

## 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 superiori (triennio)

Nome e cognome: \_\_\_\_\_

Scuola: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

Città (Provincia): \_\_\_\_\_

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	punti	N°	Gioco	punti
1	Facile come l'ABC	18	9	Labirinto magico	8
2	Camping	12	10	Sudoku	14
3	Circuito chiuso	11	11	Battaglia navale	6
4	Slalom	7	12	Futoshiki	15
5	Fari	10	13	Termometri	5
6	Trilogia	21	14	Grattacieli	26
7	Rettangoli	4	15	Piramide	16
8	Alberi	24	16	Serpente	3
				<b>Totale</b>	<b>200</b>























**Unchain your brain!**

**1. FACILE COME L'ABC (18 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.

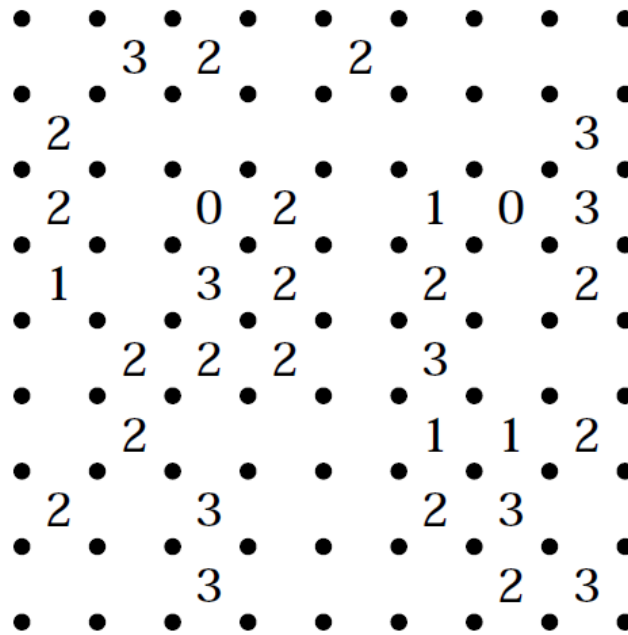
		B		B	B	A		
								A
B								
								B
								B
								B
C								
		C	C			B	C	

**2. CAMPING (12 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.

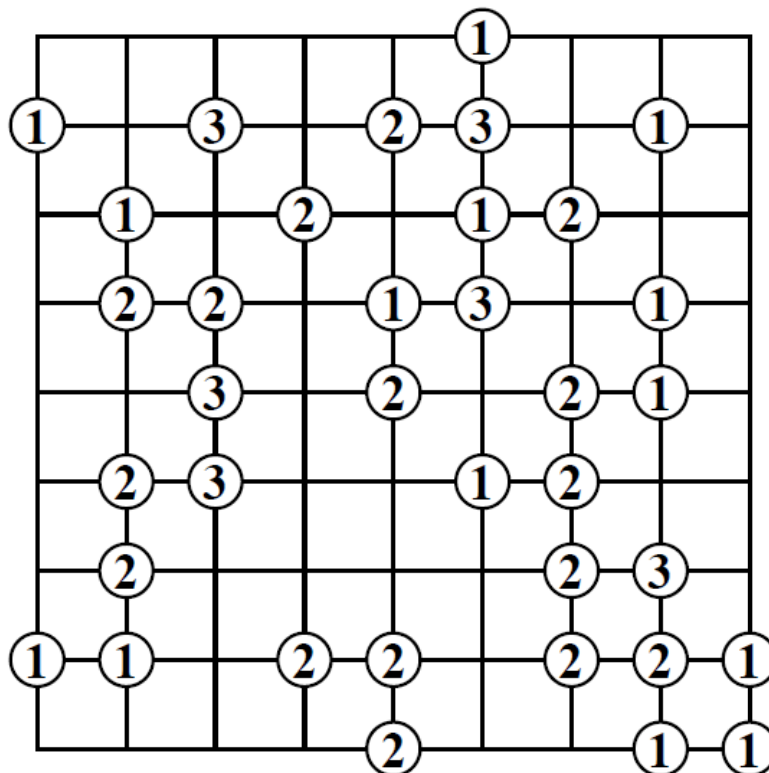
**3**

										
<b>2</b>										
										
										
										
