

3° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2015-16

Finale nazionale

Competizione **individuale** per le scuole **primarie**

Nome e cognome: _____

Scuola: _____

Classe: _____

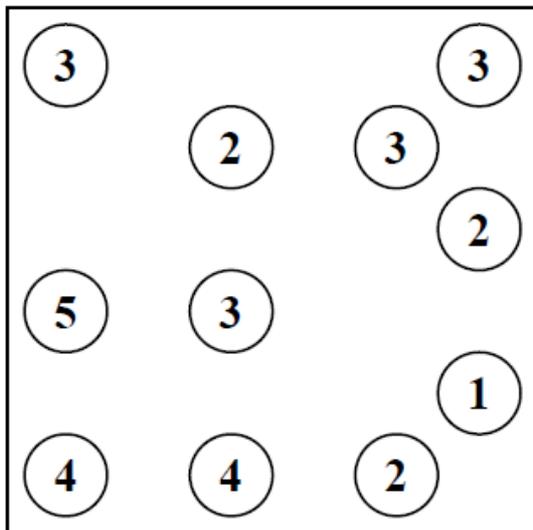
Città (Provincia): _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Ponti	4
2	Camping	10
3	Campo minato	16
4	H ₂ O	11
5	Repulsione	2
6	Trilogia	13
7	Rettangoli	9
8	Alberi	5
9	Monete	3
10	Sudoku	6
11	Battaglia navale	14
12	Futoshiki	7
Totale		100

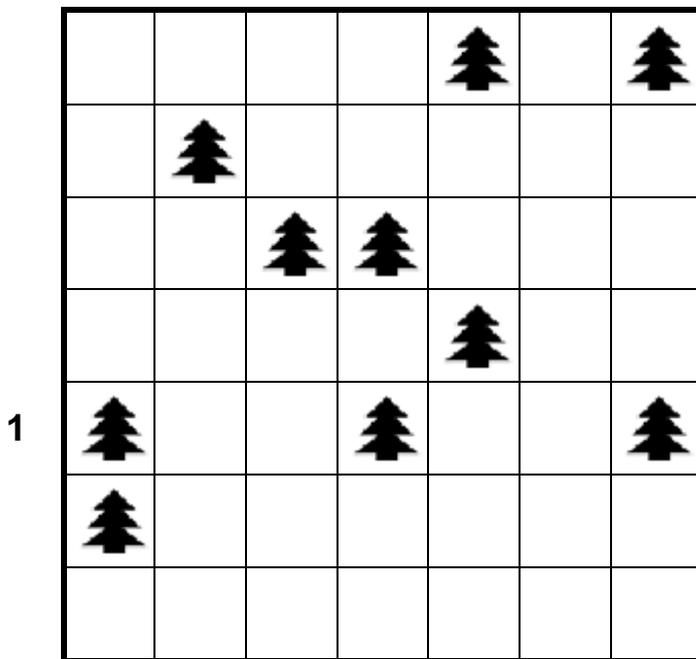
Unchain your brain!

1. PONTI (4 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.



2. CAMPING (10 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



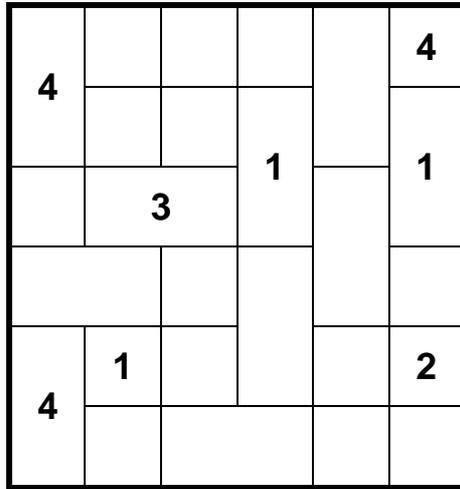
3. CAMPO MINATO (16 punti): Localizzate **15 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

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

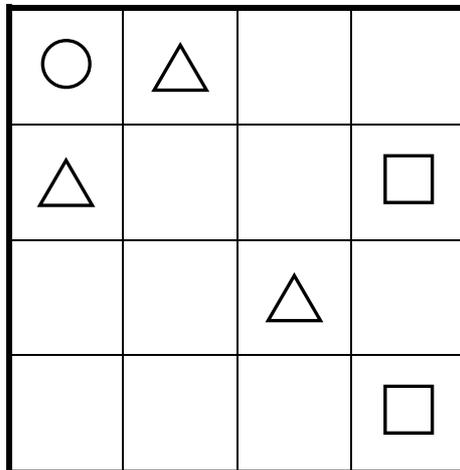
4. H₂O (11 punti): Disegnate in alcune caselle vuote un atomo di ossigeno (O), a fianco di 2 atomi di idrogeno (H). Ogni atomo di idrogeno va usato esattamente una volta. Gli atomi di ossigeno non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

		H		H		H	H
H		H			H	H	
	H		H			H	H
H				H	H		
			H	H			H
	H				H	H	
H			H		H		H
H		H				H	

5. REPULSIONE (2 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



6. TRILOGIA (13 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.



9. 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.

	57	8	61
61			
5			
60			

10. SUDOKU (6 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.

	2		5		
		4			
		6			
1					5
					4
	3			1	

11. BATTAGLIA NAVALE (14 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.

The diagram shows a 10x10 grid for a Battleship puzzle. The grid is surrounded by numbers indicating the number of ship parts in each row and column. The numbers are: 2, 2, 1, 4, 0, 2, 6, 0, 1, 2 (top) and 3, 1, 6, 0, 3, 2, 2, 2, 1, 0 (left). Symbols include a ship silhouette, a circle, and a semi-circle.

12. FUTOSHIKI (7 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 (<).

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>
∧					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
v					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	
		v			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		