

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

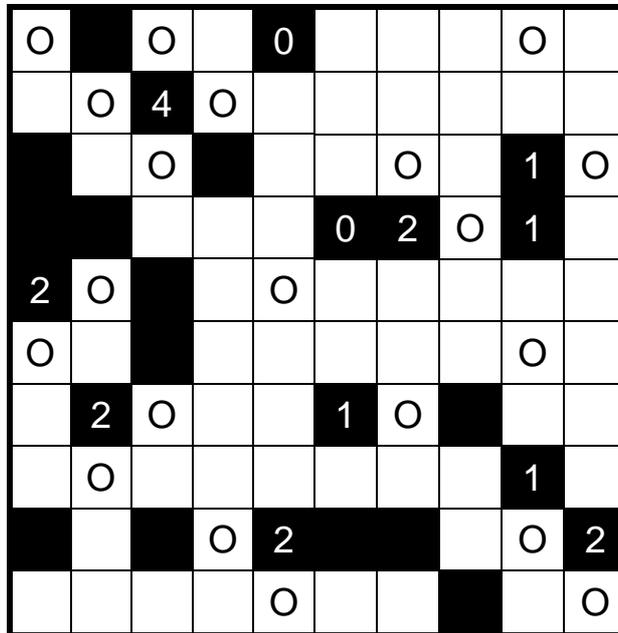
Competizione **individuale** per le scuole **superiori**

Soluzioni

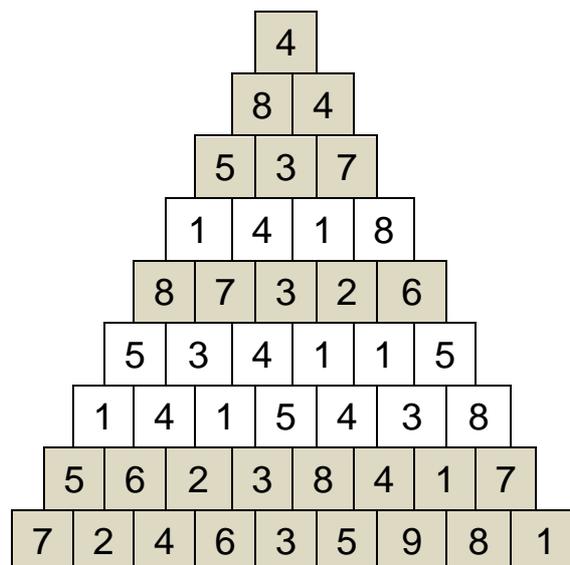
Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Akari	5
2	Piramide	8
3	Alberi	13
4	Termometri	11
5	Serpente	11
6	Futoshiki	6
7	Kakuro	12
8	Sudoku	8
9	Campo minato	7
10	Camping	9
11	Battaglia navale	6
12	Fourbidden	4
Totale		100

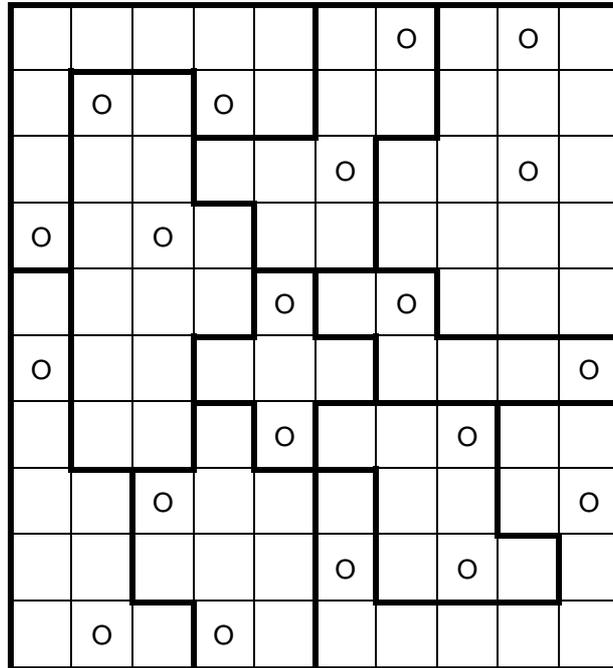
1. AKARI (5 punti): Inserite alcune lampadine nelle caselle bianche in modo che tutte risultino illuminate. I numeri scritti nelle caselle a sfondo nero indicano quante lampadine sono confinanti per un lato con la casella in questione. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova (le caselle a sfondo nero non lasciano passare la luce). Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda.



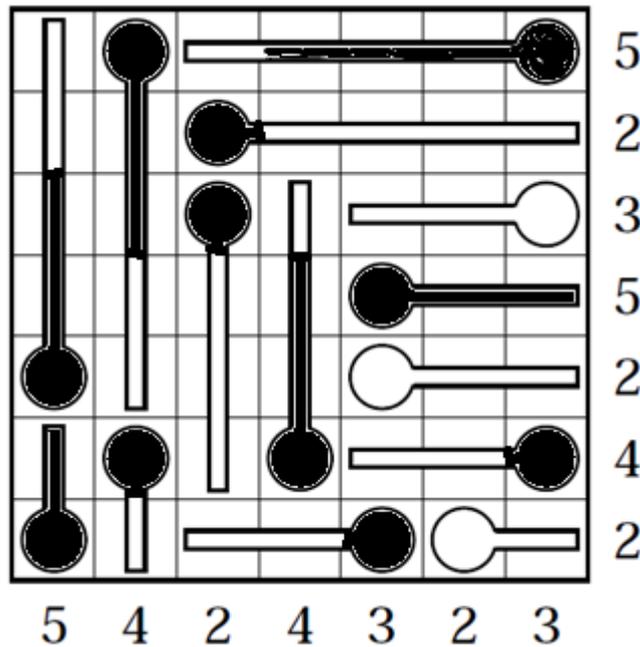
2. PIRAMIDE (8 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.