										
										
										
										
<b>3</b>										

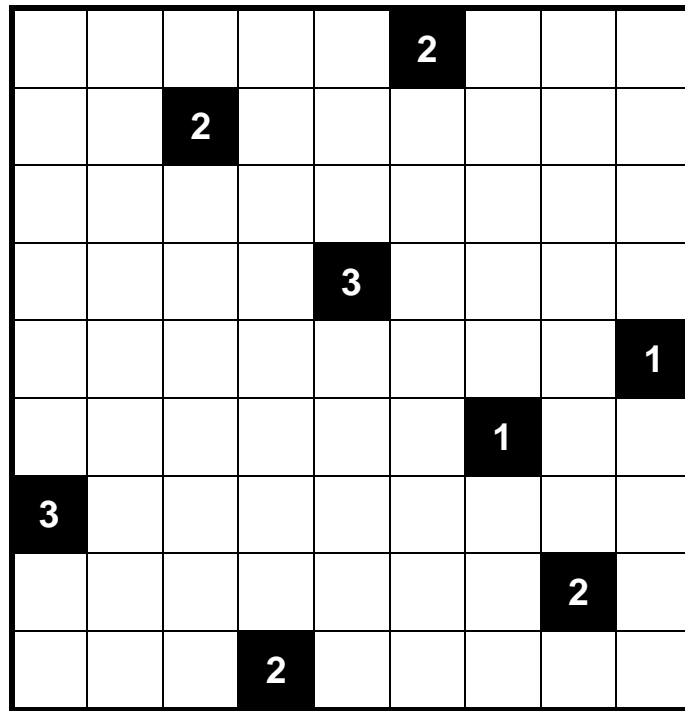
**3. CIRCUITO CHIUSO (11 punti):** Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero (da 0 a 3) indica da quanti trattini è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



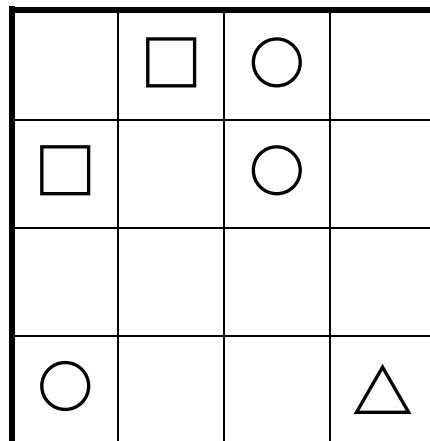
**4. SLALOM (7 punti):** Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



**5. FARI (10 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 (21 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 (8 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.

