

11° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2023-24

Finale nazionale – Modena, 18 maggio 2024

Competizione a squadre

Stanza 1

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

Città: _____ Provincia: _____

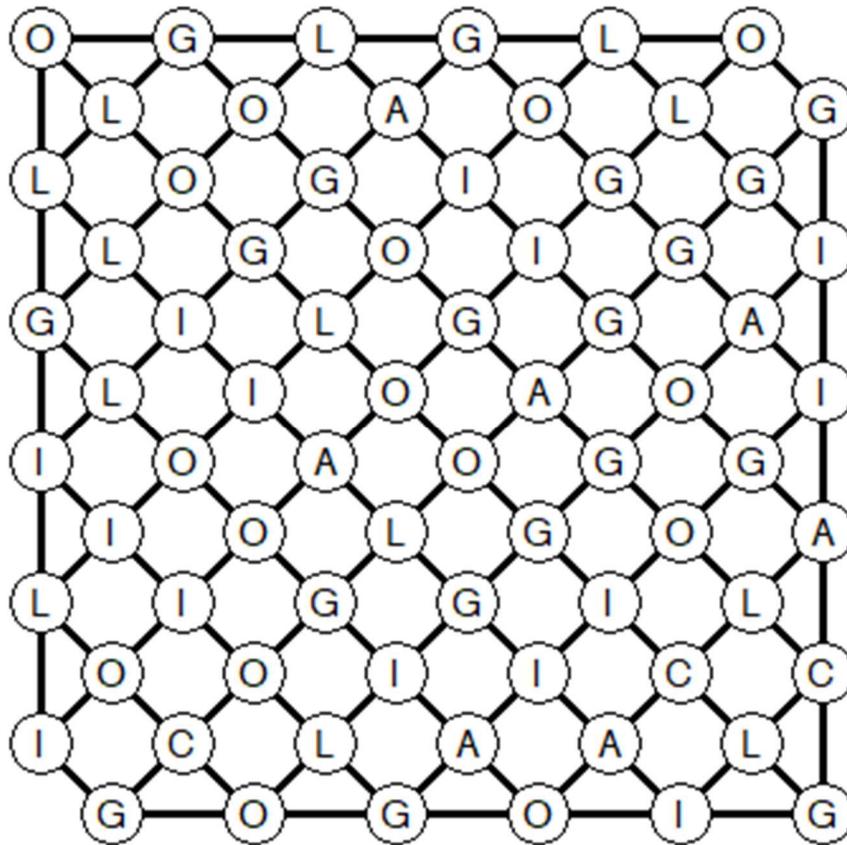
Il bosco incantato

All'ingresso del castello c'è un bosco, costituito da un grande labirinto, all'uscita del quale il guardiano vi chiederà il codice di uscita. Saprete fornirglielo correttamente e proseguire la vostra visita al castello incantato?

Logica	6
Arukone	8
Facile come l'ABC	7
Fillomino	12
Puro e semplice	9
Codice di uscita	18
Totale	60

Logica

All'interno della griglia è nascosta la parola "LOGICA", che compare una volta sola, seguendo le connessioni fra le lettere. Contrassegnatela annerendo le lettere che la compongono e marcando le linee di connessione.



p = numero di angoli formati dalla parola

Arukone

Unite le due caselle con lo stesso numero con una linea fatta da tratti orizzontali e verticali. Ogni casella può essere visitata al massimo da una linea. Le linee non possono incrociarsi. Non è necessario che tutte le caselle vengano visitate.

			3					5
	9			4				
		4	8				2	
						5		3
			7					2
			6			7		
10							1	
	8	10		1			9	
						6		

ESCLUDENDO partenza e arrivo, contate il numero di caselle attraversate dal percorso fra due numeri uguali e, se maggiore di 10, sommatene le cifre (altrimenti lasciatelo com'è). Ad esempio, se fra i due 8 il percorso fosse lungo 24 caselle, la soluzione sarebbe $2+4=6$; se invece fosse lungo 9 caselle, la soluzione sarebbe 9.

