

8° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2020-21 – Finale nazionale

Gara a squadre – Escape Room

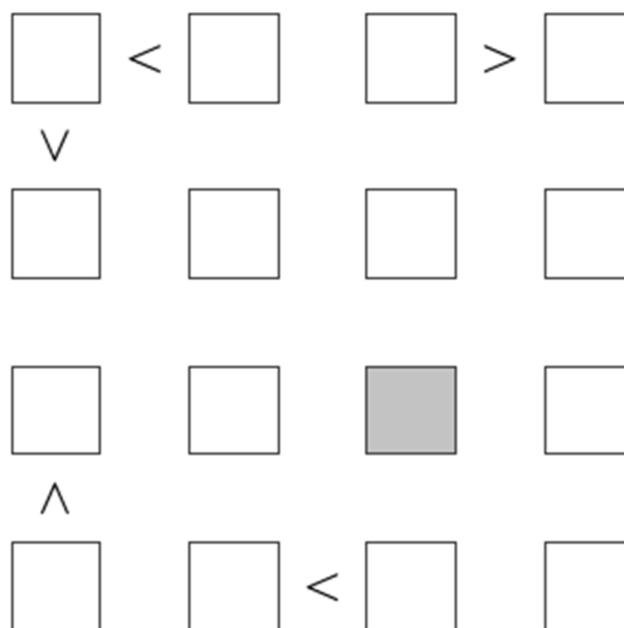
Escape Room è suddivisa in 8 stanze da 4 giochi ciascuna, per un totale di 32 giochi. Le stanze sono indipendenti l'una dall'altra. In ogni stanza i 4 giochi sono interconnessi fra loro in vario modo, specificato nelle singole pagine. Si ricorda che, presi singolarmente, i giochi possono avere più soluzioni, ma nel contesto della stanza hanno soluzione unica.

N°	Stanza 1 (casella grigia)	Punti	N°	Stanza 2 (chiavi diverse)	Punti
1	Futoshiki	9	5	Pillole	18
2	Repulsione	10	6	Hitori	14
3	Labirinto magico	18	7	Cariche elettriche	13
4	Ponti	7	8	Yin Yang	17
	Stanza 3 (reazione a catena)			Stanza 4 (maggiore minore)	
9	Alberi	16	13	Rettangoli	15
10	Camping	12	14	Vasi comunicanti	15
11	Percorso a pois	9	15	Battaglia navale	15
12	Akari	6	16	Termometri	15
	Stanza 5 (giochi in pezzi)			Stanza 6 (casella magica)	
17	Parcheggio	20	21	H ₂ O	5
18	Social network	16	22	Camelot	7
19	Campo minato	15	23	Moonlighting	8
20	Buchi neri	13	24	Magneti	16
	Stanza 7 (indipendenza)			Stanza 8 (mistero)	
25	Galassie	14	29	Facile come l'ABC	35
26	Salvalamucca	8	30	Dominio	21
27	Gravity	7	31	Freccia nera	33
28	Jumpers	11	32	Viae	12
Totale: 450					

Stanza 1 – casella grigia

In ognuno degli schemi di questa stanza c'è una casella colorata di grigio. Questa casella deve contenere lo stesso numero in ciascuno dei quattro giochi.

1. FUTOSHIKI (9 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 (<).



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2.

Stanza 1 – casella grigia

In ognuno degli schemi di questa stanza c'è una casella colorata di grigio. Questa casella deve contenere lo stesso numero in ciascuno dei quattro giochi.

2. REPULSIONE (10 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

1		3			
			3		
1					4

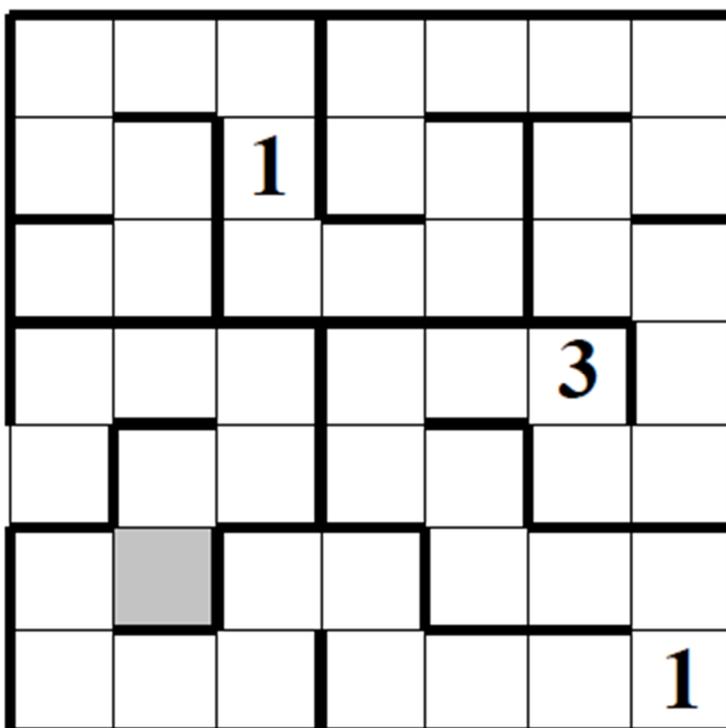
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti 2 compaiono.

Nota: se un 2 compare in una casella rettangolare orizzontale, va contato una sola volta; se invece compare in una casella rettangolare verticale, va contato in entrambe le righe.

Stanza 1 – casella grigia

In ognuno degli schemi di questa stanza c'è una casella colorata di grigio. Questa casella deve contenere lo stesso numero in ciascuno dei quattro giochi.

3. LABIRINTO MAGICO (18 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-...-3-4.

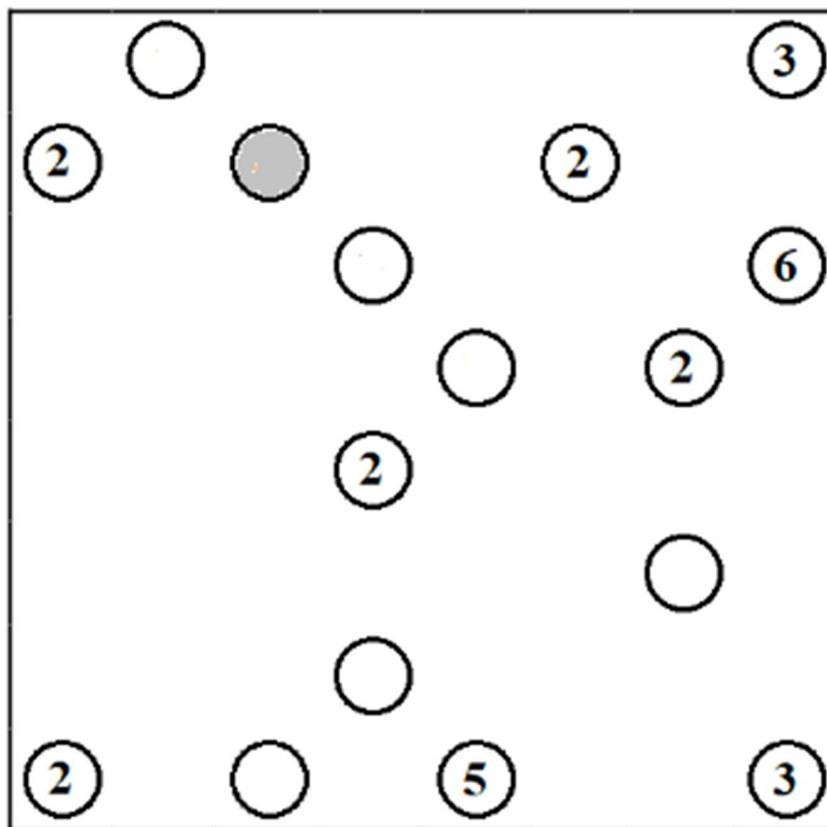


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2.

