

11° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2023-24

Finale nazionale – Modena, 18 maggio 2024

Competizione a squadre

Stanza 2

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

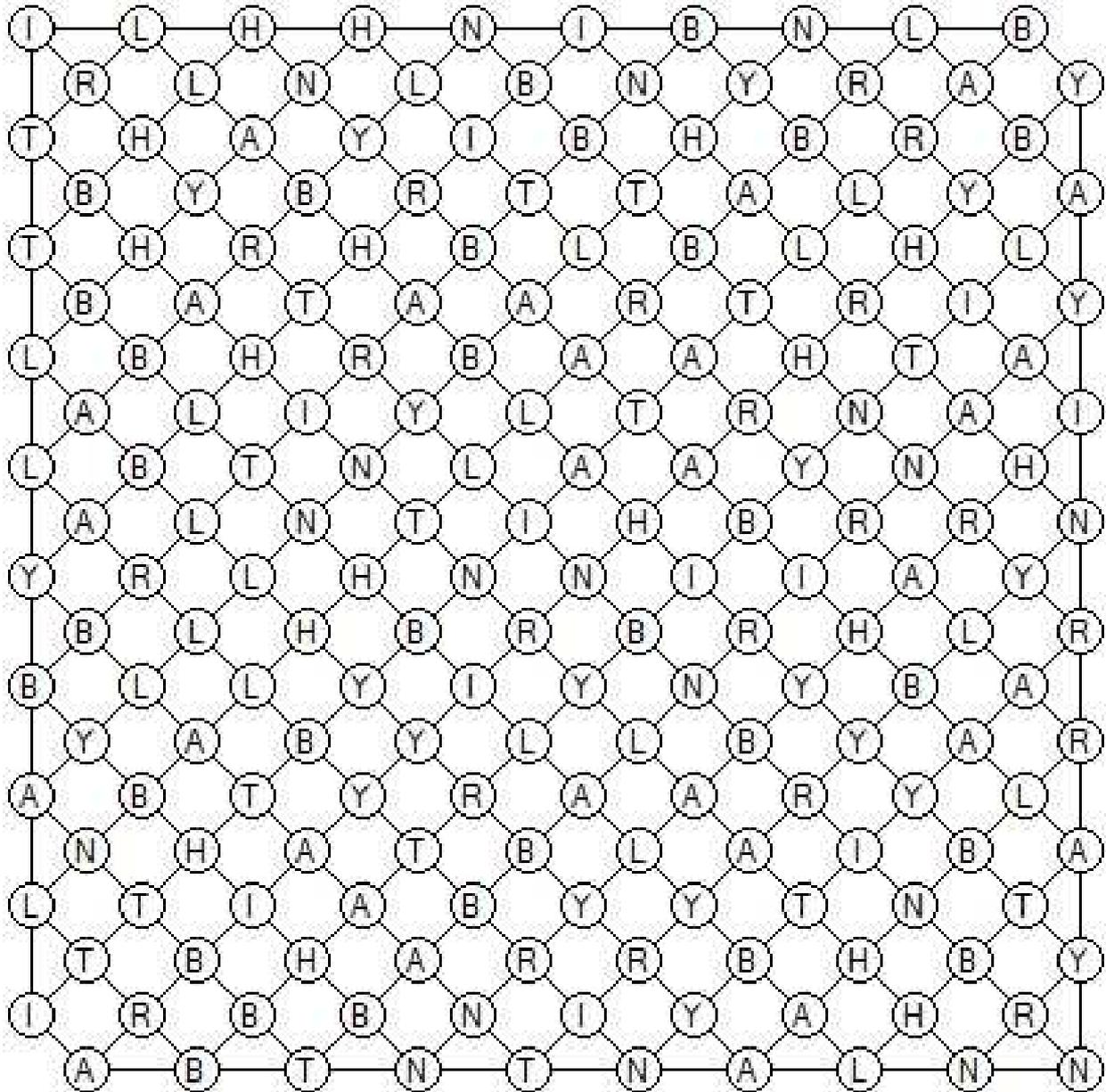
Città: _____ Provincia: _____

Sbloccate il cellulare

Labyrinth	6
Cip & Ciop	16 + 9
Impacchettamento	8
Linee	11
Jumpers	10
Sblocco del cellulare	40
Totale	100

Labyrinth

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

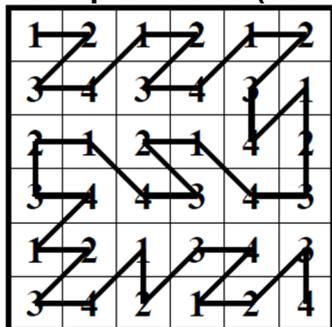


Primo passo: 6° tratto

Cip & Ciop

Partite dalla lettera **C** in alto a sinistra e terminate nella lettera **P** in basso a destra (entrambe in grigio), tracciando linee orizzontali, verticali o diagonali. Ogni casella va visitata esattamente una volta e il percorso non può incrociarsi. Seguendo il percorso si devono leggere rispettivamente le parole **CIP** nello schema di sinistra e **CIOP** in quello di destra.

