

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 medie

Nome squadra: _____

Giocatore 1 (capitano): _____

Giocatore 2: _____

Giocatore 3: _____

Giocatore 4: _____

Scuola: _____

Città (Provincia): _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Campo minato	9 + 8
2	Labirinto magico	15 + 7
3	Camping	4 + 12
4	Camping	3 + 6
5	Facile come l'ABC	12 + 19
6	Campo minato	13 + 21
7	Facile come l'ABC (ingresso filo di Arianna)	11 + 10
8	Labirinto magico	18 + 5
9	Camping (uscita filo di Arianna)	13 + 14
Totale		200

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Unchain your brain!

Gioco N°1

CAMPO MINATO (punti 9 + 8): Localizzate **10 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.

10 mine

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

Gioco N°2

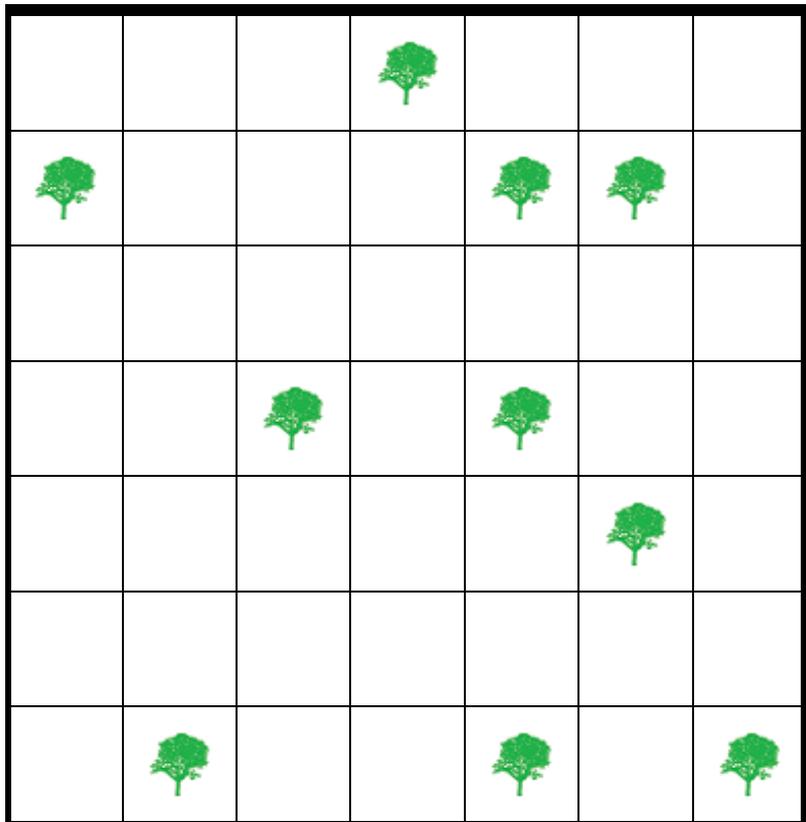
LABIRINTO MAGICO (punti 15 + 7): Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta (alcune caselle rimarranno quindi vuote) e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

	3			2		
1						
		1				
		3				1

Gioco N°3

CAMPING (punti 4 + 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.

