

# 4° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2016-17

Finale nazionale – Modena, Palaroller, 01/04/2017

Competizione **individuale** per le scuole superiori (**biennio**)

Nome e cognome: \_\_\_\_\_

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

Classe: \_\_\_\_\_

Città (Provincia): \_\_\_\_\_

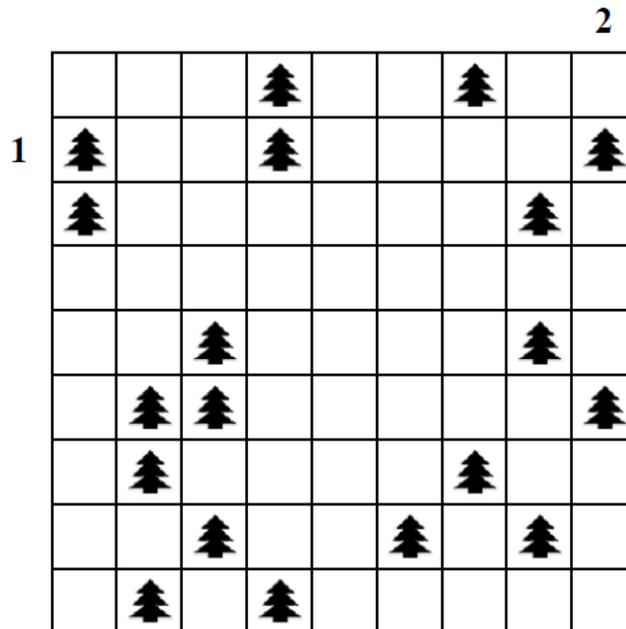
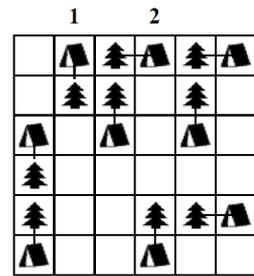
**Tabella dei punteggi**

N°	Gioco	Punti
1	Camping	4
2	Kakuro	11
3	Campo minato	4
4	Gioco a sorpresa	10
5	Labirinto magico	6
6	Facile come l'ABC	11
7	Trilogia	3
8	Alberi	6
9	Costellazioni	4
10	Hitori	5
11	Percorso a pois	3
12	Piramide	12
13	Battaglia navale	7
14	Fourbidden	14
<b>Totale</b>		<b>100</b>

**Unchain your brain!**

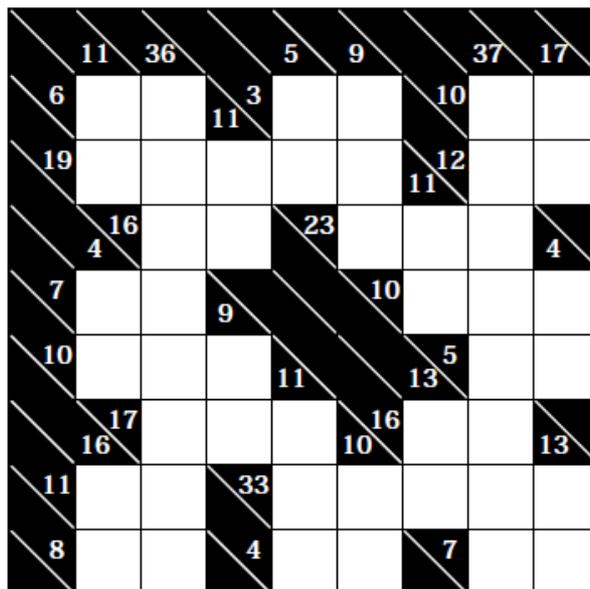
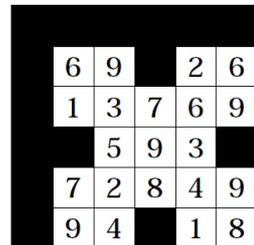
**1. CAMPING (4 punti):** Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.

**Esempio risolto →**



**2. KAKURO (11 punti):** Inserite in ciascuna casella dello schema un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.

**Esempio risolto →**



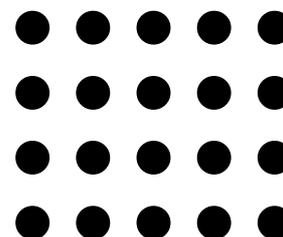
**3. CAMPO MINATO (4 punti):** Localizzate **20 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

**Esempio risolto (con 8 mine) →**

●	●	1	1	2	●
				●	3
0					●
			2	●	2
1	●		●		
1	1		1		0

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

**20 mine**



**4. VASI COMUNICANTI (10 punti):** 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 →**

	1	4	1	1	2	4
2						
1						
5						

	1	2	4	4	5	5	3	5
3								
4								
4								
4								
6								
4								
3								

**5. LABIRINTO MAGICO (6 punti):** Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

Esempio risolto →

2	1	3	
3		1	2
	3	2	1
1	2		3

					2
			3		1
	1				
		3			

**6. FACILE COME L'ABC (11 punti):** 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.

Esempio risolto →

	B		B	
A	B	C		
	C	A	B	
B	A		C	C
C		B	A	
C				

	B	C				
A						
						C
B						C
						A
	B	A	B			



**9. COSTELLAZIONI (4 punti):** Inserite in alcune caselle vuote una stella. I numeri esterni indicano quante stelle sono presenti in quella riga o colonna. Ogni freccia punta ad almeno una stella e ogni stella è puntata da almeno una freccia.

