

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): _____

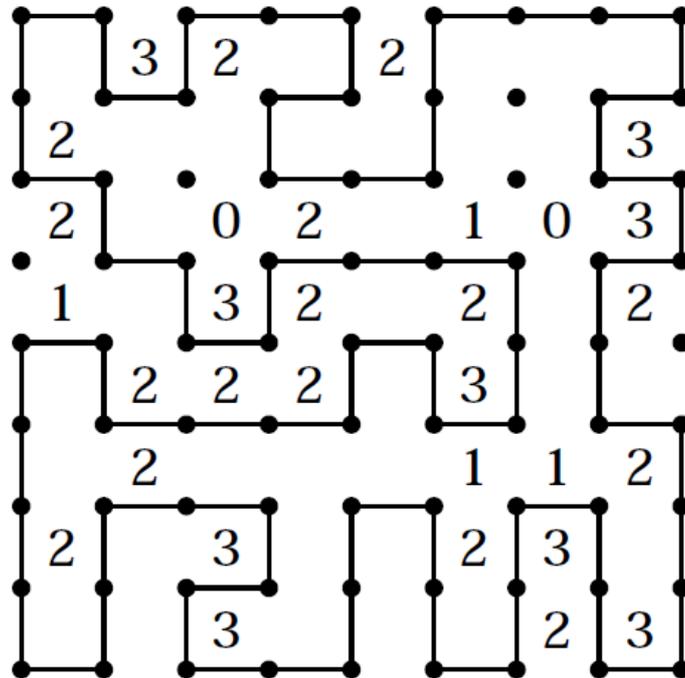
Soluzioni

Tabella dei punteggi

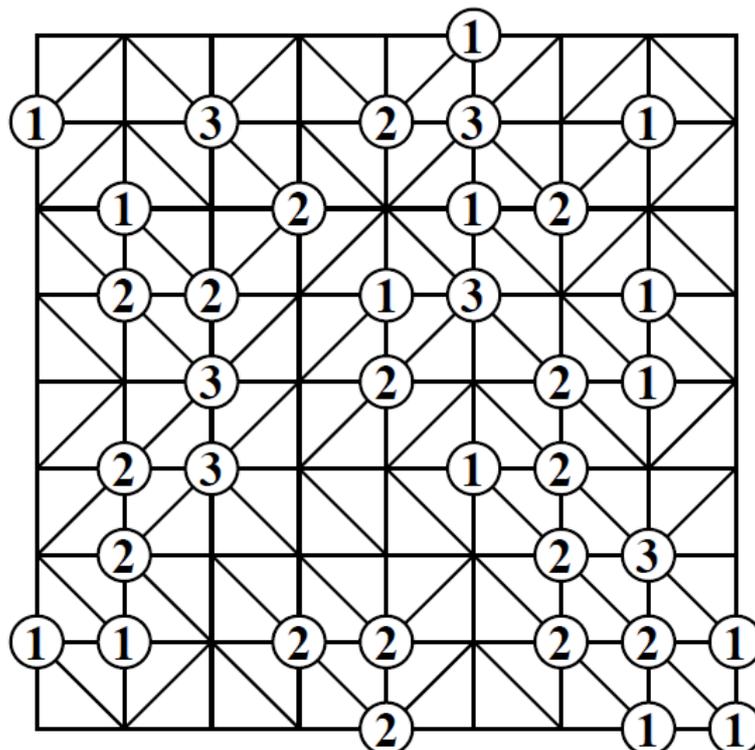
N°	Gioco	punti	N°	Gioco	punti
1	Facile come l'ABC	18	9	Labirinto magico	8
2	Camping	12	10	Sudoku	14
3	Circuito chiuso	11	11	Battaglia navale	6
4	Slalom	7	12	Futoshiki	15
5	Fari	10	13	Termometri	5
6	Trilogia	21	14	Grattacieli	26
7	Rettangoli	4	15	Piramide	16
8	Alberi	24	16	Serpente	3
				Totale	200

Unchain your brain!

