

# 3° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2015-16

Finale nazionale

Competizione **individuale** per le scuole superiori (**triennio**)

Nome e cognome: \_\_\_\_\_

Scuola: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

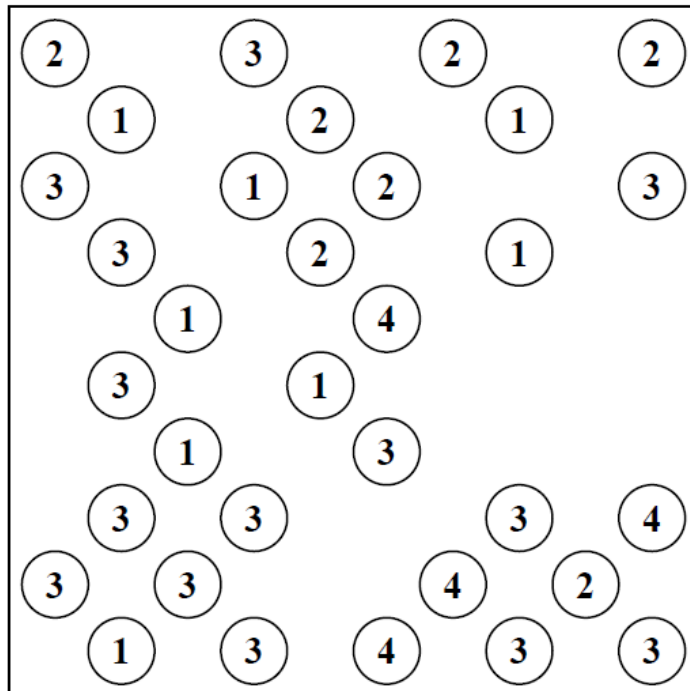
Città (Provincia): \_\_\_\_\_

**Tabella dei punteggi**

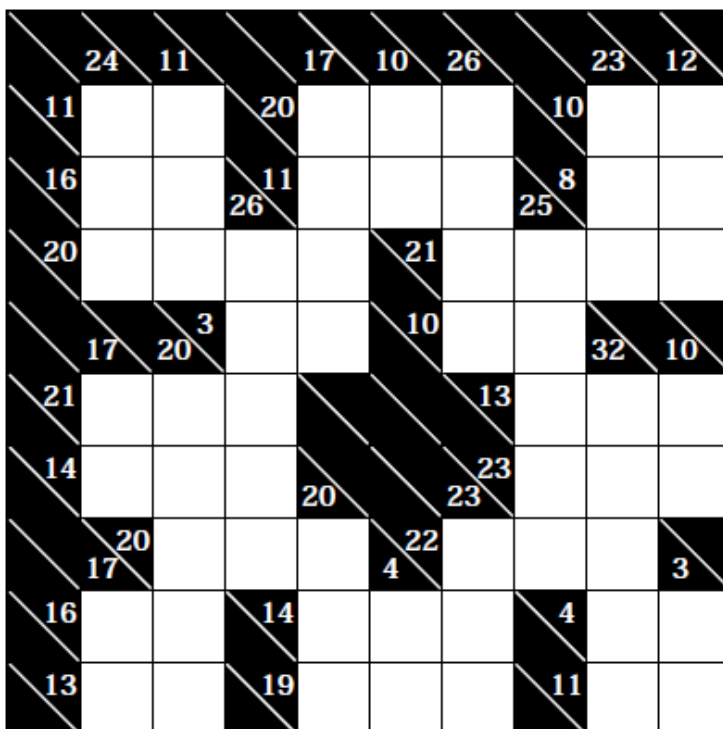
N°	Gioco	Punti
1	Ponti	5
2	Kakuro	12
3	Campo minato	8
4	Grattacieli	10
5	Labirinto magico	6
6	Facile come l'ABC	10
7	Rettangoli	2
8	Futoshiki	7
9	Repulsione	11
10	Sudoku	9
11	Percorso a pois	3
12	Piramide	7
13	Battaglia navale	4
14	Alberi	6
<b>Totale</b>		<b>100</b>

**Unchain your brain!**

**1. PONTI (5 punti):** I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso dei ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali e verticali. Due isole possono essere collegate fra loro 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 deve essere possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti.



**2. 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.



**3. CAMPO MINATO (8 punti):** Localizzate **25 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.

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

**4. GRATTACIELI (10 punti):** Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 5 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.

