

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

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

Soluzioni

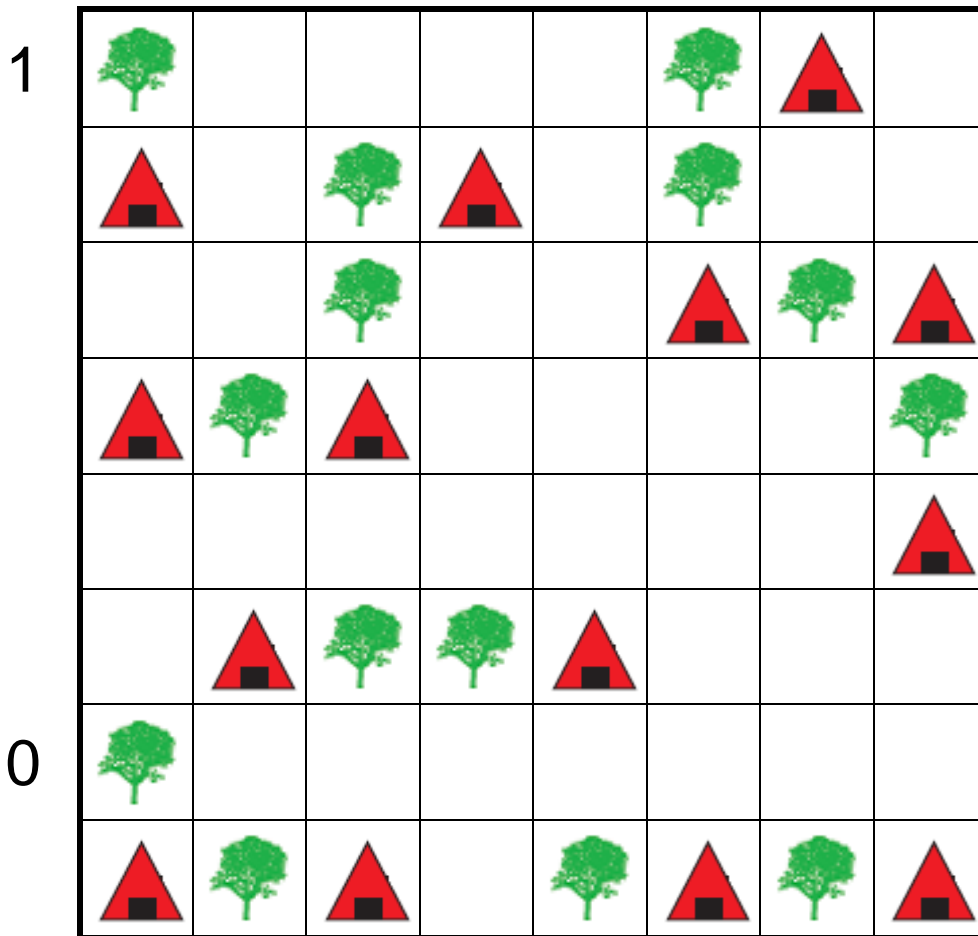
Tabella dei punteggi

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.

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

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.



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.

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

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.

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

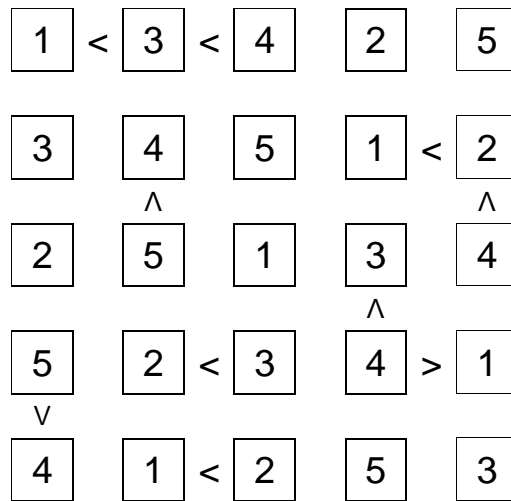
5. SERPENTE (13 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa, coda e un segmento intermedio. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna. Il serpente non può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

	3	5	4	4	4	2	6	4
4			15	14	13	12		
4			16			11	10	9
3		18	17					8
3		19					6	7
4	21	20		32			5	
4	22			31	30		4	
4	23	24			29		3	
6		25	26	27	28	X	2	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.

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

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 (<).



8. BATTAGLIA NAVALE (15 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.



2 2 5 2 0 3 1

