

11° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2023-24

Finale nazionale – Modena, 18 maggio 2024

Competizione a squadre

Stanza 5

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

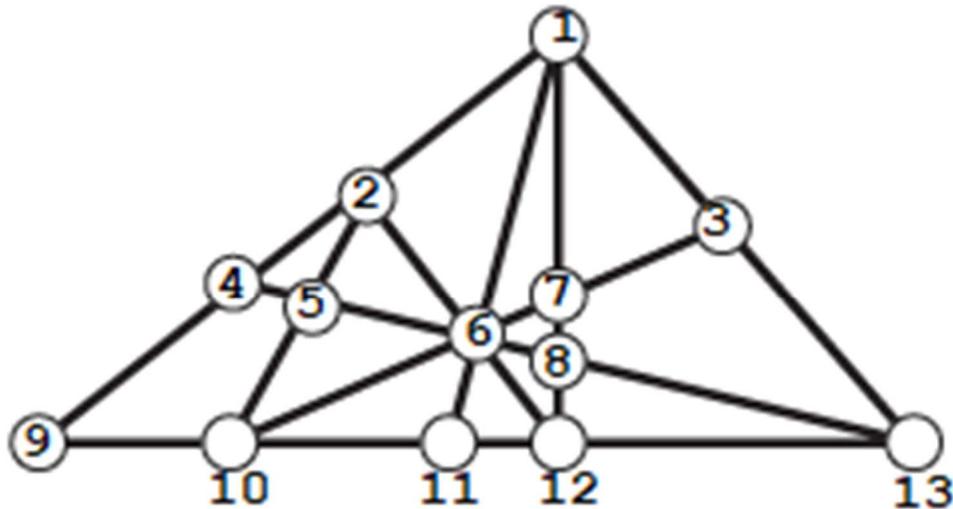
Città: _____ Provincia: _____

Un nido di spie

Punti ciechi	65
Social Network	45
Parolamide	25
Pulsanti	10
Alieni parte prima	60
Divisione per due	55
Alieni parte seconda	90
Il nido di spie	250
Totale	600

Punti ciechi

Collocate 3 osservatori in 3 fra i 13 nodi dello schema, in modo tale che tutti i nodi siano controllati. Ogni osservatore controlla tutti i nodi nelle varie direzioni, escluso il nodo in cui si trova.



Somma dei numeri:

- 16 o 20: *Chi vive a Modena dice di avere i capelli neri.*
17 o 21: **Abita a Trento il personaggio con i capelli viola.**
18 o 22: *Il personaggio con gli occhi azzurri pretende di abitare a Lucca.*
19 o 23: **Il personaggio di Akari è una spia.**

Nota degli organizzatori: il gioco è stato annullato

Social Network

Inserite in alcune caselle vuote un numero da 1 a 4. A schema risolto, ogni numero deve confinare per un lato con altrettante caselle contenenti un numero, e tutte le caselle con un numero devono formare un blocco continuo. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato.

Esempio risolto

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

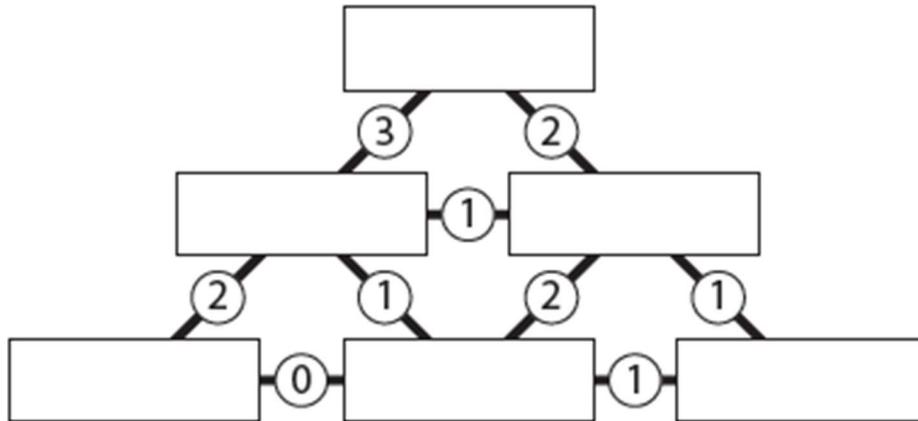
		2			1			
			1				4	
	4					1	2	
				4				1
						2		
			1					
		1	4					
	1		1				2	
								2
	1						2	

Numero totale di caselle vuote:

- 27 o 30: *Giuseppe sostiene che Simonetta sia una spia.*
 28 o 31: *Il personaggio di Ponti afferma di vivere a Ferrara.*
 29 o 32: **Arnaldo ha i capelli biondi.**

Parolamide

Inserire le sei parole date, una per ogni rettangolo. I numeri indicano quante lettere hanno in comune le due parole collegate.



CARNE
MOSCA
PERLA
SEMOL
TERZA
VACUI

La parola in cima alla piramide:

CARNE o SEMOL: *Simonetta nega di essere Nascondino.*

MOSCA o TERZA: **Matteo vive a Lucca.**

PERLA o VACUI: *Il personaggio con gli occhi di color acquamarina dice di essere Akari.*

Pulsanti

La griglia qui sotto è composta da 25 pulsanti, uno per cella, che possono essere di colore bianco o grigio.

