

# 11° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2023-24

Finale nazionale – Modena, 18 maggio 2024

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

Nome: \_\_\_\_\_ Cognome: \_\_\_\_\_

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

Città: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_

## Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Fillomino	9
2	Gravity	7
3	Facile come l'ABC	6
4	<b>SENZA ISTRUZIONI</b>	<b>15</b>
5	Arukone	4
6	Nascondino	12
7	Battaglia navale	4
8	Campo minato	5
9	Tappeti	8
10	Termometri	5
11	Labirinto magico	11
12	<b>GIOCO A SORPRESA</b>	<b>14</b>
<b>Totale</b>		<b>100</b>

Tempo a disposizione: **60 minuti**.

**1. FILLOMINO (9 punti):** Dividete lo schema in aree di varia forma e grandezza (in termini di quantità di caselle), seguendo le linee delle caselle. Ogni numero deve far parte di un'area di grandezza pari a quello stesso numero. Due aree di uguale grandezza non possono toccarsi fra loro per lato, ma è permesso in diagonale. Ogni area può contenere nessuno, uno o più numeri uguali.

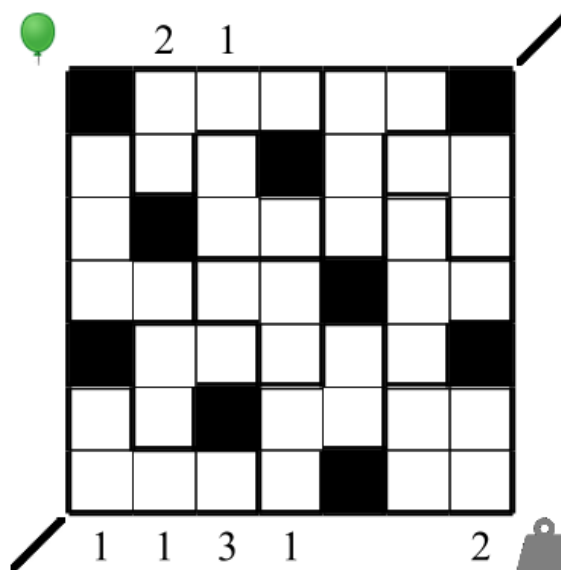
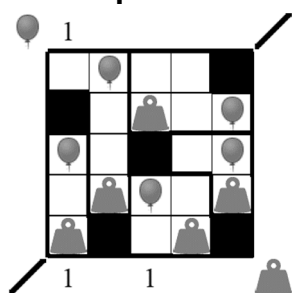
**Esempio risolto**

3	3	3	9	9	9
1	9	9	9	9	1
2	1	9	7	9	7
2	3	3	7	7	7
4	3	2	2	7	7
4	4	4	3	3	3

	5		9		9
5	5		9	3	2
	2	9			2
		5			
	4				
		2		4	

**2. GRAVITY (7 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**



**3. FACILE COME L'ABC (6 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**

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

	A	C	A		
B					
C					
B					
B					
	B	C	B		

**4. SENZA ISTRUZIONI (15 punti):** Non vengono fornite istruzioni. Risolvere il gioco in base all'esempio risolto.

**MIAO**

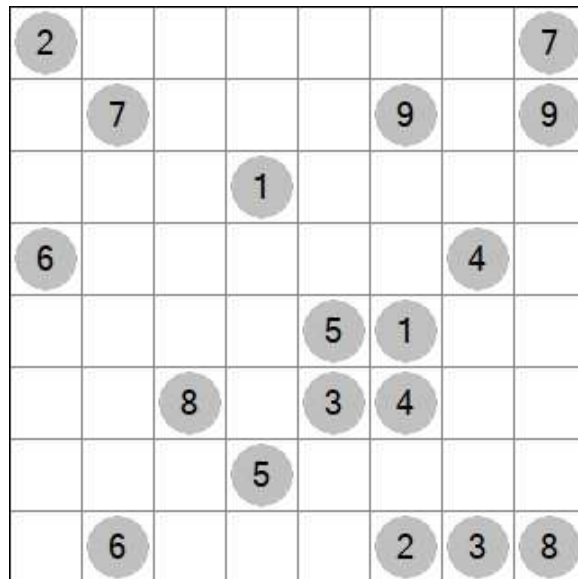
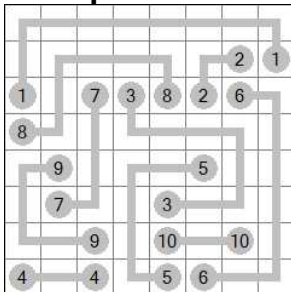
**Esempio risolto (1234)**

