

10° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2022-23

Finale nazionale – Modena, 20 maggio 2023

Competizione a squadre

Stanza 1

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

Città: _____ Provincia: _____

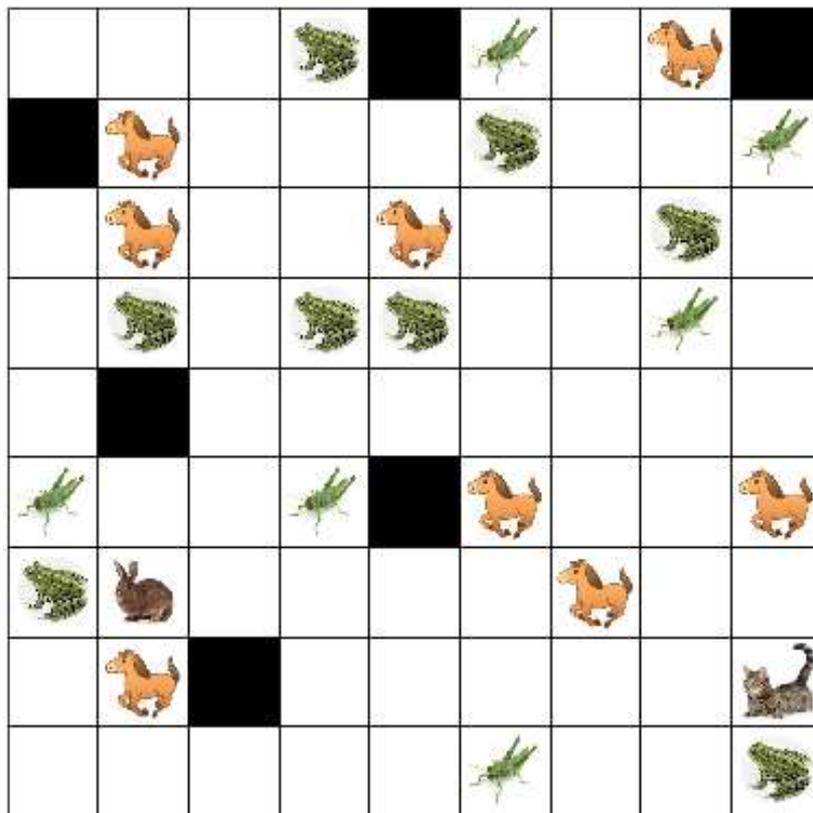
Nella vecchia fattoria

Jumpers	11
Camping	3
Nascondino	10
Percorso puntato	4
Salvalamucca	7
Codice di uscita	25
Totale	60

CODICE DI USCITA: _____

Jumpers

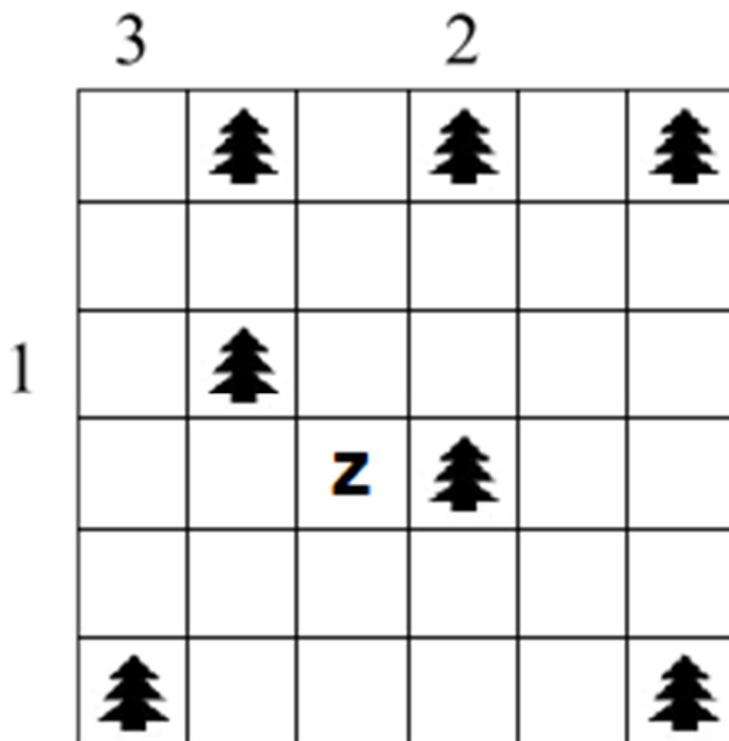
Fate compiere un salto a ognuno dei 5 animali presenti nello schema (cavalletta, cavallo, gatto, lepre e rana). Animali uguali saltano lo stesso numero di caselle in orizzontale, verticale o diagonale, e animali diversi saltano un numero diverso di caselle. Ogni casella vuota deve venire percorsa esattamente da un salto. Le caselle nere non possono far parte di un salto.



