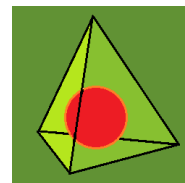


TETRAPYRAMIS[®]



di
Alberto Fabris

organizza il

5° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI per l'anno scolastico 2017-18

Regolamento delle gare a squadre

Testo cartaceo.

Numero di giochi: 16.

Tempo a disposizione: 75 minuti.

Punteggio massimo: 200.

Metamorfosi

Questa gara è organizzata su **4 livelli**, ognuno dei quali contiene **4 giochi**, per un totale di 16 giochi logici. Ogni gioco, se risolto correttamente, fornisce **3 chiavi**, cioè degli indizi che servono a risolvere uno dei giochi del livello successivo (tranne i giochi del quarto livello, che non forniscono chiavi). **Le chiavi possono essere di vario tipo, a seconda del gioco che le genera e di quello al quale si riferiscono.**

Di seguito vengono elencati i giochi con il relativo punteggio di gara e un esempio risolto per ciascuno.

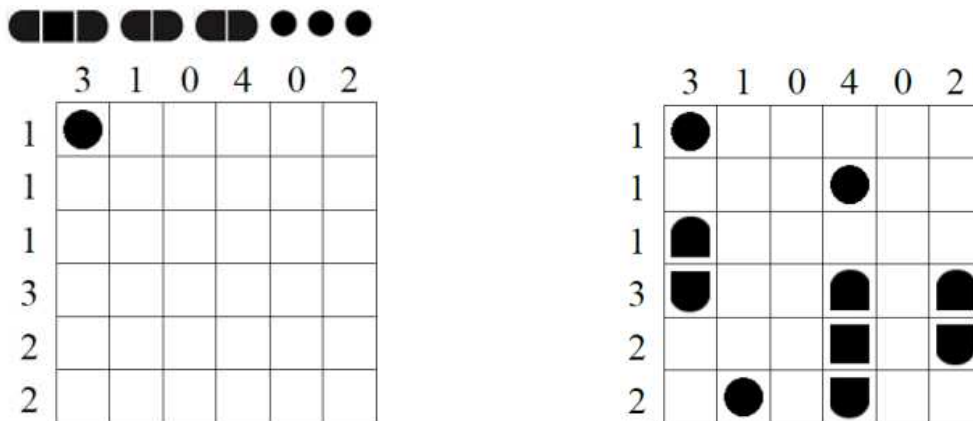
SI TRATTA PERÒ SOLTANTO DI SEMPLICI GIOCHI AUTONOMI, NON COLLEGATI FRA LORO (come invece avverrà per la gara a squadre).

Esempi specifici simili a quelli di gara si trovano nei libretti di allenamento 2017-18

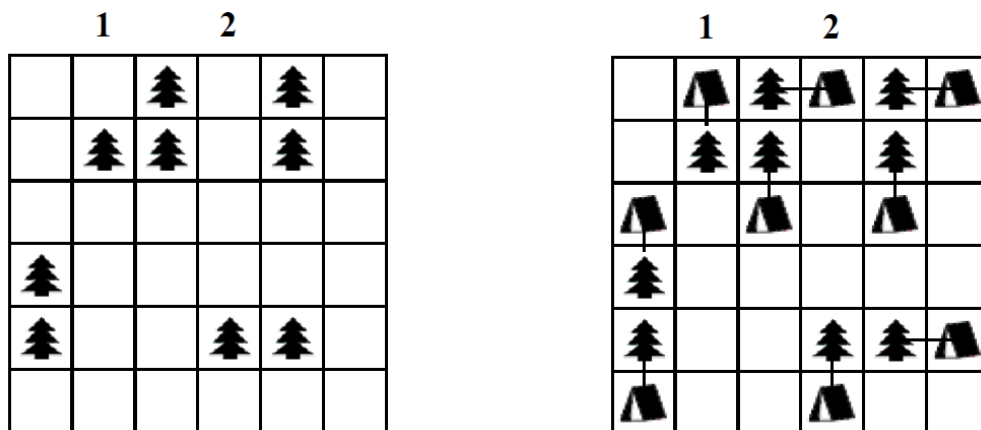
| | | Punti | | |
|--|-------------------|------------|----|----|
| | | M | B | T |
| <p style="text-align: center;">Livello 1</p> <p>I giochi di livello 1 hanno soluzione unica e possono essere risolti autonomamente. Forniscono delle chiavi da inserire nei giochi di livello 2.</p> | Battaglia navale | 7 | 9 | 9 |
| | Camping | 6 | 3 | 7 |
| | Campo minato | 8 | 8 | 11 |
| | Futoshiki | 5 | 10 | 10 |
| <p style="text-align: center;">Livello 2</p> <p>I giochi di livello 2 sono collegati fra loro e possono essere risolti solo confrontandoli fra loro. Forniscono delle chiavi da inserire nei giochi di livello 3.</p> | Fari | 9 | 9 | 5 |
| | Labirinto magico | 7 | 11 | 8 |
| | Repulsione | 12 | 12 | 7 |
| | Vasi comunicanti | 10 | 8 | 6 |
| <p style="text-align: center;">Livello 3</p> <p>I giochi di livello 3 forniscono delle chiavi ambigue (scoprire a quali giochi si riferiscono) da inserire nei giochi di livello 4.</p> | Akari | 13 | 6 | 8 |
| | Hitori | 12 | 10 | 15 |
| | Percorso a pois | 15 | 13 | 11 |
| | Grattacieli | 8 | 14 | 14 |
| <p style="text-align: center;">Livello 4</p> <p>I giochi di livello 4 sono particolarmente difficili e per risolverli bisogna scegliere correttamente le chiavi fornite dai giochi di livello 3.</p> | Pillole | 23 | 21 | 26 |
| | Ponti | 18 | 18 | 17 |
| | Yin yang | 28 | 25 | 24 |
| | Facile come l'ABC | 19 | 23 | 22 |
| Totale | | 200 | | |

