

4° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2016-17

Finale nazionale – Modena, Palaroller, 01/04/2017

Competizione a squadre per le scuole superiori (TRIENNIO)

Nome squadra: _____

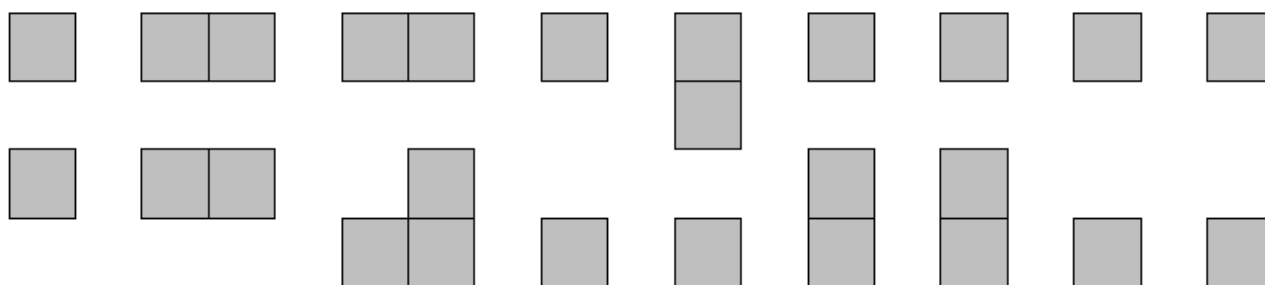
Giocatore 1: _____ Giocatore 2: _____

Giocatore 3: _____ Giocatore 4: _____

Scuola: _____

Città (Prov.): _____

Le 18 zone grigie:



Giochi magici		Giochi sotto sortilegio	
Repulsione	9	Camping	8
Grattacieli	18	Kakuro	21
Kropki	7	Mastermind	13
Battaglia navale	14	Fari	11
Costellazioni	3	Campo minato	9
Alberi	15	Fillomino	24
Percorso a pois	5	Futoshiki	16
Yin yang	13	Labirinto magico	14

Totale punti: 200

Unchain your brain!

Giochi magici

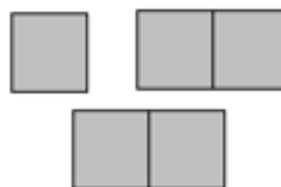
REPULSIONE (9 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

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

Esempio risolto →

					4	1
	2					
						2
		3		2		
4						

Zone grigie (3):



GRATTACIELI (18 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	3	1	
	1	2	3	1
1	3	1	2	2

Esempio risolto (da 1 a 3) →

Zone grigie (4):



		3		2	
1					
2					4
					3
					3
		4	3	2	

Giochi magici

COSTELLAZIONI (3 punti): Inserite in alcune caselle vuote una stella. I numeri esterni indicano quante stelle sono presenti in quella riga o colonna. Ogni freccia punta ad almeno una stella e ogni stella è puntata da almeno una freccia.

	1	1	3	1	1	1
1				☆		
0		↘		↑		
3	☆		☆			☆
2		☆	↑		☆	←
1		↘	☆	↗	←	
1			☆			

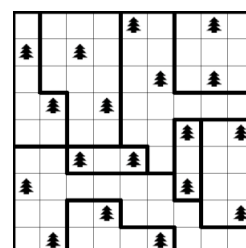
Esempio risolto →

Zone grigie (1):

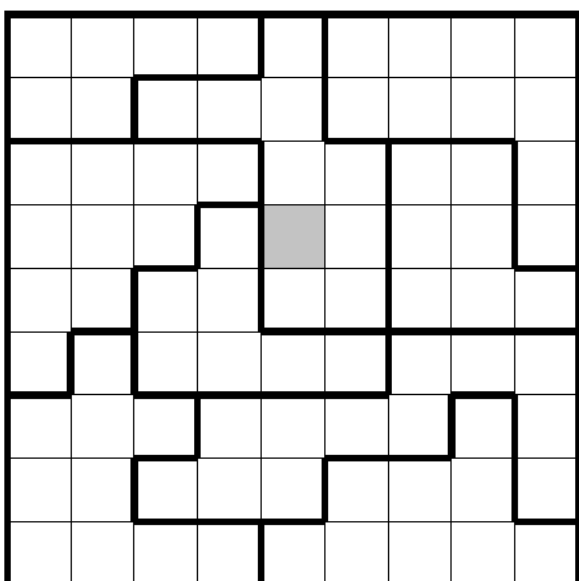


	2	2	2	2	5	1
1			↘			
1	↘	↘	↓		↓	↘
1			→	←		
1	↓	↘		↘		↓
2	↘		←	→	↓	↘
1				→		

ALBERI (15 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.



