

# 11° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2023-24

Finale nazionale – Modena, 18 maggio 2024

Competizione a squadre

## Stanza 3

Nome squadra: \_\_\_\_\_

Categoria: \_\_\_\_\_

Scuola: \_\_\_\_\_

Città: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_

### *La frase misteriosa*

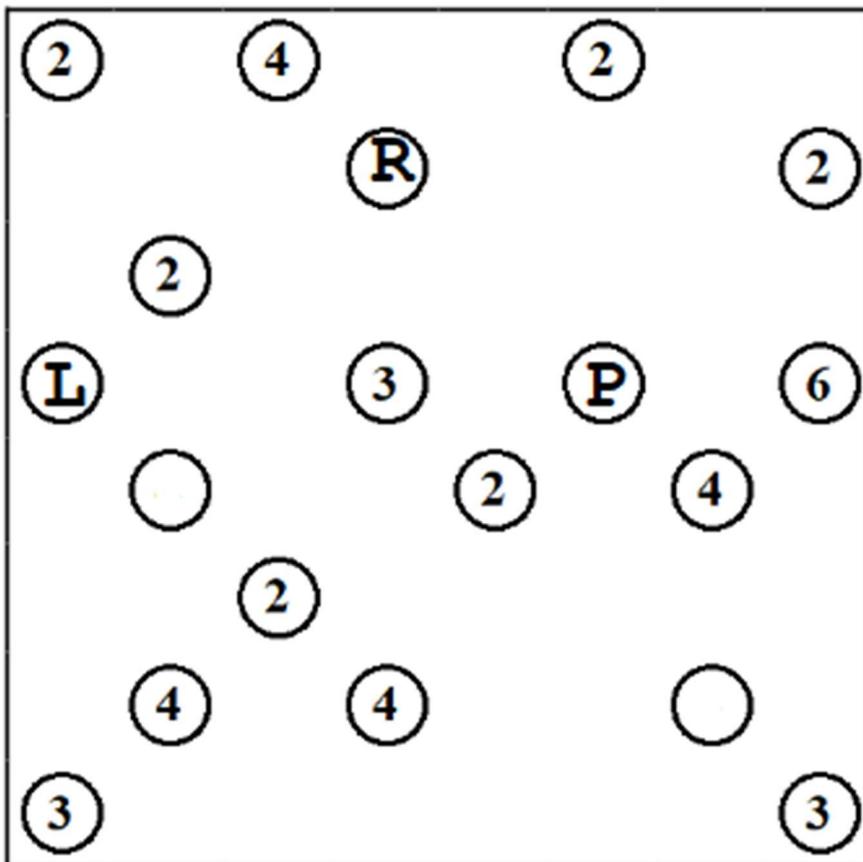
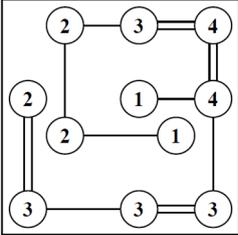
Arukone	25
Ponti	14
Vasi comunicanti	12
Fillomino	23
Hitori	16
Campo minato	15
Battaglia navale	20
Parola d'ordine!	75
Totale	200



# Ponti

I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso alcuni ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali o verticali. Due isole possono essere collegate con uno o due ponti paralleli. I numeri indicano quanti ponti in totale partono da quell'isola. I ponti non possono incrociarsi fra loro. A schema risolto l'intero arcipelago deve formare un blocco unico, deve essere cioè possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti disegnati.

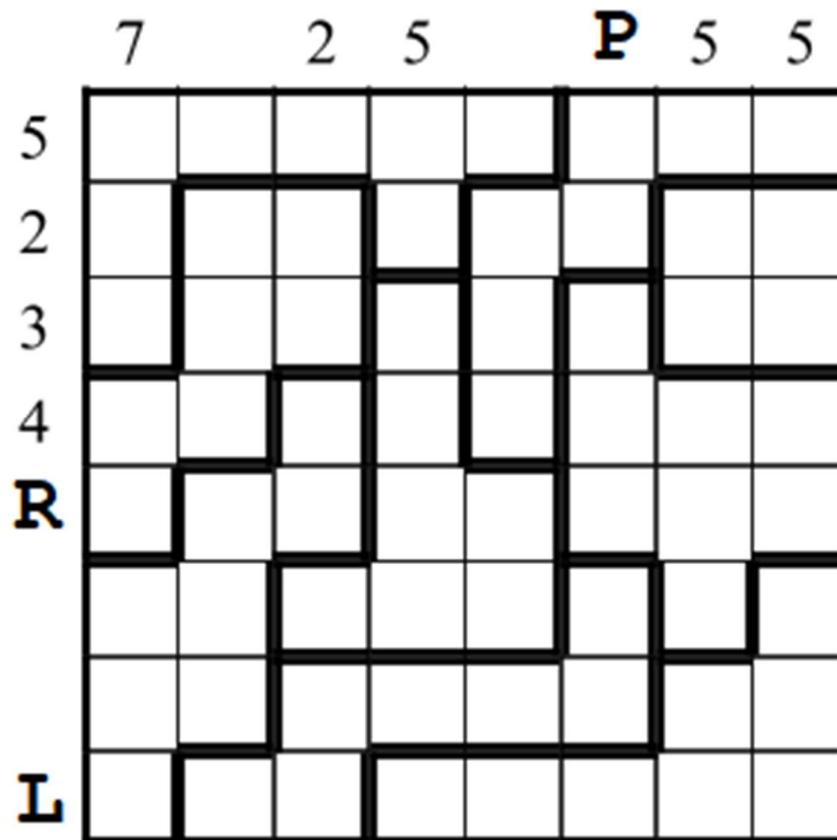
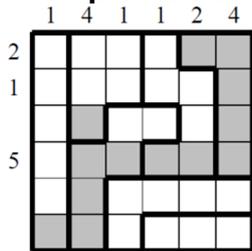
## Esempio risolto



