

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): _____

Soluzioni

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
Totale					200

Unchain your brain!

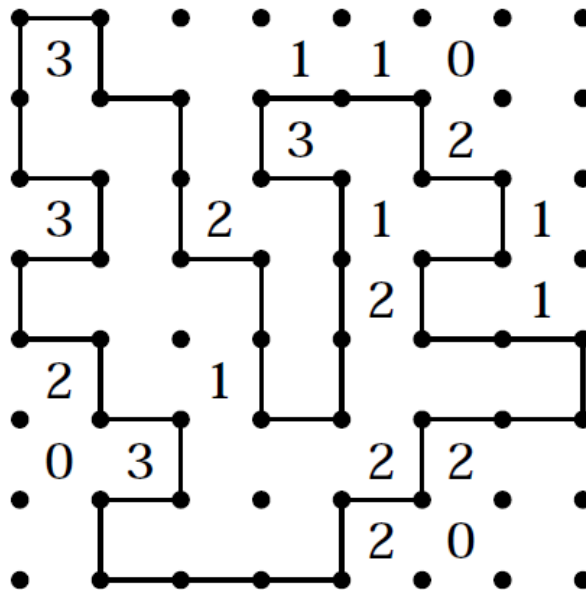
1. FACILE COME L'ABC (11 punti): Inserite nella griglia le lettere A, B e C, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

			B			B	
A	A	C				B	
		B			A	C	C
A		A	B	C			
			C	A	B		B
	B				C	A	
	C		A	B			B
		A			C		

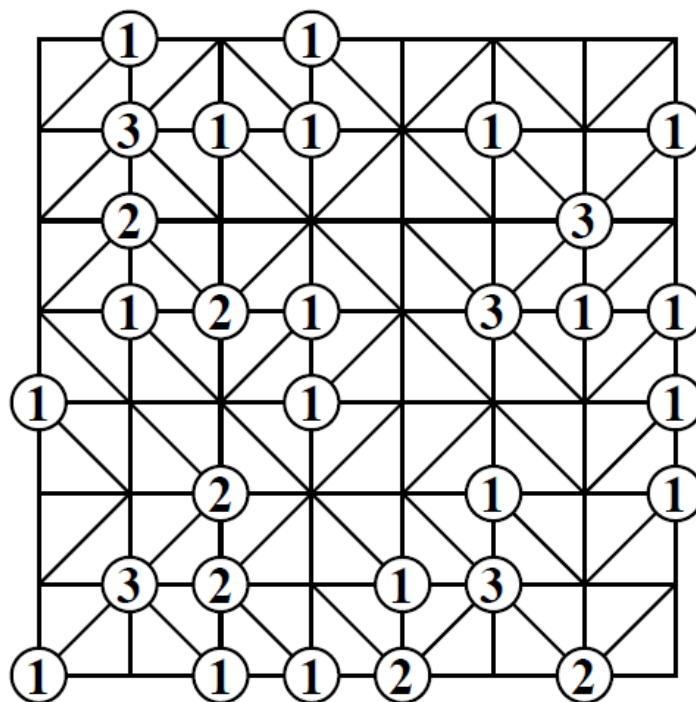
2. CAMPING (10 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.

						1	2
2							

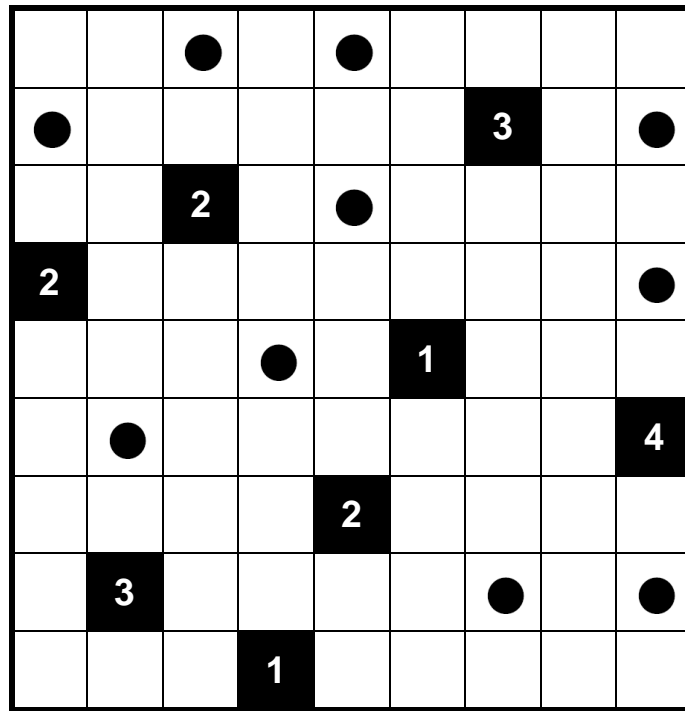
3. CIRCUITO CHIUSO (16 punti): Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero (da 0 a 3) indica da quanti trattini è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