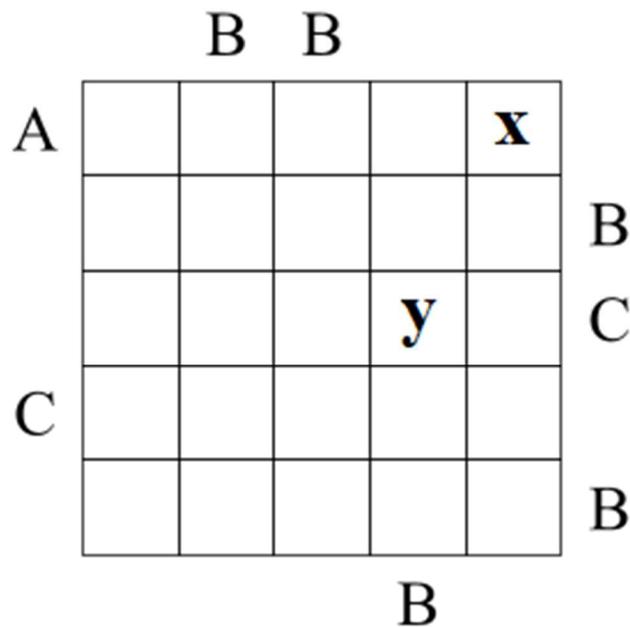
c = fra i due 3

d = fra i due 6

e = fra i due 9

Facile come l'ABC

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.



x: vuota = 1 A = 2 B = 3 C = 4

y: vuota = 1 A = 2 B = 3 C = 4

Fillomino

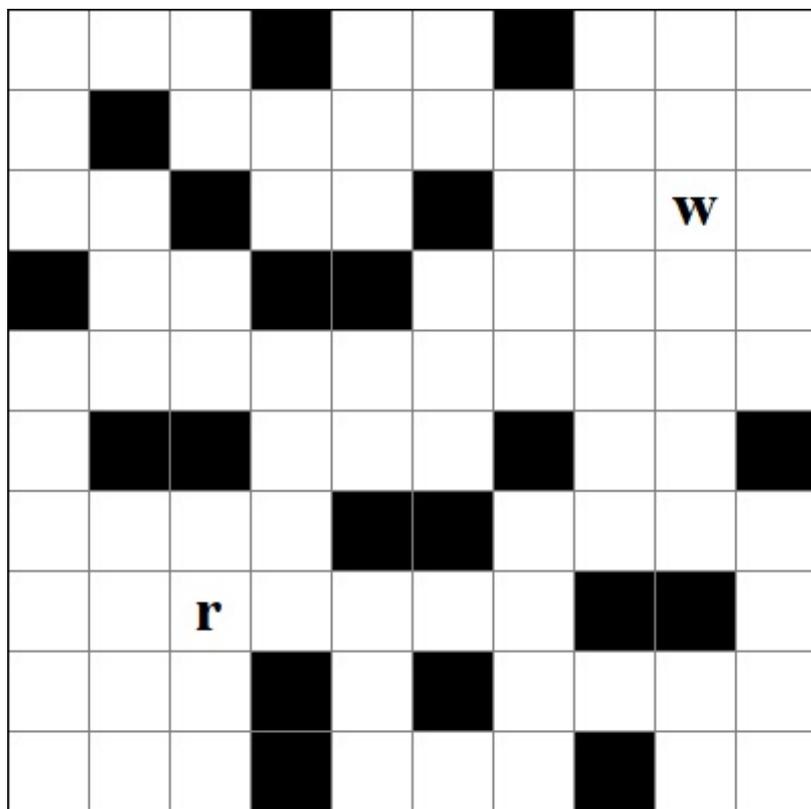
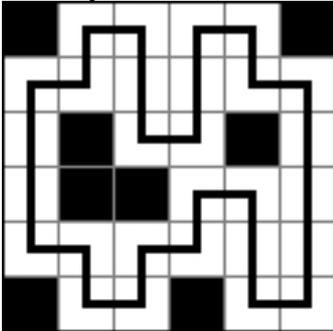
Dividete lo schema in aree di varia forma e grandezza (in termini di quantità di caselle), seguendo le linee delle caselle. Ogni numero deve far parte di un'area di grandezza pari a quello stesso numero. Due aree di uguale grandezza non possono toccarsi fra loro per lato, ma è permesso in diagonale. Ogni area può contenere nessuno, uno o più numeri uguali.

a	4			5		5	b
2				2	5		
	9	4		3	4	2	2
		9	9		4	4	
9		9				4	3
	3			5	2		3
2	3	4				5	
			1	3	5	2	

Puro e semplice

Tracciate una linea chiusa che passi per tutte e sole le caselle bianche attraverso tratti orizzontali o verticali.

