

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

Competizione **a squadre** per le scuole **medie**

Nome e cognome: _____

Scuola: _____

Classe: _____

Squadra: _____

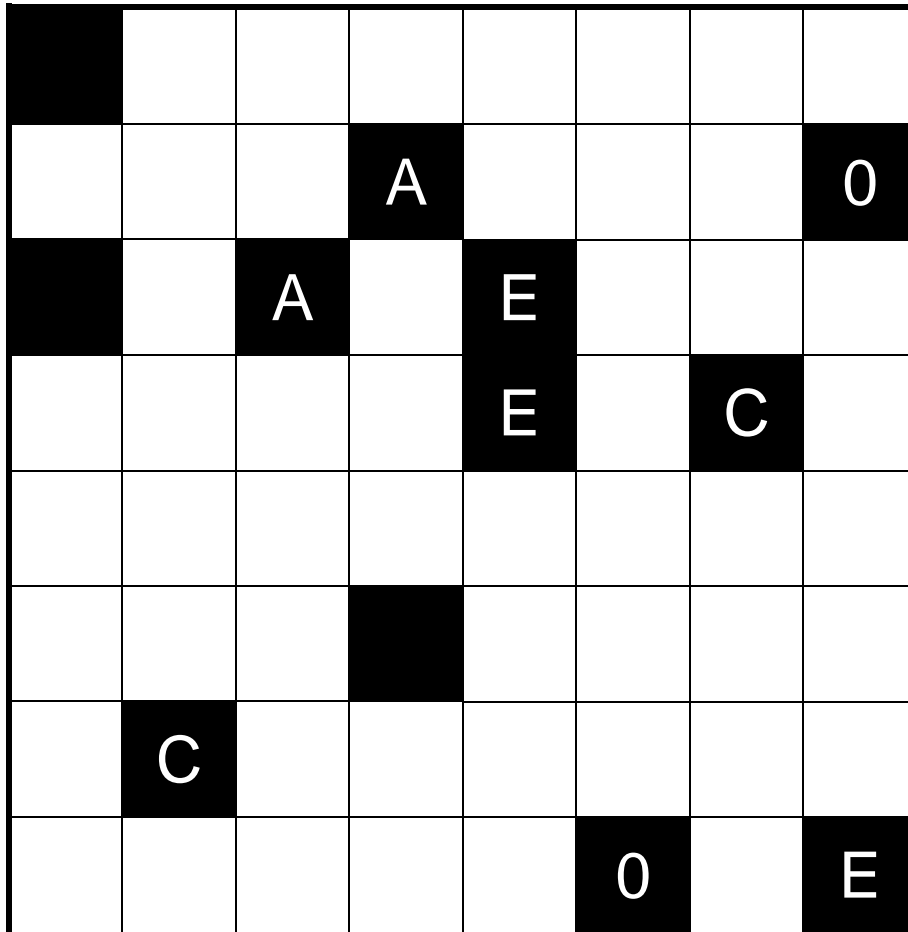
Provincia: _____

Data: _____















Tabella dei punteggi

N°	Gioco	punti
1	Akari	9
2	Camping	7
3	Grattacieli	12
4	Labirinto magico	19
5	Serpente	13
6	Campo minato	14
7	Futoshiki	11
8	Battaglia navale	15
Totale		100

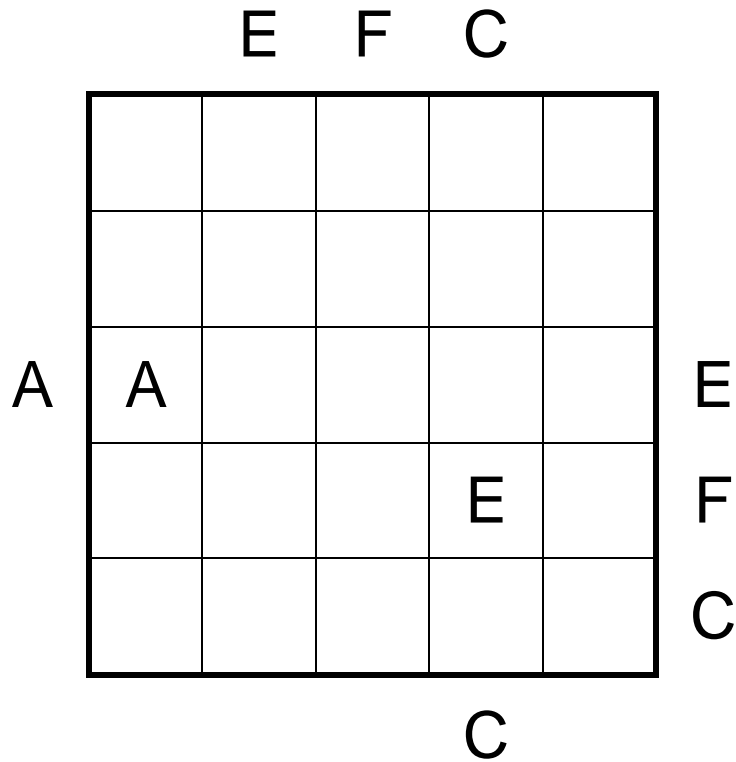
1. AKARI (9 punti): Inserite alcune lampadine nelle caselle bianche in modo che tutte risultino illuminate. I numeri scritti nelle caselle a sfondo nero indicano quante lampadine sono confinanti per un lato con la casella in questione. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova (le caselle a sfondo nero non lasciano passare la luce). Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda.



2. CAMPING (7 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.

E								
								
								
								
								
0								
								

3. GRATTACIELI (12 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.



4. LABIRINTO MAGICO (19 punti): Inserite i numeri da 1 a 4 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 1-2-3-4-1-2-...-4. La casella contrassegnata con una "-" deve rimanere vuota.

						A
			A			
	F					
				C		-
		C				

5. SERPENTE (13 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa, coda e un segmento intermedio. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna. Il serpente non può passare per la casella contrassegnata con una "X".

	A	B	F	F	F	C	D	F
F								
F								
A								
A								
F	21			32				
F								
F								
D						X		1

6. 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.

	A				C	E			E
		C		E			A		E
E							A		E
	E	E							
				A	C				E
C		F		F			A		C
					C				C
	E	E				C	C		C
E			A				C		
			C	A					C

7. FUTOSHIKI (11 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 (<).