Stanza 1 – casella grigia

In ognuno degli schemi di questa stanza c'è una casella colorata di grigio. Questa casella deve contenere lo stesso numero in ciascuno dei quattro giochi.

4. PONTI (7 punti): I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso alcuni ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali o verticali. Due isole possono essere collegate 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 l'intero arcipelago deve formare un blocco unico, deve essere cioè possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti disegnati.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di ponti orizzontali.

Nota: attenzione al significato della parola “riga” in questo gioco: nello schema qui sopra ci sono 8 righe.

Stanza 2 – chiavi diverse

Gli schemi di questa stanza sono tutti di dimensione 6x6, e per ognuno di essi viene chiesta una chiave che si riferisce al numero di “oggetti” (caselle nere, cerchi bianchi, cariche positive oppure pezzi di pillole) in ciascuna riga. Ogni numero della chiave deve essere diverso dagli altri tre numeri delle altre chiavi per la stessa riga. In altre parole, se la chiave di un gioco fosse 123456, negli altri tre giochi la prima riga non potrebbe contenere 1 oggetto, la seconda non potrebbe contenerne 2 e così via.

5. PILLOLE (18 punti): Inserite nello schema le pillole **da 1 a 6**, di dimensioni 3x1, orizzontalmente o verticalmente. Il valore di ogni pillola è dato dalla somma dei tre numeri all'interno di essa. Ogni pillola va inserita esattamente una volta. I numeri esterni indicano la somma dei numeri all'interno delle pillole in quella riga o colonna. Le pillole non possono sovrapporsi, nemmeno parzialmente.

		6		1	4	
2	1	2	3	1	2	0
4	2	3	1	0	0	1
6	1	1	2	1	1	4
	1	0	3	2	3	0
	0	2	2	3	0	2
1	1	0	2	0	1	1

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da pillole.

Stanza 2 – chiavi diverse

Gli schemi di questa stanza sono tutti di dimensione 6x6, e per ognuno di essi viene chiesta una chiave che si riferisce al numero di “oggetti” (caselle nere, cerchi bianchi, cariche positive oppure pezzi di pillole) in ciascuna riga. Ogni numero della chiave deve essere diverso dagli altri tre numeri delle altre chiavi per la stessa riga. In altre parole, se la chiave di un gioco fosse 123456, negli altri tre giochi la prima riga non potrebbe contenere 1 oggetto, la seconda non potrebbe contenerne 2 e così via.

6. HITORI (14 punti): Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato. A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle annerite.

Stanza 2 – chiavi diverse

Gli schemi di questa stanza sono tutti di dimensione 6x6, e per ognuno di essi viene chiesta una chiave che si riferisce al numero di “oggetti” (caselle nere, cerchi bianchi, cariche positive oppure pezzi di pillole) in ciascuna riga. Ogni numero della chiave deve essere diverso dagli altri tre numeri delle altre chiavi per la stessa riga. In altre parole, se la chiave di un gioco fosse 123456, negli altri tre giochi la prima riga non potrebbe contenere 1 oggetto, la seconda non potrebbe contenerne 2 e così via.

7. CARICHE ELETTRICHE (13 punti): Inserire in ogni casella vuota una carica elettrica positiva o negativa. I numeri interni indicano la somma delle cariche presenti nelle caselle attorno al numero stesso.

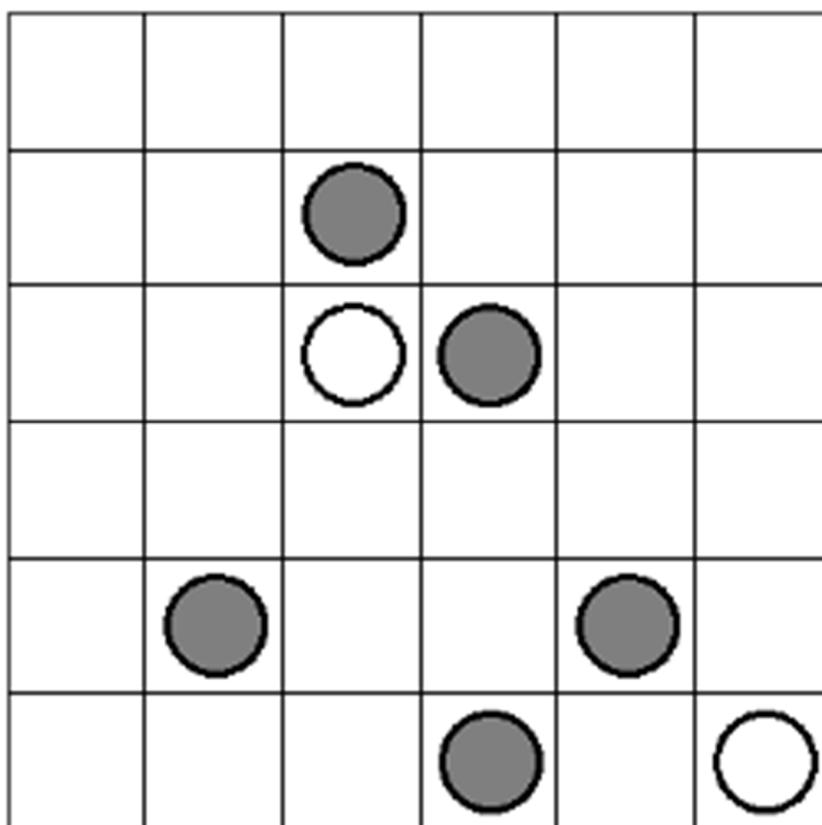
0			0		
	-2		0		1
	0		0		
	-4		-4		1
1			-3		
0					-1

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cariche positive.

Stanza 2 – chiavi diverse

Gli schemi di questa stanza sono tutti di dimensione 6x6, e per ognuno di essi viene chiesta una chiave che si riferisce al numero di “oggetti” (caselle nere, cerchi bianchi, cariche positive oppure pezzi di pillole) in ciascuna riga. Ogni numero della chiave deve essere diverso dagli altri tre numeri delle altre chiavi per la stessa riga. In altre parole, se la chiave di un gioco fosse 123456, negli altri tre giochi la prima riga non potrebbe contenere 1 oggetto, la seconda non potrebbe contenerne 2 e così via.

8. YIN YANG (17 punti): Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare aree 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati ortogonalmente fra loro e altrettanto i cerchi neri.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi bianchi.

