

# 11° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2023-24

Finale nazionale – Modena, 18 maggio 2024

Competizione a squadre

## Stanza 4

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

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

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

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

### *Raggi X*

Gemelli	47
Facile	9
Hitori	30
Cercaparole	31
Campo minato	15
Alberi	33
Facile come l'ABC	22
Parole incrociate	24
Parquet	39
Codice di uscita	100
<b>Totale</b>	<b>350</b>

# Gemelli

Dividete lo schema in aree, ognuna contenente una lettera. In aree uguali, cioè della stessa grandezza, orientamento e forma, la stessa lettera deve trovarsi nella stessa casella corrispondente.

**Esempio risolto**

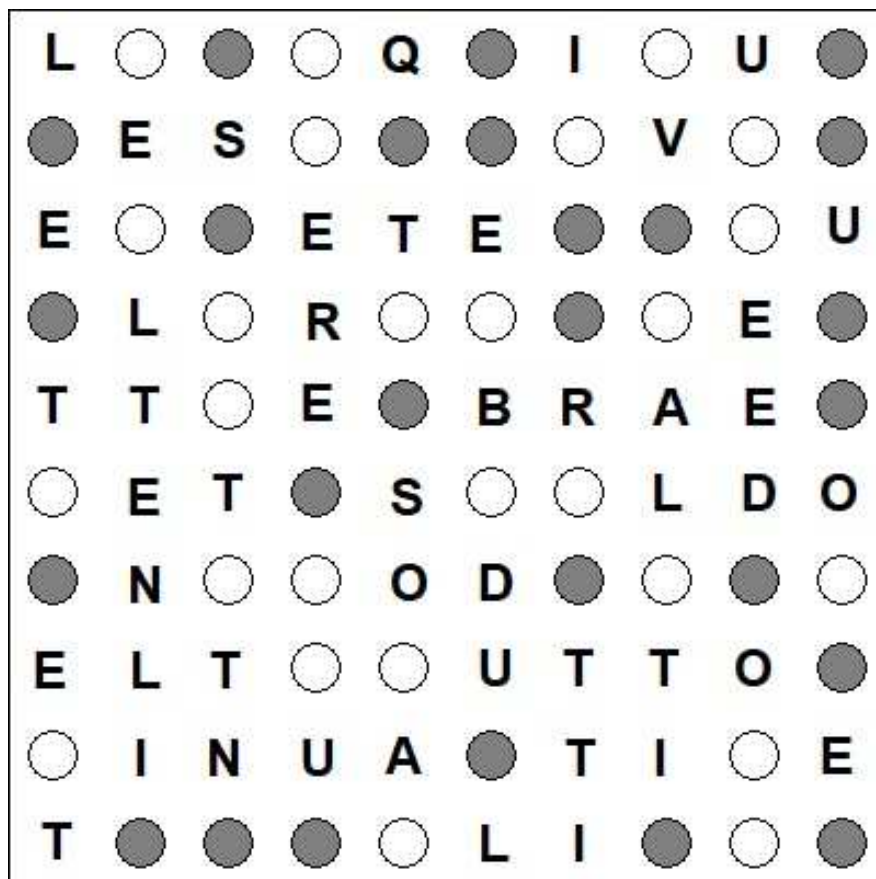
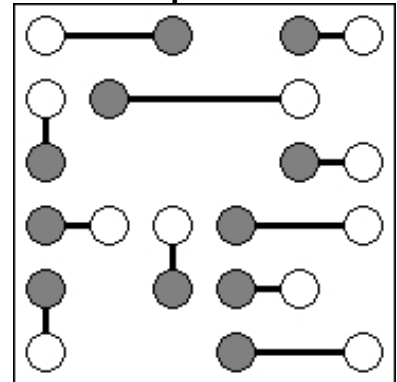
	B						D
	A						
E			F				
			D	F		E	E
		A			F		
					C		
C					B		

			F				
			D	I			
		E				D	E
							B
			S	F		I	
				G			
				B			
			S				G

# Facile

Unite ogni cerchio bianco con un diverso cerchio nero tramite una linea orizzontale e verticale. Le linee non possono incrociarsi fra loro e fra gli estremi di una linea non ci possono essere altri cerchi.

