

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): _____

Soluzioni

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	2		1	
	3			1			2
		2	1				3
			2	3	1		
1					2	3	
2		1			3		
	2	3					1
3	1					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.

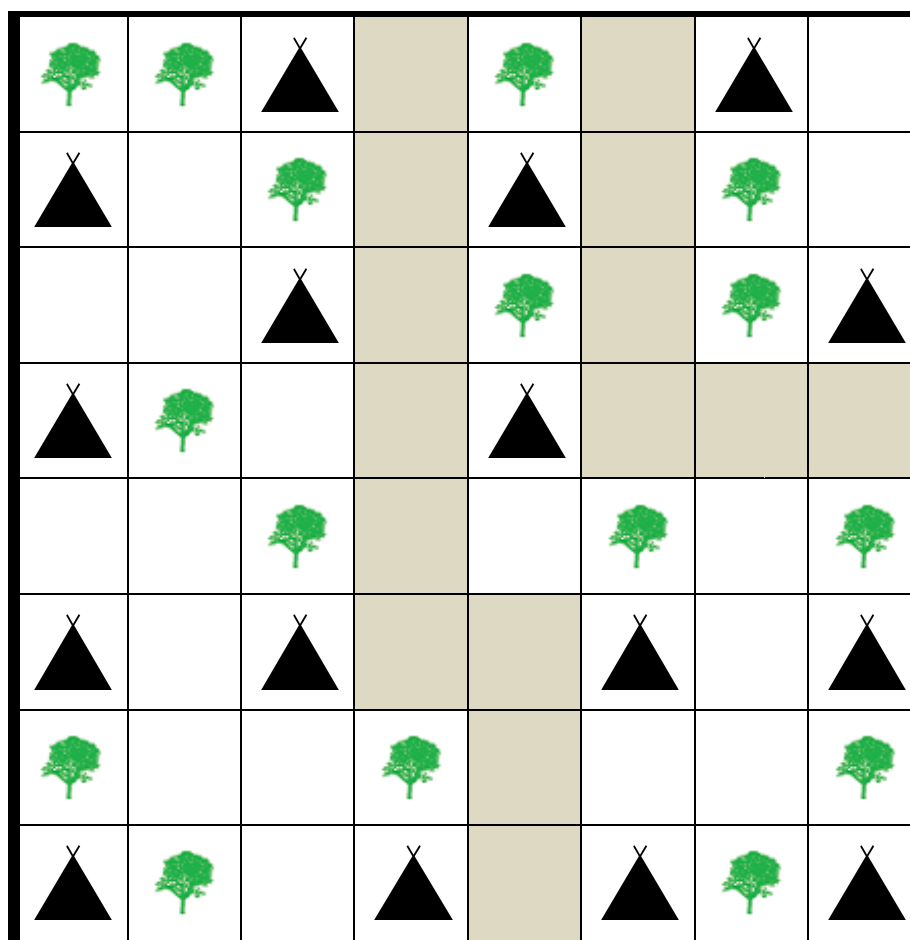
	1		1	2				
								
								
								
								
								
								
								
								2

 ingresso

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

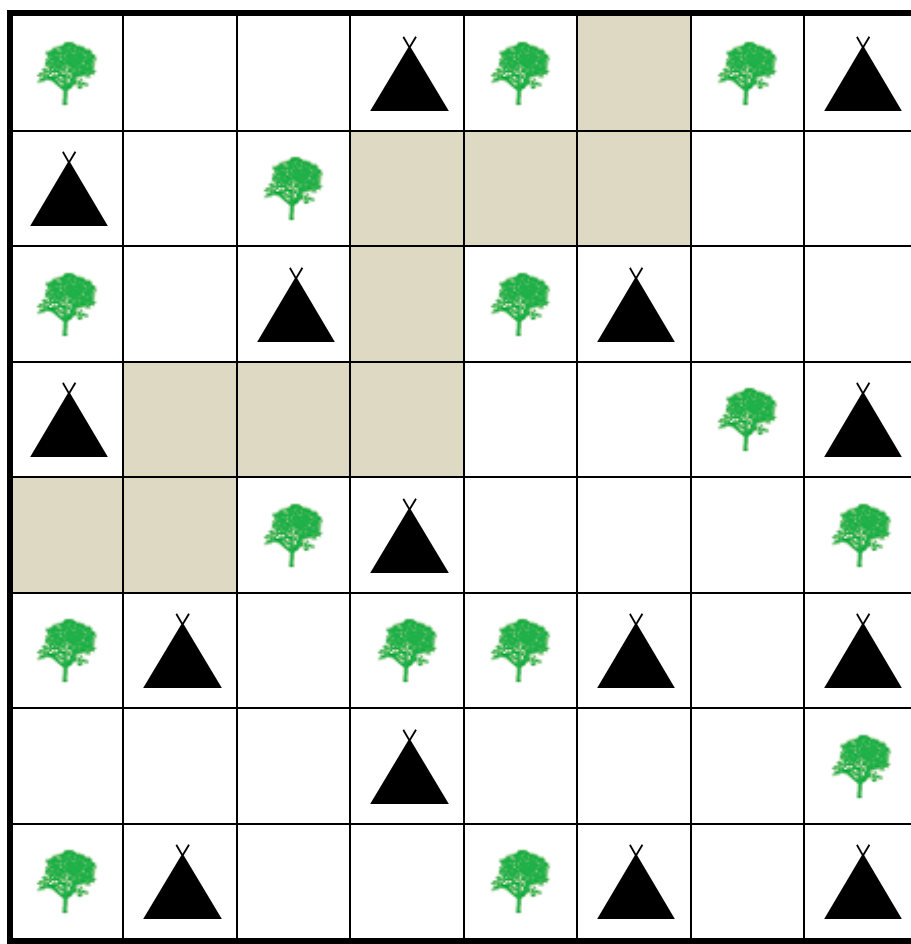
Gioco N°8

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.

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

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