

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): _____

Soluzioni

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.

3	2	1			4			
4				2		3		1
1		4			3		2	
2	3					4	1	
			1	3			4	2
	1		3	4	2			
		2	4			1		3
				1		2	3	4
	4	3	2		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					C	B	A	
A	A	B					C	
C			C		A		B	
			A	C	B			B
	C		B	A				A
		A		B		C		
B	B	C				A		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			B			C	A	A
B	B		C	A				A
A		A		C		B		
	C			B	A			A
B		B			C	A		
A	A	C					B	B
A			A		B		C	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.

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

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
				