

12° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2024-25

Finale **individuale** per le scuole **medie**

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

Città: _____ Provincia: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Nascondino	13
2	Gioco a sorpresa	10
3	Campo minato	11
4	Akari	3
5	Nondango	16
6	Futoshiki	5
7	Senza istruzioni	14
8	Labirinto magico	12
9	Facile come l'ABC	7
10	Hitori	9
Totale		100

Tempo a disposizione: **60 minuti**.

1. NASCONDINO (13 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.

	0	🌲	🐰	2	2	3
🌲					🐰	1
1	🌲			🐰	2	2
2	🐰	2	🌲		1	4
🐰		2	2		🌲	6
		🐰	🌲			5

2		2	1				
2			1				1
		2		2			2
			2		2		
	0						2
2				2	1		
			2				2

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare l'albero.

2. GIOCO A SORPRESA (10 punti): Determinate l'ordine di arrivo dei quattro concorrenti, sapendo che uno di loro ha solamente mentito, mentre gli altri hanno detto solo la verità.

Andrea: Dario è arrivato prima di Bianca e Carlo ultimo.

Bianca: Sono arrivata dopo di Andrea.

Carlo: Andrea è arrivato prima di me.

Dario: Carlo è arrivato dopo di me.

1°:	2°:	3°:	4°:
-----	-----	-----	-----

CHIAVE DI RISPOSTA: le iniziali dei quattro concorrenti, nella griglia qui sopra.

3. CAMPO MINATO (11 punti): Localizzate il numero indicato di 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.

15 mine

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine.

4. AKARI (3 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.

					2
				1	3
1		1			5
		1			1
					3
				2	

					1		1	
	3							
		2		0			2	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lampadina più a sinistra; scrivere "0" se non ci sono lampadine in quella riga.

© 2024-25 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

5. NONDANGO (16 punti): Annerite alcuni cerchi in modo tale che in ogni settore ci sia esattamente un cerchio nero. Non ci possono essere tre cerchi consecutivi dello stesso colore in orizzontale, verticale e diagonale (cioè ci deve essere almeno un cerchio di colore diverso oppure una casella vuota a interrompere la sequenza).

		●		●	
●	○		○		○
	○	○	●	●	
	●	●		●	●
●	○	○	●		
○		○	●	○	●

2

1

2

4

2

2

	○				○	
	○	○	○	○		○
	○	○	○		○	○
○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
	○	○			○	
○	○	○		○		○

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi neri.

6. FUTOSHIKI (5 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 (<).

1	<	2		4		3	2
			∨				
4		1		3		2	4
					∧		
2	<	3		1		4	1
3		4	>	2	>	1	3

□		□	<	□	□
				∧	
□		□		□	□
□		□	<	□	□
			∨		
□	>	□		□	□

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il "2".

7. SENZA ISTRUZIONI (14 punti): Ricavare la soluzione in base al gioco risolto.

		6		
7			6	
				5
				6
				6

7						4	6
					8		
	8						
		8					
				8			
			8				3

CHIAVE DI RISPOSTA: nessuna, controlleremo l'intero schema.

8. LABIRINTO MAGICO (12 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	1	3		1
3		1	2	4
	3	2	1	3
1	2		3	2

3					

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2.

