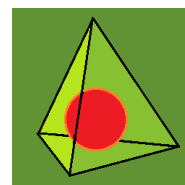


TETRAPYRAMIS®



di
Alberto Fabris

organizza il

4° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI per l'anno scolastico 2016-17

Regolamento delle gare a squadre

Testo cartaceo.

Numero di giochi: 16.

Tempo a disposizione: 75 minuti.

Punteggio massimo: 200.

Caccia ai fantasmi

Nel paese di Logiciandia è calato un sortilegio: alcuni giochi sono stati visitati da fantasmi burloni, i quali hanno cancellato il contenuto di alcune zone e lo hanno sostituito con una zona grigia, rendendoli irrisolvibili. Per fortuna però, a Logiciandia esistono anche dei giochi magici, i quali si sono immediatamente dati da fare per rimediare all'accaduto. E l'hanno fatto in maniera veramente astuta, replicando cioè queste zone grigie all'interno di se stessi.

Ora sta a voi, ragazzi. Dovrete fare ricorso a tutta la vostra abilità per risolvere i giochi magici, scoprire il contenuto delle zone grigie e riportarle nei giochi sotto sortilegio, assegnando correttamente ogni zona al rispettivo gioco. Infine dovrete risolvere i giochi sotto sortilegio, liberandoli così dall'incantesimo dei fantasmi burloni.

Le zone grigie devono essere tutte diverse, o per forma o per contenuto, e non possono essere né ruotate né riflesse.

Le zone grigie possono contenere vari simboli: numeri, alberi, cerchi bianchi e neri, oppure caselle vuote.

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

Esempi specifici simili a quelli di gara si trovano nei libretti di allenamento 2016-17

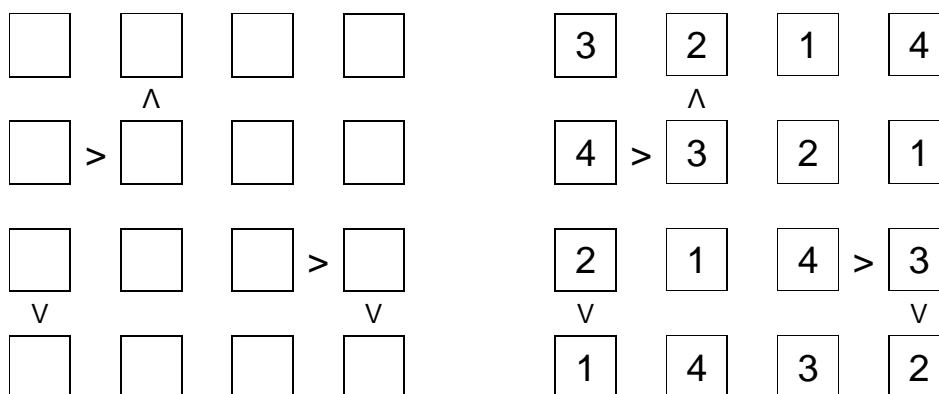
	Punti		
	M	B	T
Giochi magici			
Futoshiki	4	5	7
Grattacieli	2	17	20
Kropki	8	11	6
Kakuro	13	9	11
Fari	7	6	4
Alberi	10	8	3
Labirinto magico	11	10	15
Yin Yang	15	14	14
Giochi sotto sortilegio			
Camping	14	21	8
Fillomino	17	19	24
Mastermind	25	15	21
Costellazioni	11	7	8
Campo minato	20	17	20
Battaglia navale	16	18	14
Repulsione	15	14	16
Percorso a pois	12	9	9
Totale	200		

