

10° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2022-23

Finale nazionale – Modena, 20 maggio 2023

Competizione **individuale** per le scuole **medie**

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

Città: _____ Provincia: _____

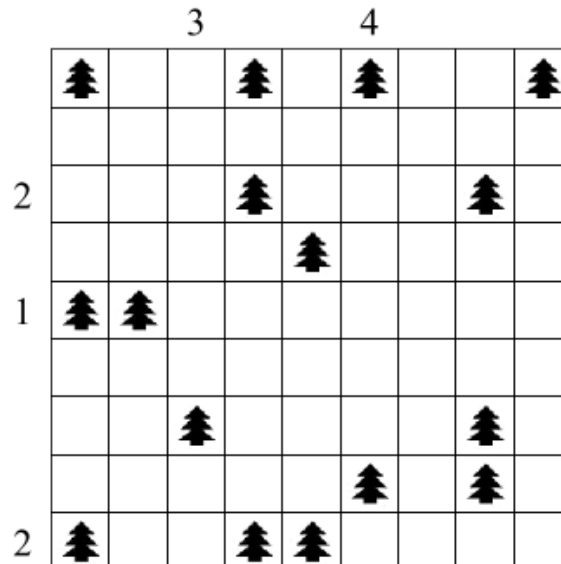
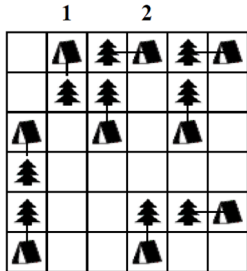
Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Camping	8
2	Gravity	2
3	Facile come l'ABC	9
4	GIOCO A SORPRESA	19
5	Akari	6
6	Nascondino	12
7	Battaglia navale	3
8	Ciocolata	4
9	Moonlighting	7
10	Termometri	5
11	Futoshiki	10
12	GIOCO A SORPRESA	15
Totale		100

Tempo a disposizione: **60 minuti**.

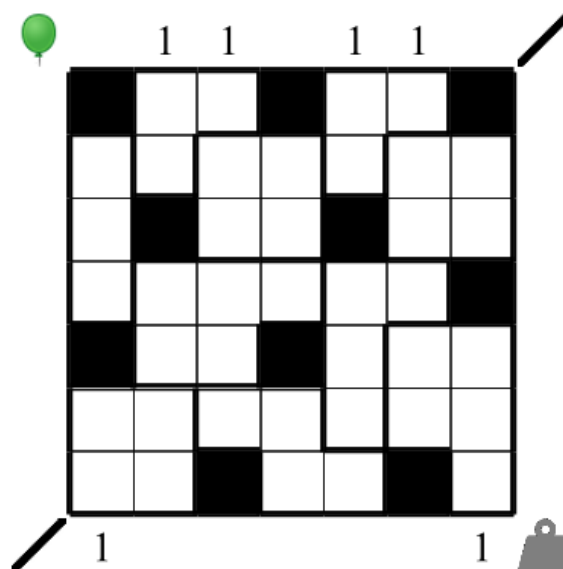
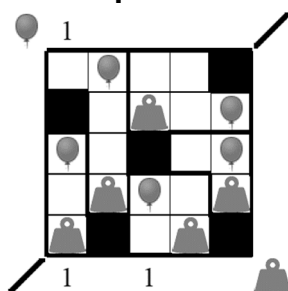
1. CAMPING (8 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.

Esempio risolto



2. GRAVITY (2 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



5. AKARI (6 punti): Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce e due lampadine non possono illuminarsi a vicenda. A gioco risolto tutte le caselle bianche devono risultare illuminate.

Esempio risolto

	💡				💡
		💡		1	
1		1		💡	
💡		1			0
		💡			
			💡	2	💡

					0		
0		1					0
				0			
		1					1

6. NASCONDINO (12 punti): Inserite in alcune caselle alberi e coniglietti, in modo tale che in ogni riga e colonna ci sia un albero e un coniglietto. I numeri indicano quanti coniglietti sono visibili da quella casella (gli alberi nascondono i coniglietti). Non ci possono essere alberi o coniglietti nelle caselle numerate.

