

3° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2015-16

Finale nazionale

Competizione a **squadre** per le scuole superiori (**biennio**)

Nome squadra: _____

Giocatore 1 (capitano): _____

Giocatore 2: _____

Giocatore 3: _____

Giocatore 4: _____

Scuola: _____

Città (Provincia): _____

Nano	Gioco	Punti
Brontolo	Serpente	6
	Repulsione	9
Cucciolo	Circuito chiuso	5
	Tatami	10
Dotto	Futoshiki	3
	Piramide	14
Eolo	Slalom	4
	Kropki	11
Gongolo	Sudoku	7
	Grattacieli	15
Mammolo	Puntatori	12
	Labirinto magico	13
Pisolo	Kakuro	16
	Camping	8
Biancaneve	Ponti	35
Grimilde	Campo minato	32
Totale		200

Brontolo (B)

SERPENTE (6 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.

	7	B	B	5	3	2	5
3							
3							
3							
4							
2							
4				1			
3							
7		29					



B = ...

REPULSIONE (9 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

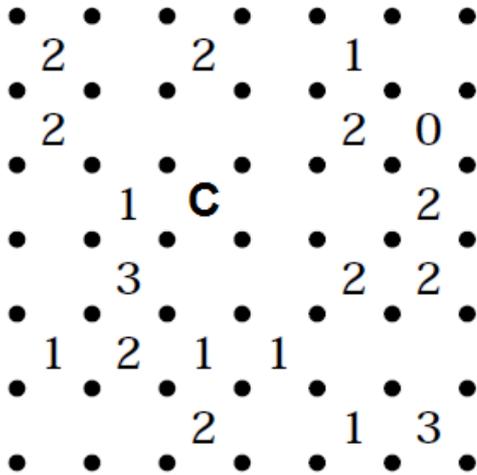


1					3
				3	
			B		1
	2				B-1

B = ...

Cucciolo (C)

CIRCUITO CHIUSO (5 punti): Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero indica da quanti trattini è circondata. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



C = ...

TATAMI (10 punti): Scrivete un numero da 1 a 3 in ogni casella vuota in modo tale che in ogni rettangolo ciascuna cifra appaia esattamente una volta, e in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente due volte. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente).



2					2
3				C	
			2		

C = ...

Dotto (D)

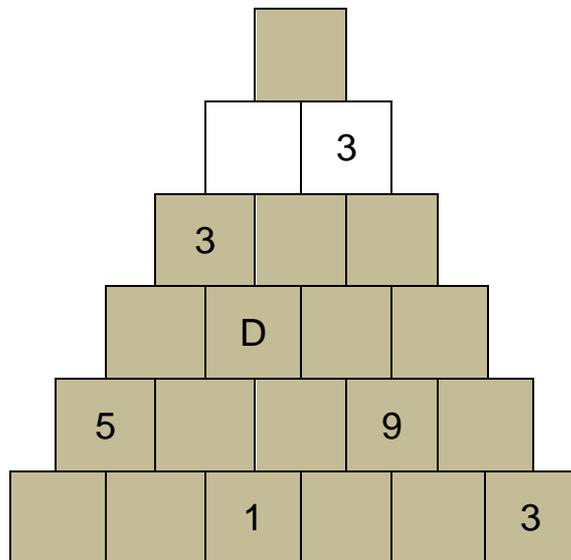
FUTOSHIKI (3 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 4 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

v		v	
	<		^
v			
			D



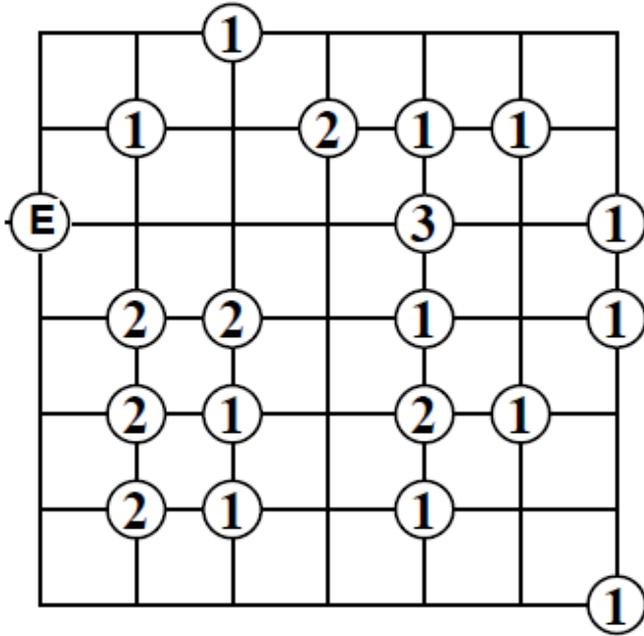
D = ...