Esempio risolto



# Hitori

Annerite alcune caselle in modo che non rimangano lettere ripetute 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.

→	R	L	A	A	T	I
→	V	A	L	V	E	A
	A	R	E	T	L	R
→	L	T	E	R	T	E
	L	V	R	E	A	I
	R	T	T	A	I	V

# Cercaparole

Alcune delle parole elencate, ma non si sa né quante né quali, possono essere lette all'interno dello schema, in orizzontale, verticale o diagonale, in entrambe le direzioni. Barratele con una linea all'interno dello schema.

K	A	K	U	R	O	E	B	L	A	G	N	O	L	I	T	Y	V	A	R	G
C	A	M	P	I	N	H	O	G	O	I	G	L	B	I	L	O	G	N	A	I
L	C	L	A	E	M	I	I	S	I	E	L	S	E	S	A	R	U	N	K	E
O	I	E	B	O	S	T	R	P	O	N	T	I	A	T	L	L	E	S	A	C
L	G	N	R	E	I	O	E	O	C	O	I	G	I	A	T	D	E	I	R	A
A	O	A	E	C	R	R	M	M	I	K	A	L	I	M	O	E	T	N	S	N
L	L	O	N	E	H	I	U	L	G	U	L	L	E	M	E	G	R	L	I	I
S	M	O	D	E	A	O	N	E	T	A	P	R	E	T	I	Z	N	E	A	F

AKARI

ARUKONE

CERCHIO

GEMELLI

HITORI

LOGICA

PONTI

ALBERI

CAMPING

EMILIA

GIOCO

LETTERA

MODENA

SLALOM

ANGOLI

CASELLA

FINALE

GRAVITY

LINEA

NUMERO

TAPPETI

**ATTENZIONE:** per prendere i punti di questo gioco bisogna barrare **TUTTE E SOLE** le parole contenute nello schema e che compaiono anche nella lista!

# Campo minato

Localizzate **17 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 numerate non ci possono essere mine.

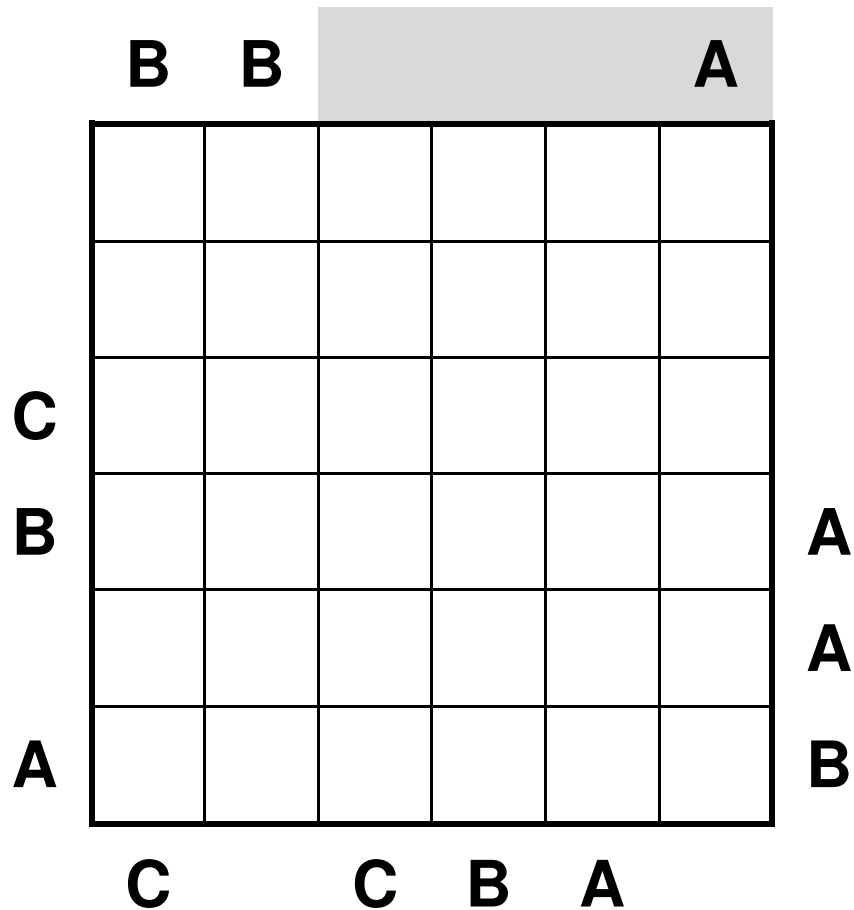
							1
						1	0
					2	1	
	2			1	2		
		5		3	5		
2		3	3		4		3

