

1° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Finale nazionale

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

Soluzioni

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

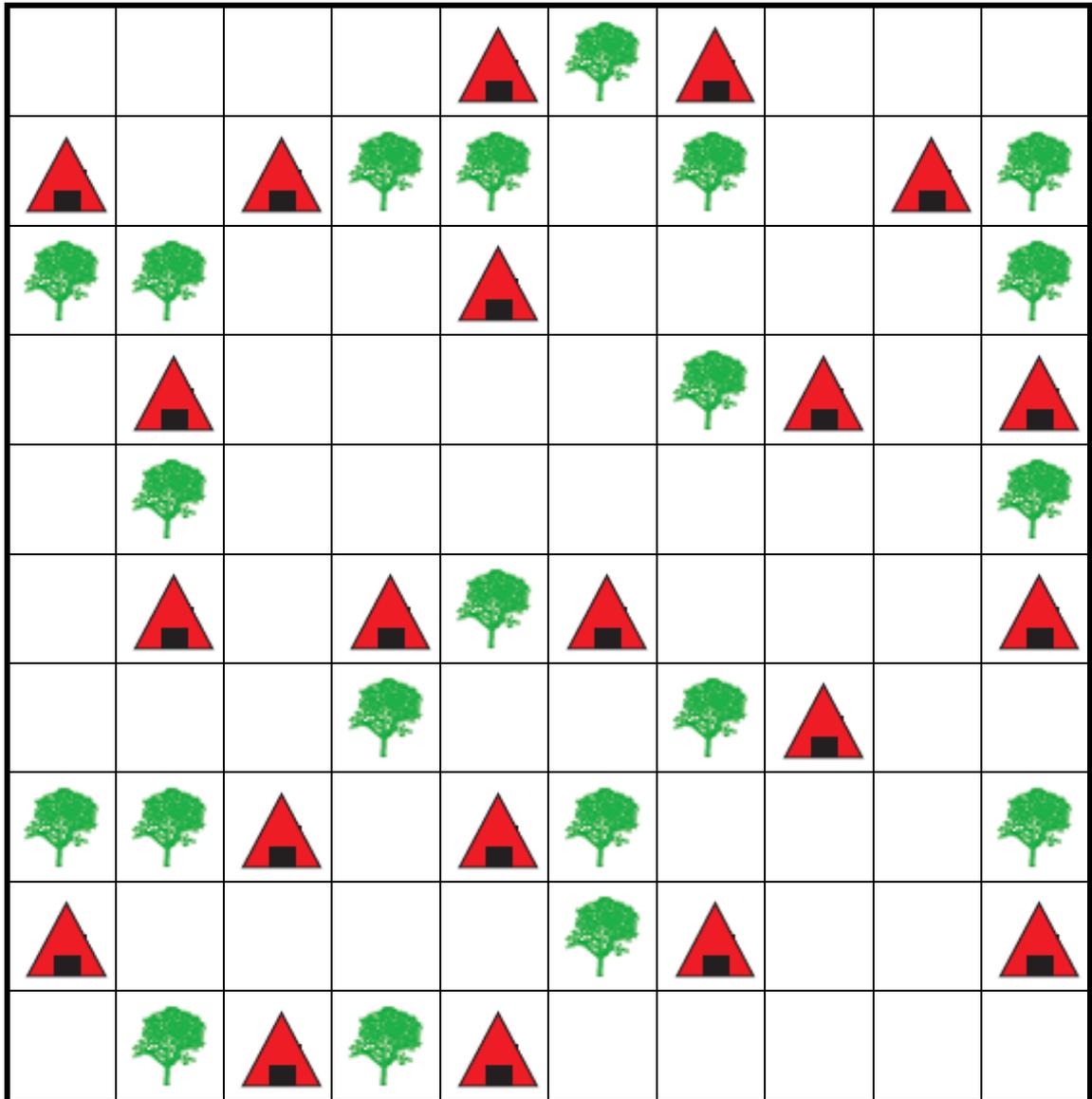
1. AKARI (7 punti): Inserite alcune lampadine nelle caselle bianche in modo che tutte risultino illuminate. I numeri scritti nelle caselle a sfondo nero indicano quante lampadine sono confinanti per un lato con la casella in questione. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e 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.

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

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.

2

2



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.

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

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.

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

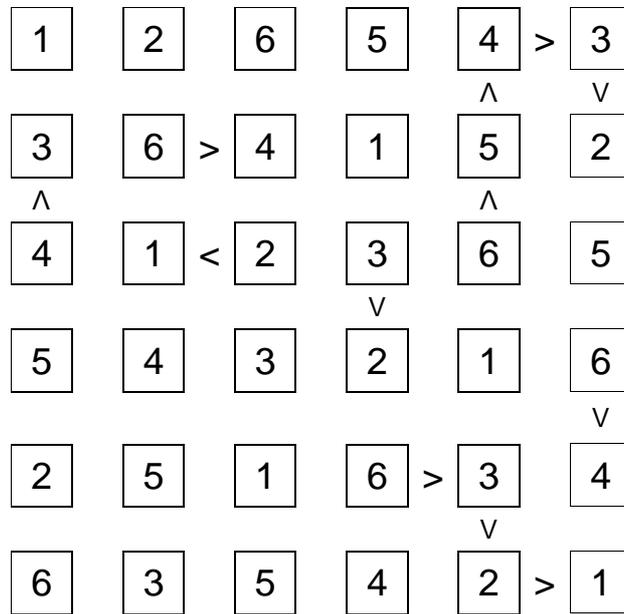
5. SERPENTE (6 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.

	3	2	3	4	3	3	5	6	6
6				34	33	32	31	30	29
4	2	1		35					28
4	3						25	26	27
4	4	5	6				24		
4			7				23	22	21
3			8	9					20
4				10	11			18	19
3					12	13		17	
3						14	15	16	

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.

	●		1	2	●	2	●		
		1		●		4	2		
		1	2	3	●		●		●
			●			3	●	3	1
		3	●	3	2		2		
●		●	4	●		●		1	0
1		2		●			●	1	
2	2		●	●	2			2	
●	●		●	4			2	●	
		●	3	●	1		●		1

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 (<).



8. BATTAGLIA NAVALE (17 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

3

4

1

