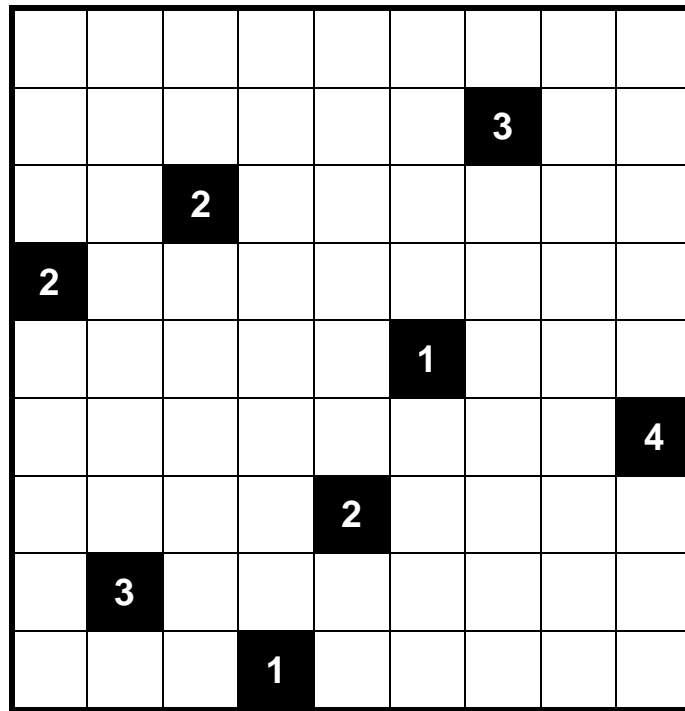
**3. CIRCUITO CHIUSO (16 punti):** Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero (da 0 a 3) indica da quanti trattini è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



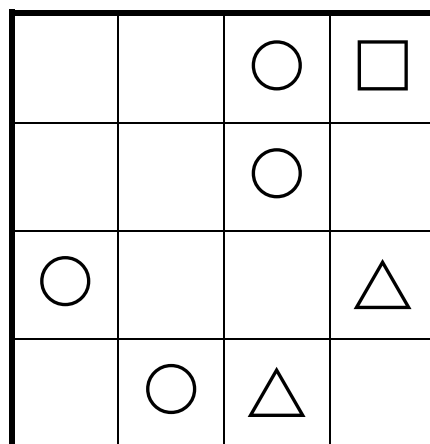
**4. SLALOM (15 punti):** Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



**5. FARI (18 punti):** Inserite alcune navi della dimensione di una casella in modo che ogni faro ne veda fra orizzontale e verticale quante segnalate. Le navi non possono toccarsi fra loro e non possono toccare i fari, nemmeno diagonalmente. Eventuali fari nella stessa riga o colonna non ostacolano la visuale.



**6. TRILOGIA (7 punti):** Inserite in ciascuna casella vuota un cerchio, un quadrato o un triangolo. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.