**Questo gioco è legato in qualche modo a Facile come l'ABC**



# 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.

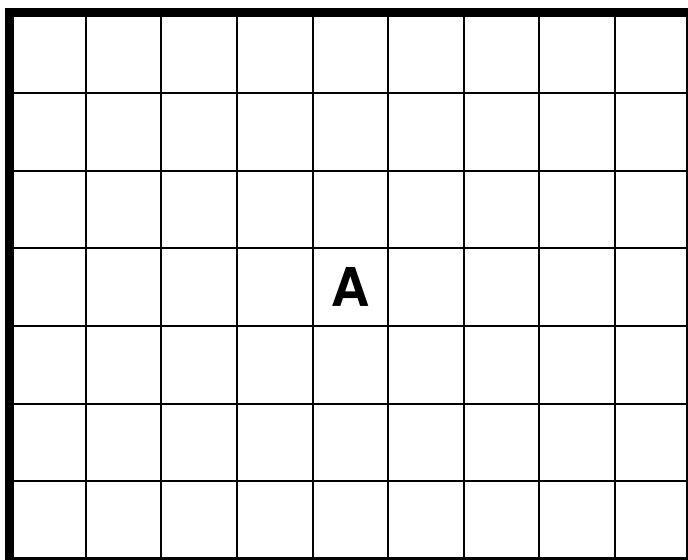


**Questo gioco è legato in qualche modo a Campo minato**



# Parole incrociate

Inserite nella griglia le 8 parole elencate a fianco, incrociandole opportunamente in orizzontale e verticale. Una lettera è già stata inserita e fa parte di almeno una delle parole. Non devono comparire altre parole, nemmeno di due lettere.



HUB

RES

TRENO

AGRARIA

ESSENZE

OBBLIGO

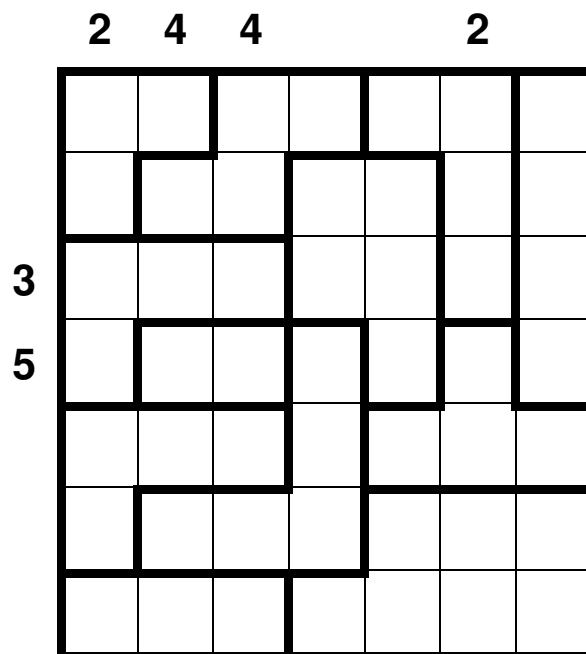
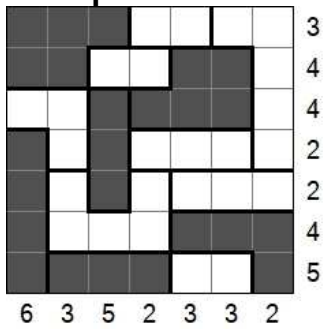
EDUCATIVO

EXTRAPOLO

# Parquet

Colorate di nero alcune caselle in modo tale che i numeri esterni indichino quante caselle sono state annerite in quella riga o colonna. Per ogni settore vanno annerite tutte le caselle oppure nessuna.

## Esempio risolto



## Codice di uscita

BALTICO = 20

FIANCHI = 28

CATENA = 22

CONTESSA = 32

SBILENCA = 26

TURBINA = 28

SOLITARIO = \_ \_