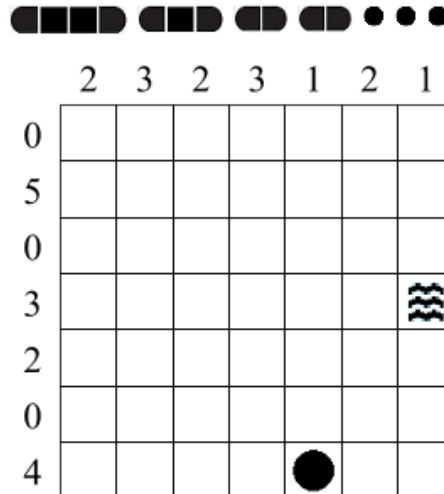
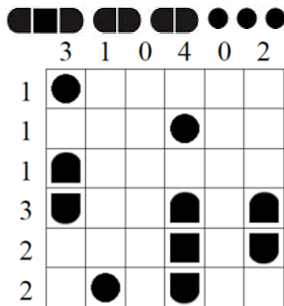
Esempio risolto

🐰	🌲		1	0			
🌲			2	1			🐰
1			2	1	🐰	1	🌲
1			🐰	1		🌲	
1		🐰	2	🌲		1	
0		🌲		🐰		2	
	🐰		2	2	🌲	1	0
	1	0	🌲			🐰	

		2	2				
	2			2			
						1	
						1	2
				2			1
2							1
	2	2			2		2
							1

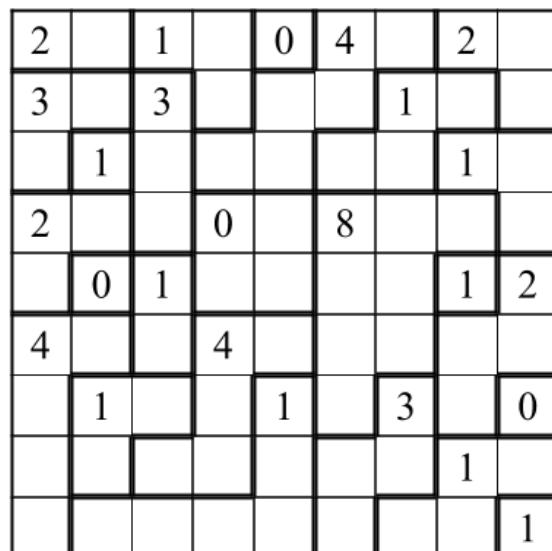
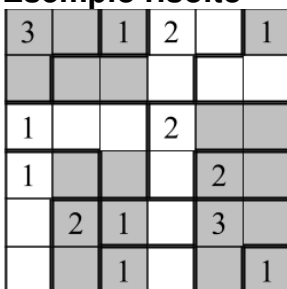
7. BATTAGLIA NAVALE (3 punti): Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.

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



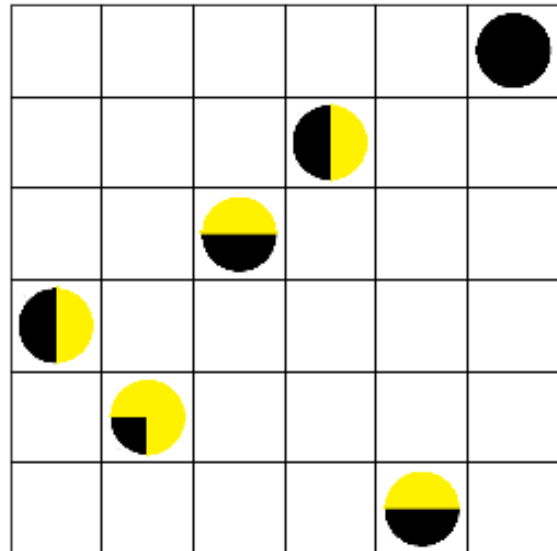
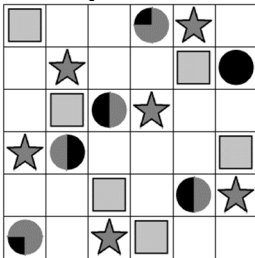
8. CIOCCOLATA (4 punti): Annerire alcune caselle in modo da formare rettangoli o quadrati di caselle nere. Questi rettangoli o quadrati non possono toccarsi fra loro di lato ma possono farlo diagonalmente. I numeri nei settori indicano quante caselle vanno annerite in quel settore.