M=medie, B=biennio, T=triennio

Giochi magici

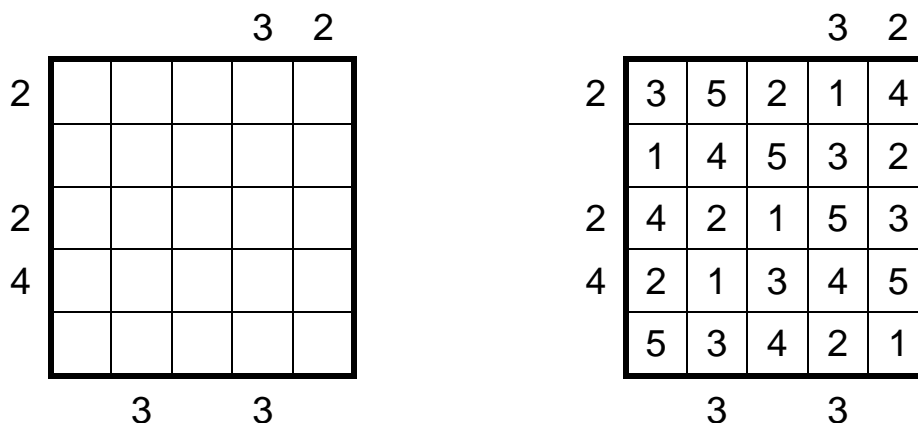
FUTOSHIKI: Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

1 - 4

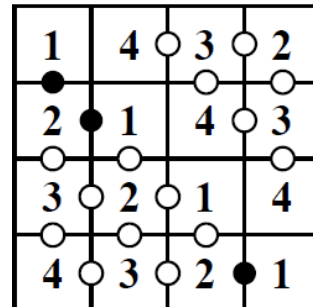
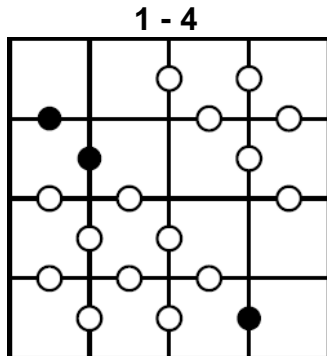


GRATTACIELI: Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione, tenendo presente che i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.

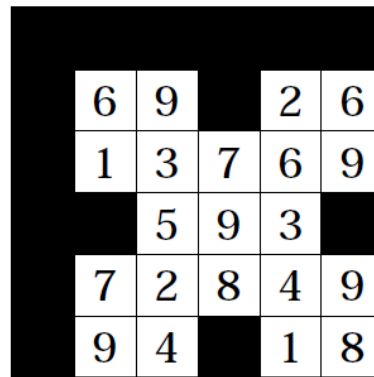
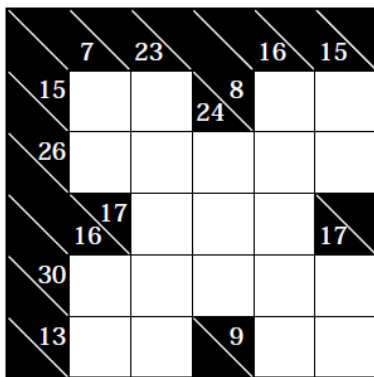
1 - 5



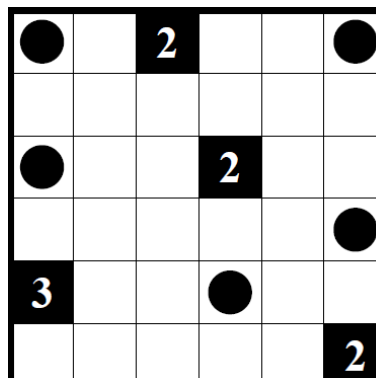
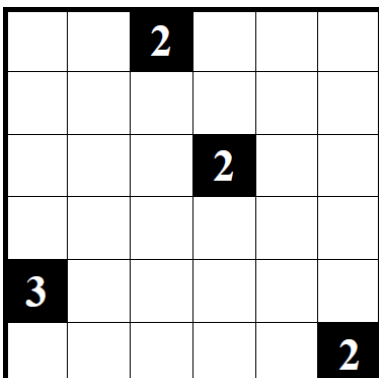
KROPKI: Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. Se due caselle sono separate da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi, se sono separate da un pallino nero i due numeri sono uno il doppio dell'altro. Se non ci 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.