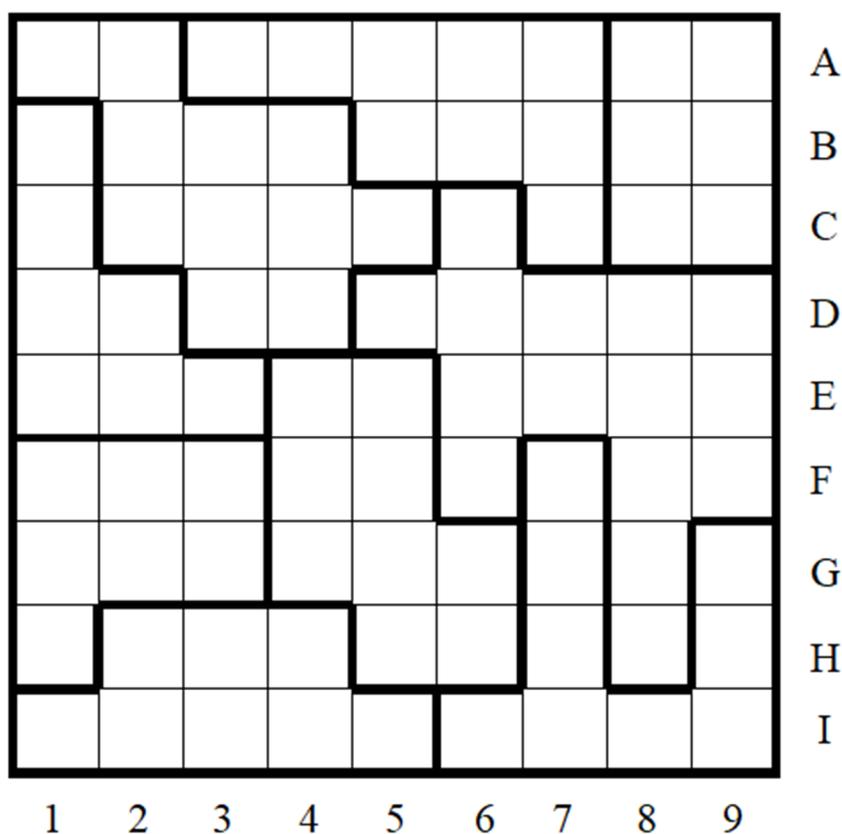
Stanza 3 – reazione a catena

In questa stanza i giochi sono legati a catena, uno dopo l'altro. Si parte da Alberi, che permette di risolvere Camping, il quale a sua volta permette di risolvere Percorso a pois, che infine permette di risolvere Akari.

Seguite le singole istruzioni sotto a ciascun gioco.

Lettere e numeri esterni fanno da riferimento per l'inserzione degli oggetti.

9. ALBERI (16 punti): Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare l'albero più a sinistra.

Inserite in *Camping* un albero in ognuna delle 18 corrispondenti caselle degli alberi che avete trovato in questo gioco.

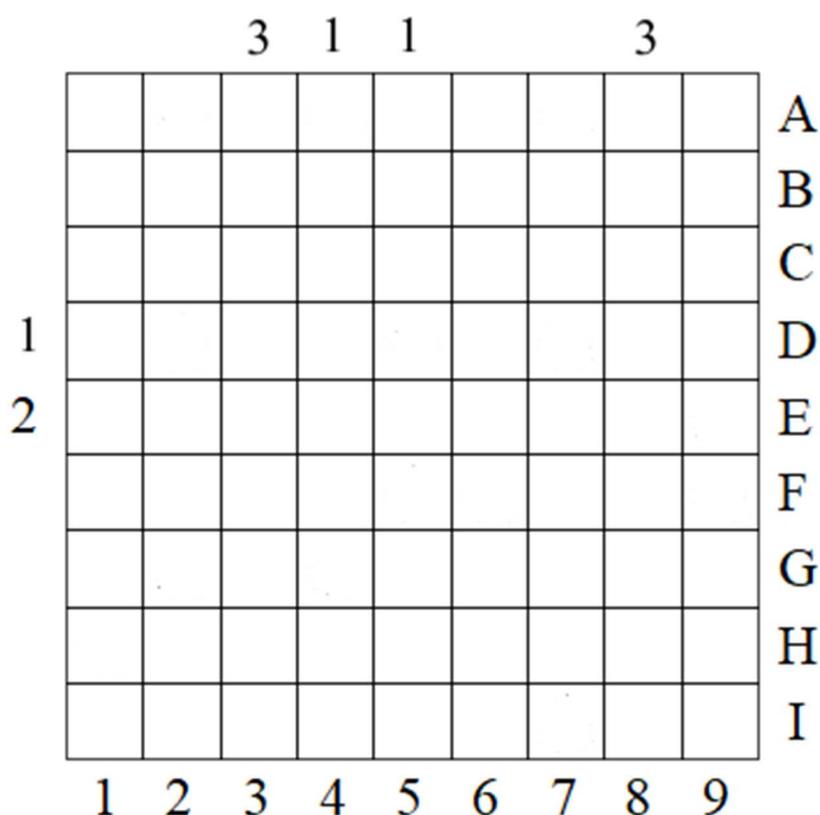
Stanza 3 – reazione a catena

In questa stanza i giochi sono legati a catena, uno dopo l'altro. Si parte da Alberi, che permette di risolvere Camping, il quale a sua volta permette di risolvere Percorso a pois, che infine permette di risolvere Akari.

Seguite le singole istruzioni sotto a ciascun gioco.

Lettere e numeri esterni fanno da riferimento per l'inserzione degli oggetti.

10. CAMPING (12 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.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di tende.

Inserite in *Percorso a pois* un cerchio nero in ognuna delle corrispondenti 18 caselle nelle quali avete trovato una tenda. È possibile che alcuni cerchi neri si sovrappongano e quindi si sostituiscano a cerchi bianchi già presenti.

Stanza 3 – reazione a catena

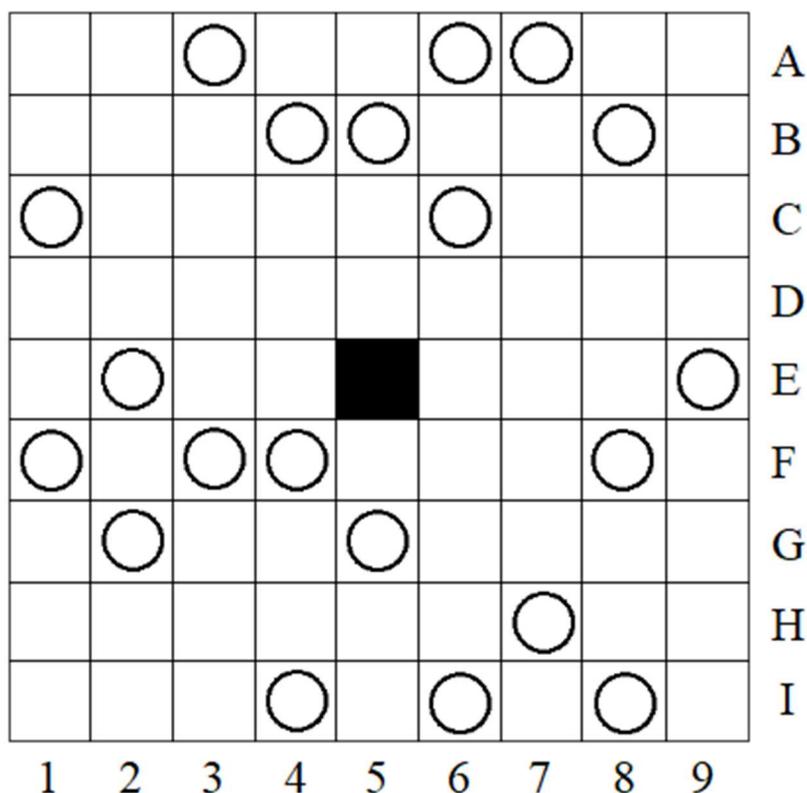
In questa stanza i giochi sono legati a catena, uno dopo l'altro. Si parte da Alberi, che permette di risolvere Camping, il quale a sua volta permette di risolvere Percorso a pois, che infine permette di risolvere Akari.

Seguite le singole istruzioni sotto a ciascun gioco.

Lettere e numeri esterni fanno da riferimento per l'inserzione degli oggetti.

11. PERCORSO A POIS (9 punti): Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio nero il percorso compie un angolo di 90°, nelle caselle con un cerchio bianco il percorso passa dritto.

La casella nera centrale non fa parte del percorso.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di angoli formati dal percorso.

Inserite in Akari una casella nera (senza numero) in ogni corrispondente casella vuota di questo gioco (cioè senza cerchio bianco già disegnato) nella quale il percorso passa dritto. È possibile che alcune caselle nere vadano inserite in caselle già annerite.

