

Corso Allena...Menti 2022/23

Incontro n.25

Prof.ssa Oriana Pagliarone

18 maggio 2023

## **Le regole dei giochi**

### **Parquet**

**I numeri, dove presenti, indicano il totale di caselle colorate nelle rispettive righe e colonne.**

**Colora le caselle in modo che le aree siano completamente colorate o bianche**

### **Simple loop**

**Creare un circuito chiuso, senza incroci, aree separate o diramazioni, collegando tutte le caselle bianche con linee che attraversino il centro delle caselle proseguendo in verticale o in orizzontale, mai in diagonale.**

### **Galassie**

**Dividere lo schema in varie parti, di forma simmetrica rispetto alla stella centrale.**

**Ogni galassia deve contenere esattamente una stella.**

**Non ci sono galassie senza stella.**

### **Fillomino**

**Riempi le caselle vuote con numeri in modo che la griglia venga suddivisa in blocchi di caselle con il numero totale di caselle in ogni blocco indicato dal numero scritto in tutte le caselle.**

**Due blocchi con gli stessi numeri possono confinare solo in diagonale.**

**È possibile che di alcuni blocchi non sia indicato alcun numero e di altri ne sia indicato più di uno.**

## Hitori

Annerisci le caselle in modo che i numeri siano presenti una sola volta in ogni riga e colonna.

Le caselle annerite non devono toccarsi in orizzontale o in verticale.

Le caselle bianche devono creare una zona unica e continua.

## Pari e dispari

Ogni casella può avere un cerchietto oppure no.

I settori rossi devono contenere un numero dispari di cerchietti, i settori bianchi un numero pari (lo 0 è un numero pari).

I numeri esterni indicano quanti cerchietti sono contenuti nella riga o colonna corrispondente.

## Stringhe

Inserire le cifre da 1 a 7 in modo che in ogni "stringa" verticale od orizzontale siano contenute cifre consecutive (non necessariamente in ordine).

In ogni riga o colonna le cifre non si devono ripetere.

Le cifre bianche nelle caselle nere indicano che quelle cifre non sono mai presenti in quella riga o colonna

## Yajilin

In questo gioco di percorso lo scopo è creare un circuito, senza diramazioni o aree separate, che passi per il centro delle caselle libere dello schema.

Alcune caselle contengono un numero e una freccia: questi indicano che nella direzione della freccia è presente una quantità di caselle nere, non attraversate dal circuito, pari al numero contenuto nella

casella. Le caselle con i numeri e le frecce non devono essere attraversate dal circuito.

Due caselle nere non possono essere adiacenti.

È possibile che ci siano caselle nere non segnalate da frecce.

### Masyu

Tracciate un percorso chiuso che attraversi le caselle in orizzontale o in verticale, mai in diagonale, senza incrociarsi né sovrapporsi.

Il percorso deve passare per tutte le caselle con un cerchio, ma non necessariamente per tutte le caselle dello schema.

Nelle caselle con un cerchio nero il percorso deve fare un angolo retto(  $90^\circ$ ) e non può girare in nessuna delle due caselle immediatamente adiacenti.

Nelle caselle col cerchio bianco il percorso deve passare in linea retta e girare in almeno una delle due caselle adiacenti.

### Pool

Inserire un numero da 1 a N (indicato sopra ogni schema) in alcune caselle vuote, in modo che in ogni riga e colonna ogni numero compaia una sola volta.(Alcune caselle rimarranno vuote)

Non sono consentiti gruppi di 2x2 con quattro numeri inseriti.

### Incastro

Inserire i componenti di questo incastro, in modo da ricoprire completamente lo schema quadrettato.

Utilizzare tutti i componenti disegnati.

I componenti non possono essere sostituiti.

I componenti possono essere ruotati.

## Automi cellulari

Si tratta in realtà di un gioco senza giocatori, intendendo che la sua evoluzione è determinata dal suo stato iniziale, senza necessità di alcun input da parte di giocatori umani. Si svolge su una griglia di caselle quadrate (*celle*) che si estende all'infinito in tutte le direzioni; questa griglia è detta *mondo*.

Ogni cella ha 8 vicini, che sono le celle ad essa adiacenti, includendo quelle in senso diagonale. Ogni cella può trovarsi in due stati: *viva o morta (o accesa e spenta, on e off)*.

Lo stato della griglia evolve in intervalli di tempo discreti, cioè scanditi in maniera netta. Gli stati di tutte le celle in un dato istante sono usati per calcolare lo stato delle celle all'istante successivo. Tutte le celle del mondo vengono quindi aggiornate simultaneamente nel passaggio da un istante a quello successivo: passa così una *generazione*.

## Pillole

Nello schema sono nascoste alcune pillole, cioè blocchi 1x3 o 3x1. Ogni pillola ha un valore compreso tra 1 e N, con N indicato sotto ad ogni schema, pari alla somma nei numeri contenuti nelle tre celle occupate dalla pillola stessa.

I numeri esterni indicano la somma delle cifre nelle caselle occupate dalle pillole in quella riga o colonna

Le pillole possono toccarsi ma non sovrapporsi.

## Nurikabe

La griglia contiene dei giardini (settori di caselle bianche) separati da un muro continuo di caselle nere.

**Il numero all'interno di ogni giardino rappresenta il numero di caselle che lo compongono.**

**I giardini possono avere qualunque forma.**

**Il muro di caselle nere deve essere un pezzo unico, può ramificarsi ma non formare un'area quadrata di 2x2 caselle nere.**

**Le caselle con un numero non possono essere annerite.**

**Non ci sono giardini senza numero.**

### **Territori**

**Colorare alcune regioni in modo che, per ciascuna colonna, il numero in basso indichi quante caselle sono state colorate oppure quante caselle restano bianche.**

### **Parcheggio**

**Inserire alcuni rettangoli 2x1 o 3x1, orizzontalmente o verticalmente senza sovrapporli.**

**Ogni numero fa parte di un solo rettangolo e non ci sono rettangoli senza numero.**

**Il numero rappresenta il grado di movimento del rettangolo nella direzione del lato più lungo.**

### **Ristorante**

**Inserire nello schema alcuni tavoli( rettangoli 2x1), in orizzontale o verticale, vicini ad almeno una sedia ( poggiate sul lato lungo o corto, non su uno spigolo).**

**Ogni tavolo deve essere separato dagli altri tavoli, in orizzontale, verticale e anche in diagonale.**

**Ogni sedia deve stare vicino ad almeno un tavolo.**

**I numeri esterni indicano quanti tavoli o parte di essi sono presenti nelle righe e colonne. Non ci possono essere tavoli senza sedie vicino.**

## Shirokuro

Connetti a due a due un cerchio bianco e uno nero con una linea orizzontale o verticale in modo che le linee non si incrocino mai e non passino attraverso altri cerchi.

### Nella vecchia fattoria

Inserire nello schema alcuni alberi.

Ad ogni albero sono agganciati (in orizzontale o in verticale, non in diagonale) una tenda e una pecora. Non ci sono alberi senza tenda e pecora.

Elementi uguali non possono toccarsi tra loro nemmeno in diagonale.

I numeri esterni indicano quanti elementi di ogni tipo ci sono in quella riga o colonna.