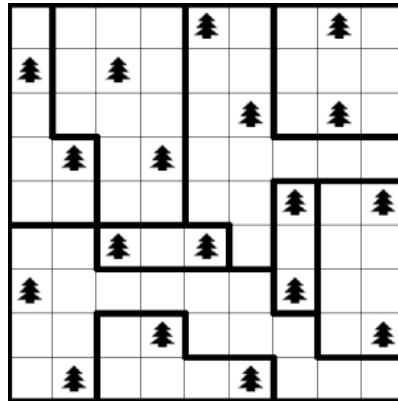
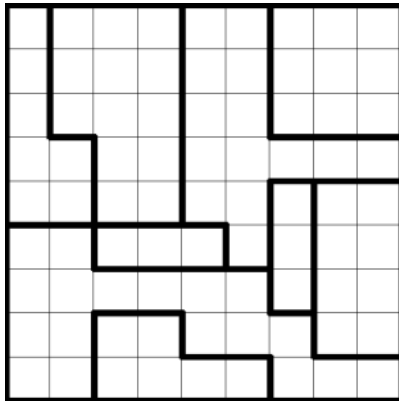
KAKURO: Inserite in ciascuna casella dello schema un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.



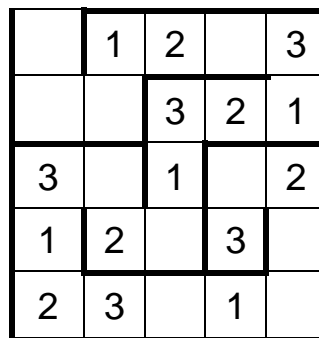
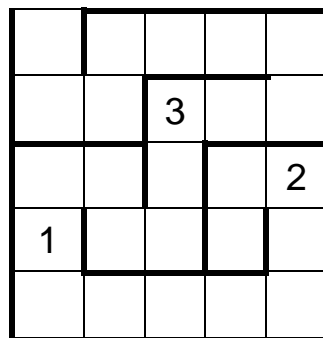
FARI: Inserite un certo numero di navi della grandezza di una casella in modo che ogni faro (rappresentato da un numero) ne veda quante segnalate nelle quattro direzioni ortogonali. Le navi non possono toccarsi fra loro e non possono toccare i fari, nemmeno diagonalmente.



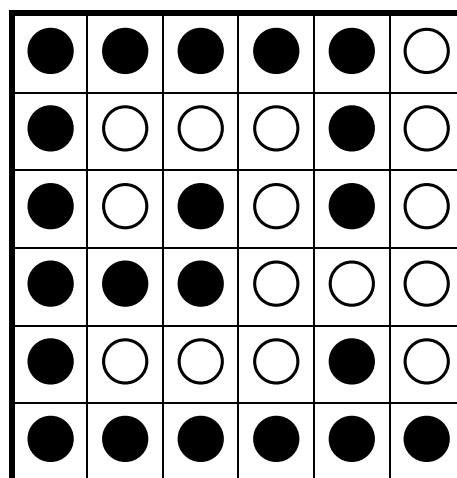
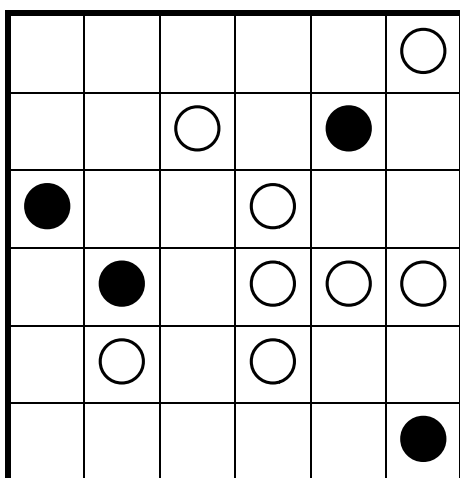
ALBERI: Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



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.

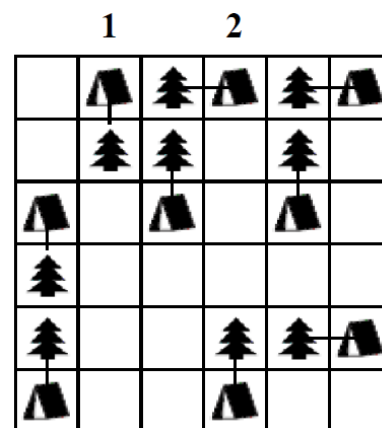
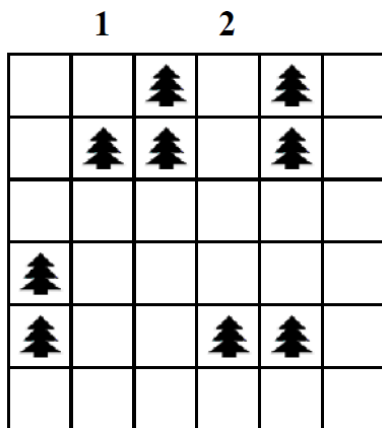


YIN YANG: Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare quadrati 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati fra loro e altrettanto i cerchi neri.

