

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 medie

Nome e cognome: _____

Scuola: _____

Classe: _____

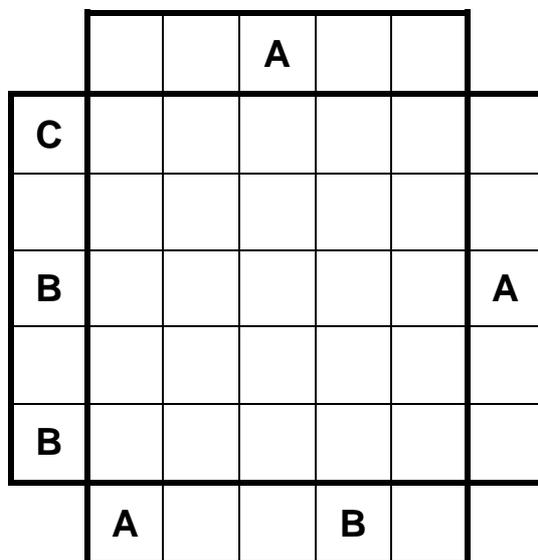
Città (Provincia): _____

Tabella dei punteggi

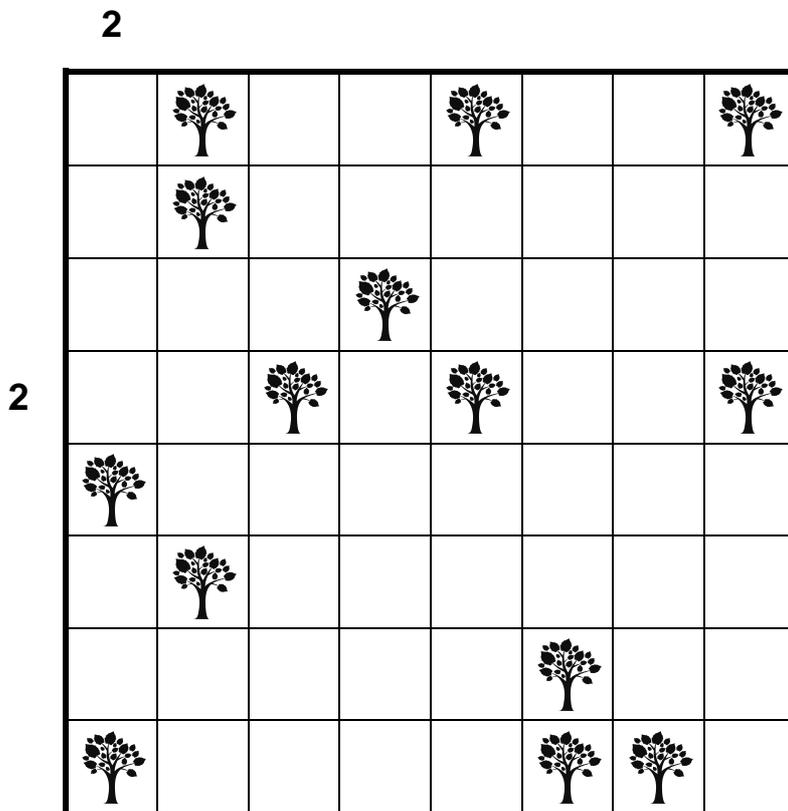
N°	Gioco	punti	N°	Gioco	punti
1	Facile come l'ABC	11	9	Labirinto magico	9
2	Camping	14	10	Sudoku	7
3	Circuito chiuso	17	11	Battaglia navale	21
4	Slalom	15	12	Futoshiki	8
5	Fari	12	13	Termometri	16
6	Trilogia	13	14	Grattacieli	23
7	Rettangoli	3	15	Piramide	22
8	Alberi	4	16	Serpente	5
				Totale	200

Unchain your brain!

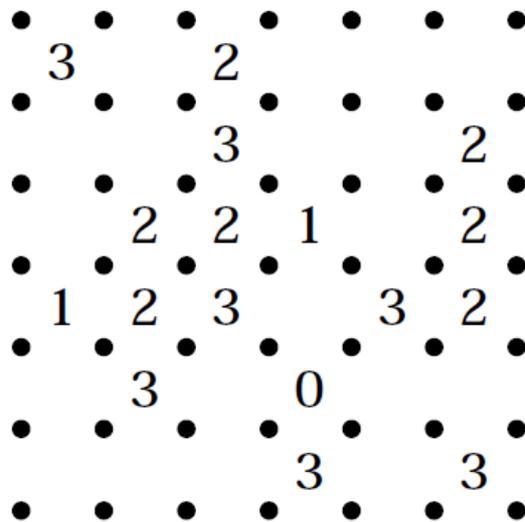
1. FACILE COME L'ABC (11 punti): Inserite nella griglia le lettere A, B e C, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.