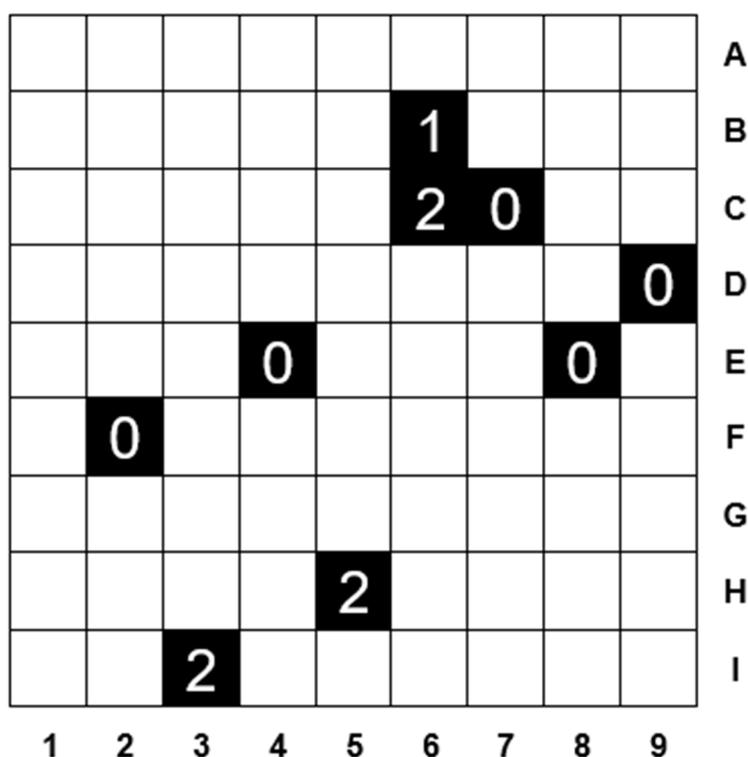
Stanza 3 – reazione a catena

In questa stanza i giochi sono legati a catena, uno dopo l'altro. Si parte da Alberi, che permette di risolvere Camping, il quale a sua volta permette di risolvere Percorso a pois, che infine permette di risolvere Akari.

Seguite le singole istruzioni sotto a ciascun gioco.

Lettere e numeri esterni fanno da riferimento per l'inserzione degli oggetti.

12. AKARI (6 punti): Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce. Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda. Tutte le caselle devono essere illuminate.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare la lampadina più a sinistra; scrivete 0 se non ci sono lampadine in quella riga.

Stanza 4 – maggiore minore

Alcuni numeri non sono stati specificati esattamente, ma soltanto attraverso i simboli di maggiore e minore (ad es. <3). Inoltre il punto interrogativo (?) sostituisce lo stesso numero in tutti e quattro i giochi.

13. RETTANGOLI (15 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.

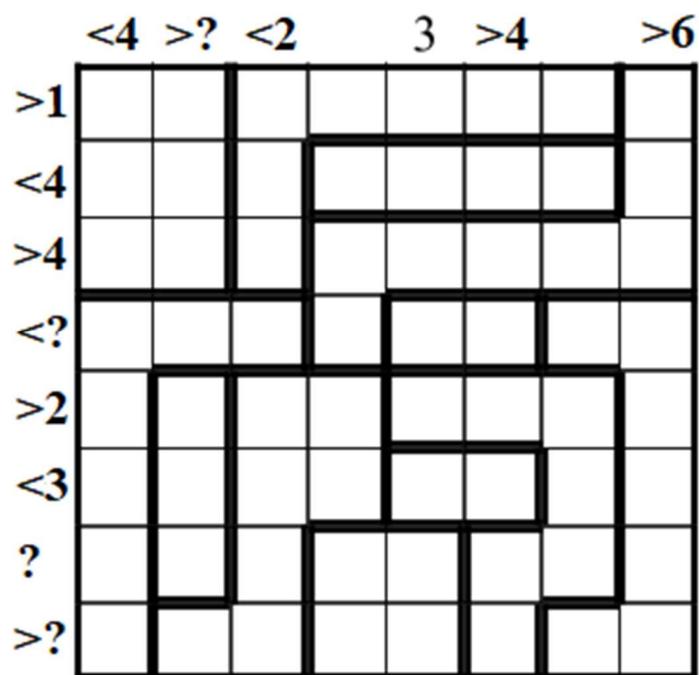
		>6					>6
3					8		
	6					>0	
		4					<3
			<9				
?				?			?
						<6	

CHIAVE DI RISPOSTA: i veri valori dei rettangoli (13 in tutto) dall'alto al basso e da sinistra a destra.

Stanza 4 – maggiore minore

Alcuni numeri non sono stati specificati esattamente, ma soltanto attraverso i simboli di maggiore e minore (ad es. <3). Inoltre il punto interrogativo (?) sostituisce lo stesso numero in tutti e quattro i giochi.

14. VASI COMUNICANTI (15 punti): Ogni settore rappresenta un contenitore che può essere riempito d'acqua, del tutto o parzialmente, oppure lasciato vuoto. I numeri esterni indicano quante caselle in quella riga o colonna sono state riempite d'acqua. I contenitori vengono riempiti d'acqua a partire dal basso.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle piene d'acqua.

Stanza 4 – maggiore minore

Alcuni numeri non sono stati specificati esattamente, ma soltanto attraverso i simboli di maggiore e minore (ad es. <3). Inoltre il punto interrogativo (?) sostituisce lo stesso numero in tutti e quattro i giochi.

15. 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.

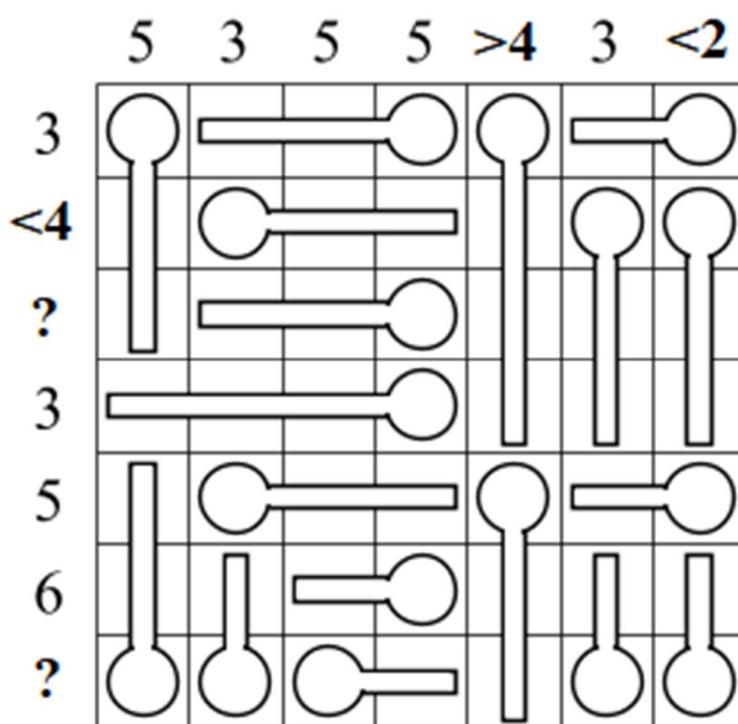
	>2	>1	>3		>4	3	
<?				■			
>2			■				
>3							
<1							
>1	■						
?							
<2							

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la nave più a sinistra; scrivete 0 se non ci sono navi in quella riga.

Stanza 4 – maggiore minore

Alcuni numeri non sono stati specificati esattamente, ma soltanto attraverso i simboli di maggiore e minore (ad es. <3). Inoltre il punto interrogativo (?) sostituisce lo stesso numero in tutti e quattro i giochi.

16. TERMOMETRI (15 punti): Riempite i termometri (del tutto, solo in parte o per niente) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Il mercurio parte sempre dal bulbo e si dirige verso la parte opposta.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di parti di termometro piene di mercurio nei termometri orizzontali.

