

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 superiori (triennio)

Nome squadra: _____

Giocatore 1 (capitano): _____

Giocatore 2: _____

Giocatore 3: _____

Giocatore 4: _____

Scuola: _____

Città (Provincia): _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Campo minato	5 + 7
2	Labirinto magico	15 + 6
3	Camping	7 + 5
4	Camping	9 + 4
5	Facile come l'ABC	21 + 10
6	Campo minato (uscita filo di Arianna)	10 + 8
7	Facile come l'ABC	18 + 12
8	Labirinto magico	16 + 8
9	Camping (ingresso filo di Arianna)	17 + 22
Totale		200

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Unchain your brain!

Gioco N°1

CAMPO MINATO (punti 5 + 7): Localizzate **20 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.

20 mine

	1							
			2		0	2	2	
1			1	1				2
	1		2			4		2
	1							
		0	1					
0	1			0		1		
			1				5	
		2				2		

Gioco N°2

LABIRINTO MAGICO (punti 15 + 6): Inserite i numeri da 1 a 4 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 1-2-3-4-1-2-...-4.

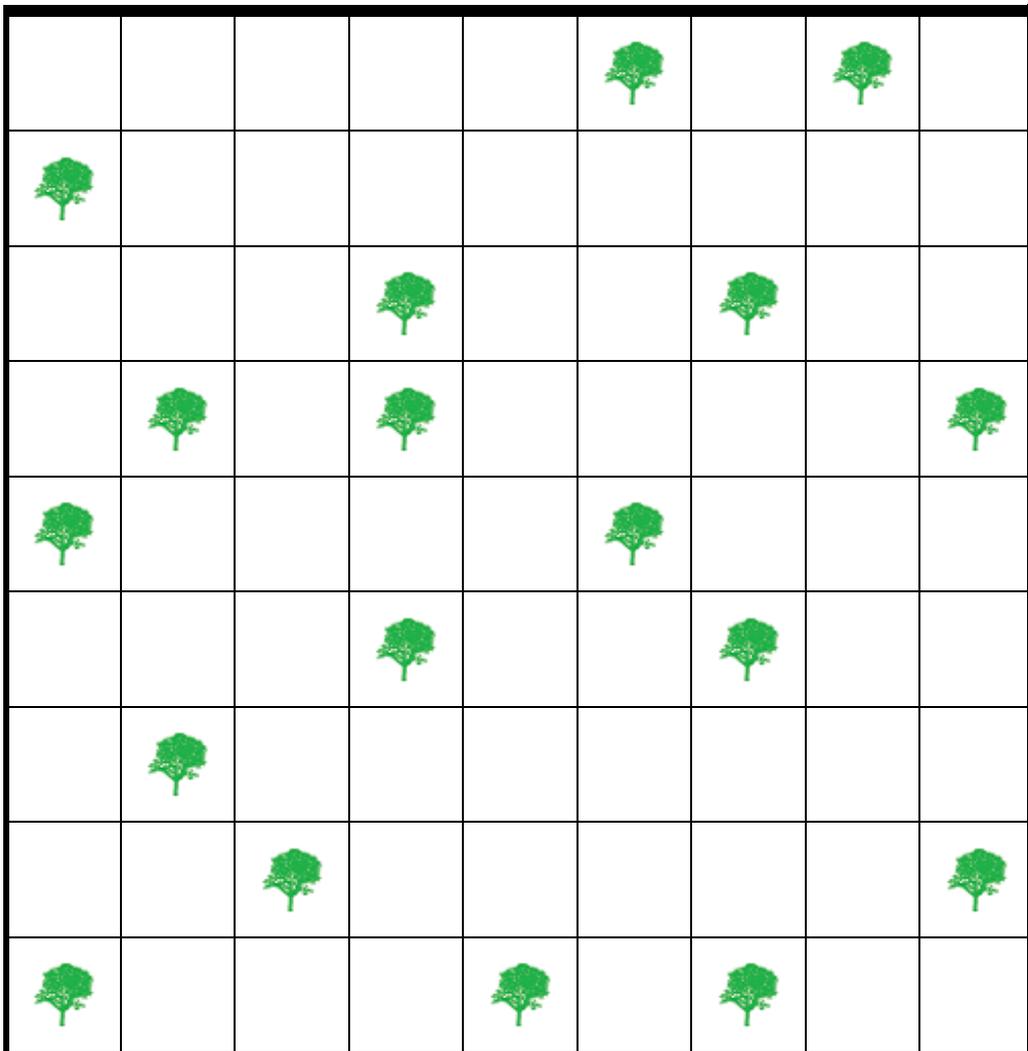
				2				
		4			3			
	1		3		2			
								4
					1			