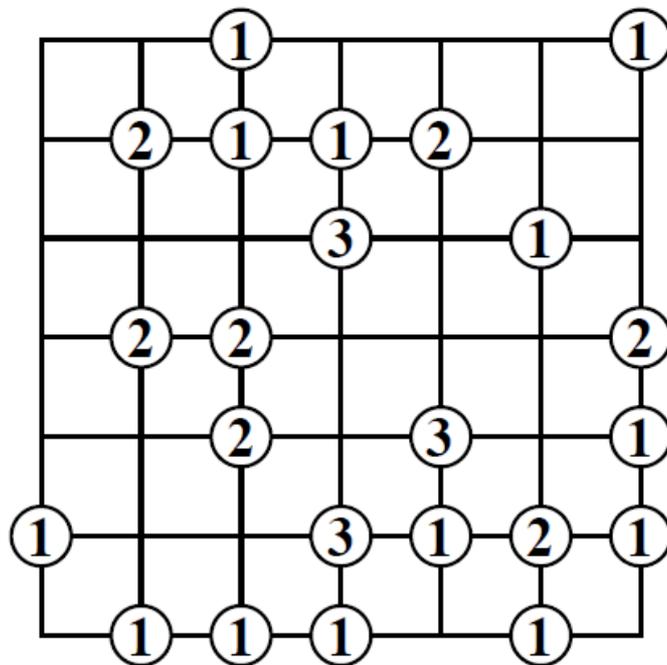
2. CAMPING (14 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



3. CIRCUITO CHIUSO (17 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 (12 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.

						3	
		2					
				1			
							2
2							
			2				
	2						

6. TRILOGIA (13 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 (9 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.

				2
	3			
			1	

10. SUDOKU (7 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.

					2
4	1				
6					5
			3		
1					
		4	2		6

11. BATTAGLIA NAVALE (21 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.

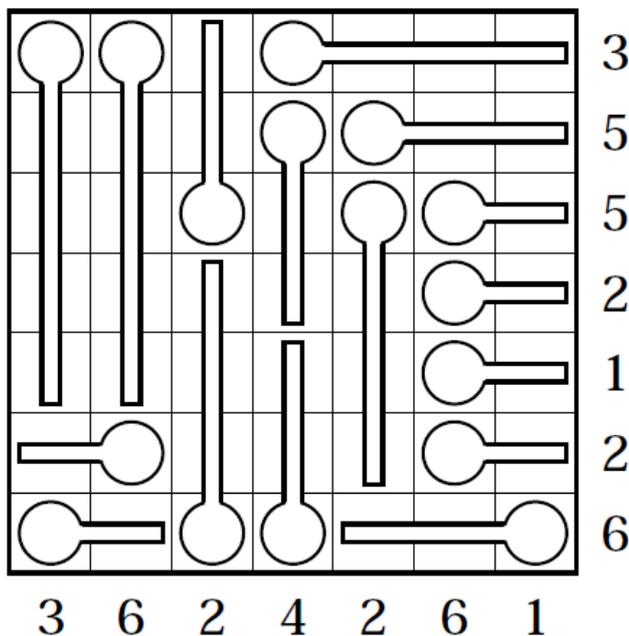


	1	0	4	2	0	2	3	4	2	2
2										
4										
2										
0										
4										
1										
4										
0										
2										
1										

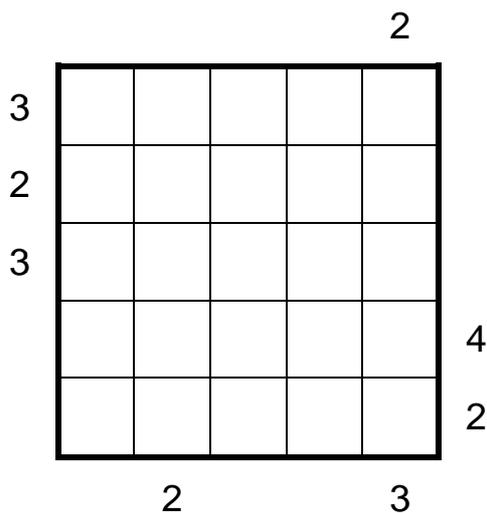
12. FUTOSHIKI (8 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 4 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>
		v		v
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>
^				^
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>

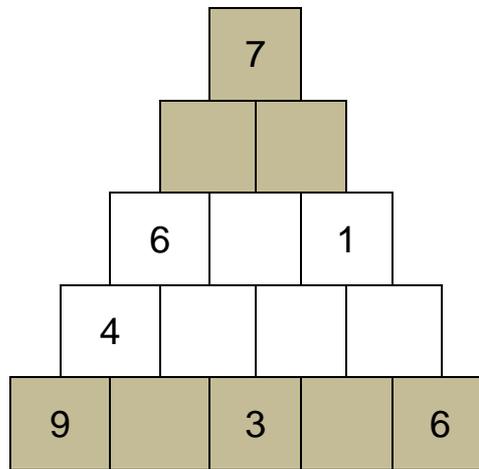
13. TERMOMETRI (16 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.



14. GRATTACIELI (23 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.



15. PIRAMIDE (22 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 (5 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.