Lunghezza del salto del gatto (g): 4 = PERO 5 = MELO

Camping

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.



Casella con la z: vuota = TOP tenda = BOTTOM

Nascondino

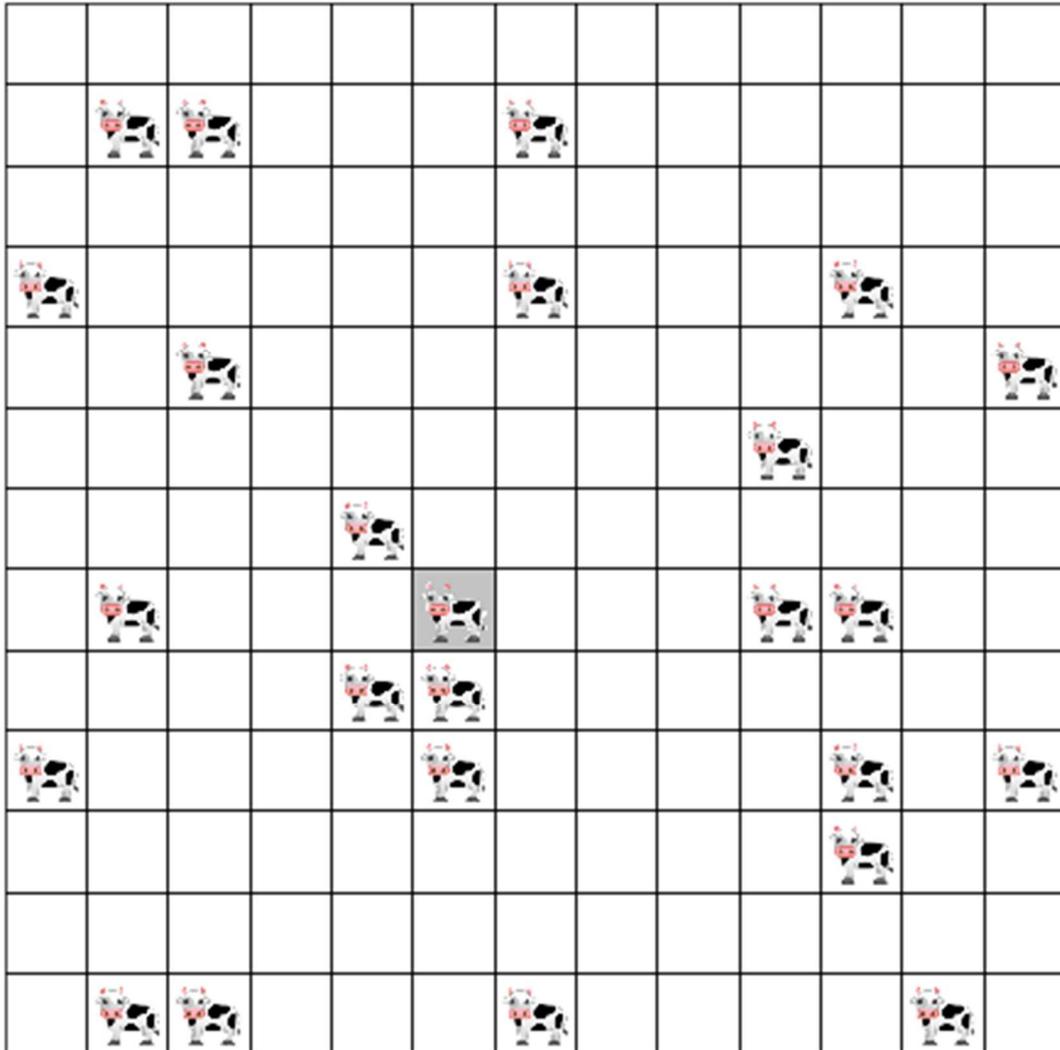
Inserite in alcune caselle alberi e coniglietti, in modo tale che in ogni riga e colonna ci sia un albero e un coniglietto. I numeri indicano quanti coniglietti sono visibili da quella casella (gli alberi nascondono i coniglietti). Non ci possono essere alberi o coniglietti nelle caselle numerate.

0			2	1	2
		x	2	1	2
		2	2		1
2			2		

Casella con la x: vuota = ORO coniglietto = ARGENTO albero = BRONZO

Salvalamucca

Dividete l'intero schema in recinti quadrati di varie dimensioni seguendo la quadrettatura, in modo tale che ogni recinto contenga esattamente una mucca.



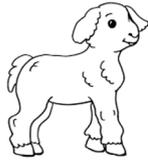
Area del quadrato della mucca grigia (k):

1 = GRAFFA

4 = QUADRA

9 = TONDA

16 = BISLUNGA



x

k

y

DINO

g

z