M=medie, B=biennio, T=triennio

BATTAGLIA NAVALE: 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.

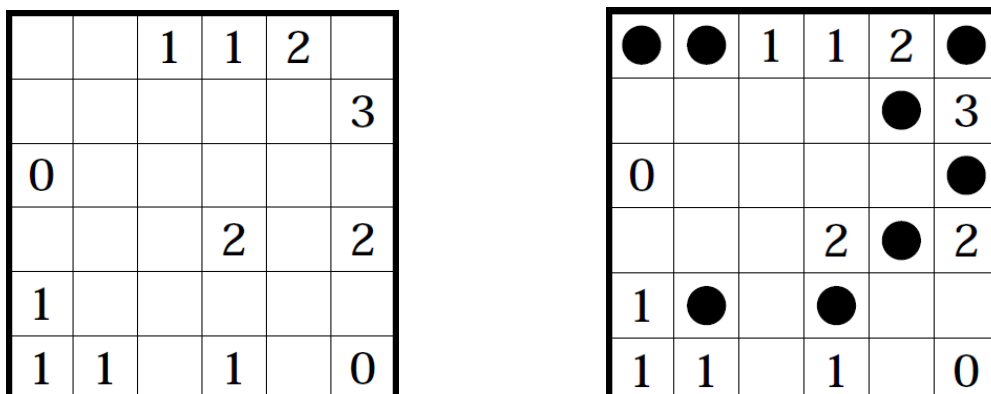


CAMPING: Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



CAMPO MINATO: Localizzate il dato numero di mine all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa in orizzontale, verticale e diagonale. Una casella non può contenere più di una mina e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

8 mine



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

1 - 3

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|
| | | | 2 | 3 | 1 |
| | ∨ | | | ∨ | |
| | < | | 1 | < | 2 |
| | | | 3 | 1 | 2 |

FARI: 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.

| | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|
| | | 2 | | | |
| | | | | | |
| | | | 2 | | |
| | | | | | |
| 3 | | | | | |
| | | | | | 2 |

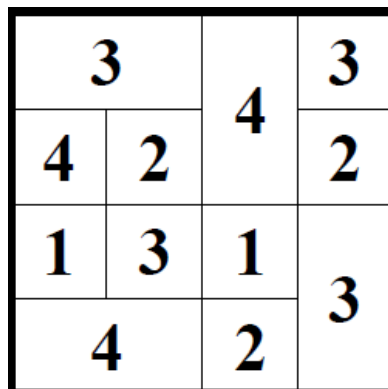
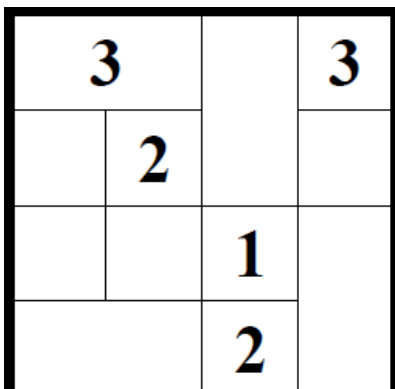
| | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|
| ● | | 2 | | | ● |
| | | | | | |
| ● | | | 2 | | |
| | | | | | ● |
| 3 | | | ● | | |
| | | | | | 2 |

LABIRINTO MAGICO: 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.

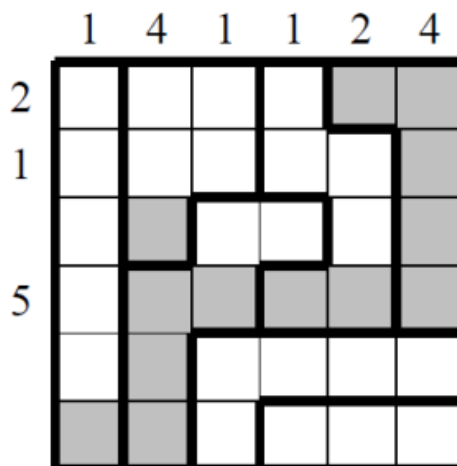
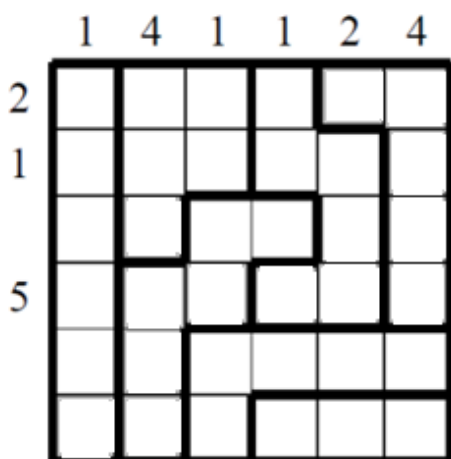
| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | 3 |

