

# 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): \_\_\_\_\_

## Soluzioni

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
				<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.

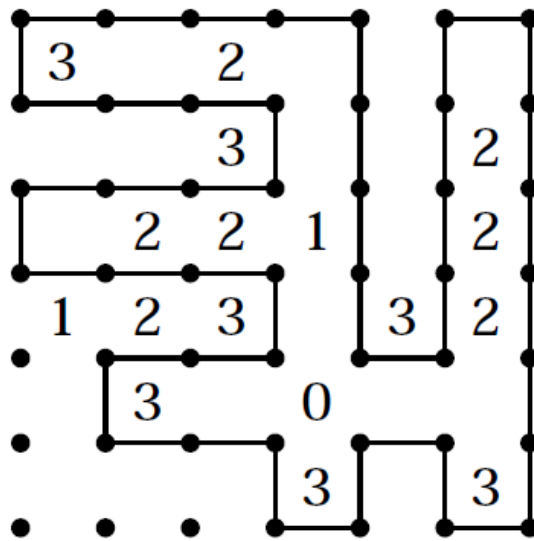
			A			
C	C		A		B	
		A	B	C		
B	B	C		A		A
	A			B	C	
B		B	C		A	
	A			B		

**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.

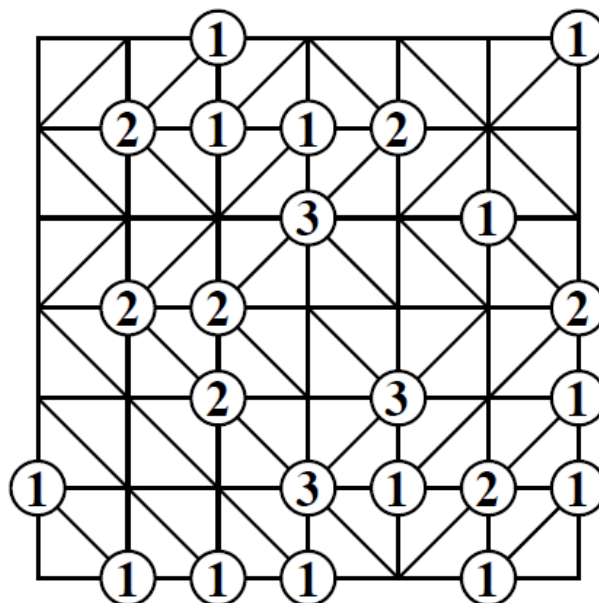
2

	▲	🌳			🌳	▲		🌳
		🌳		▲				▲
		▲		🌳				
2			🌳	▲	🌳	▲		🌳
	🌳							▲
	▲	🌳	▲			▲		
						🌳		
	🌳	▲			▲	🌳	🌳	▲

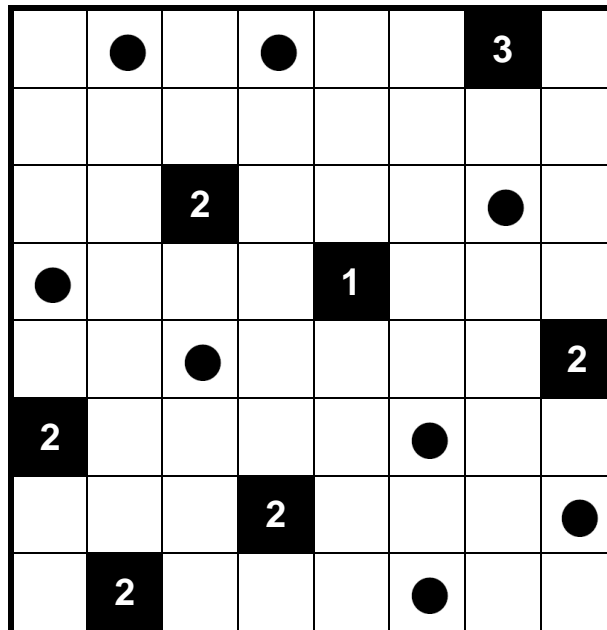
**3. CIRCUITO CHIUSO (17 punti):** Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero (da 0 a 3) indica da quanti trattini è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



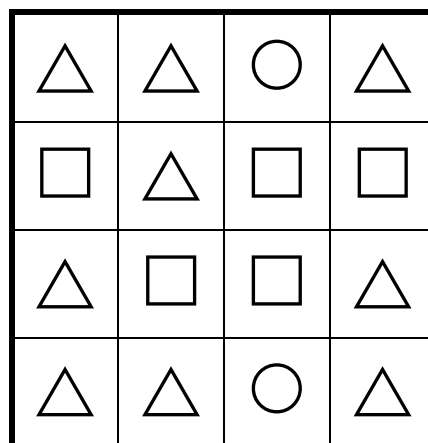
**4. SLALOM (15 punti):** Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



**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.



**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.



**7. RETTANGOLI (3 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.

					6		
		15			5		4
	3			8		5	
8		4		4			2

**8. ALBERI (4 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 (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.

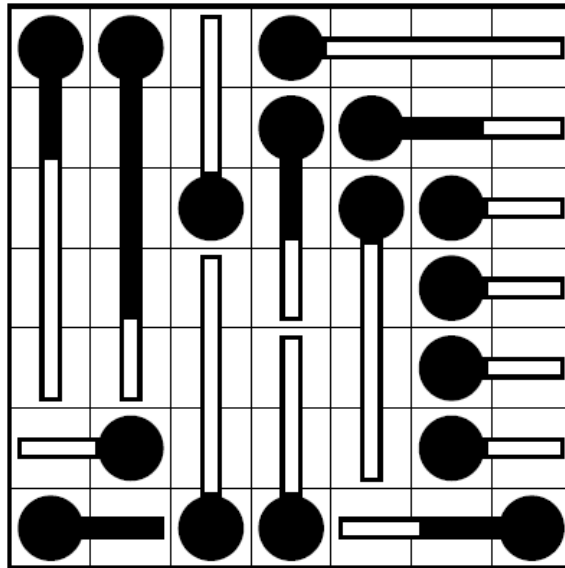
2		3		1
		1	3	2
1	3	2		
3	2		1	
	1		2	3

**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.

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



**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.

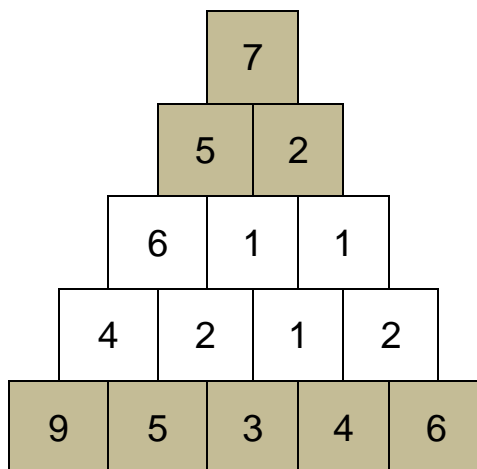


**14. GRATTACIELI (23 punti):** Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 5 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, tenendo presente che i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.

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



**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.