					5
					2
					2
3				3	

**5. LABIRINTO MAGICO (6 punti):** Inserite i numeri da 1 a 3 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 1-2-3-1-2-...-3.

				1	
		1			3
3		2			

**6. FACILE COME L'ABC (10 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	A	C	
C							
C							A
							B
B							
C							B
	A	C	C	C			

**7. RETTANGOLI (2 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.

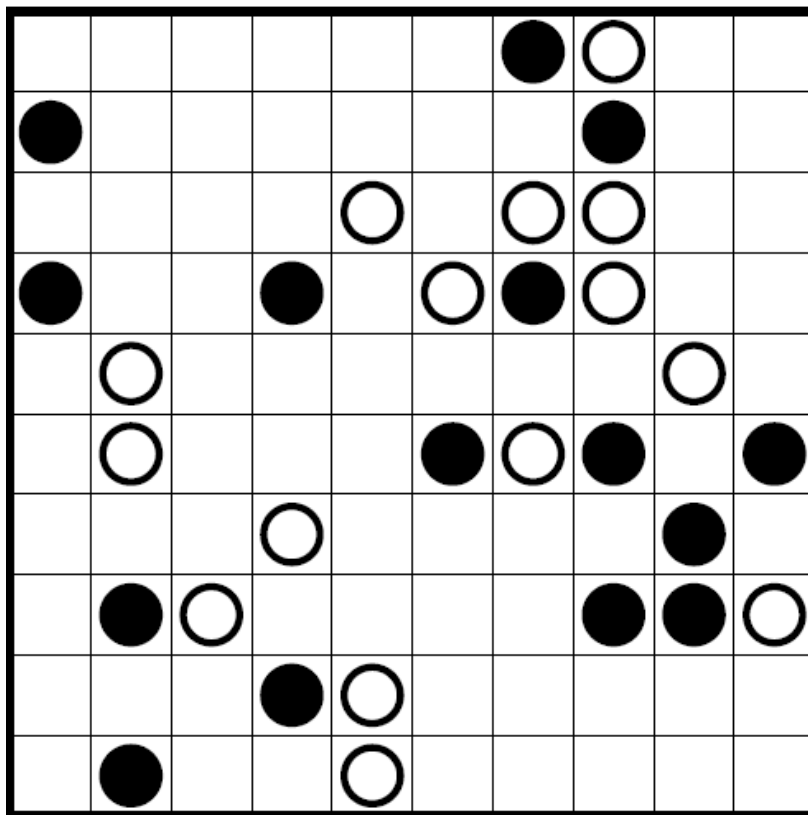
					9				
			10						
9									
			9						
		2							
			8			14		6	10
4	4							3	
					2				
2			8						

**8. FUTOSHIKI (7 punti):** Inserite nello schema i numeri da 1 a 5 in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

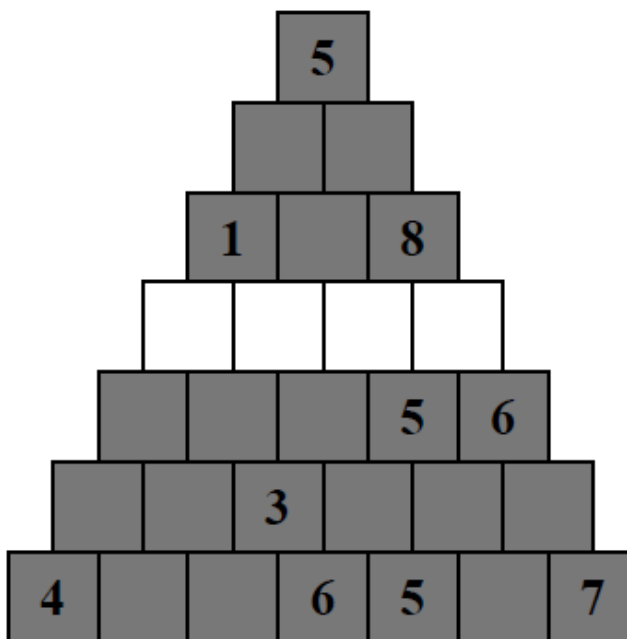
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
v			^	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
^	v			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	v		v	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
^	^	^		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



**11. PERCORSO A POIS (3 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.



**12. PIRAMIDE (7 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.



**13. BATTAGLIA NAVALE (4 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.

0 1 2 2 4 3 2 0 5 1

3				●					
0									
3									
2	■								
2									
1									
5									
0									
1								≡	
3					■				

**14. ALBERI (6 punti):** Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga 2 alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.