

3° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2015-16

Finale nazionale

Competizione a squadre per le scuole medie

Nome squadra: _____

Giocatore 1 (capitano): _____

Giocatore 2: _____

Giocatore 3: _____

Giocatore 4: _____

Scuola: _____

Città (Provincia): _____

Nano	Gioco	Punti
Brontolo	Serpente	12
	Repulsione	13
Cucciolo	Circuito chiuso	7
	Tatami	14
Dotto	Futoshiki	4
	Piramide	10
Eolo	Slalom	5
	Kropki	8
Gongolo	Sudoku	6
	Grattacieli	3
Mammolo	Puntatori	15
	Labirinto magico	11
Pisolo	Kakuro	20
	Camping	9
Biancaneve	Ponti	33
Grimilde	Campo minato	30
Totale		200

Brontolo (B)

SERPENTE (12 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.

	3	1	5	2	3	3	3	7
3								
3								
4								
2			1					
1								1B
4								
4								
6	27							



Nota: 1B è un numero di due cifre, nel quale B rappresenta le unità.

B = ...

REPULSIONE (13 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

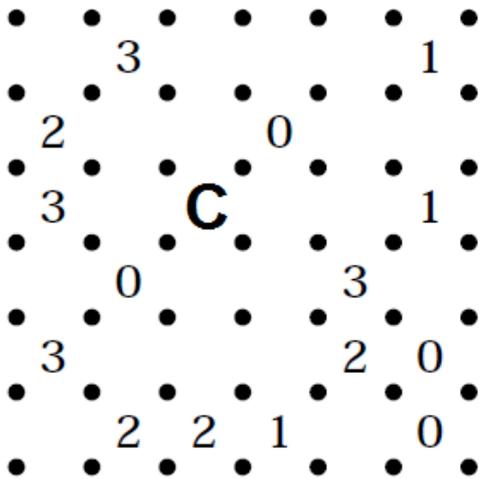


		1			
B					4
		B+1			
		4	1		
	3				

B = ...

Cucciolo (C)

CIRCUITO CHIUSO (7 punti): Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero indica da quanti trattini è circondata. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



C = ...

TATAMI (14 punti): Scrivete un numero da 1 a 3 in ogni casella vuota in modo tale che in ogni rettangolo ciascuna cifra appaia esattamente una volta, e in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente **due volte**. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente).



		3			
					1
3					
			1		
			3		C

C = ...

Dotto (D)

FUTOSHIKI (4 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 (<).

v			v
^			^
		v	
	>	D	



D = ...

PIRAMIDE (10 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.

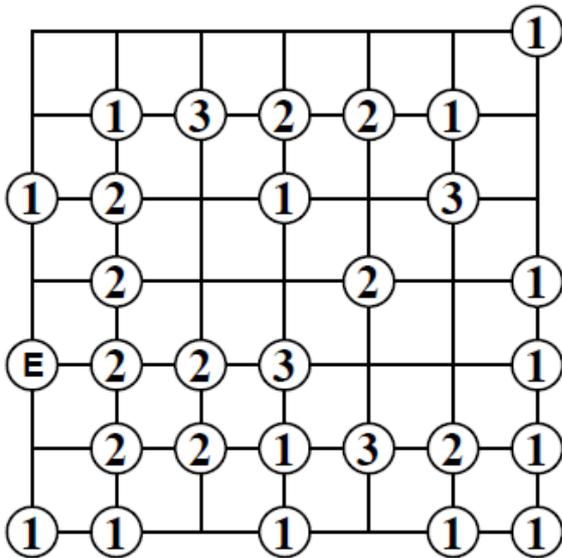


		1			
		8			
					2
	D	4	D		
1					
	5	9		2	

D = ...

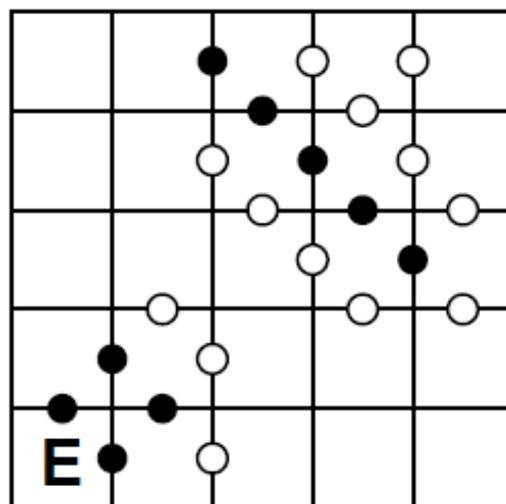
Eolo (E)

SLALOM (5 punti): Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



E = ...

KROPKI (8 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 5 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. Se due caselle sono separate da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi, se sono separate da un pallino nero i due numeri sono uno il doppio dell'altro. Se non ci sono pallini, i due numeri non sono né consecutivi né doppi. Fra 1 e 2 ci può essere sia un pallino bianco che uno nero.



E = ...

Gongolo (G)

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

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



G = ...

GRATTACIELI (3 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 4 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.

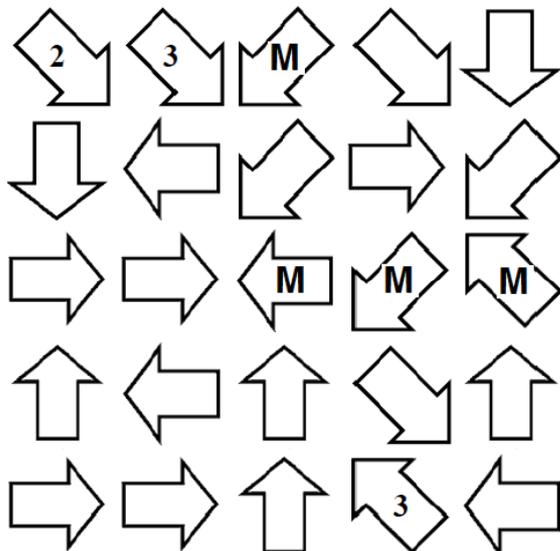


				1	2
2					
					4
					2
	G				

G = ...