Stanza 5 – giochi in pezzi

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensione 8x8 e sono stati divisi in quattro sezioni quadrate da 4x4. Le 16 sezioni totali sono state poi mescolate e in ogni foglio ne è stata disegnata una di ciascun gioco, mantenendo la posizione originale (in alto a destra, in alto a sinistra, in basso a destra e in basso a sinistra). In pratica, ogni sezione in alto a destra di ciascuna immagine appartiene a un gioco diverso, e così anche per tutte le altre sezioni. I pezzi NON possono essere ruotati né riflessi.

17. PARCHEGGIO (20 punti): Disegnate nello schema alcuni veicoli rettangolari, di dimensioni 1x2 oppure 1x3 caselle, orizzontalmente o verticalmente. Ogni veicolo contiene esattamente un numero, il quale indica la somma delle caselle vuote che ne permettono il movimento. I veicoli si possono muovere solo nella direzione del loro lato corto.

5		1					
	8			3			
						4	
							3
	3	4					
1					2		
						2	3
		3		1			

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da veicoli.

Stanza 5 – giochi in pezzi

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensione 8x8 e sono stati divisi in quattro sezioni quadrate da 4x4. Le 16 sezioni totali sono state poi mescolate e in ogni foglio ne è stata disegnata una di ciascun gioco, mantenendo la posizione originale (in alto a destra, in alto a sinistra, in basso a destra e in basso a sinistra). In pratica, ogni sezione in alto a destra di ciascuna immagine appartiene a un gioco diverso, e così anche per tutte le altre sezioni. I pezzi NON possono essere ruotati né riflessi.

18. SOCIAL NETWORK (16 punti): Inserite in alcune caselle vuote un numero da 1 a 4. A schema risolto, ogni numero deve confinare per un lato con altrettante caselle contenenti un numero, e tutte le caselle con un numero devono formare un blocco continuo. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato.

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle vuote.

Stanza 5 – giochi in pezzi

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensione 8x8 e sono stati divisi in quattro sezioni quadrate da 4x4. Le 16 sezioni totali sono state poi mescolate e in ogni foglio ne è stata disegnata una di ciascun gioco, mantenendo la posizione originale (in alto a destra, in alto a sinistra, in basso a destra e in basso a sinistra). In pratica, ogni sezione in alto a destra di ciascuna immagine appartiene a un gioco diverso, e così anche per tutte le altre sezioni. I pezzi NON possono essere ruotati né riflessi.

19. CAMPO MINATO (15 punti): Localizzate **20 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.

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine.

Stanza 5 – giochi in pezzi

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensione 8x8 e sono stati divisi in quattro sezioni quadrate da 4x4. Le 16 sezioni totali sono state poi mescolate e in ogni foglio ne è stata disegnata una di ciascun gioco, mantenendo la posizione originale (in alto a destra, in alto a sinistra, in basso a destra e in basso a sinistra). In pratica, ogni sezione in alto a destra di ciascuna immagine appartiene a un gioco diverso, e così anche per tutte le altre sezioni. I pezzi NON possono essere ruotati né riflessi.

20. BUCHI NERI (13 punti): Disegnate un buco nero in alcune caselle vuote. Due buchi neri non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale. Le caselle contenenti un numero indicano la quantità totale di attrazione gravitazionale esercitata dai buchi neri, secondo questo schema: un buco nero distante una casella (orizzontale, verticale o diagonale) contribuisce con una forza di attrazione 4; un buco nero distante due caselle (sempre orizzontale, verticale o diagonale) contribuisce con una forza di attrazione 2; un buco nero distante tre caselle (sempre orizzontale, verticale o diagonale) contribuisce con una forza di attrazione 1.

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il buco nero più a sinistra; scrivere 0 se non ci sono buchi neri.

Stanza 6 – casella magica

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensioni 6x6 e ogni casella è identificata da una coppia lettera-numero. UNA SOLA di queste caselle è magica, perché: in H₂O contiene un atomo di ossigeno, in Camelot viene annerita, in Moonlighting contiene una stella o una nebulosa e in Magneti contiene una metà di dipolo neutro.

21. H₂O (5 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.

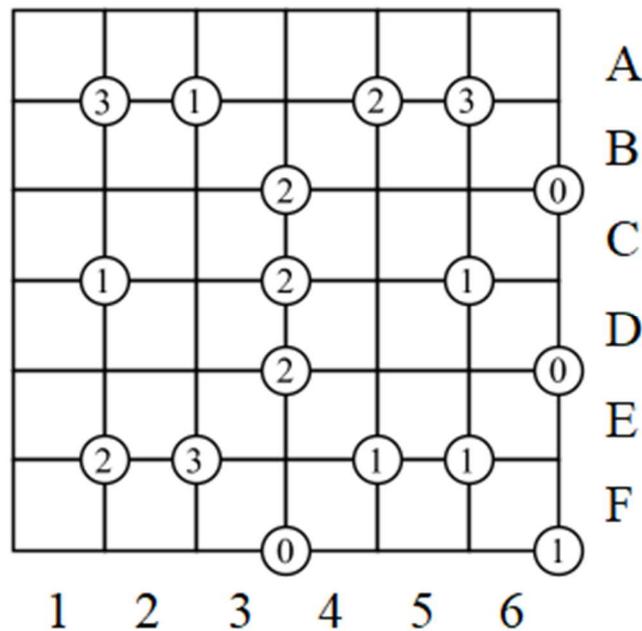
H			H		H	A
	H				H	B
H		H		H		C
	H				H	D
H		H		H		E
H		H	H			F
1	2	3	4	5	6	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di atomi di ossigeno.

Stanza 6 – casella magica

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensioni 6x6 e ogni casella è identificata da una coppia lettera-numero. UNA SOLA di queste caselle è magica, perché: in H₂O contiene un atomo di ossigeno, in Camelot viene annerita, in Moonlighting contiene una stella o una nebulosa e in Magneti contiene una metà di dipolo neutro.

22. CAMELOT (7 punti): La griglia rappresenta la fantastica città di Camelot. Annerire alcune caselle (gli edifici di Camelot) in modo che, a schema risolto, tutte le caselle bianche (le strade di Camelot) siano collegate fra loro per almeno un lato. I numeri nelle intersezioni indicano quante caselle vanno annerite nell'intorno.

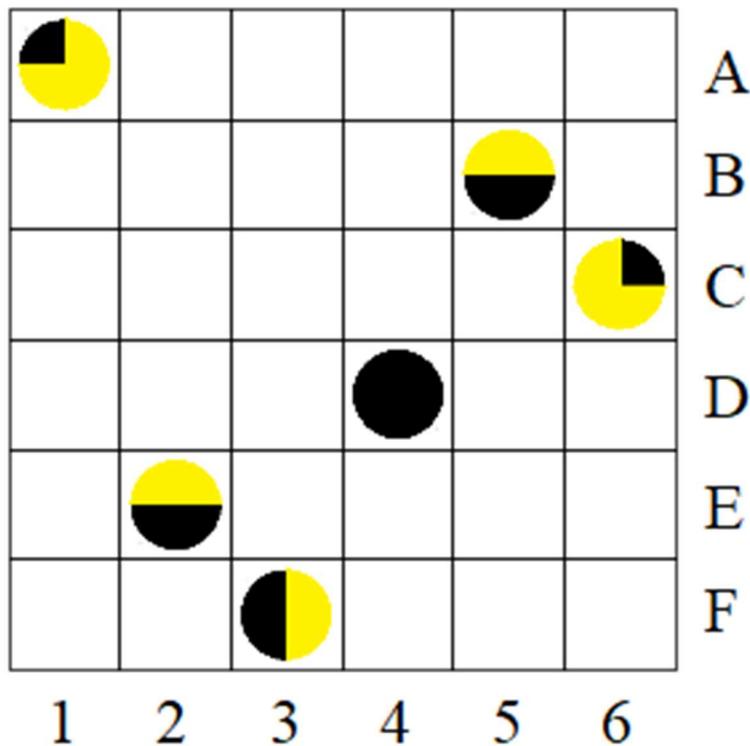


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle annerite.

