

6° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2018-19

Finale nazionale – Modena, 6 aprile 2019

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

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

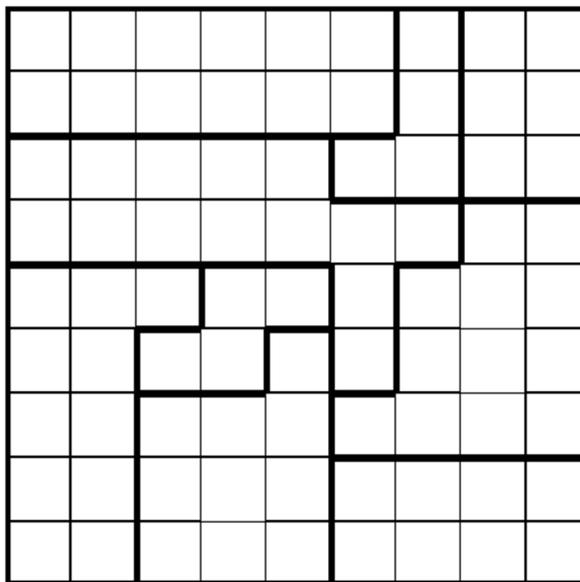
Città: _____ Provincia: _____

Tabella dei punteggi

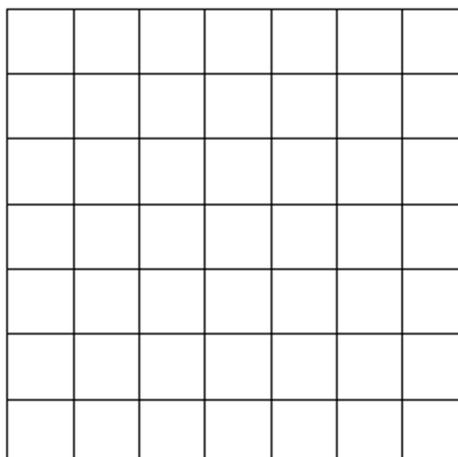
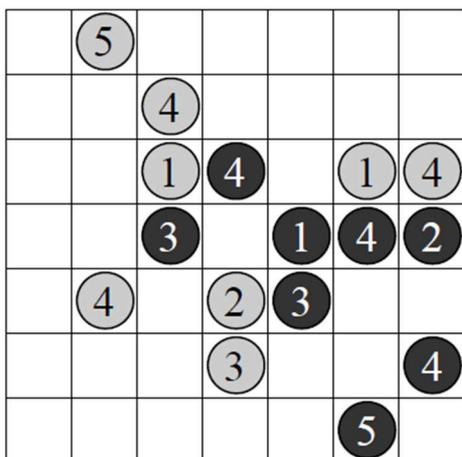
N°	Gioco	Punti
1	Alberi	4
2	Attrazione atomica	11
3	Facile come l'ABC	6
4	Magneti	8
5	Percorso a pois	5
6	Vasi comunicanti	7
7	Labirinto magico	3
8	Hitori	12
9	GIOCO A SORPRESA	15
10	Battaglia navale	5
11	Pillole	10
12	GIOCO A SORPRESA	14
Totale		100

Unchain your brain!

1. ALBERI (4 punti): Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



2. ATTRAZIONE ATOMICA (11 punti): Spostate ogni atomo bianco e nero del numero di caselle indicato sull'atomo stesso, in una delle quattro direzioni. Come risultato, gli atomi dovranno formare delle molecole, ciascuna costituita da un atomo bianco e uno nero, uniti in orizzontale, verticale o diagonale. Le molecole non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale.



6. VASI COMUNICANTI (7 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						

	4	5	5	3	2	5	3
4							
5							
4							
3							

7. LABIRINTO MAGICO (3 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

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

					3
3				1	
	2				1
			2		
			1		

8. HITORI (12 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

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

4	4	7	2	1	5	2
1	7	4	4	1	2	3
3	5	4	5	2	1	2
5	3	2	7	6	4	7
6	4	5	6	4	7	4
2	1	4	3	5	4	6
4	5	3	5	7	6	4

11. PILLOLE (10 punti): Inserite nello schema le pillole da 1 a 8, di dimensioni 3x1, orizzontalmente o verticalmente. Il valore di ogni pillola è dato dalla somma dei tre numeri all'interno di essa. Ogni pillola va inserita esattamente una volta. I numeri esterni indicano la somma dei numeri all'interno delle pillole in quella riga o colonna. Le pillole non possono sovrapporsi, nemmeno parzialmente.

**Esempio risolto
(con pillole da 1 a 6)**

	3	1	10	5	2	0
4	0	2	1	2	1	0
4	2	0	1	0	1	0
2	0	2	2	1	2	0
3	1	2	3	0	2	1
7	1	1	3	2	2	1
1	2	1	2	1	0	0

	1	9	9	4	4	5	4
0	0	0	0	1	1	0	0
11	1	2	3	3	2	2	2
3	0	1	2	0	1	0	2
9	2	3	3	0	1	2	0
3	0	0	2	1	3	0	3
5	1	3	3	0	1	1	1
5	1	3	1	2	2	3	3

12. GRAVITY (14 punti): Inserite in ogni settore un palloncino e un peso. I palloncini salgono verso l'alto e possono quindi stare solo nella riga superiore, sotto a un altro palloncino oppure sotto a una casella nera. I pesi cadono verso il basso e possono quindi stare solo nella riga in basso, sopra a un altro peso oppure sopra a una casella nera. I numeri esterni in alto e a sinistra indicano quanti palloncini ci sono in quella riga o colonna, mentre quelli in basso e a destra indicano quanti pesi ci sono in quella riga o colonna.

Esempio risolto