Mammolo (M)

PUNTATORI (15 punti): Scrivete in ogni freccia vuota un numero intero positivo. Tale numero deve indicare quanti numeri diversi sono puntati da quella freccia nella direzione indicata.



M = ...

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.

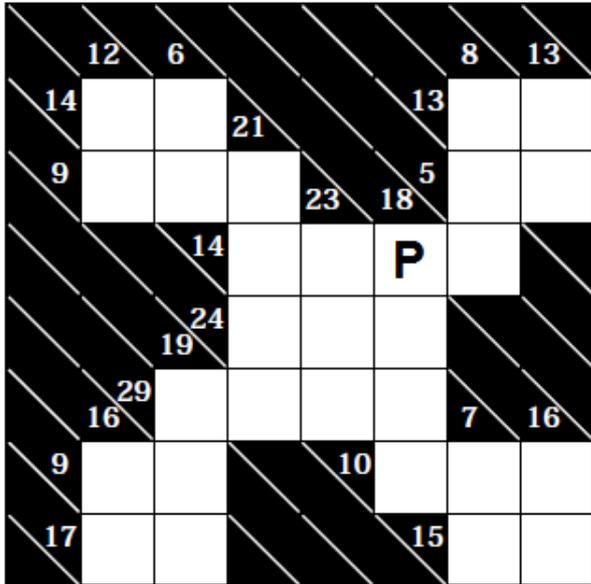


	3			
		M		
	1			

M = ...

Pisolo (P)

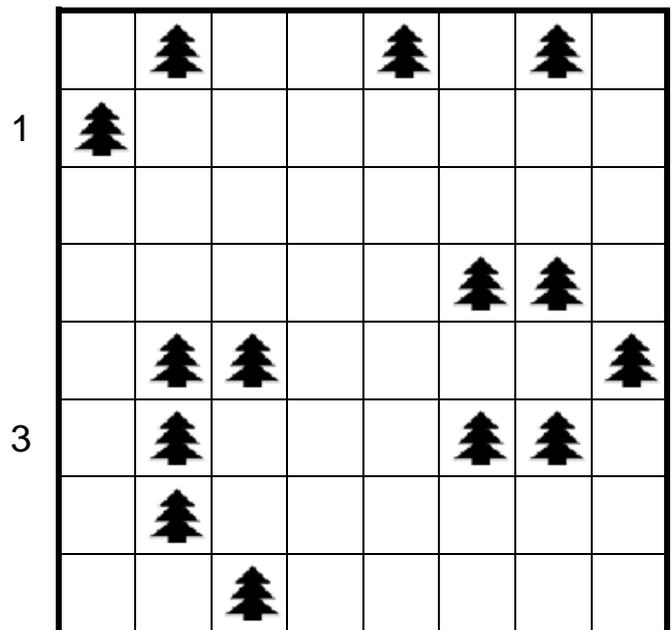
KAKURO (20 punti): Inserite in ogni casella un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.



P = ...

CAMPING (9 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.

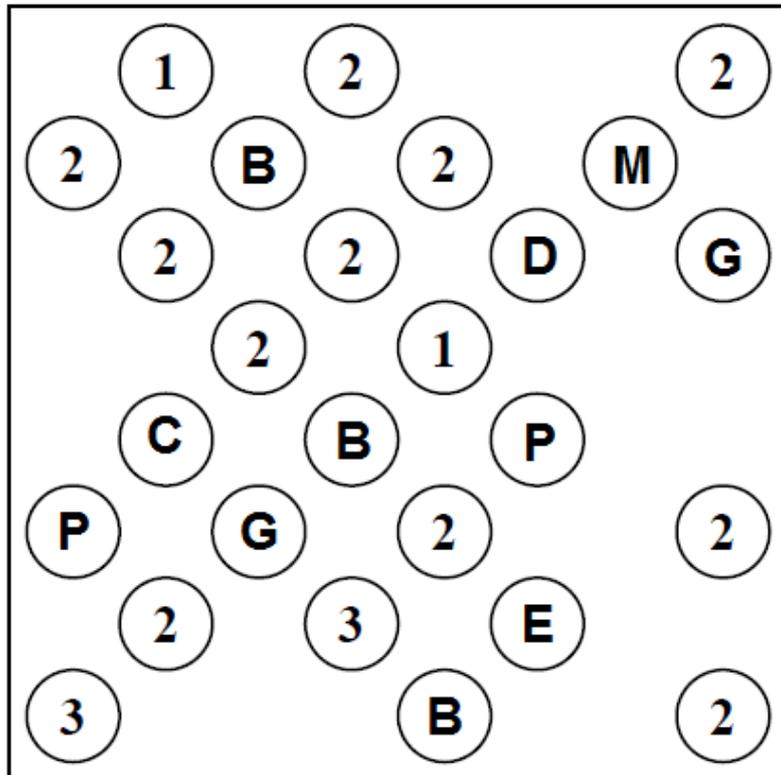
P



P = ...

Biancaneve

PONTI (33 punti): I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso dei ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali e verticali. Due isole possono essere collegate fra loro con uno o due ponti paralleli. I numeri indicano quanti ponti in totale partono da quell'isola. I ponti non possono incrociarsi fra loro. A schema risolto deve essere possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti.



Grimilde

CAMPO MINATO (30 punti): Localizzate **15 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.

				P			
E			M		1		
	3					B	
	D	2		B	M		D
							2
E		C		C		M	
		3	M	B			G
							1

