

# 3° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2015-16

Finale nazionale

Competizione a **squadre** per le scuole superiori (**triennio**)

Nome squadra: \_\_\_\_\_

Giocatore 1 (capitano): \_\_\_\_\_

Giocatore 2: \_\_\_\_\_

Giocatore 3: \_\_\_\_\_

Giocatore 4: \_\_\_\_\_

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

Città (Provincia): \_\_\_\_\_

<b>Nano</b>	<b>Gioco</b>	<b>Punti</b>
Brontolo	Serpente	<b>8</b>
	Repulsione	<b>4</b>
Cucciolo	Circuito chiuso	<b>5</b>
	Tatami	<b>9</b>
Dotto	Futoshiki	<b>10</b>
	Piramide	<b>12</b>
Eolo	Slalom	<b>6</b>
	Kropki	<b>11</b>
Gongolo	Sudoku	<b>15</b>
	Grattacieli	<b>16</b>
Mammolo	Puntatori	<b>3</b>
	Labirinto magico	<b>7</b>
Pisolo	Kakuro	<b>14</b>
	Camping	<b>13</b>
Biancaneve	Ponti	<b>27</b>
Grimilde	Campo minato	<b>40</b>
<b>Totale</b>		<b>200</b>

## Brontolo (B)

**SERPENTE (8 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.

	6	5	3	3	7	3	5	5	7
6	44								
4									
7									
1									
7	8								
4									
4					1				
3									
8									2B



Nota: 2B è un numero di 2 cifre, nel quale B rappresenta le unità

**B = ...**

**REPULSIONE (4 punti):** Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

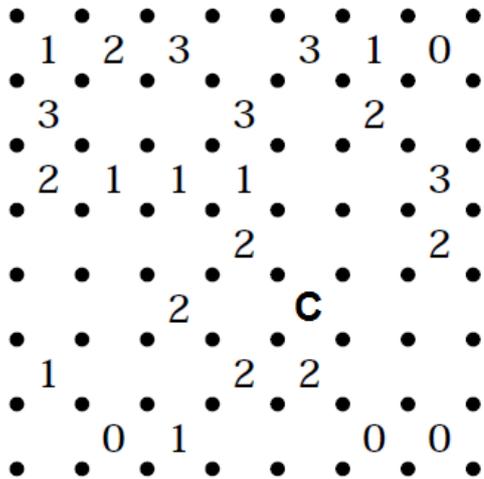


4				4
	B			B+1
			1	4
		2		
2				

**B = ...**

# Cucciolo (C)

**CIRCUITO CHIUSO (5 punti):** Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia, unendo con tratti orizzontali e verticali i punti adiacenti. Ogni numero indica da quanti trattini è circondata. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



**C = ...**

**TATAMI (9 punti):** Scrivete un numero da 1 a 3 in ogni casella vuota in modo tale che in ogni rettangolo ciascuna cifra appaia esattamente una volta, e in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente tre volte. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente).



1								
					3			
			1					
		3						
							<b>C</b>	
2						3		
1			3					

**C = ...**

# Dotto (D)

**FUTOSHIKI (10 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 (<).

	>		<		
^		v			
	^			^	
				>	
v					
				^	
			D		



**D = ...**

**PIRAMIDE (12 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.



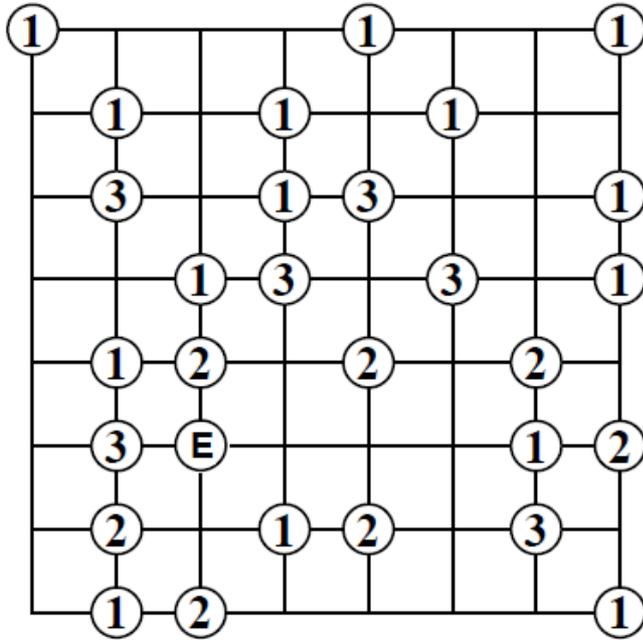
						1
					3	
2D			4			
		2D			5	
9						4
			7		2	
				D		

Nota: 2D significa il doppio di D

**D = ...**

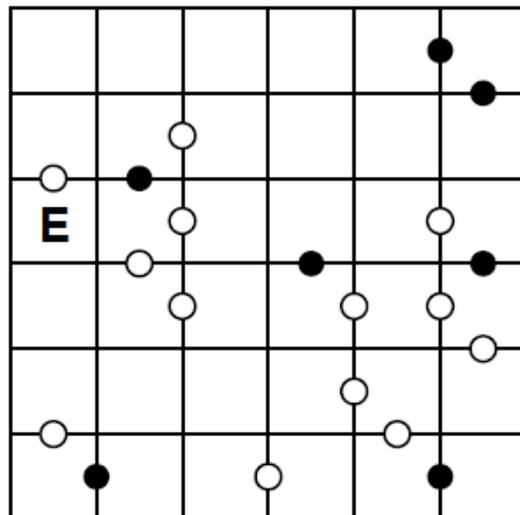
## Eolo (E)

**SLALOM (6 punti):** Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione (da 0 a 4). Le diagonali non possono formare zone chiuse.



