

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

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

Soluzioni

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Hitori	8
2	Monete	3
3	Alberi	15
4	Trilogia	11
5	Serpente	9
6	Futoshiki	7
7	Yin Yang	5
8	Sudoku	4
9	Campo minato	14
10	Camping	12
11	Battaglia navale	8
12	Fourbidden	4
Totale		100

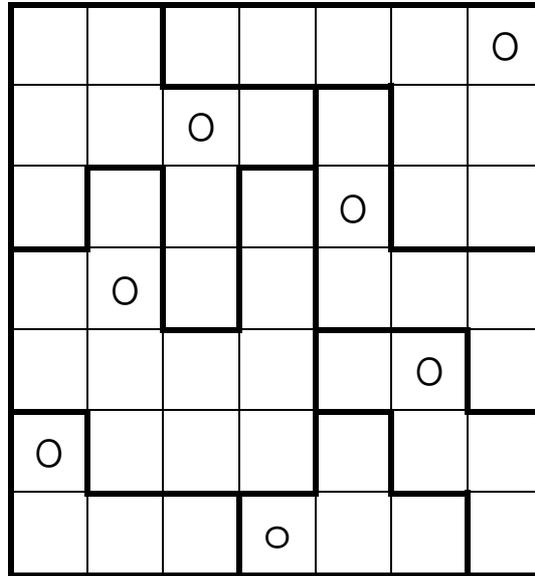
1. HITORI (8 punti): Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato (ma è permesso in diagonale). A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

6	5	4	6	4	3	4	9	8	1
6	9	10	7	1	1	3	9	4	7
9	8	1	4	2	7	4	10	5	3
7	2	8	7	6	1	2	1	8	4
5	1	3	10	7	8	9	5	7	6
8	8	9	1	10	3	6	2	1	6
5	4	2	1	9	6	2	3	10	8
10	6	8	5	6	2	8	7	9	5
9	2	5	7	1	9	4	9	6	7
4	10	10	8	7	2	5	2	9	9

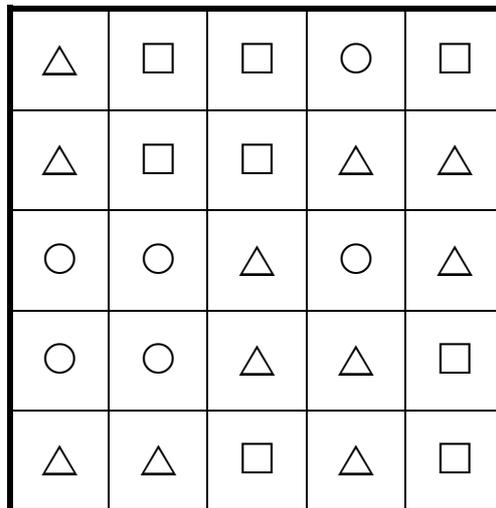
2. MONETE (3 punti): Inserite in ogni casella una moneta da 1, 2, 5, 10, 20 o 50 centesimi di euro. I numeri esterni indicano il totale di ogni riga o colonna.

	22	101	8
53	2	50	1
62	10	50	2
16	10	1	5

3. ALBERI (15 punti): Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga un albero. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



4. TRILOGIA (11 punti): Inserite in ciascuna casella vuota un cerchio, un quadrato o un triangolo. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.



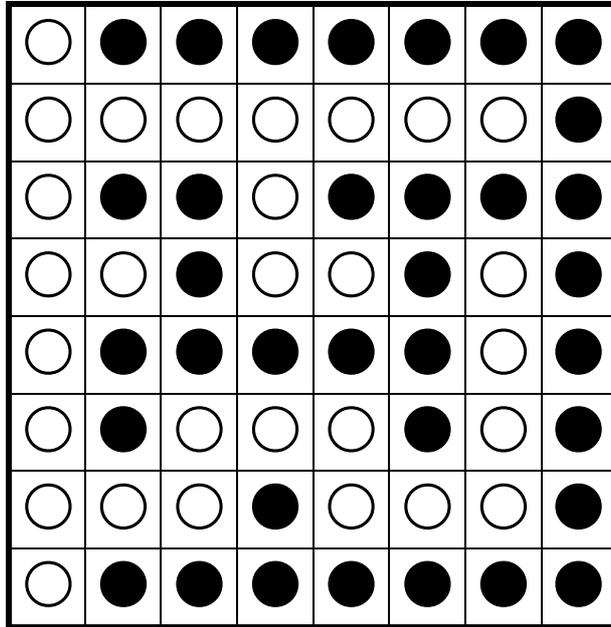
5. SERPENTE (9 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.

