

3° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2015-16

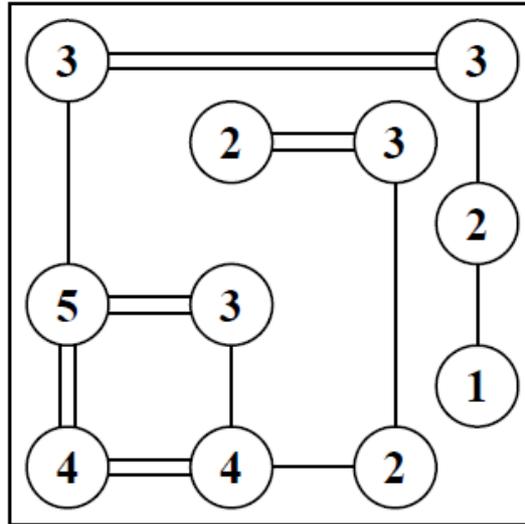
Finale nazionale

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

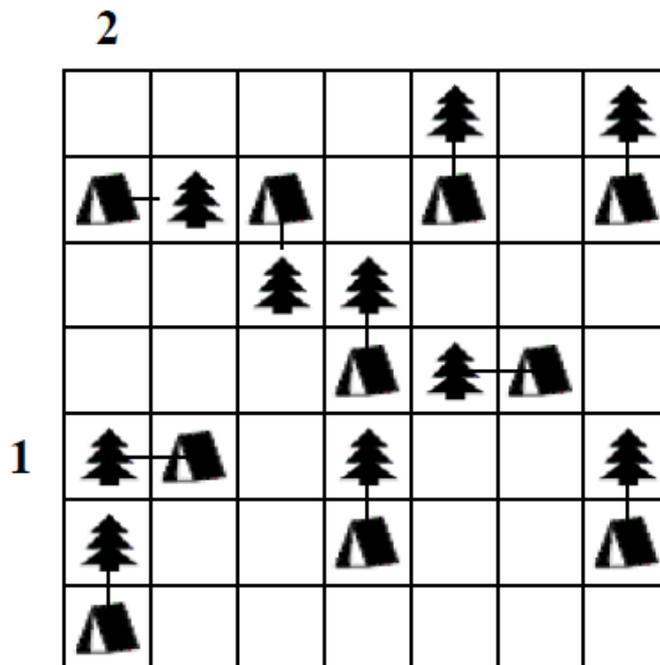
SOLUZIONI

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

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.



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-O-H	O-H	H
H-O-H			H-H-O	
	H	H	O-H-H	
H-O		O-H-H		O
		H-H-O		H
O-H		O	H-H-O	
H		H	H	H
H-O-H			O-H	

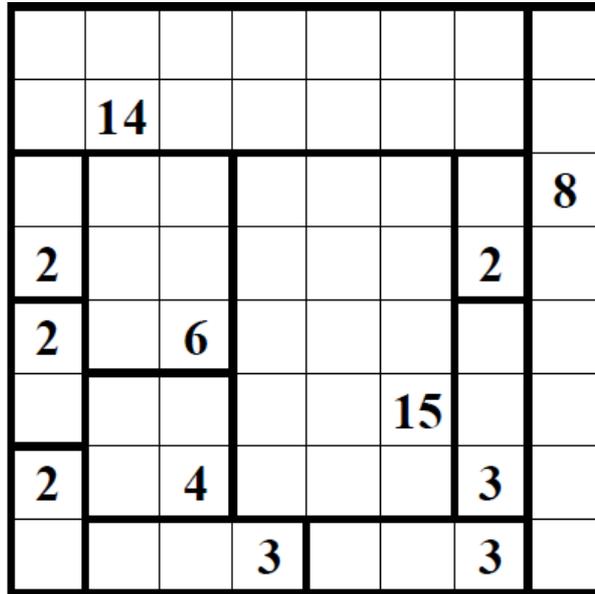
5. REPULSIONE (2 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

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

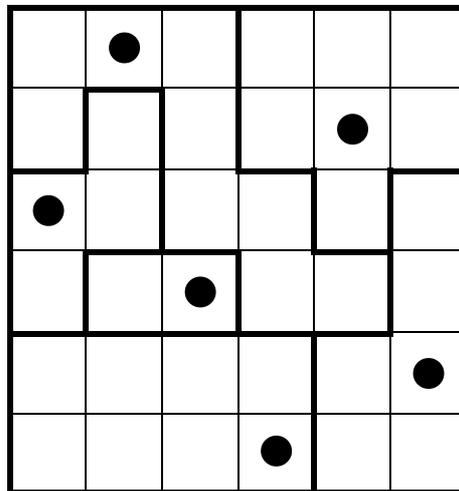
6. TRILOGIA (13 punti): Inserite in ciascuna casella vuota un cerchio, un quadrato o un triangolo. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.

○	△	△	□
△	△	□	□
○	○	△	△
○	△	△	□

7. RETTANGOLI (9 punti): Disegnate all'interno della griglia dei rettangoli che non si sovrappongano fra loro. Ogni numero rappresenta un rettangolo e ne fornisce l'area in termini di caselle. Ogni rettangolo contiene esattamente un numero.



8. ALBERI (5 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.



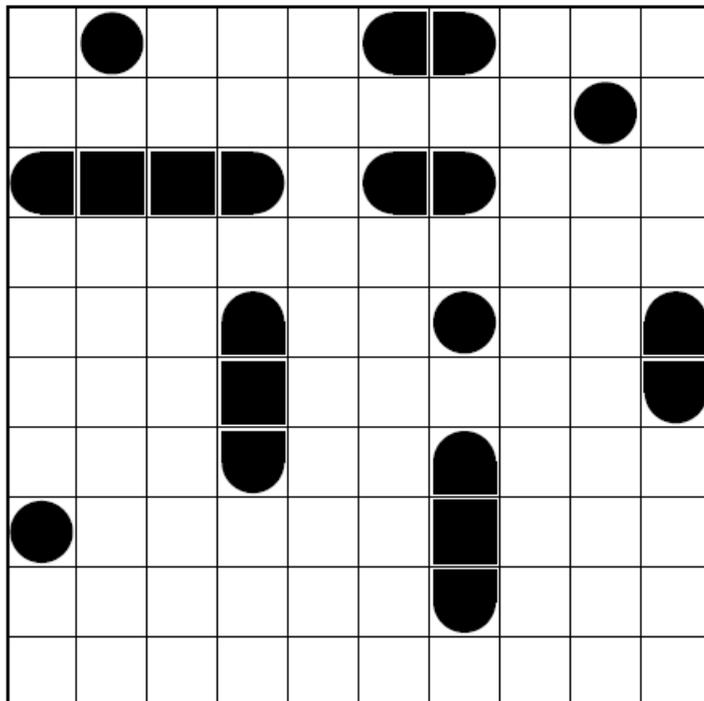
9. MONETE (3 punti): Inserite in ogni casella una moneta da 1, 2, 5, 10, 20 o 50 centesimi di euro. I numeri esterni indicano il totale di ogni riga o colonna.

	57	8	61
61	50	1	10
5	2	2	1
60	5	5	50

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.

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

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.



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 (<).