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

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

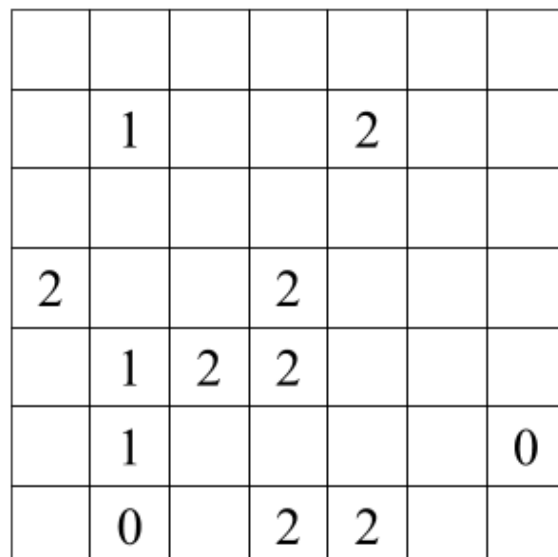
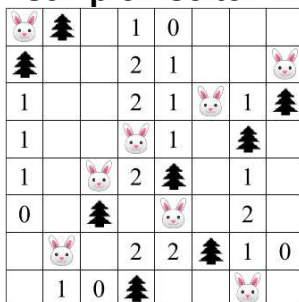
**5. ARUKONE (4 punti):** Unite le coppie di numeri uguali con una linea fatta di tratti orizzontali e verticali. Le linee non possono toccarsi né incrociarsi. Non è necessario che tutte le caselle vengano percorse da una linea.

**Esempio risolto**



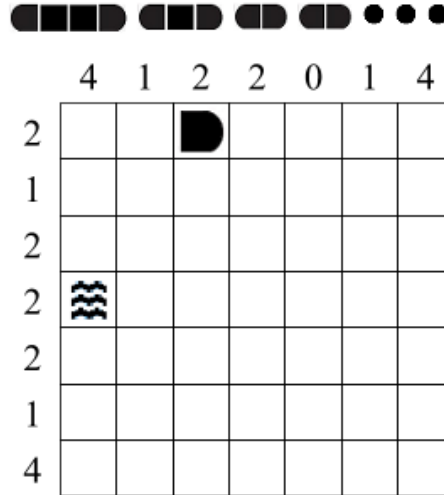
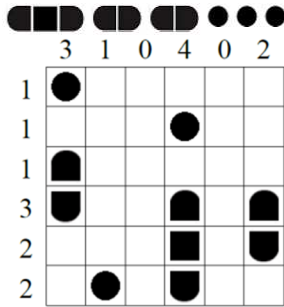
**6. NASCONDINO (12 punti):** Inserite in alcune caselle alberi e coniglietti, in modo tale che in ogni riga e colonna ci sia un albero e un coniglietto. I numeri indicano quanti coniglietti sono visibili da quella casella (gli alberi nascondono i coniglietti). Non ci possono essere alberi o coniglietti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

**Esempio risolto**



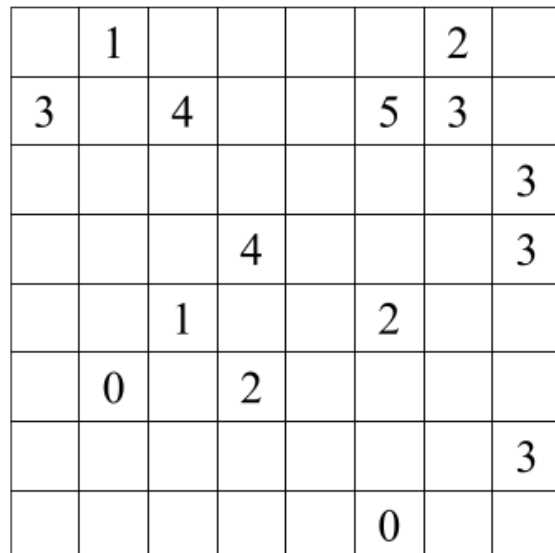
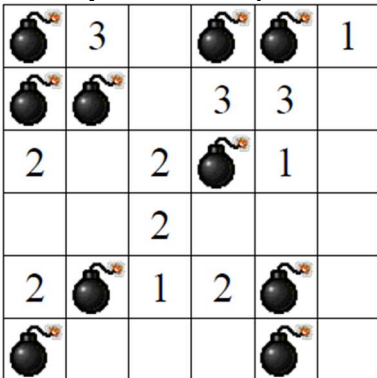
**7. BATTAGLIA NAVALE (4 punti):** Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.