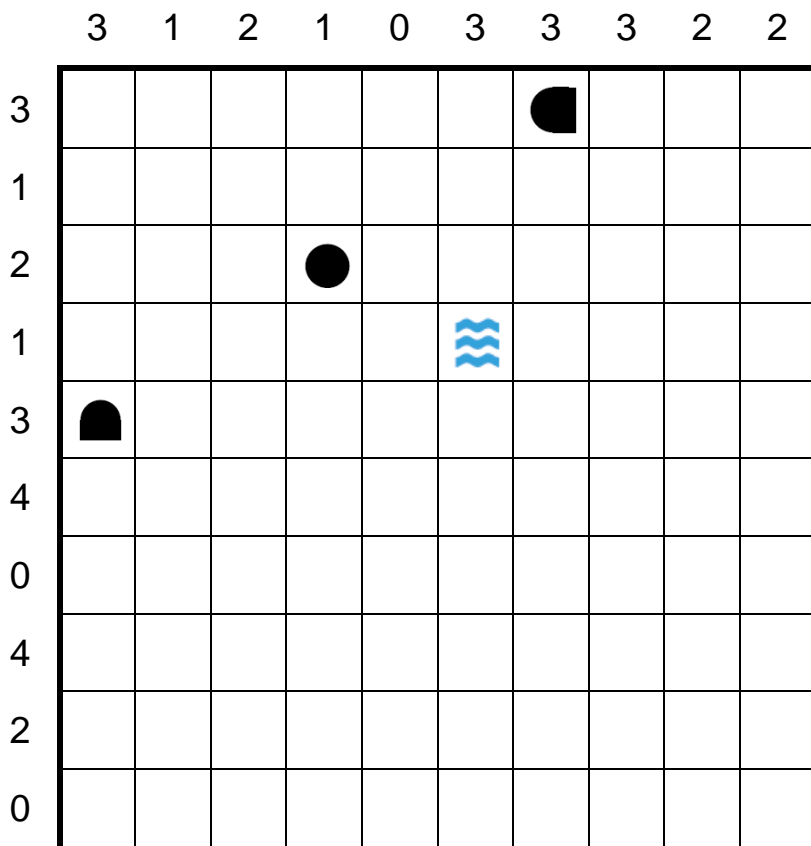
**9. LABIRINTO MAGICO (8 punti):** Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta (alcune caselle rimarranno quindi vuote) e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

3					
		2			
					1
		3	1		2

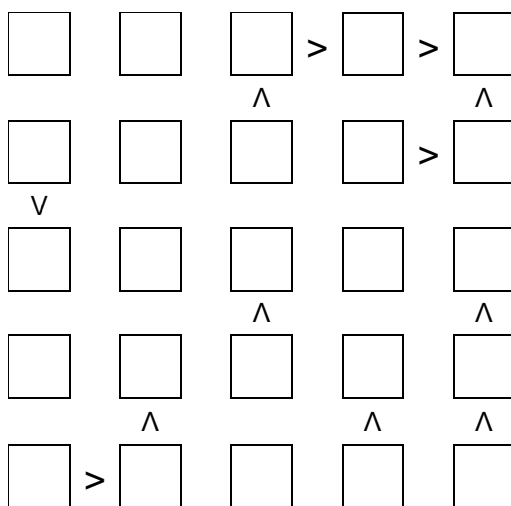
**10. SUDOKU (5 punti):** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 6 in modo tale che in ogni riga, colonna e settore 2x3 ogni numero appaia esattamente una volta.

	3			4	
		5	1		
		1	6		3
	5				
3		6			

**11. BATTAGLIA NAVALE (14 punti):** Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.



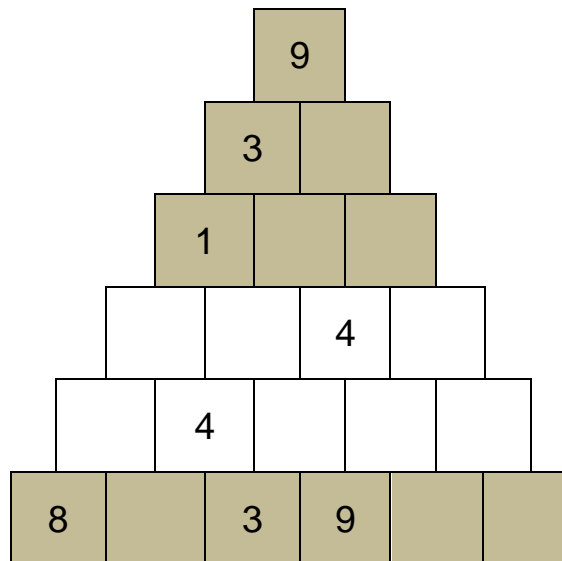
**12. FUTOSHIKI (26 punti):** Inserite nello schema i numeri da 1 a 5 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).







**15. PIRAMIDE (21 punti):** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.



**16. SERPENTE (3 punti):** Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.