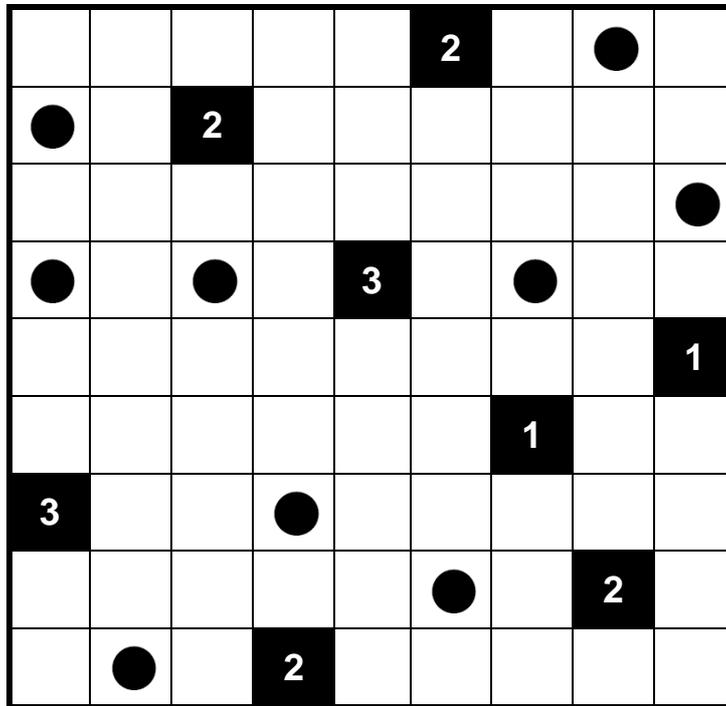
3. CIRCUITO CHIUSO (11 punti): Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero (da 0 a 3) indica da quanti trattini è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



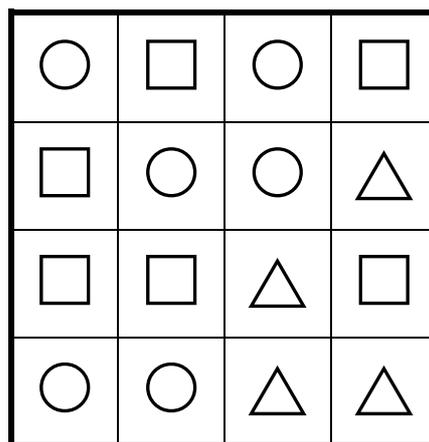
4. SLALOM (7 punti): Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



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.



7. RETTANGOLI (4 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.

	2								
2								14	
				4			2		
		4							4
7			2						
	5					14			
							4		
								5	
			10	6			3		
	4				2			2	4

8. ALBERI (24 punti): Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

○				○				
						○		○
	○		○					
					○		○	
	○		○					
					○		○	
○		○						
				○				○
		○				○		

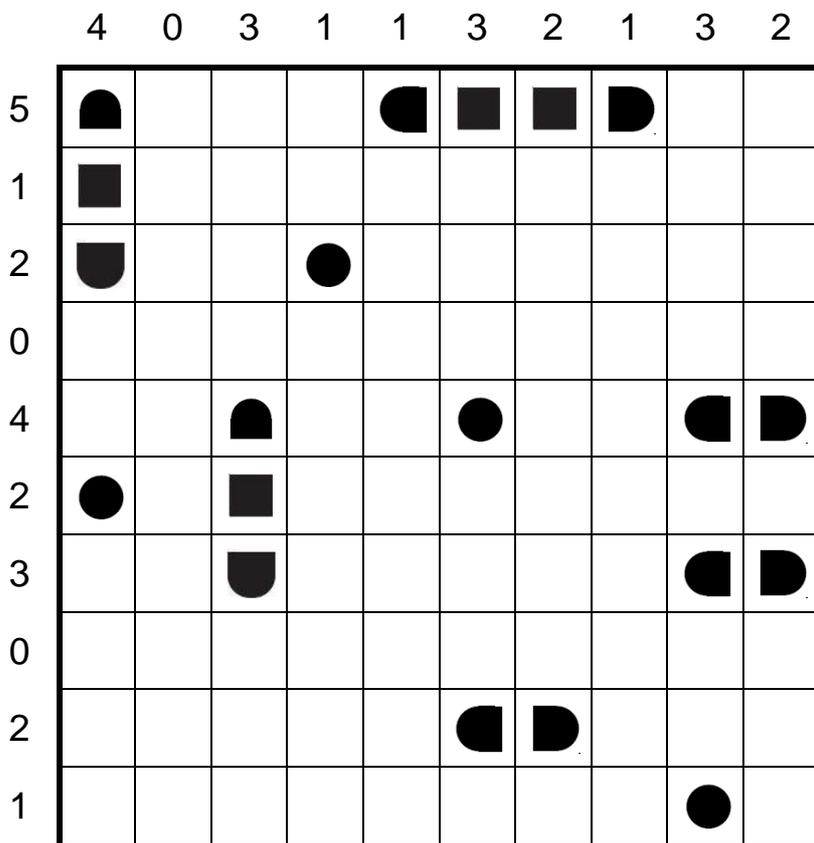
9. LABIRINTO MAGICO (8 punti): Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta (alcune caselle rimarranno quindi vuote) e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