Stanza 6 – casella magica

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensioni 6x6 e ogni casella è identificata da una coppia lettera-numero. UNA SOLA di queste caselle è magica, perché: in H₂O contiene un atomo di ossigeno, in Camelot viene annerita, in Moonlighting contiene una stella o una nebulosa e in Magneti contiene una metà di dipolo neutro.

23. MOONLIGHTING (8 punti): Inserire esattamente una stella e una nebulosa (indicata da un quadrato) in ogni riga e colonna in modo tale che ogni pianeta sia illuminato come indicato. Una stella illumina solo orizzontalmente e verticalmente. La luce della stella viene bloccata dalle nebulose.

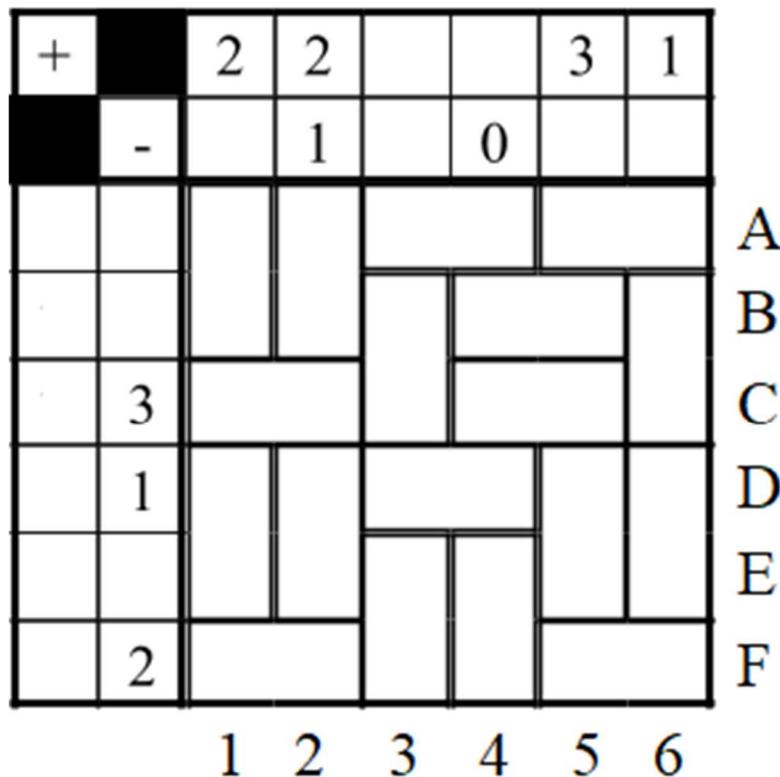


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la nebulosa.

Stanza 6 – casella magica

In questa stanza tutti i giochi sono di dimensioni 6x6 e ogni casella è identificata da una coppia lettera-numero. UNA SOLA di queste caselle è magica, perché: in H₂O contiene un atomo di ossigeno, in Camelot viene annerita, in Moonlighting contiene una stella o una nebulosa e in Magneti contiene una metà di dipolo neutro.

24. MAGNETI (16 punti): Lo schema contiene dipoli magnetici e neutri di dimensione 2x1. Ogni dipolo non neutro ha una polarità positiva (+) e una negativa (-). Poli uguali non possono toccarsi di lato, ma è permesso diagonalmente. I numeri esterni indicano quanti poli positivi e negativi ci sono in quella riga o colonna.

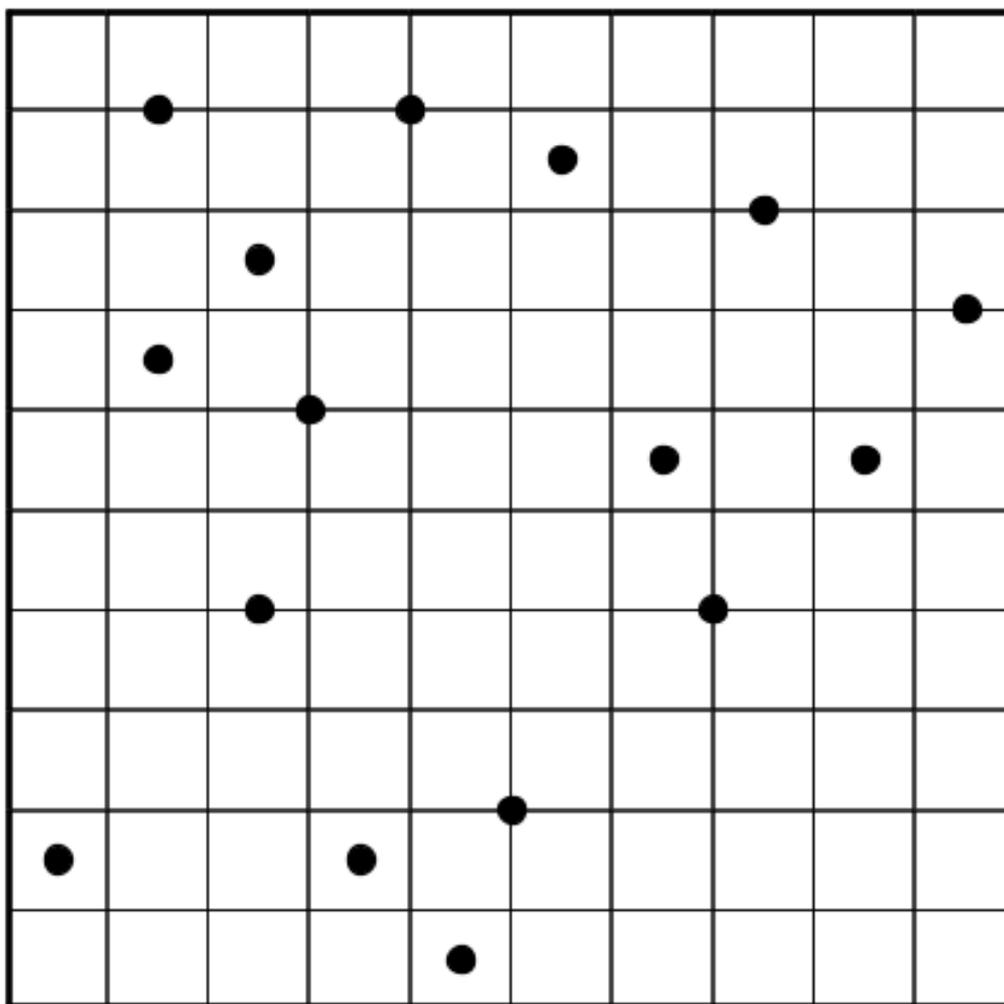


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

Stanza 7 – indipendenza

I giochi di questa stanza sono tutti indipendenti fra loro e possono quindi essere risolti autonomamente.

25. GALASSIE (14 punti): Dividete lo schema in zone simmetriche rispetto al loro centro, rappresentato da un pallino nero.