E = ...

**KROPKI (11 punti):** Inserite nello schema i numeri da 1 a 6 in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. Se due caselle sono separate da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi, se sono separate da un pallino nero i due numeri sono uno il doppio dell'altro. Se non ci sono pallini, i due numeri non sono né consecutivi né doppi. Fra 1 e 2 ci può essere sia un pallino bianco che uno nero.



E = ...

## Gongolo (G)

**SUDOKU (15 punti):** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9 in modo che in ogni riga, colonna e settore ogni numero appaia esattamente una volta.

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



**G = ...**

**GRATTACIELI (16 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.

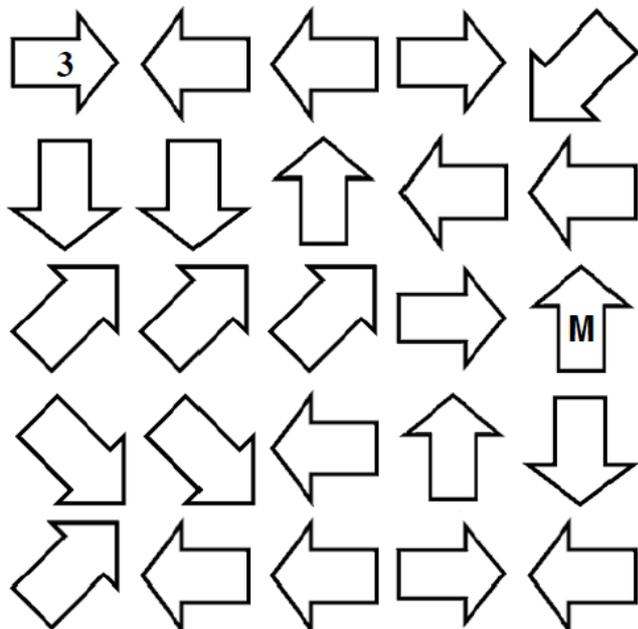


	G	3		2	1
2					
		4		3	

**G = ...**

## Mammolo (M)

**PUNTATORI (3 punti):** Scrivete in ogni freccia vuota un numero intero positivo. Tale numero deve indicare quanti numeri diversi sono puntati da quella freccia nella direzione indicata.



**M = ...**

**LABIRINTO MAGICO (7 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.



	2				
				M	
			3		
	1				

**M = ...**

# Pisolo (P)

**KAKURO (14 punti):** Inserite in ogni casella un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ogni blocco deve essere uguale al totale che si trova a sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.

	14	24		21	7		29	17
16			13				9	
7			5				14	
	28		24				16	
3		<b>P</b>						16
19					23			
6				7	21	18		
	13	14	16				4	11
43								
16			5				3	



**P = ...**

**CAMPING (13 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.

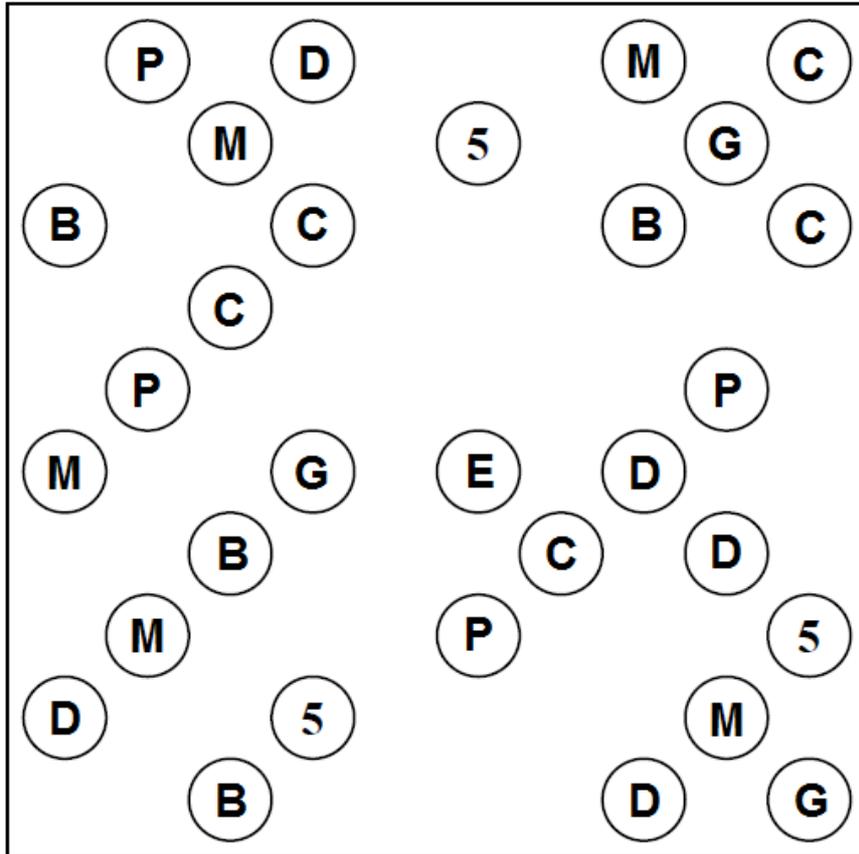


P					🌲		🌲	
		🌲	🌲					
			🌲					🌲
	🌲				🌲			🌲
P								
			🌲					🌲
	🌲				🌲	🌲		
2		🌲						

**P = ...**

# Biancaneve

**PONTI (27 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.



# Grimilde

**CAMPO MINATO (40 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.

		B		G			3	
					P		C	
M							4	C
	G	C			P			
2				P				
		C	E			4	3	M
					E		E	
		B						
D				B		B		