	5	4	4	4	3	2	3	3
7	5	6	7		11	12	13	14
5	4		8	9	10			15
3	3						17	16
6	2	1		21	20	19	18	
1				22				
2			24	23				
2		26	25					
2	28	27						

6. FUTOSHIKI (7 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 (<).

4	<	5	>	2	>	1		3
				^				v
5		4	>	3		2		1
				^				
1		3		5		4		2
				v				
3	>	2		1		5		4
								^
2		1	<	4		3		5

7. YIN YANG (5 punti): Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare quadrati 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati fra loro e altrettanto i cerchi neri.



8. SUDOKU (4 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 6 in modo che in ogni riga, colonna e settore 2x3 ogni numero appaia esattamente una volta.

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

9. CAMPO MINATO (14 punti): Localizzate **25 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) 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.

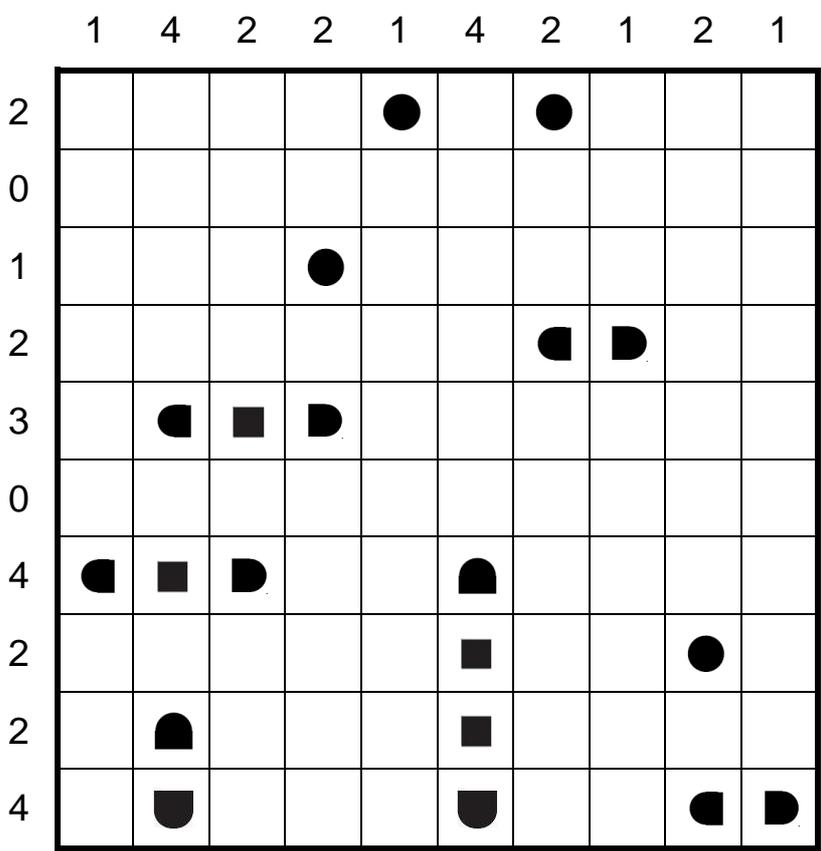
●	2	2	3	●		1	●	●	2
1		●	●		3		5	●	
		2		●	5	●	4	●	3
●			3	●	●	●			●
		●			●		1	1	
0	1		2	●	●	3			
		0		3			●	1	0
●	1	1		●		1	1		
2		3	●						
	●	●	2		0			0	

10. CAMPING (12 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.

2

									
									
									
									
4									
									
									
									
1									

11. BATTAGLIA NAVALE (8 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.



12. FOURBIDDEN (4 punti): Inserite in ogni casella vuota una "X" oppure una "O", in modo che non ci siano mai quattro simboli uguali consecutivi, in riga, colonna o diagonale.