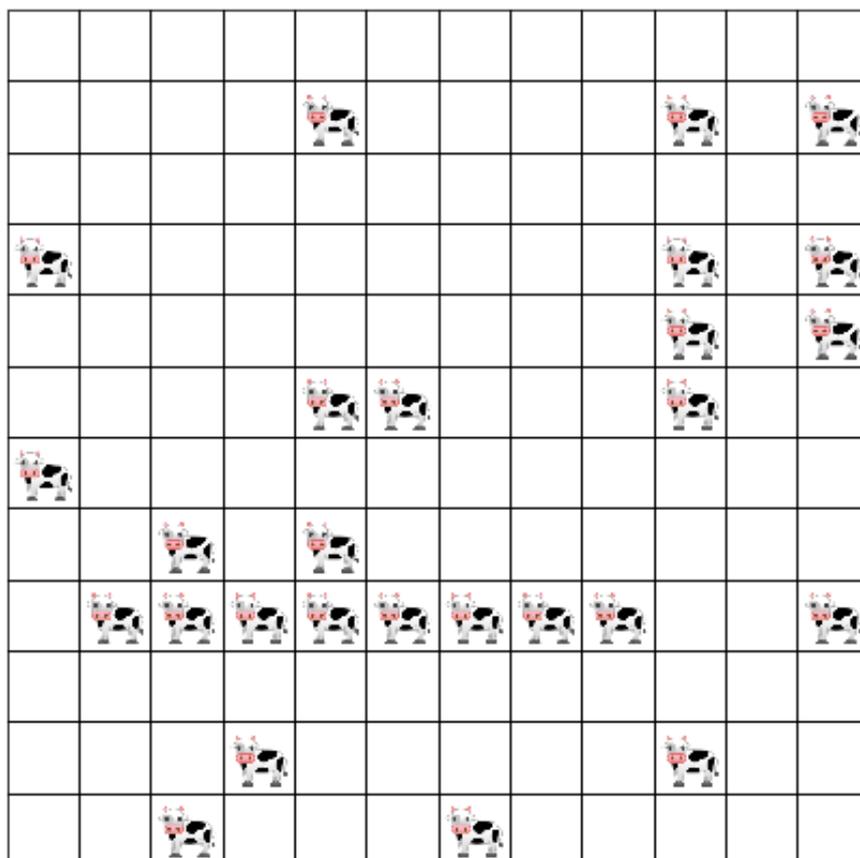


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di galassie.

Stanza 7 – indipendenza

I giochi di questa stanza sono tutti indipendenti fra loro e possono quindi essere risolti autonomamente.

26. SALVALAMUCCA (8 punti): Dividete l'intero schema in quadrati di varie dimensioni, in modo tale che ogni quadrato contenga esattamente una mucca.

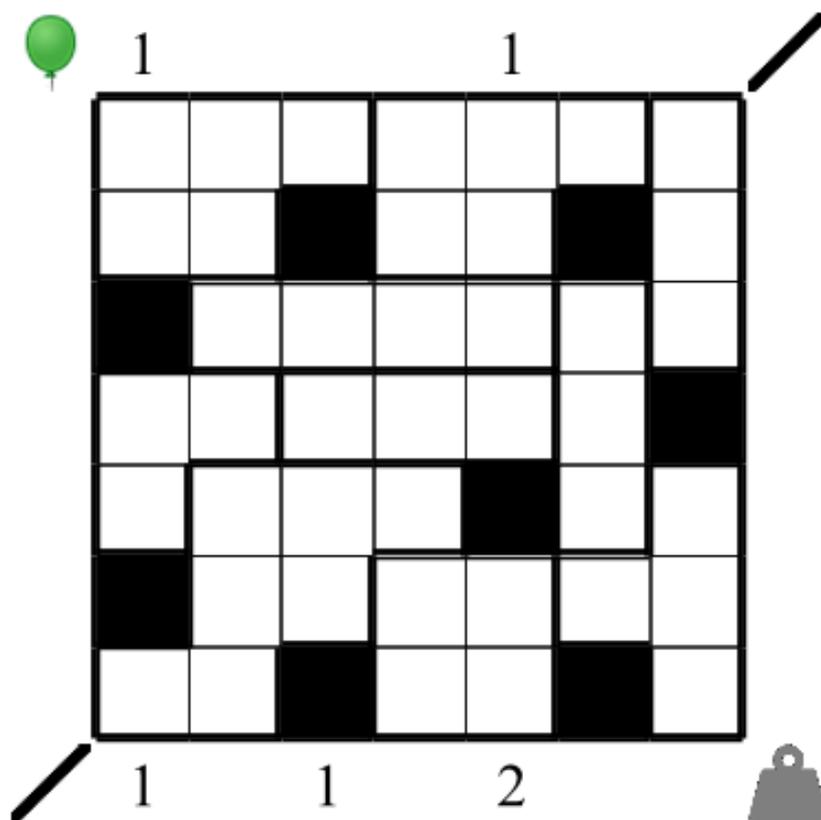


CHIAVE DI RISPOSTA: il numero di quadrati di lato 1, il numero di quadrati di lato 2, il numero di quadrati di lato 3, il numero di quadrati di lato 4 o maggiore, separati da una virgola.

Stanza 7 – indipendenza

I giochi di questa stanza sono tutti indipendenti fra loro e possono quindi essere risolti autonomamente.

27. GRAVITY (7 punti): Inserite in ogni settore un palloncino e un peso. I palloncini salgono verso l'alto e possono quindi stare solo nella riga superiore, sotto a un altro palloncino oppure sotto a una casella nera. I pesi cadono verso il basso e possono quindi stare solo nella riga in basso, sopra a un altro peso oppure sopra a una casella nera. I numeri esterni in alto e a sinistra indicano quanti palloncini ci sono in quella riga o colonna, mentre quelli in basso e a destra indicano quanti pesi ci sono in quella riga o colonna.

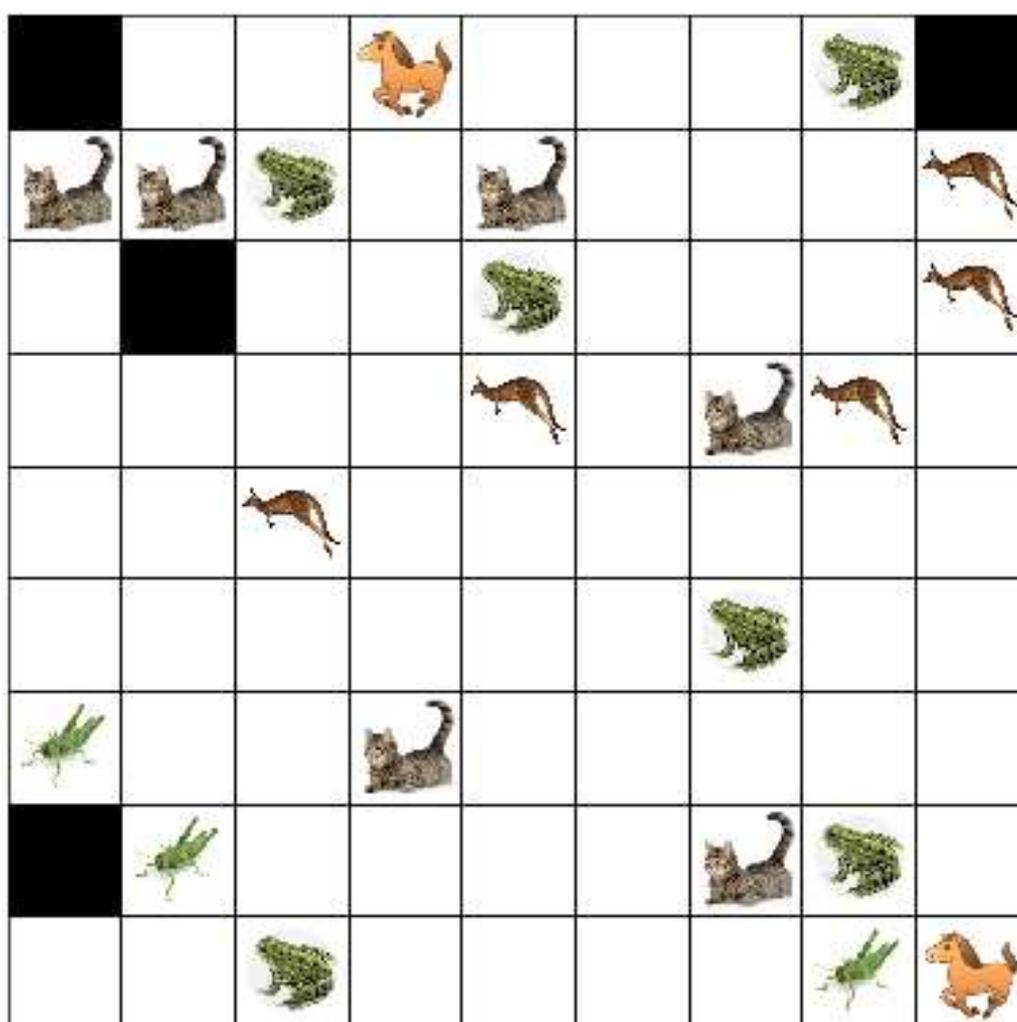


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di palloncini.