# Vasi comunicanti

Ogni settore rappresenta un contenitore che può essere riempito d'acqua, del tutto o parzialmente, oppure lasciato vuoto. I numeri esterni indicano quante caselle in quella riga o colonna sono state riempite d'acqua. I contenitori vengono riempiti d'acqua a partire dal basso.

## Esempio risolto



# 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.

## Esempio risolto

3	3	3	9	9	9
1	9	9	9	9	1
2	1	9	7	9	7
2	3	3	7	7	7
4	3	2	2	7	7
4	4	4	3	3	3

	6	2		3		<b>P</b>
6	6		6	9	9	
	4	9	9			2
2	4	9			2	
5		3		5	<b>L</b>	4
			5		1	
5		5	<b>R</b>		5	

# Hitori

Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato (ma è permesso in diagonale). A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

## Esempio risolto

<b>3</b>	1	<b>1</b>	3
1	2	3	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	3	1	2

1	6	5	<b>R</b>	1	6
3	5	1	<b>L</b>	1	2
3	2	1	3	1	<b>P</b>
4	3	3	1	2	1
6	2	3	4	2	1
2	6	3	5	3	4

# Campo minato

Inserite **20 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle contenenti un numero o una lettera non ci possono essere mine.

## Esempio risolto (10 mine)

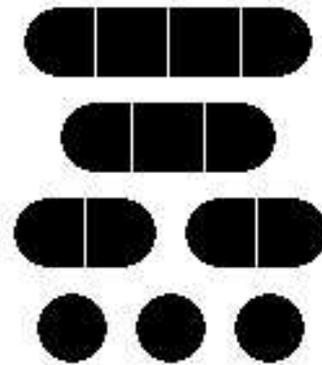
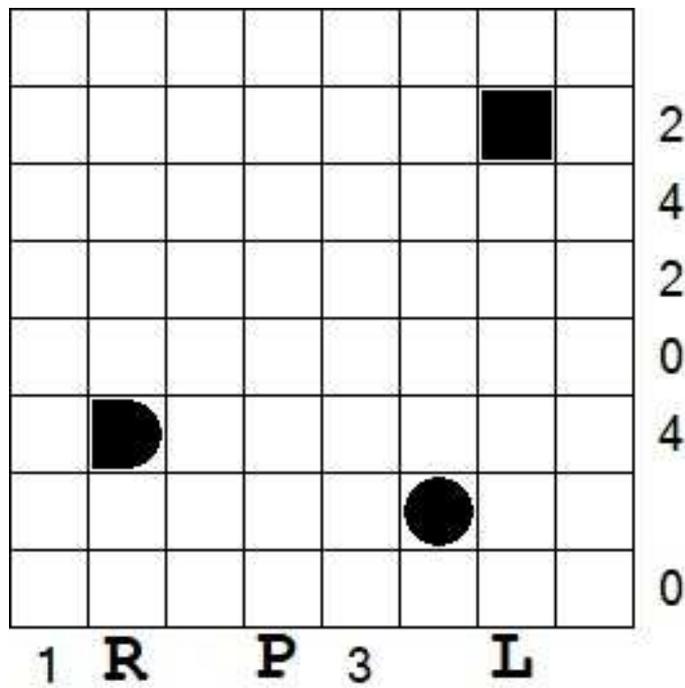
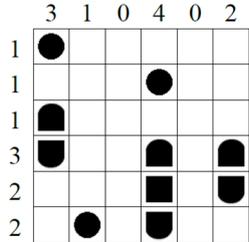
	3				1
			3	3	
2		2		1	
		2			
2		1	2		
					

1						3	2
	<b>L</b>	4	3		3		
0				0			3
0			3		<b>R</b>		
			5				
	4				4	1	1
	4		6			<b>P</b>	0
	3	2					

# Battaglia navale

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.

## Esempio risolto



# Parola d'ordine!

VOGLIO PROPRIO SFIDARVI: TRA QUESTE INNOCENTI RIGHE SI NASCONDE QUELLA PAROLA CHIAVE CHE VI PERMETTE DI USCIRE DA QUESTA STANZA. MA PRIMA DOVETE RISOLVERE I SETTE GIOCHI, ALTRIMENTI NON LA TROVERETE MAI. ANALOGAMENTE A QUANTO FATTO ALTRE VOLTE, SI TRATTA DI UNA PAROLA MOLTO COMUNE, CONOSCIUTA DA CHIUNQUE; SONO SICURO CHE ALLA FINE, UNA VOLTA SCOPERTO IL TRUCCO, NON AVRETE PROBLEMI A INDOVINARLA. BUONA CACCIA!

PAROLA D'ORDINE: \_\_\_\_\_