Ogni pulsante, se premuto, cambia il colore di se stesso e dei pulsanti sopra, sotto, a destra e a sinistra (se esistenti, quindi al massimo cinque in totale).

Premete esattamente 6 pulsanti DIVERSI in modo da rendere tutti i pulsanti bianchi.

Indicate i pulsanti premuti segnandoli con una croce.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

La somma dei 6 pulsanti premuti:

63: *Federica afferma di avere gli occhi azzurri.*

64: **Il personaggio con i capelli rossi non ha gli occhi verdi.**

65: **Giuseppe ha i capelli rossi.**

66: *Chi abita a Modena insiste nel dire che non è una spia.*

Facile come Grattacieli

Si tratta di un misto fra Facile come l'ABC e Grattacieli.

Inserite nello schema le lettere A, B e C, e i numeri da 1 a 3, in modo tale che in ogni riga e colonna ognuno di questi simboli appaia esattamente una volta. Le cifre esterne indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, mentre le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella posizione.

Esempio risolto

	2	C	1	A	B	1	
3	1	2	3	A	B	C	C
C	C	1	2	3	A	B	1
B	B	C	1	2	3	A	A
3	A	B	C	1	2	3	C
A	3	A	B	C	1	2	2
2	2	3	A	B	C	1	2
	A	1	3	B	C	3	

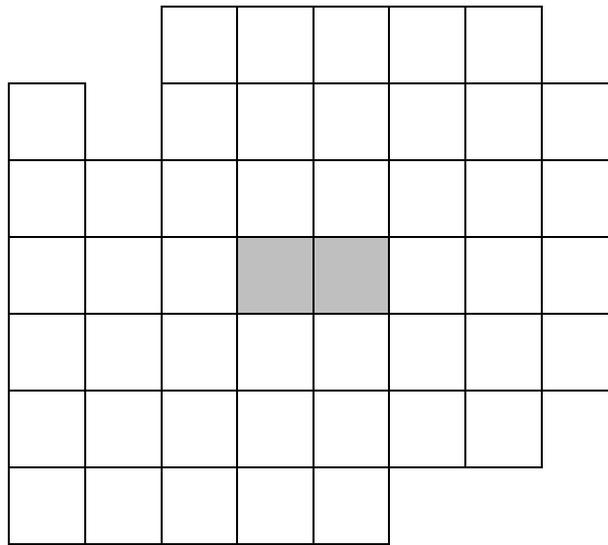
		2	1	A	A	3	1	
								3
A								2
								B
A								3
A								
		B	2	A	B			

Casella grigia:

- A o 1: Gravity e Ponti non vivono a Modena.
- B o 2: A Rovigo vive il personaggio con gli occhi neri.
- C o 3: Il personaggio di Gravity è una spia.

Divisione per due

Dividete la figura qui sotto in due parti uguali, sia per forma che per dimensione. È possibile ruotare e/o rovesciare le due parti.



Le due caselle grigie fanno parte della stessa figura:

Uno degli uomini sostiene di essere Battaglia Navale.

Le due caselle grigie non fanno parte della stessa figura:

Una delle due donne è Gravity.

Il nido di spie

A Logiclandia si aggirano personaggi equivoci e qualcuno di loro potrebbe essere una spia! Gli indiziati sono 5 e ciascuno di loro ha fatto alcune affermazioni.

Qui di seguito sono riportate le cinque caratteristiche associate ai cinque personaggi, tutte in ordine alfabetico; ogni caratteristica va associata a un diverso personaggio e non ci sono personaggi con uguale caratteristica.

Personaggio	Nome	Occhi	Capelli	Città
Akari	Arnaldo	Acquamarina	Bianchi	Ferrara
Battaglia navale	Federica	Azzurri	Biondi	Lucca
Gravity	Giuseppe	Neri	Castani	Modena
Nascondino	Matteo	Nocciola	Rossi	Rovigo
Ponti	Simonetta	Verdi	Viola	Trento

La donna dai capelli bianchi abita a Rovigo, dice di avere gli occhi verdi.

Il signor Akari abita a Ferrara, afferma di chiamarsi Giuseppe.

Il signor Ponti non si chiama Matteo, sostiene di non abitare a Modena.

Federica non vive a Rovigo, dice di non avere i capelli viola e nemmeno gli occhi azzurri.

Il personaggio di Battaglia Navale ha gli occhi color acquamarina.

L'uomo con i capelli castani e gli occhi color nocciola vive a Lucca.

Le frasi in grassetto sono sicuramente vere, mentre quelle in corsivo possono essere sia vere che false. Questa regola vale anche per le frasi ricavate dai giochi precedenti.

Le spie mentono sempre, mentre chi non è una spia dice sempre la verità.

Scoprite quali sono le spie e completate lo schema qui sotto.

Personaggio	Nome	Occhi	Capelli	Città	Spia (sì/no)
Akari					
Battaglia navale					
Gravity					
Nascondino					
Ponti					