

2° CAMPIONATO "LIVE" DI Focus Brain Trainer

Festival della Matematica
21 - 22 marzo 2009
Auditorium Parco della Musica - viale de Coubertin, 10

Regolamento giochi

DOPPI O CONSECUTIVI

Riempire lo schema con i numeri dall'1 all'8 facendo in modo che ogni riga e ogni colonna contenga numeri tutti diversi.

Se due caselle sono separate in orizzontale o in verticale da un **pallino blu**, contengono due numeri che sono uno doppio dell'altro; se due caselle sono separate in orizzontale o in verticale da un **pallino rosso**, contengono due numeri consecutivi (1 e 2 possono essere separati sia da un pallino blu che da un pallino rosso). Se tra due caselle poi non c'è alcun pallino i due numeri non sono né consecutivi né uno doppio dell'altro.

CRUCITRIS

Lo schema deve essere riempito tenendo presente che, per ciascuna delle parole da inserire, sono fornite tre diverse definizioni, delle quali però una e una sola è giusta.

Se il gioco viene risolto correttamente, nella riga centrale apparirà il nome di un noto personaggio (reale o di fantasia, italiano o straniero, uomo o donna, scienziato o letterato, artista o sportivo, ...).

FILLOMINO

1. Riempire le caselle vuote con numeri, in modo che la griglia venga suddivisa in *Blocchi* di caselle (adiacenti tra loro orizzontalmente e/o verticalmente) con il totale di caselle di ogni Blocco indicato dal numero scritto in tutte le sue caselle. Per esempio un Blocco da 2 conterrà due caselle con scritto 2, un Blocco da 3 conterrà tre caselle con scritto 3, e così via. In altre parole, ogni Blocco deve contenere esattamente il numero di caselle indicato in ogni sua casella.
2. Un Blocco non può essere adiacente (orizzontalmente o verticalmente) a un altro Blocco della stessa dimensione mentre può esserlo in diagonale.
3. Evidenziare i Blocchi tracciandone i bordi con la matita.
4. Tutte le caselle della griglia fanno parte di uno dei Blocchi.
5. È possibile che di alcuni Blocchi non sia indicato alcun numero come indizio ed è pure possibile che più indizi appartengano allo stesso blocco.

A fianco l'inizio di un problema: i numeri neri sono dati, i numeri rossi sono stati inseriti dal solutore; le aree gialle sono complete, le azzurre non ancora. Inoltre nelle aree verdi non si può scrivere "3" altrimenti ci sarebbero 4 o più caselle in un blocco da 3.

6	3					1	
6		3			2	6	3
	2	3	3		5	4	4
		3	3		4	6	6
4	3		4			6	2
		2	4		1		2
	8	8	2	4	3		
		2		3	3	6	3
			8	4			

SINCERI E BUGIARDI (vedi gioco)

PICTOMINO

Il gioco consiste nel trovare il disegno in comune di ogni coppia di tessere attigue secondo **l'ordine dato dalle frecce.**

In pratica, per ogni tessera - esclusa la prima e l'ultima in cui ne va cerchiato uno solo - si dovranno cerchiare con la matita due elementi: quello presente nella tessera precedente e quello presente nella tessera successiva, secondo la direzione delle frecce.

METROPOLIS

Ogni riga e ogni colonna contiene un e un solo palazzo di ciascuna delle altezze previste. Lo scopo del gioco è trovare la disposizione dei palazzi.

La mia città

Sono in gioco palazzi da 1 a 5 piani. I numeri nelle caselle sul bordo indicano quante costruzioni può vedere l'osservatore da quella casella lungo la stessa riga o colonna. Se ad esempio lungo una riga gli edifici sono disposti da sinistra a destra 3-5-1-4-2, l'osservatore a sinistra ne vedrà 2 (il 3 e il 5) mentre quello a destra altri 3 (il 2, il 4 e il 5; l'1, che è più basso del 2 e del 4, non verrà visto).

La città fiorita

Sono in gioco palazzi da 1 a 4 piani e parchi. Si gioca come ne *La mia città*, ma in ogni riga e colonna è previsto anche un parco che ha 0 (zero) piani e che - naturalmente - non conta come edificio "visto".

La tua città

Sono in gioco palazzi da 1 a 3 piani e due parchi per ogni riga o colonna. I numeri all'esterno indicano qual è il primo palazzo che si incontra lungo quella linea.

La sua città

Sono in gioco palazzi da 1 a 5 piani. I numeri all'esterno sono di due tipi: se il numero è barrato, quel corrispondente palazzo NON è visibile mentre se il numero è NON barrato, quel corrispondente palazzo risulta visibile. I numeri interni fanno già parte della soluzione.

SUDOKU

Riempire tutte le caselle in modo tale che ogni riga, ogni colonna e ogni settore contenga tutti i numeri da 1 a 9, senza alcuna ripetizione!

MINISUDOKU

Riempire tutte le caselle in modo tale che ogni riga, ogni colonna e ogni settore contenga tutti i numeri da 1 a 6, senza alcuna ripetizione!

GRIGLIA IN DUE TEMPI

Il gioco consiste nel ricostruire tutti gli abbinamenti corretti, a partire da informazioni incomplete e fornite in modo disordinato ovvero completare la tabella rettangolare.

Lo schema a griglia "triangolare" serve per aiutare a districare la matassa (il criterio con cui procedere è quello di annerire (o inserire un segno "+") in ogni incrocio in cui conosciamo un abbinamento sicuro e un segno "-" dove sappiamo per certo non esserci corrispondenza).

CHENCHEN

Uno schema è suddiviso in zone (*gabbie*) di varia forma e dimensione, ciascuna caratterizzata da un numero (*risultato*) e da un segno aritmetico (+, -, x, :).

Riempire lo schema con i numeri da 1 a 5 in modo tale che:

- in ogni riga e in ogni colonna i numeri siano tutti diversi;
- in ogni gabbia - in base al segno aritmetico indicato - combinando i numeri inseriti si ottenga il risultato.

Attenzione: NON è detto che all'interno di una gabbia i numeri siano tutti diversi.

Punteggi	GIOCO RISOLTO	Gioco parzialmente risolto	Casella vuota	Errore
DOPPI O CONSECUTIVI	100	1 numero	0	-2
CRUCITRIS	150	2 lettera	0	-2
FILLOMINO	100	1 numero	0	-2
SINCERI E BUGIARDI	50	20 risposta	0	-10
PICTOMINO	50	2 collegamento	0	-2
METROPOLIS - La mia città	25	1 numero	0	-2
METROPOLIS - La città fiorita	40	2 numero (1-2-3-4)	0	-2
METROPOLIS - La tua città	40	2 numero (1-2-3)	0	-2
METROPOLIS - La sua città	50	2 numero	0	-2
SUDOKU	100	1 numero	0	-2
MINISUDOKU (ciascuno)	30	1 numero	0	-2
GRIGLIA IN DUE TEMPI	150	5 elemento	0	-5
CHENCHEN	80	2 numero	0	-2