PIRAMIDE (14 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.



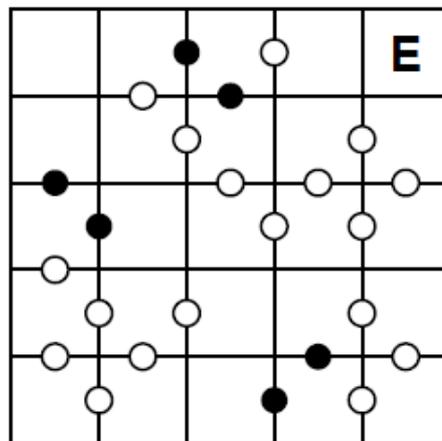
Eolo (E)

SLALOM (4 punti): Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



E = ...

KROPKI (11 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 5 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. Se due caselle sono separate da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi, se sono separate da un pallino nero i due numeri sono uno il doppio dell'altro. Se non ci sono pallini, i due numeri non sono né consecutivi né doppi. Fra 1 e 2 ci può essere sia un pallino bianco che uno nero.



E = ...

Gongolo (G)

SUDOKU (7 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 6 in modo che in ogni riga, colonna e settore ogni numero appaia esattamente una volta.

1	G		5		
	6			1	G
					1
			3	G	
		1		5	
4	3				



G = ...

GRATTACIELI (15 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 5 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, tenendo presente che i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.

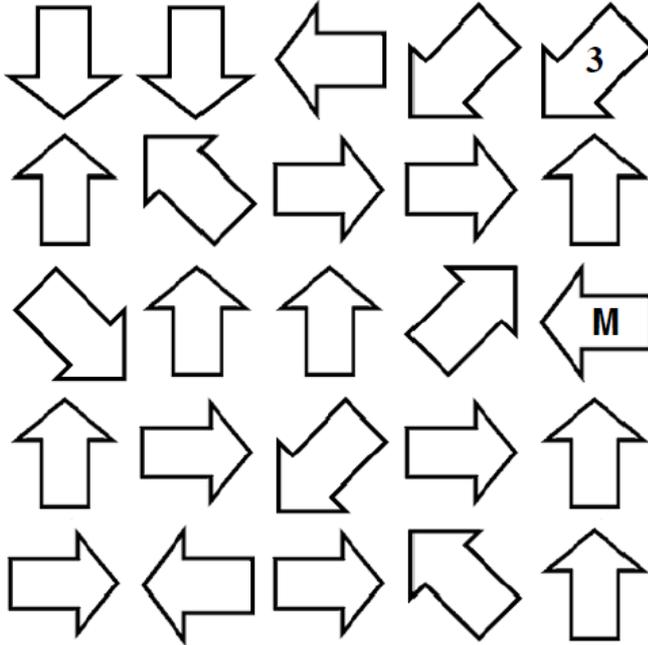


	3		4		2
2					
		G			
					5
					4

G = ...

Mammolo (M)

PUNTATORI (12 punti): Scrivete in ogni freccia vuota un numero intero positivo. Tale numero deve indicare quanti numeri diversi sono puntati da quella freccia nella direzione indicata.



M = ...

LABIRINTO MAGICO (13 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.

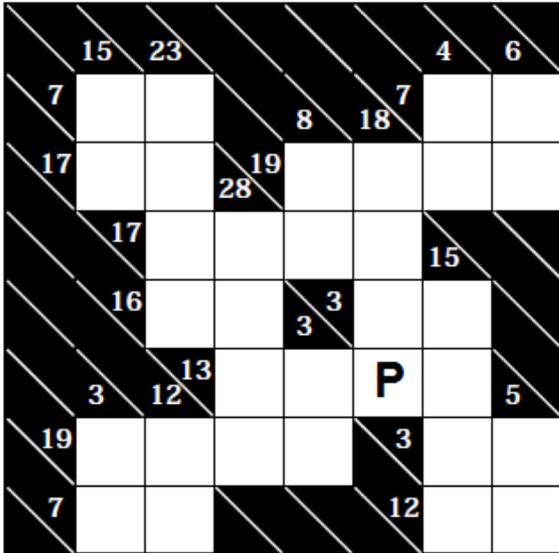


2					
			M		
	2		1		3

M = ...