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



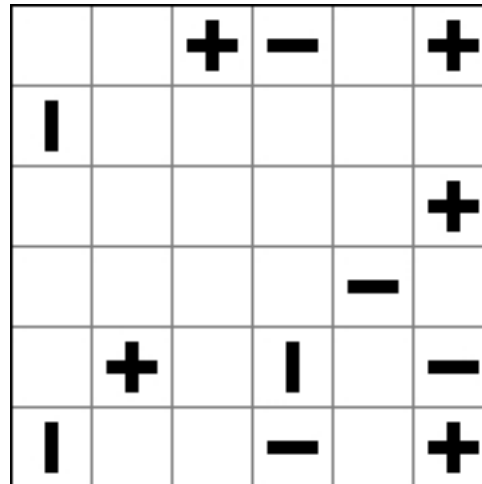
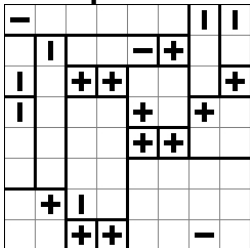
**8. CAMPO MINATO (5 punti):** Localizzate **18 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

**Esempio risolto (10 mine)**



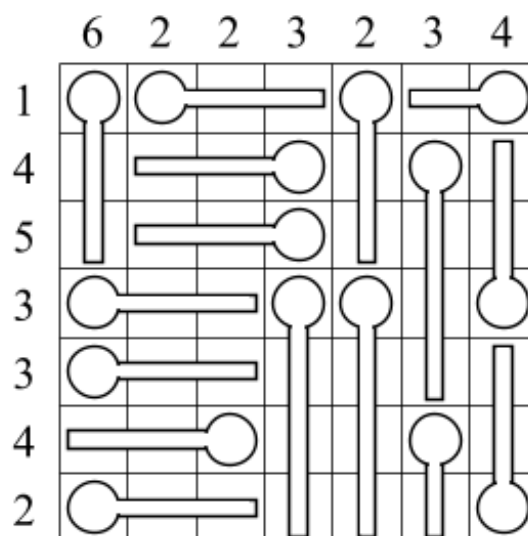
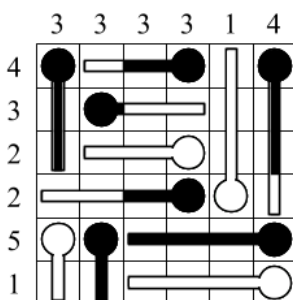
**9. TAPPETI (8 punti):** Nello schema compaiono tre simboli diversi: la croce (+), la barra orizzontale (-) e quella verticale (|). Dividete lo schema in rettangoli e quadrati, in modo tale che ogni figura contenga esattamente uno dei tre simboli. La figura con la croce deve essere un quadrato, quella con la barra orizzontale deve avere la base maggiore dell'altezza e quella con la barra verticale deve avere l'altezza maggiore della base. Non ci possono essere 4 figure che convergono in un incrocio.

**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.

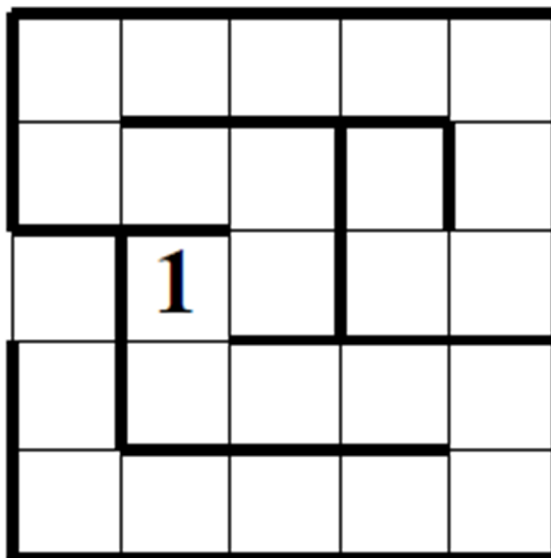
**Esempio risolto**



**11. LABIRINTO MAGICO (11 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



**12. GIOCO A SORPRESA (14 punti):** Dividete la griglia in regioni disegnando linee diagonali a 45° passanti per sole caselle vuote. Ogni regione deve contenere tutti i numeri da 1 a 5 esattamente una volta. Due diagonali non possono incrociarsi e ogni diagonale deve essere collegata ad altre diagonali oppure al bordo dello schema (in altre parole, non ci possono essere diagonali "pendenti").

**Esempio risolto**

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

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