Stanza 7 – indipendenza

I giochi di questa stanza sono tutti indipendenti fra loro e possono quindi essere risolti autonomamente.

28. JUMPERS (11 punti): Fate compiere un salto a ognuno degli animali presenti nello schema (cavalletta, cavallo, gatto, rana e canguro). Animali uguali saltano lo stesso numero di caselle in orizzontale, verticale o diagonale, e animali diversi saltano un numero diverso di caselle. Ogni casella vuota deve venire percorsa esattamente da un salto. Le caselle nere non possono far parte di un salto.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di animali che saltano in orizzontale.

Stanza 8 – mistero

In questa stanza sono successe cose strane, ma non ci sono indicazioni in merito.

29. FACILE COME L'ABC (35 punti): Inserite nella griglia le lettere **A**, **B** e **C**, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

		\$		%		B		
								&
%								
\$								
&								
B								\$
								C
			£		£			

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	D	F	H	B	E	G	I	C

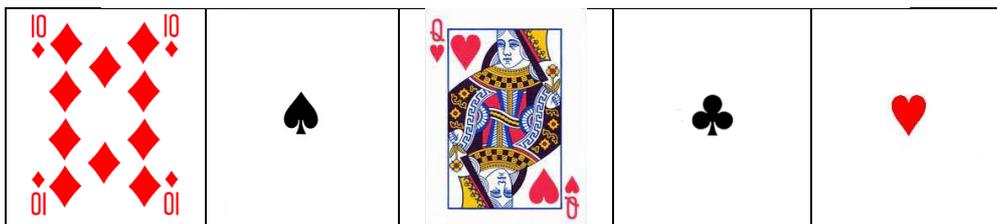
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lettera "B".

Stanza 8 – mistero

In questa stanza sono successe cose strane, ma non ci sono indicazioni in merito.

30. DOMINIO (21 punti): Annerire alcune coppie di caselle (come le tessere del domino) in modo tale da dividere lo schema in aree contenenti la stessa lettera. Le tessere non possono toccarsi di lato ma possono farlo diagonalmente. Lettere identiche devono appartenere alla stessa area e lettere diverse ad aree diverse. Non devono esserci aree senza lettere e non è consentito annerire caselle con una lettera.

B									D
						I			
	B		G				I		
K				H				E	
				H					
K		♣							
	K				L	E			F
			L	L					
	♥			L			♠		F
					L				
					L		J		
A		C		C		J		J	

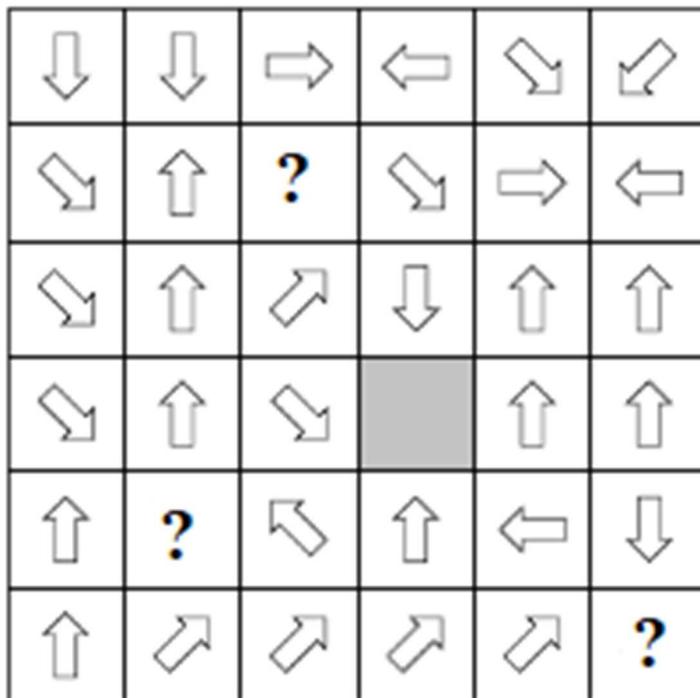


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle annerite.

Stanza 8 – mistero

In questa stanza sono successe cose strane, ma non ci sono indicazioni in merito.

31. FRECCIA NERA (33 punti): Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.



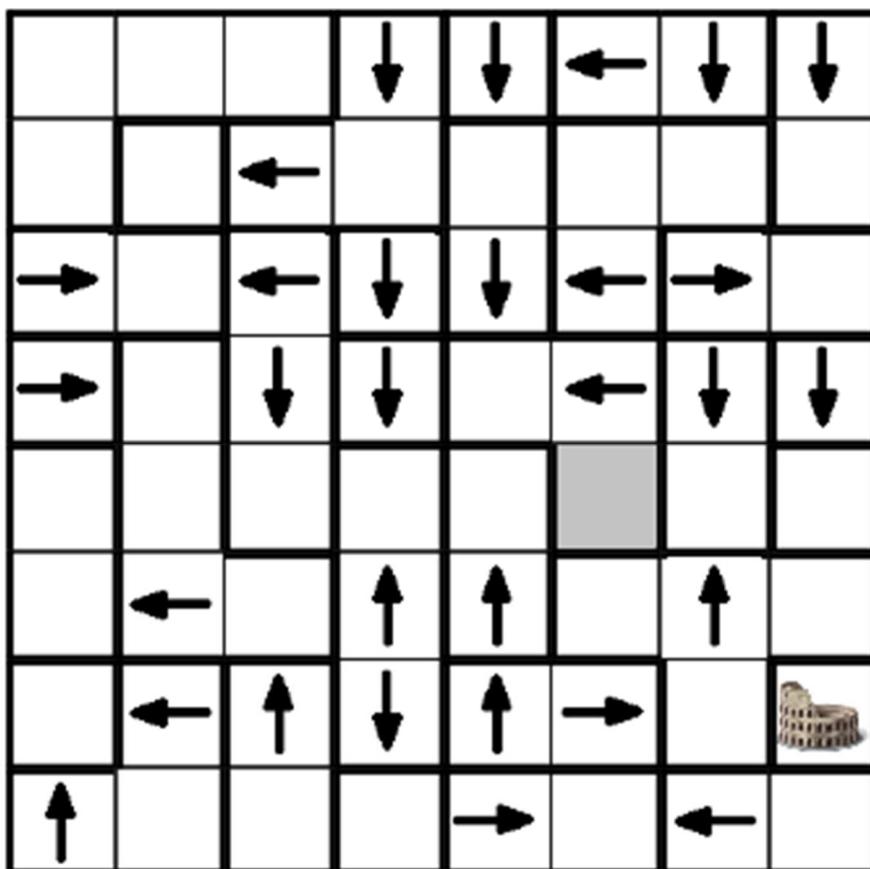
??? = TRENO

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di frecce nere.

Stanza 8 – mistero

In questa stanza sono successe cose strane, ma non ci sono indicazioni in merito.

32. VIAE (12 punti): Disegnate una freccia (verso Nord, Est, Sud o Ovest) in ogni casella vuota in modo tale che, partendo da una casella qualsiasi, seguendo le frecce si arrivi al Colosseo. All'interno dello stesso settore le frecce devono puntare in direzioni diverse.



£\$%& = IL + MIX + DI + CD

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di frecce dirette verso destra.