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

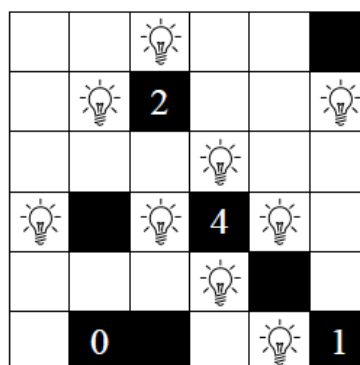
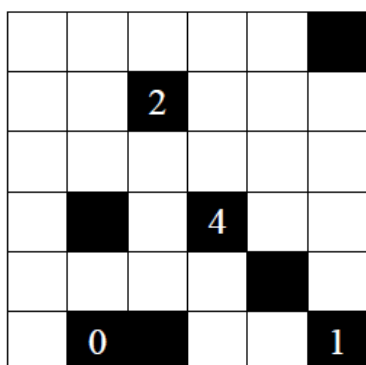
REPULSIONE: Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



VASI COMUNICANTI: Ogni settore rappresenta un contenitore che può essere riempito d'acqua, del tutto o parzialmente, oppure lasciato vuoto. I numeri esterni indicano quante caselle in quella riga o colonna sono state riempite d'acqua. I contenitori vengono riempiti d'acqua a partire dal basso.



AKARI: Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce. Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda.



FACILE COME L'ABC: Inserite nella griglia le lettere A, B, C. Ogni lettera compare una e una sola volta in ogni riga e colonna, e alcune caselle rimarranno vuote. Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|
| | | B | | B | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | C |
| | | | | | |
| C | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | B | | B | |
| | A | B | C | | |
| | | C | A | B | |
| | B | A | | C | C |
| | C | | B | A | |
| C | | | | | |

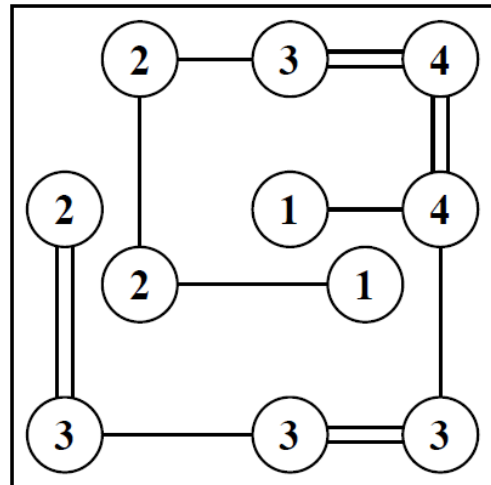
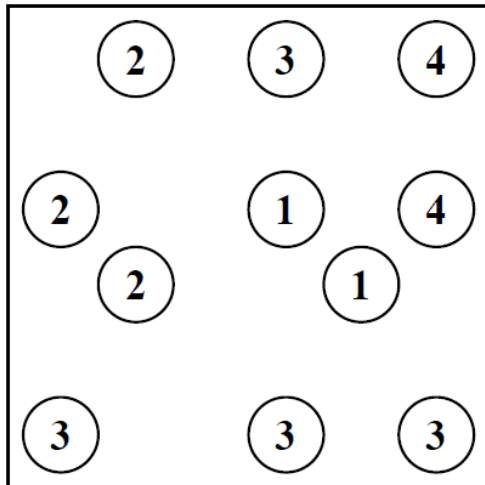
PILLOLE: Inserite nello schema il numero indicato di pillole di dimensioni 3x1, orizzontalmente o verticalmente. Il valore di ogni pillola è dato dalla somma dei tre numeri all'interno di essa. Ogni pillola va inserita esattamente una volta. I numeri esterni indicano la somma dei numeri all'interno delle pillole in quella riga o colonna. Le pillole non possono sovrapporsi, nemmeno parzialmente.

1 - 6

| | | | | | | |
|---|---|---|----|---|---|---|
| | 3 | 1 | 10 | 5 | 2 | 0 |
| 4 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 |
| 4 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 2 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 2 | 3 | 0 | 2 | 1 |
| 7 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 |

| | | | | | | |
|---|---|---|----|---|---|---|
| | 3 | 1 | 10 | 5 | 2 | 0 |
| 4 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 |
| 4 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 2 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 2 | 3 | 0 | 2 | 1 |
| 7 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 |

PONTI: I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso alcuni ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali o verticali. Due isole possono essere collegate 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 l'intero arcipelago deve formare un blocco unico, deve essere cioè possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti disegnati.



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