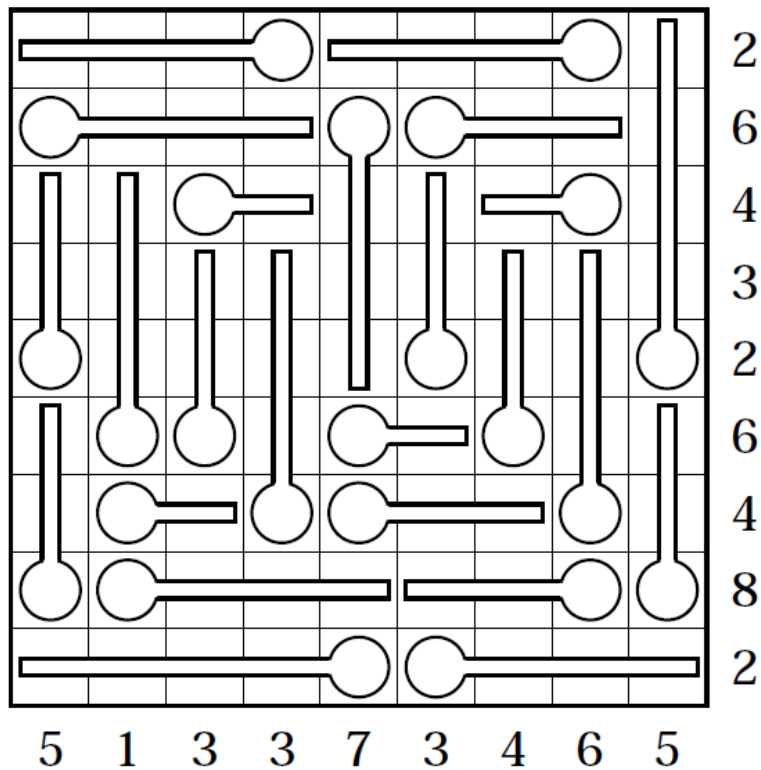
				1		
				3		
			2			
1						
						2
	1					

**10. SUDOKU (14 punti):** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9 in modo tale che in ogni riga, colonna e settore 3x3 ogni numero appaia esattamente una volta.

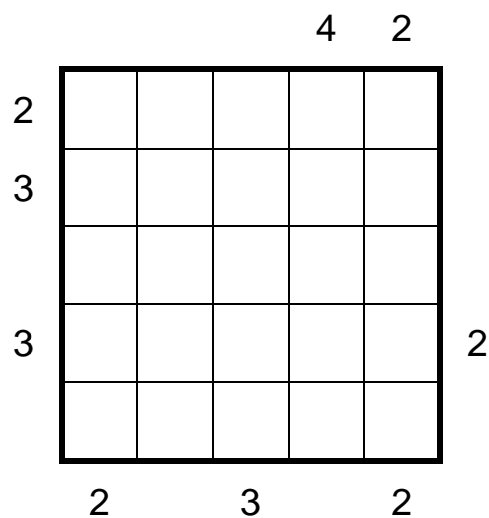
5				1				7
	7							6
		2	3		4	1		
		9	7		5	3		
1								5
		6	1		3	8		
		4	5		9	7		
	1						9	
8				6				3



**13. TERMOMETRI (5 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.

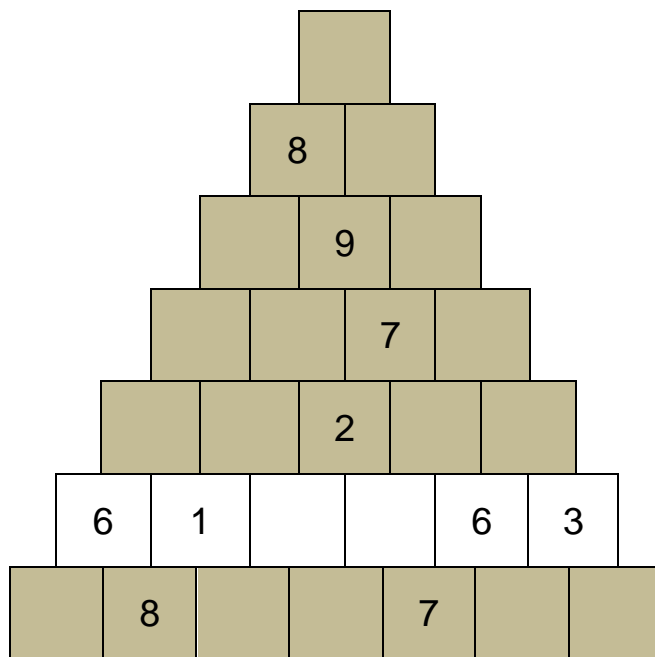


**14. GRATTACIELI (26 punti):** Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 5 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, tenendo presente che i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.





**15. PIRAMIDE (16 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 (3 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.