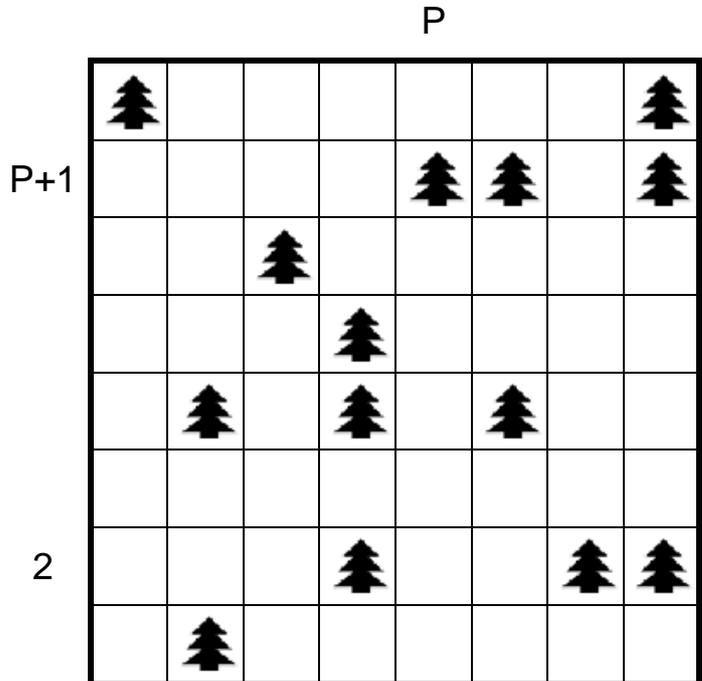
Pisolo (P)

KAKURO (16 punti): Inserite in ogni casella 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.



P = ...

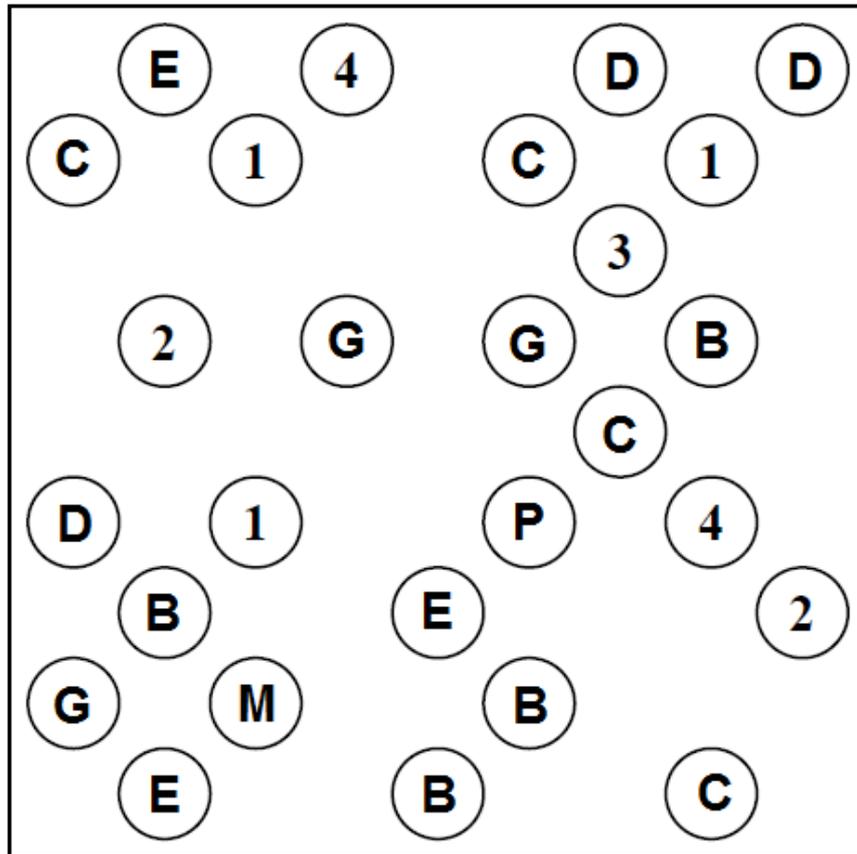
CAMPING (8 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



P = ...

Biancaneve

PONTI (35 punti): I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso dei ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali e verticali. Due isole possono essere collegate fra loro 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 deve essere possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti.



Grimilde

CAMPO MINATO (32 punti): Localizzate **18 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.

E	1	C				4	
				4		D	
		P		B			
P							
	G		3		M	3	
C					E	G	
	M	B		M	P		
1		G					