Esempio risolto (con parola chiave 1234)



C	I	P	C	C	I
C	P	I	C	P	P
P	I	I	P	I	C
I	C	C	P	P	I
C	P	I	C	I	C
P	I	C	P	C	P
I	C	P	I	P	I
P	C	I	C	I	P

Secondo passo: 26° tratto

C	I	O	P	C	I
O	P	I	C	P	O
I	C	O	P	C	I
O	P	I	C	P	O
O	I	C	P	I	C
P	C	I	O	O	P
I	P	P	C	C	I
O	C	I	O	O	P

Terzo passo: 21° tratto

Impacchettamento

Dividete lo schema in regioni inserendo linee diagonali in alcune delle caselle vuote. Ogni regione deve contenere i numeri **da 1 a 4**. Due diagonali non possono incrociarsi in una casella e tutte le diagonali devono terminare sul bordo dello schema.

Esempio risolto (da 1 a 5)

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

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

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

Quarto passo: la linea nella casella grigia

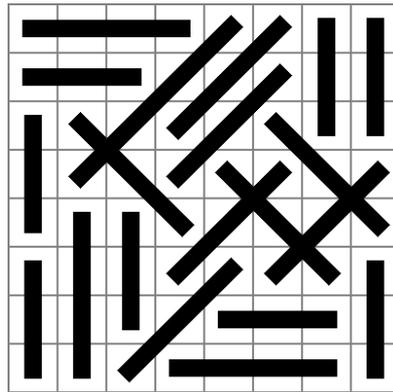
Linee

Si tratta di un gioco con regole molto simili a quelle di Jumpers.

Disegnate delle linee orizzontali (**H**), verticali (**V**) o diagonali (**D**) della lunghezza di 3 o 4 caselle. Ogni casella deve essere occupata esattamente da una linea. Una casella con una lettera deve contenere una linea con quell'orientamento. Una linea può passare per nessuna, una o più caselle con una lettera.

Esempio risolto

H		H		D		V	
H							
	D		D		D	V	V
	D				D		D
		V		D	D	D	D
V	V		D		D		
	V	V	D				
V	V			H	H		V



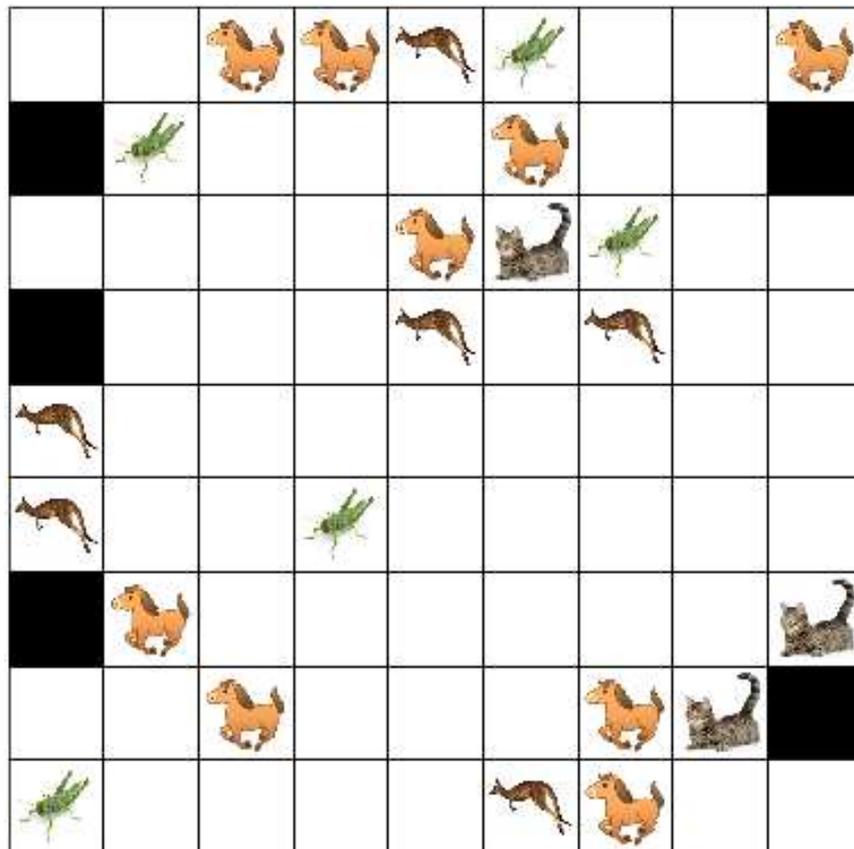
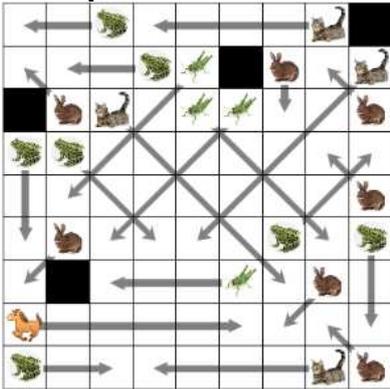
		H		H			H
H			H			V	
	D				H		
		D					V
V		D		D	D		
	V					H	
V					H		
V		H		H			H

Quinto passo: la linea che passa per la casella grigia

Jumpers

Fate compiere un salto a ognuno degli animali presenti nello schema (canguro, cavalletta, cavallo e gatto). Animali uguali saltano lo stesso numero di caselle in orizzontale, verticale o diagonale, e animali diversi saltano un numero diverso di caselle. Ogni casella vuota deve venire percorsa esattamente da un salto. Le caselle nere non possono far parte di un salto.

Esempio risolto



Sesto passo: il salto della cavalletta nella riga più in alto

Sblocco del cellulare

Tutte cifre diverse

1 2 3
4 5 6
7 8 9
0

Sbloccate il cellulare: _____