

2° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2014-15

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

Competizione a squadre per le scuole superiori (biennio)

Nome squadra: _____

Giocatore 1 (capitano): _____

Giocatore 2: _____

Giocatore 3: _____

Giocatore 4: _____

Scuola: _____

Città (Provincia): _____

Data: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Campo minato	7 + 11
2	Labirinto magico	12 + 9
3	Camping (ingresso filo di Arianna)	6 + 8
4	Camping	5 + 12
5	Facile come l'ABC	9 + 4
6	Campo minato (uscita filo di Arianna)	21 + 20
7	Facile come l'ABC	16 + 15
8	Labirinto magico	18 + 7
9	Camping	14 + 6
Totale		200

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Unchain your brain!

Gioco N°1

CAMPO MINATO (punti 7 + 11): Localizzate **15 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

15 mine

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

Gioco N°2

LABIRINTO MAGICO (punti 12 + 9): 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				3
1						3	
		3					
						2	

Gioco N°3

CAMPING (punti 6 + 8): 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	1	2	
				🌳	🌳		
	🌳						
	🌳		🌳			🌳	
			🌳				
		🌳				🌳	
	🌳		🌳	🌳			🌳
				🌳			

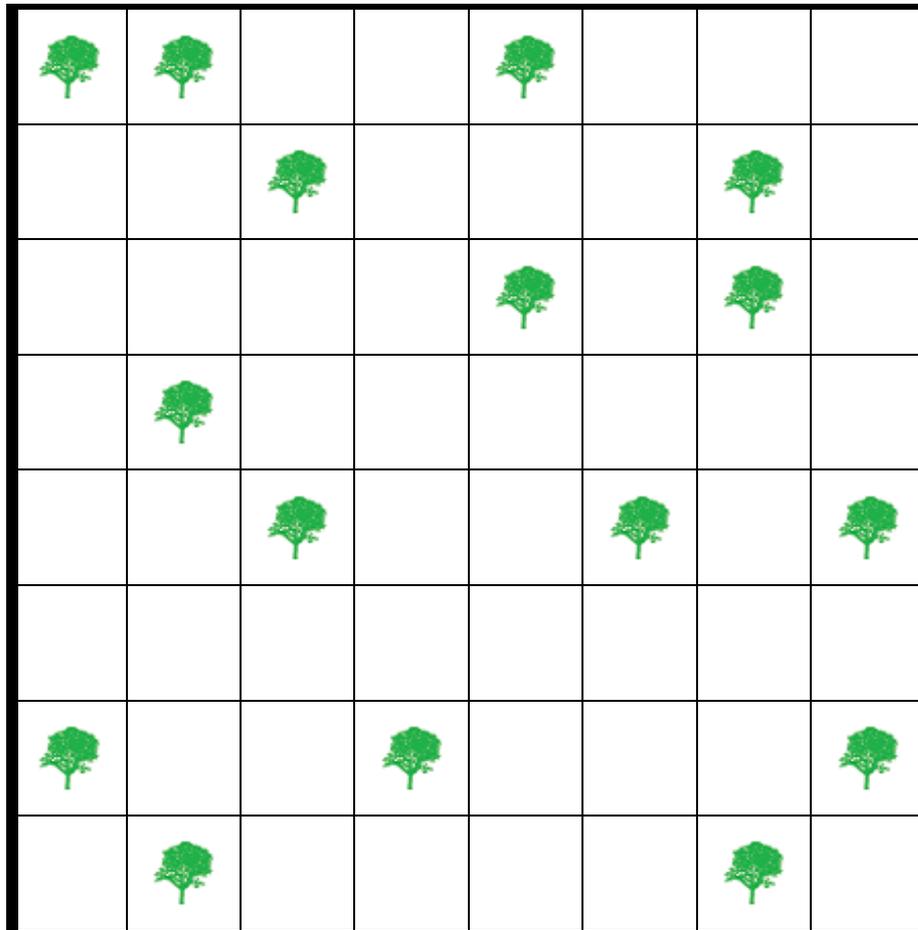
← ingresso

2

Gioco N°4

CAMPING (punti 5 + 12): 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.

2



Gioco N°5

FACILE COME L'ABC (punti 9 + 4): 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.

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

Gioco N°6

CAMPO MINATO (punti 21 + 20): Localizzate **13 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

13 mine

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

 uscita

Gioco N°7

FACILE COME L'ABC (punti 16 + 15): 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.

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

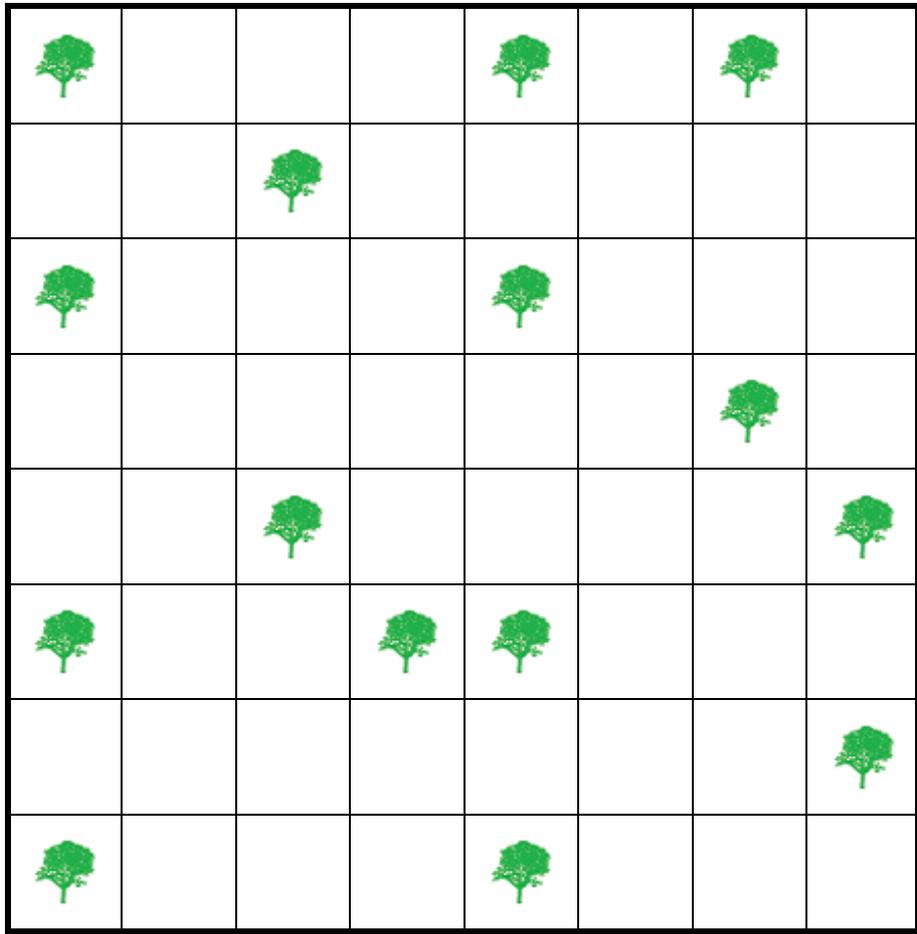
Gioco N°8

LABIRINTO MAGICO (punti 18 + 7): 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.

						1	
	3						
				3		2	
							3
3		1					
				2			
		3					
2							

Gioco N°9

CAMPING (punti 14 + 6): 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

3