





# Sudoku & Friends

33 24 24 123 6


somMario

19 37 37 217 136 343


sodDario

					6
	4				
			1		
3					
		4			2
				1	

central park


doppi&consecutivi

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

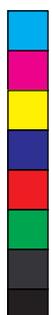
la MIA città

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

la TUA città

punteggio						
sommario	soddario	central park	doppi consecutivi	la mia città	la tua città	totale

Nome del giocatore: \_\_\_\_\_



# 1° Campionato "live" di Focus Brain Trainer

studiogiochi

18-20 aprile 2008 Cavalese (TN)

## Sudoku & Friends

### SUDOKU ESTERNO

Come nel sudoku, inserire in ogni riga, colonna e quadrante numeri da 1 a 9 senza ripetizioni. I numeri all'esterno di una riga o colonna vanno inseriti in quella stessa riga o colonna in una delle tre caselle all'interno del quadrante adiacente: sta al solutore capire quale.

### SUDOKU VOCALE

È come un normale Sudoku con i settori ad incastro, ma va riempito con le 5 vocali anziché i 9 numeri.

### TROVALEMINE

In ogni casella vuota dello schema può comparire una mina oppure nessuna. Il numero riportato in alcune caselle indica quante mine sono nascoste complessivamente nelle caselle adiacenti, sia in ortogonale o in diagonale. Scopo del gioco è individuare la posizione di tutte le mine. Per aiutarvi durante la soluzione, può essere utile inserire un simbolo a vostra scelta (es. una 'X') nella caselle che non contengono mine. Il secondo schema può essere risolto soltanto tenendo conto del numero totale di mine indicato.

### KAFKA E KAFSTELLO

Lo schema raffigura una pianta del castello, in cui ogni casella quadrata rappresenta una stanza, munita di porte su ogni lato. Scopo del gioco è ricostruire la pianta del castello, "chiudendo" (annerendo) un certo numero di porte, tenendo conto che i numeri nelle caselle (stanze) indicano quante altre caselle si "vedono" (d'infilata, orizzontalmente o verticalmente) dalla casella in cui si trova il numero stesso; se per esempio in una casella c'è un 2, vuol dire che da lì si vedono complessivamente altre 2 caselle. Da ogni stanza è possibile arrivare a qualsiasi altra stanza, cioè non esistono stanze o gruppi di stanze isolate. Per aiutarvi potete disegnare una diagonale sulle porte che sicuramente sono aperte.

### SOMMARIO E SODDARIO

In ciascuna riga e colonna sono presenti tutte le cifre previste una e una sola volta. Le cifre formano dei numeri, separati da spazi bianchi. All'esterno di ogni linea la somma dei numeri presenti in quella linea. Nel sommario i numeri in gioco sono quelli dall'1 al 3, mentre nel soddario dall'1 al 4.

### CENTRAL PARK

Lo schema rappresenta un angolo del Central Park, dove i prati (caselle bianche) si alternano ai sentieri (caselle nere). Scopo del gioco è inserire nello schema le caselle nere in accordo con le seguenti regole:

- 1) le caselle nere sono tutte connesse ortogonalmente tra loro;
- 2) nei sentieri non vi sono "piazze", cioè aree nere di 2x2 caselle o più;
- 3) ogni numero sullo schema individua un prato, cioè un'area formata da sole caselle bianche e circondata da sentieri o dal bordo dello schema; i numeri indicano di quante caselle bianche è formato il prato (compresa la casella numerata);
- 4) due diverse aree bianche possono toccarsi diagonalmente ma non ortogonalmente.

### DOPPI & CONSECUTIVI

In ogni riga e in ogni colonna devono essere presenti una e una sola volta tutti i numeri dall'1 al 7. Se due caselle sono separate (in orizzontale o verticale) da un pallino blu, devono contenere due numeri che siano uno il doppio dell'altro. Per esempio 2 e 4 oppure 3 e 6, o ancora 1 e 2. Se due caselle sono separate in orizzontale o verticale da un pallino rosso, devono contenere numeri consecutivi. Per esempio 1 e 2, oppure 6 e 5. Attenzione 1 e 2 possono essere separati sia da un pallino rosso sia da un pallino blu! Infine se tra due caselle non c'è alcun pallino, i due numeri in esse contenuti non sono né consecutivi, né l'uno il doppio dell'altro.

### LA MIA CITTÀ

La figura rappresenta la pianta della città di una moderna città. In ciascuna riga e colonna gli edifici sono tutti di altezza diversa: 10, 20, 30, 40, 50 e 60 piani. I numeri nelle caselle gialle sul bordo, indicano quante costruzioni può vedere l'osservatore da quella casella lungo la stessa riga o colonna. Lo scopo del gioco è individuare le altezze di tutti gli edifici.

### LA TUA CITTÀ

Ogni riga e ogni colonna contiene un e un solo palazzo di ciascuna delle altezze previste. I numeri nelle caselle blu sul bordo indicano qual è il primo palazzo che si incontra in quella linea. Per ogni riga ed ogni colonna 2 caselle restano vuote.