

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): _____

Soluzioni

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.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 1 | | 3 | | | |
| | 3 | | | 2 | 1 | |
| 1 | | | | 3 | | 2 |
| | | 2 | | 1 | | 3 |
| | 2 | 1 | | | 3 | |
| 3 | | | 1 | | 2 | |
| | | 3 | 2 | | | 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.

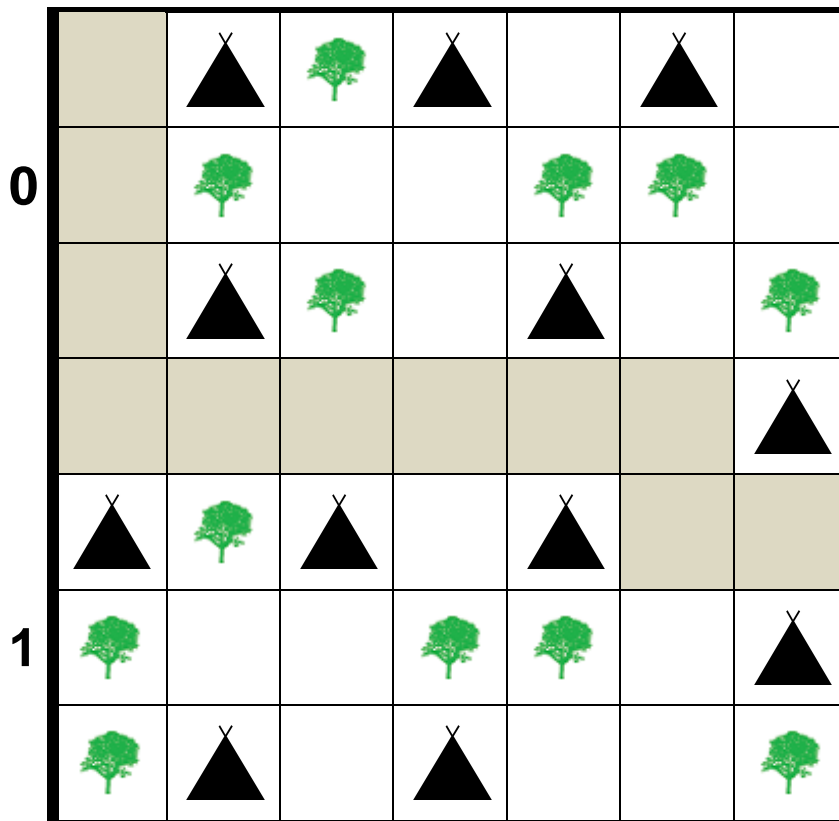
2

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|
|  | |  |  |  | | |
|  | | | |  |  |  |
| | | | | | | |
| |  |  |  |  |  | |
| | | | | |  | |
| |  | | | | |  |
| |  | |  |  | |  |

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 | C | A | | | B | |
| | A | | | B | C | |
| | B | C | A | | | A |
| | | B | C | A | | A |
| B | | | B | C | A | |
| | 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 | | | |
| | | | B | A | C | C |
| C | | C | | B | A | |
| | B | | A | C | | |
| | A | B | C | | | C |
| C | C | A | | | B | |
| | | A | | C | | |



Ingresso

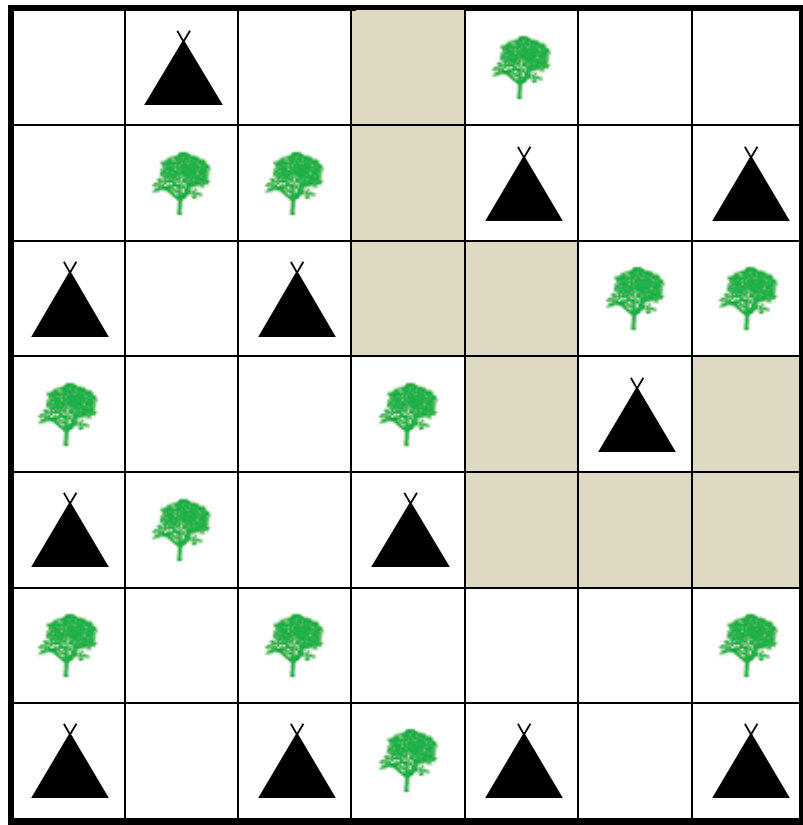
Gioco N°8

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.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | 3 | 2 | | |
| | 2 | | | 3 | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | 1 |
| | | 3 | 1 | | 2 | |
| 2 | | 1 | | | 3 | |
| | | 2 | | 1 | | 3 |
| 1 | 3 | | | | | 2 |

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