**Esempio risolto →**

	1	1	3	1	1	1
1			☆			
0		↙		↑		
3	☆		☆			☆
2		☆	↑		☆	←
1		↘	☆	↗	←	
1			☆			

	1	5	1	1	1	2	3	2
1		↙						
1		↓						↑
1				↙				
4					↓	→		
4			↙	↑			↗	
1				↑				↙
2				↑				←
2	↑	↑						←

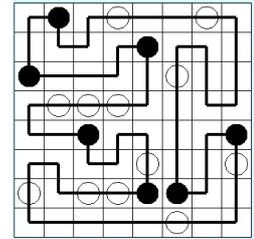
**10. HITORI (5 punti):** Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato (ma è permesso in diagonale). A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

**Esempio risolto →**

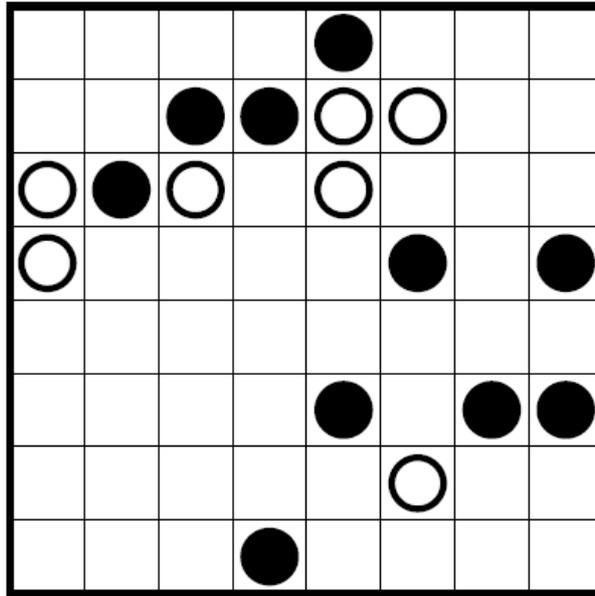
<b>3</b>	1	<b>1</b>	<b>3</b>
1	2	3	4
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	3	1	2

<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

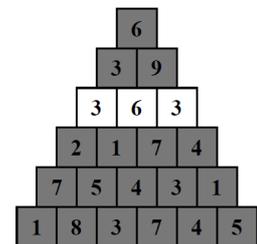
**11. PERCORSO A POIS (3 punti):** Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio nero il percorso compie un angolo di 90°, nelle caselle con un cerchio bianco il percorso passa dritto.



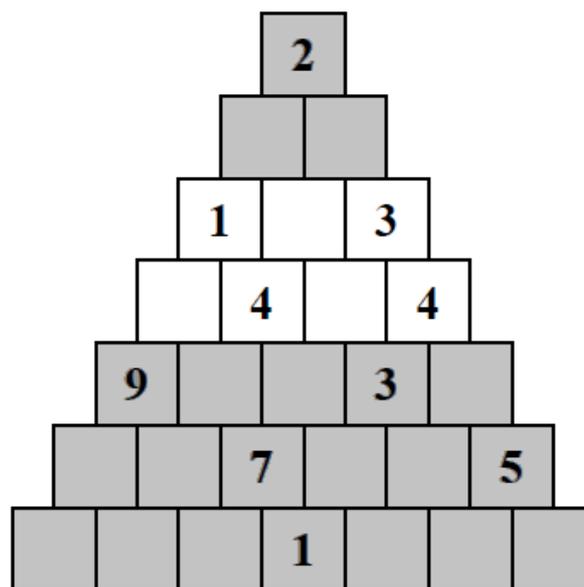
**Esempio risolto →**



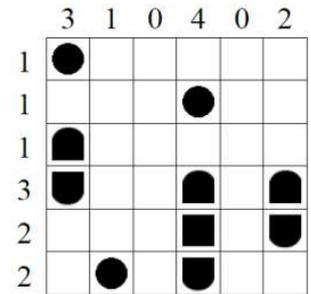
**12. PIRAMIDE (12 punti):** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.



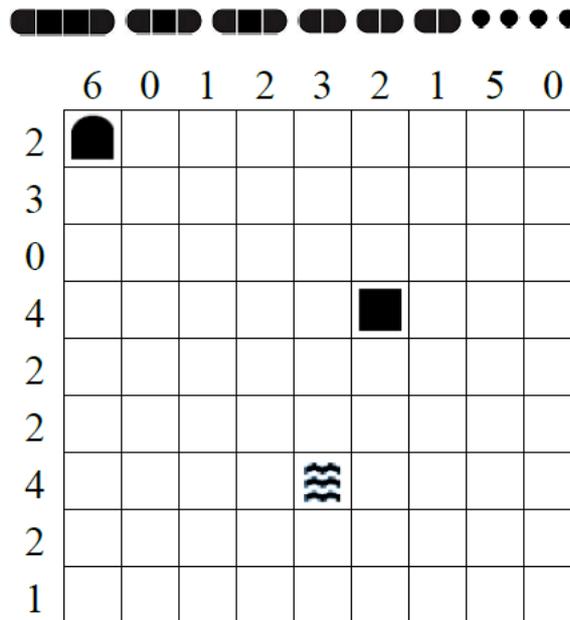
**Esempio risolto →**



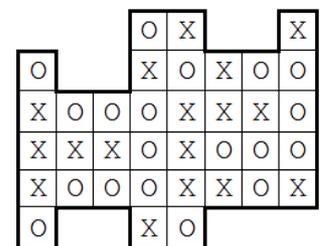
**13. BATTAGLIA NAVALE (7 punti):** Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.



**Esempio risolto (con una flotta ridotta) →**



**14. FOURBIDDEN (14 punti):** Inserite in ogni casella vuota una 'O' oppure una 'X'. Non ci possono essere quattro simboli uguali consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale.



**Esempio risolto →**