Gioco N°3

CAMPING (punti 7 + 5): 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

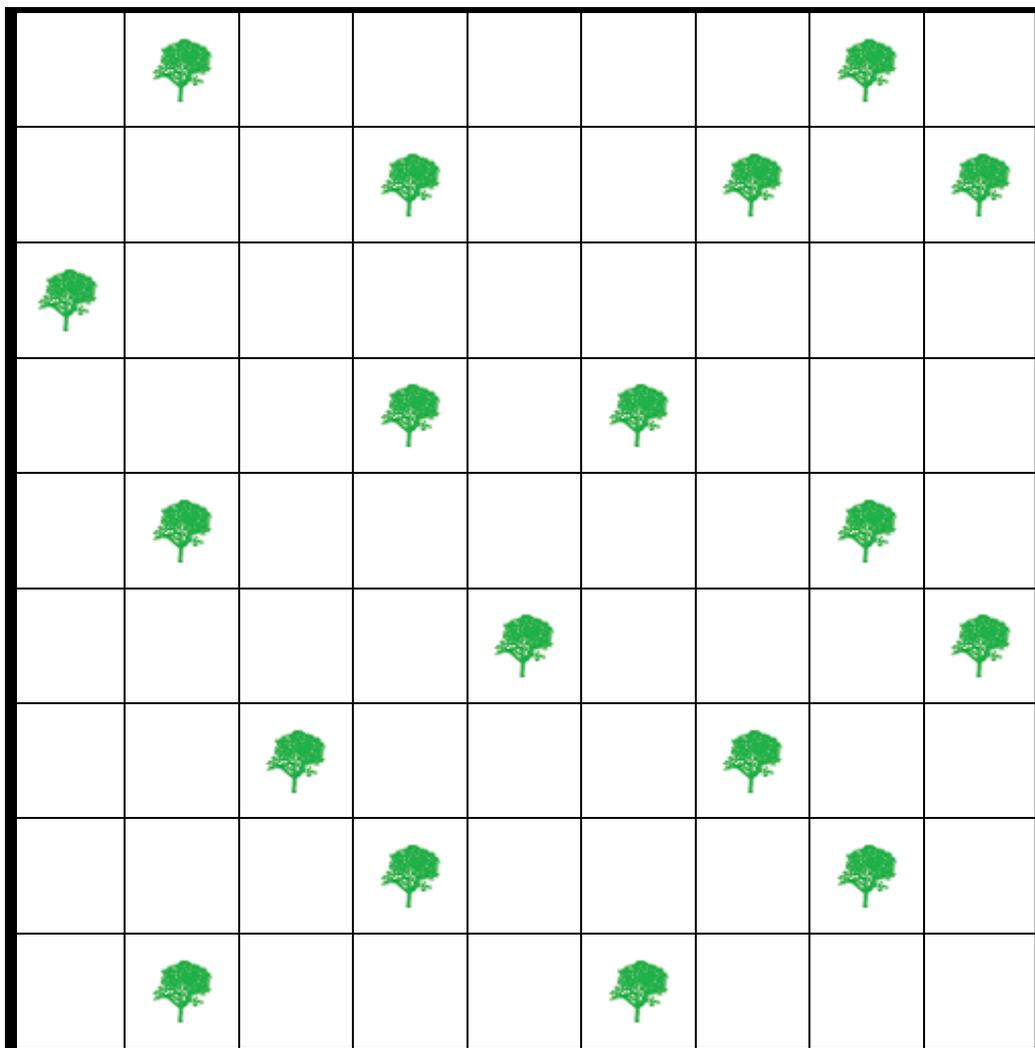
1



Gioco N°4

CAMPING (punti 9 + 4): 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



Gioco N°5

FACILE COME L'ABC (punti 21 + 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.

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

Gioco N°6

CAMPO MINATO (punti 10 + 8): Localizzate **22 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.