3. ALBERI (13 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.



4. TERMOMETRI (11 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.



5. SERPENTE (11 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa, coda e due segmenti intermedi. 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	4	3	2	4	5	5	7	3	9
4						37	36	35	34	
3						38			33	32
3						39	40			31
3							41	42		30
5			4	3	2			43		29
6		6	5		1		45	44		28
3	8	7								27
5	9					18	19	20		26
6	10	11			16	17		21		25
7		12	13	14	15			22	23	24

6. FUTOSHIKI (6 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a 6 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

1	2	6	5	4	>	3
				^		v
3	6	>	4	1	5	2
^				^		
4	1	<	2	3	6	5
			v			
5	4	3	2	1	6	
					v	
2	5	1	6	>	3	4
				v		
6	3	5	4	2	>	1

7. KAKURO (12 punti): Inserite in ciascuna casella dello schema 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.

				16	8	16	13	29			
		34	6	7	9	8	4				
		20	31	22	8	1	7	4	2	16	9
7	4	1	2			12	1	5	2	4	
14	9	5	4	3	1		20	9	6	5	
26	7	2	3	9	5		12	8	4		16
		16	4	5	7		19	6	1	3	9
23	6	9	8			12	9	3	1	7	
17	1	7	9			14	5	1	8		
		4	3	1		22	8	5	9		

8. SUDOKU (8 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9 in modo che in ogni riga, colonna e settore 3x3 ogni numero appaia esattamente una volta.

1	9	7	5	6	8	2	4	3
3	6	5	2	4	1	8	7	9
2	4	8	9	3	7	1	6	5
8	7	3	1	2	5	4	9	6
9	5	4	6	8	3	7	2	1
6	1	2	7	9	4	5	3	8
7	3	1	4	5	6	9	8	2
4	8	9	3	1	2	6	5	7
5	2	6	8	7	9	3	1	4

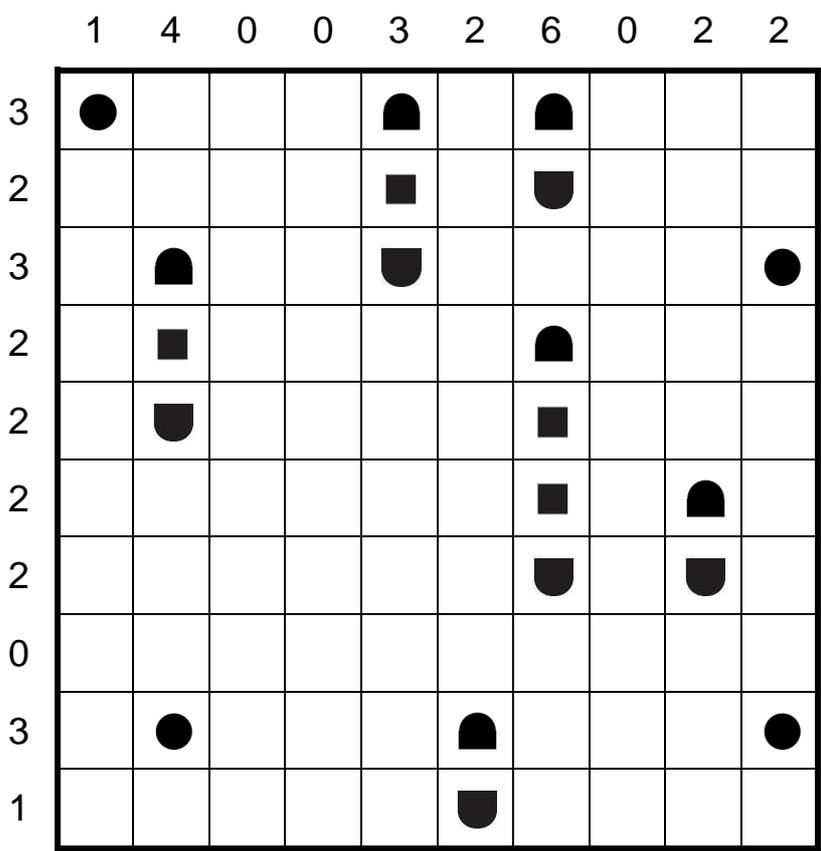
9. CAMPO MINATO (7 punti): Localizzate **30 mine** all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

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

10. 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.

		3	1					3	
3									
3									
3									
2									

11. BATTAGLIA NAVALE (6 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. FOURBIDDEN (4 punti): Inserite in ogni casella vuota una "X" oppure una "O", in modo che non ci siano mai quattro simboli uguali consecutivi, in riga, colonna o diagonale.