Esempio risolto →



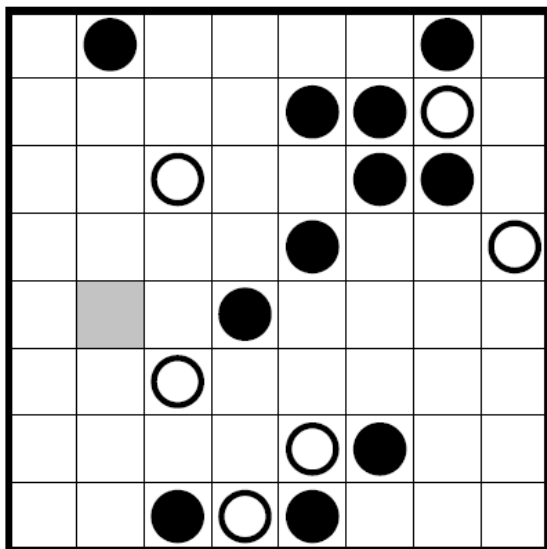
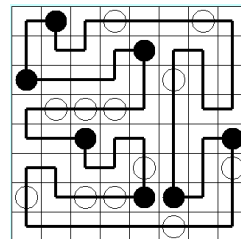
Zone grigie (1):



Giochi magici

PERCORSO A POIS (5 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.

Esempio risolto →

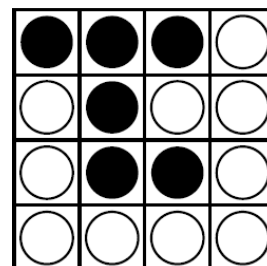


Zone grigie (1):

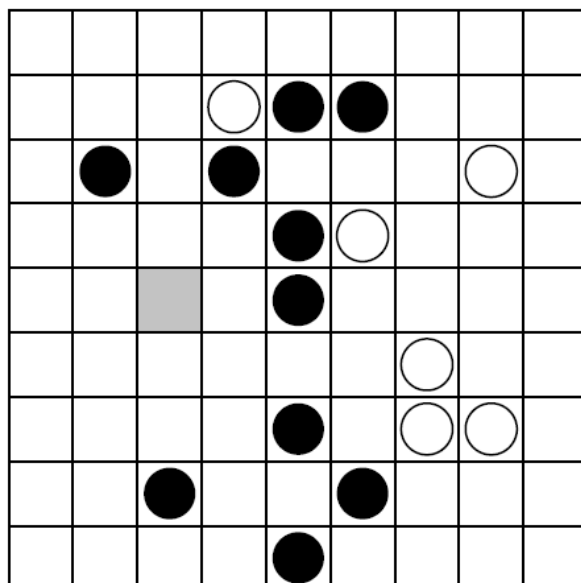


YIN YANG (13 punti): Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare quadrati 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati fra loro e altrettanto i cerchi neri.

Esempio risolto →



Zone grigie (1):



Giochi sotto sortilegio

MASTERMIND (13 punti): Scoprite il codice segreto. Pallino bianco significa numero giusto al posto sbagliato, pallino nero numero giusto al posto giusto.

Esempio risolto →

2	6	4	3	○	○		
6	3	4	5	○			
4	3	6	5	●			
1	1	3	4	●	○	○	
2	4	1	5	○	○	○	
4	1	2	1	●	●	●	●

Numeri da 1 a 6

	6	3	2	○	○		
	5	1	3	○		○	
5	4	2		○			
1	3			●			
4	5	1	3	●	○		
6	6	5	3	○	○	○	
				●	●	●	●



FARI (11 punti): Inserite un certo numero di navi della grandezza di una casella in modo che ogni faro (rappresentato da un numero) ne veda quante segnalate nelle quattro direzioni ortogonali. Le navi non possono toccarsi fra loro e non possono toccare i fari, nemmeno diagonalmente.

Esempio risolto →

●		2		●
●			2	
				●
3			●	
				2



								5
						1		
			2					
		2					2	
				3				
3								
					2			
			5					

Giochi sotto sortilegio

CAMPO MINATO (9 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	1	2	●
				●	3
0					●
			2	●	2
1	●		●		
1	1		1		0

Esempio risolto (con 8 mine) →

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



FILLOMINO (24 punti): Inserite un numero in ogni casella vuota, in modo da formare zone piene di numeri tutti uguali e la cui area sia pari al numero ricorrente. Due zone con lo stesso numero possono confinare fra loro solo in diagonale.

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

Esempio risolto →



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

Giochi sotto sortilegio

FUTOSHIKI (16 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 (<).

2	3	1
---	---	---

∨

1	<	2	3
---	---	---	---

Esempio risolto (da 1 a 3) →

3	1	2
---	---	---



□	<	□	□	□	<	□
	∧				∨	
□		□	<	□		□
						∧
□	<	□	<	□		□
					∨	
□		□	■	<	□	□
						∨
□		□	<	□		□
						□

LABIRINTO MAGICO (14 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	1	3	
3		1	2
	3	2	1
1	2		3

Esempio risolto →

					2
				■	
	3				
1					