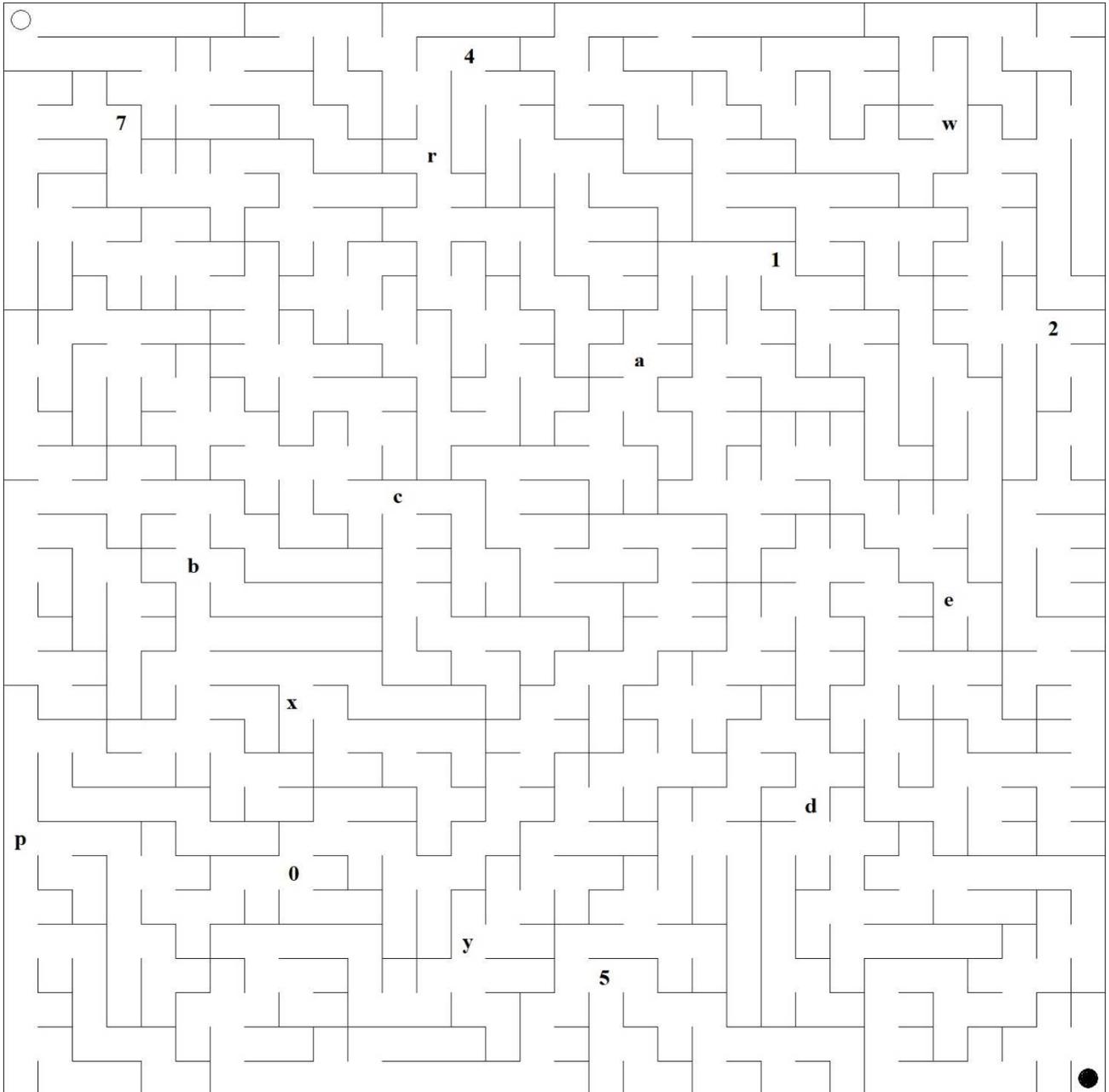
Esempio risolto



	1	2	3	4	5	6
w						
r						

Codice di uscita

Partite dal pallino bianco in alto a sinistra e arrivate al pallino nero in basso a destra. I numeri che incontrate, nell'ordine, formano il codice di uscita.



CODICE DI USCITA: _____

ATTENZIONE!! Per prendere i punti di questo gioco dovete tracciare correttamente il percorso del labirinto e scrivere il codice di uscita.