22 mine

		3						1
2				4		1		
	1	2			3			
1		2	4		4			
						2	4	
1				1	2		4	
		0					3	
	1		1		2		3	
0			1				1	

⇒ Uscita

Gioco N°7

FACILE COME L'ABC (punti 18 + 12): 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	B		A	C	A	
B								A
B								A
A								
				B				A
B								
A								B
A								C
		C			B	A	C	

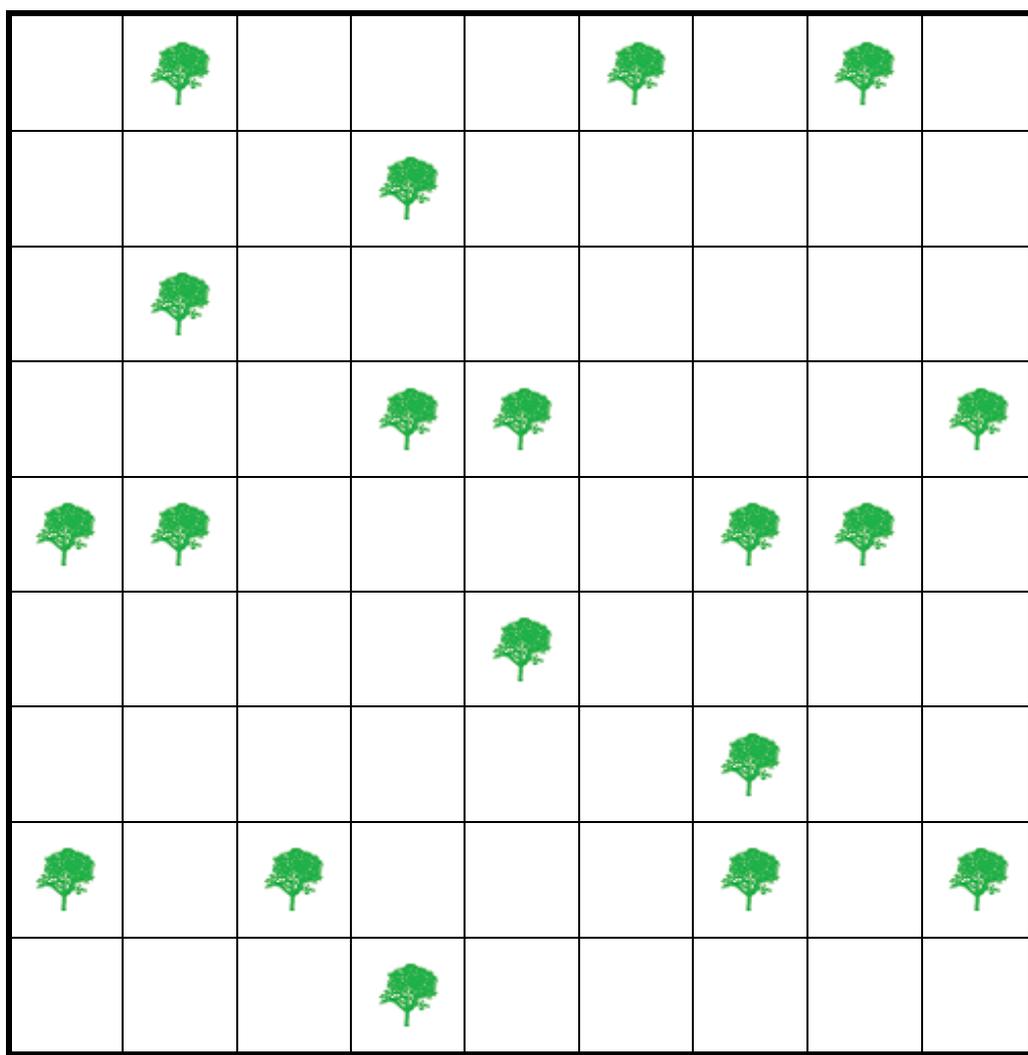
Gioco N°8

LABIRINTO MAGICO (punti 16 + 8): Inserite i numeri da 1 a 4 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 1-2-3-4-1-2-...-4.

		3					1	
			2					
							4	
		1						
3								
								2
			3					
			4					

Gioco N°9

CAMPING (punti 17 + 22): 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

← Ingresso