

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

Competizione a **squadre** per le scuole **superiori**

Nome e cognome: _____

Scuola: _____

Classe: _____

Squadra: _____

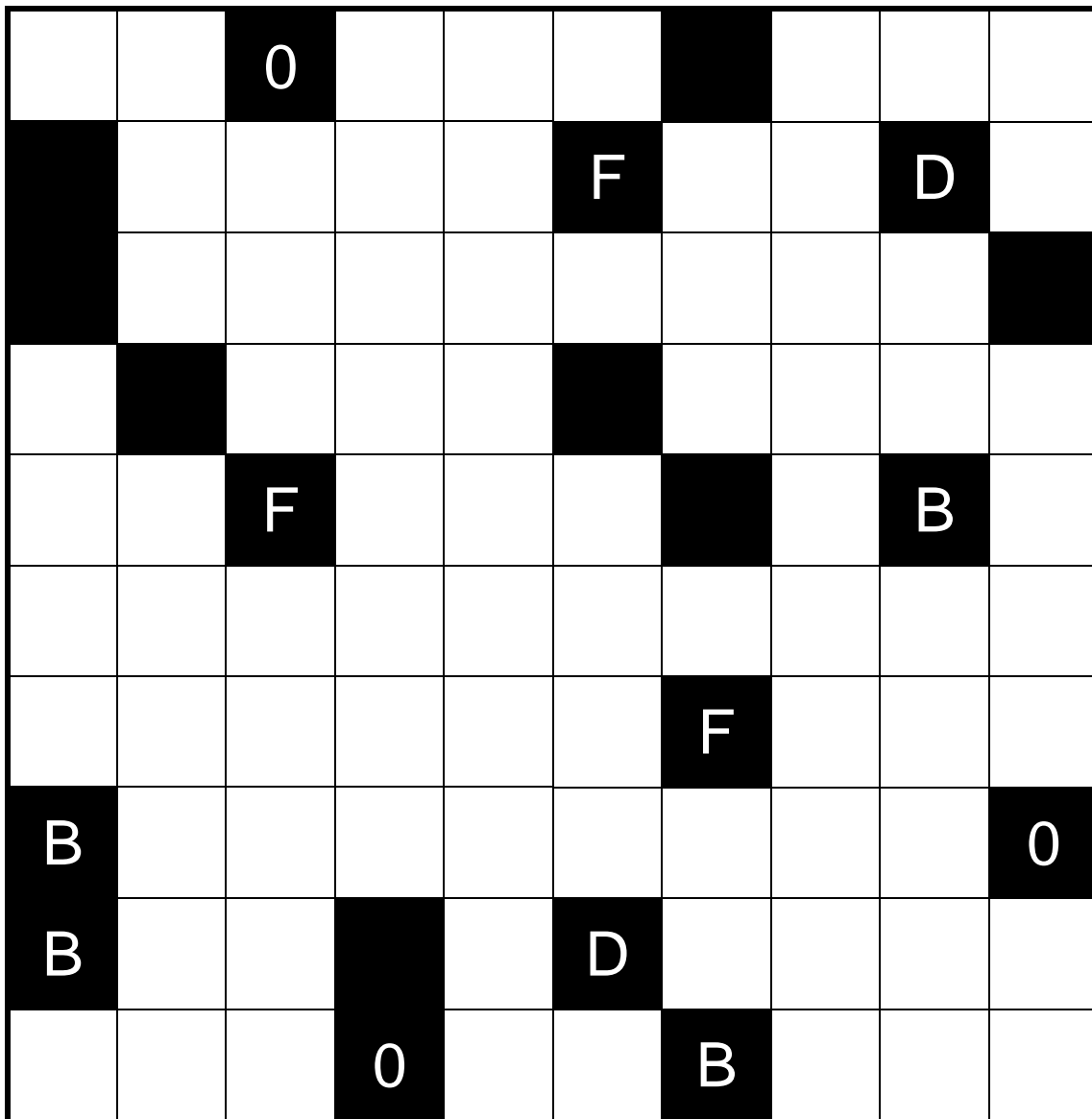
Provincia: _____

Data: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	punti
1	Akari	7
2	Camping	10
3	Grattacieli	16
4	Labirinto magico	18
5	Serpente	6
6	Campo minato	12
7	Futoshiki	14
8	Battaglia navale	17
Totale		100






















1. AKARI (7 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.



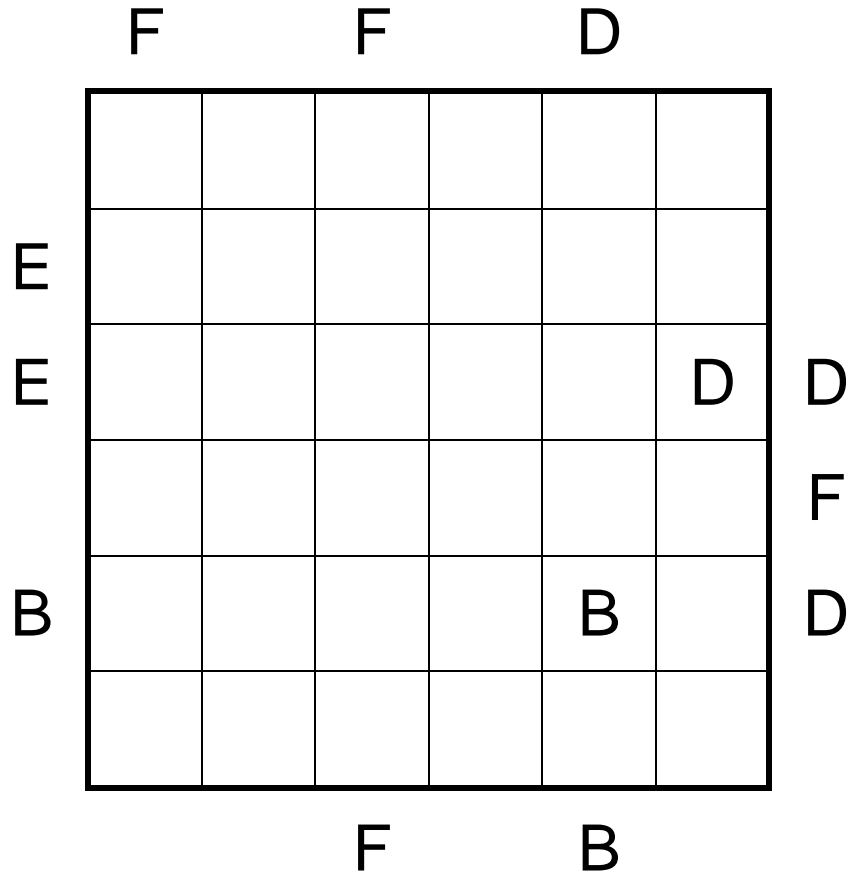
2. CAMPING (10 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.

F

F

3. GRATTACIELI (16 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 6 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, tenendo presente che i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.



4. 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-...-4.

		B				
E		F				
				E		
						F

6. CAMPO MINATO (12 punti): Localizzate **25 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.

			B	F		F			
		B				E	F		
		B	F	D					
						D		D	B
		D		D	F		F		
			E					B	0
B		F						B	
F	F				F			F	
				E			F		
			D		B				B

7. FUTOSHIKI (14 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 (<).