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

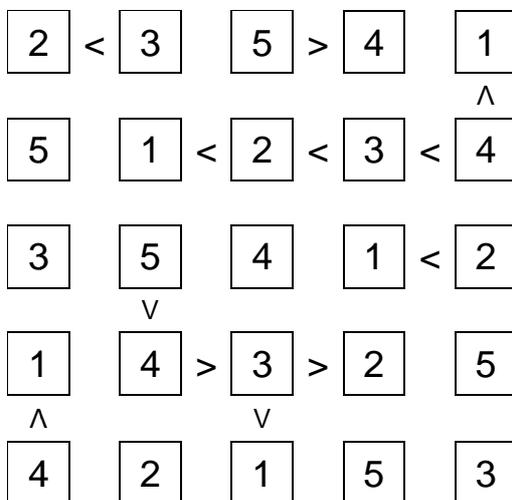
10. SUDOKU (14 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9 in modo tale che in ogni riga, colonna e settore 3x3 ogni numero appaia esattamente una volta.

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

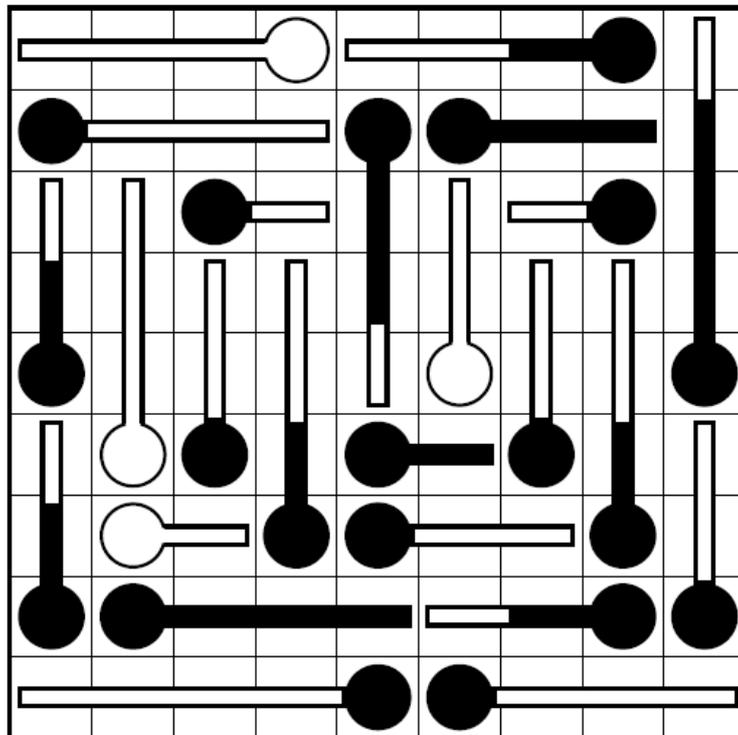
11. BATTAGLIA NAVALE (6 punti): Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.



12. FUTOSHIKI (15 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 5 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).



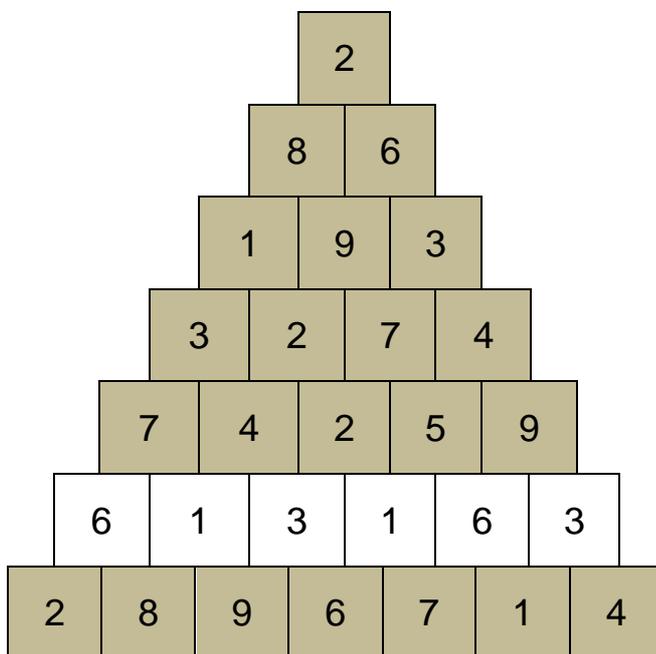
13. TERMOMETRI (5 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal 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.

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

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.