Esempio risolto



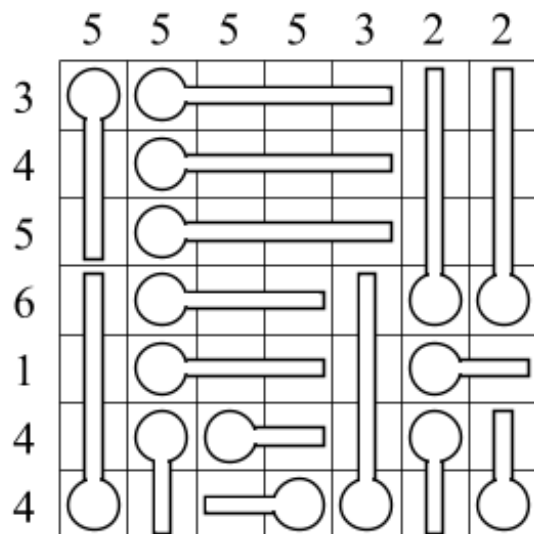
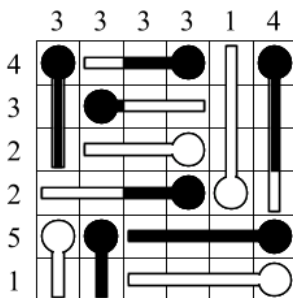
9. MOONLIGHTING (7 punti): Inserite esattamente una stella e una nebulosa (indicata da un quadrato) in ogni riga e colonna in modo tale che ogni pianeta sia illuminato come indicato. Una stella illumina solo orizzontalmente e verticalmente. La luce della stella viene bloccata dalle nebulose.

Esempio risolto



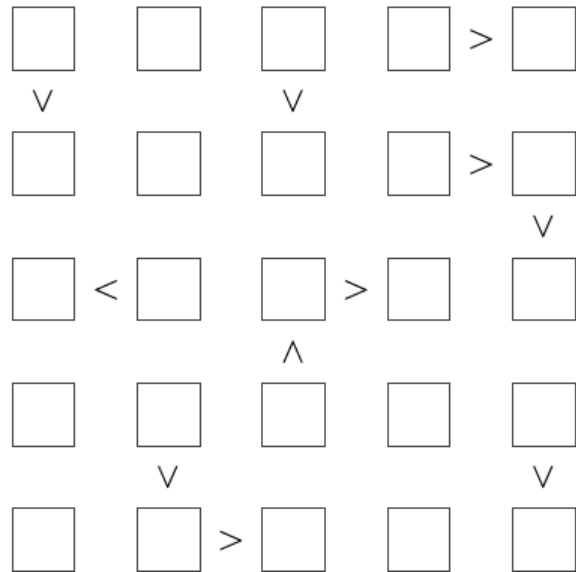
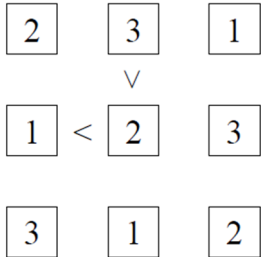
10. TERMOMETRI (5 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.

Esempio risolto



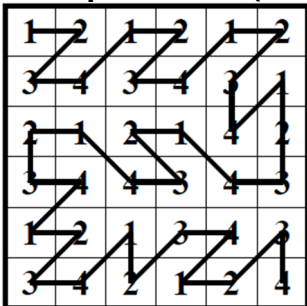
11. FUTOSHIKI (10 punti): Inserite nello schema i numeri **da 1 a 5** in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

Esempio risolto (da 1 a 3)



12. GIOCO A SORPRESA (15 punti): Partite dalla lettera **M** in alto a sinistra e raggiungete la **O** in basso a destra collegando le lettere attraverso un percorso fatto di tratti orizzontali, verticali o diagonali. Il percorso non può incrociarsi e ogni casella deve essere visitata esattamente una volta. Seguendo il percorso si deve leggere ripetutamente la parola **MIAO**.

Esempio risolto (1234)



M	M	I	A	O	I
I	A	O	A	M	A
O	M	I	I	M	O
A	O	A	M	O	I
O	I	M	M	I	A
M	I	A	O	A	O