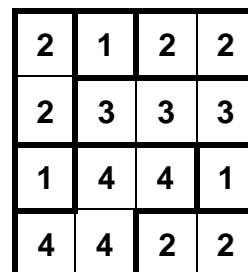
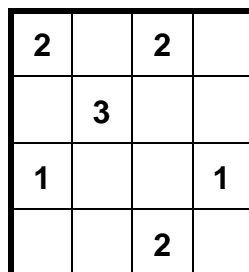


Giochi sotto sortilegio

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.



FILLOMINO: 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.



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

1 - 6

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

○ ○

○

●

● ○ ○

○ ○ ○

● ● ● ●

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

○ ○

○

●

● ○ ○

○ ○ ○

● ● ● ●

COSTELLAZIONI: 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						

	1	1	3	1	1	1
1				★		
0		↘		↑		
3	★		★			★
2		★	↑		★	←
1		↙	★	↗	←	
1			★			

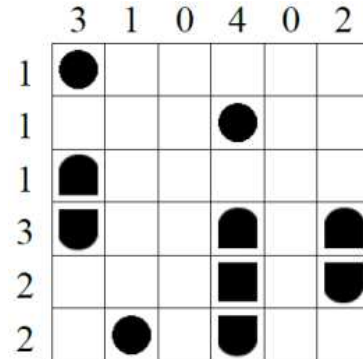
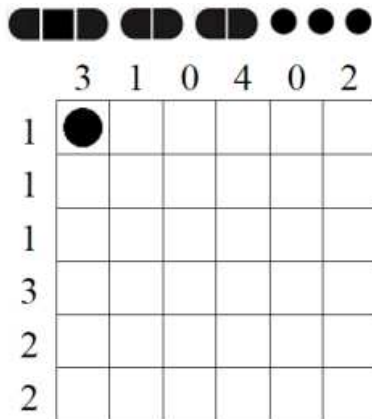
CAMPO MINATO: Localizzate il numero dato di mine all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

5 mine

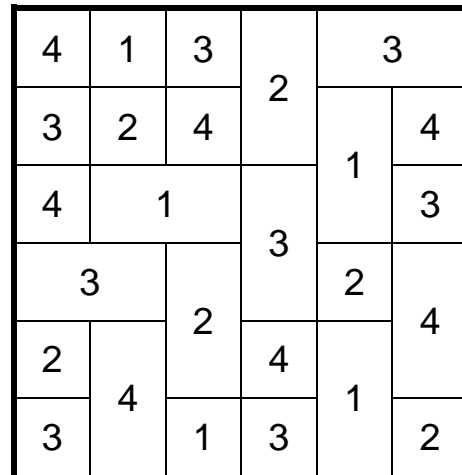
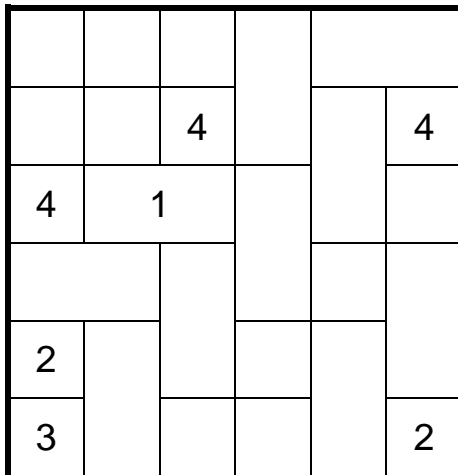
1	2				
		2			
					1
	0		1		
		2			1
				0	

1	2	●			
	●	2			
					1
	0		1	●	
		2			1
	●	●		0	

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.



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



PERCORSO A POIS: 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.