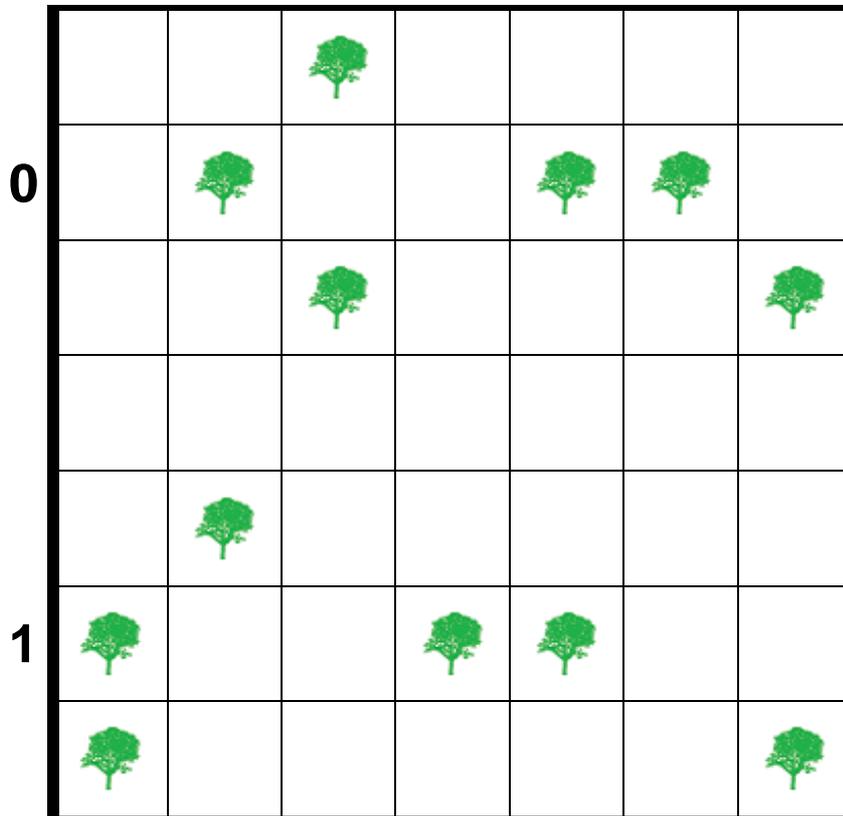
2



1

Gioco N°4

CAMPING (punti 3 + 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.



Gioco N°5

FACILE COME L'ABC (punti 12 + 19): 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		
C						
						A
						A
B						
	B		B		A	

Gioco N°6

CAMPO MINATO (punti 13 + 21): Localizzate **11 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.

11 mine

	2				1	
	2			1		2
2						
		1				1
	1				2	
1				2		
	2					0

Gioco N°7

FACILE COME L'ABC (punti 11 + 10): 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	B			
						C
C						
						C
C						
		A		C		



Ingresso

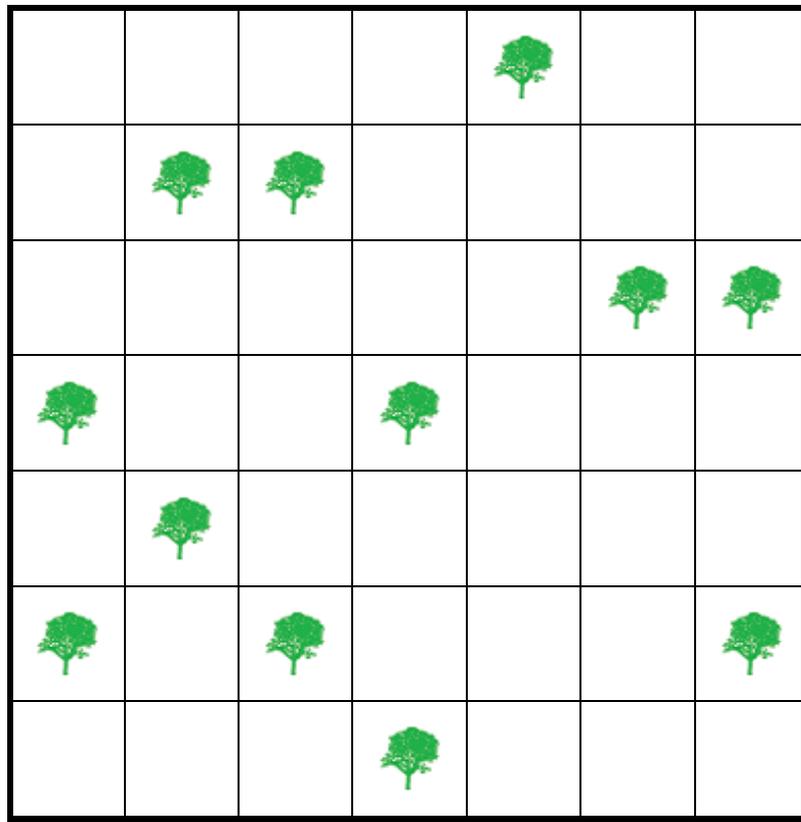
Gioco N°8

LABIRINTO MAGICO (punti 18 + 5): 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				1	
		3				
					3	
						3
1						

Gioco N°9

CAMPING (punti 13 + 14): 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.



⇒ Uscita