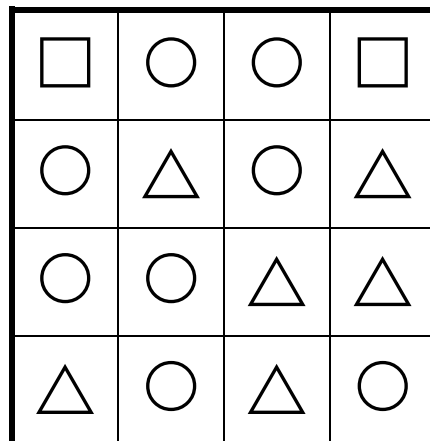
4. SLALOM (15 punti): Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



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.



7. RETTANGOLI (4 punti): Disegnate all'interno della griglia dei rettangoli che non si sovrappongano fra loro. Ogni numero rappresenta un rettangolo e ne fornisce l'area in termini di caselle. Ogni rettangolo contiene esattamente un numero.

		3					
					9		
2		14				3	5
3							
			15				
						3	3
						2	
2							

8. ALBERI (6 punti): Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga un albero. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

	○				
			○		
					○
		○			
○					
				○	

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		1		2	
		2		1	3
	2		3		1
1	3		2		
		3	1		2
2	1			3	

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.

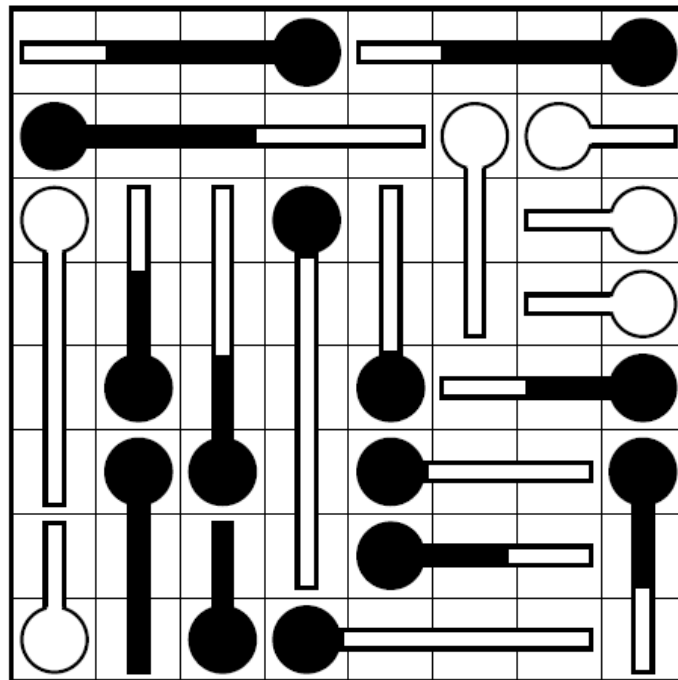
1	3	2	5	4	6
4	6	5	1	3	2
2	4	1	6	5	3
6	5	3	2	1	4
3	1	6	4	2	5
5	2	4	3	6	1

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 (<).

2	5	4 >	3 >	1
		^		^
3	1	5	4 >	2
v				
1	4	2	5	3
		^		^
5	2	3	1	4
	^		^	^
4 >	3	1	2	5

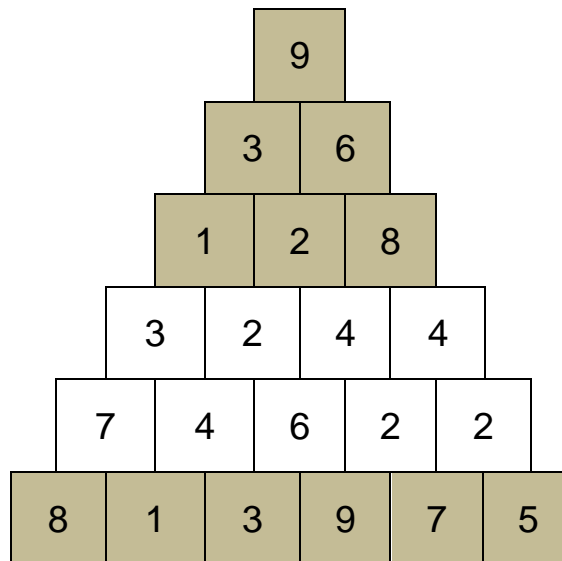
13. TERMOMETRI (12 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.



14. GRATTACIELI (24 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 5 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, tenendo presente che i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.

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

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.

