

## Regole per gli esercizi delle vacanze - Allena...Menti 2021/2022

### Battaglia navale

Nella griglia è nascosta una flotta composta da :

- 1 portaerei
- 2 incrociatori
- 3 torpediniere
- 4 sommergibili

Le cifre ai lati indicano quante caselle nella rispettiva riga e colonna contengono mezzi navali(o parti di essi),i quali non possono occupare caselle adiacenti neanche in diagonale

### Battaglia navale



### Camping

La griglia rappresenta un campeggio.

Lo scopo del gioco è di piantare una tenda all'ombra di un albero, collocandola in una casella adiacente ( non in diagonale).

Ai campeggiatori piace avere un po' di spazio attorno, quindi le tende non possono trovarsi in due caselle vicine, neanche in diagonale.

Le cifre all'esterno della griglia indicano il numero di tende presenti nella riga o colonna corrispondente.

### Mattoncini

#### Regole

- **Completare lo schema in modo che ogni riga e colonna contenga i numeri da 1 a 6.**
- **Ogni mattoncino deve contenere un numero pari ed uno dispari**

# Cammino ad ostacoli

## Regole del gioco

- Il gioco consiste nello spostare un pallino di un determinato colore su di una casella contenente una stella dello stesso colore su di una piattaforma quadrettata.
- Sulla piattaforma ci sono muri e altri pallini colorati.
- Una mossa consiste nello spostare un pallino sempre dritto in una direzione (orizzontale o verticale) finché non incontra un ostacolo (muro, altro pallino o bordo della piattaforma).
- La mossa non può essere interrotta, il pallino deve continuare lungo la via scelta finché non trova un ostacolo.
- Le mosse si possono fare muovendo lo stesso pallino o pallini diversi

# Saltatori

## Regole

- Ogni animale effettua un salto di lunghezza incognita ( data dal numero di celle ) in orizzontale, verticale o diagonale.
- Animali uguali fanno salti di uguale lunghezza.
- La lunghezza dei salti va da 1 al numero di animali presenti nella schema. (Se nello schema ci sono 4 animali la lunghezza dei salti va da 1 a 4)
- Ogni casella bianca va utilizzata una sola volta.
- Sulle caselle nere non si può saltare e neanche sorvolarle con un salto.

# Domino

## Regole

- La griglia è stata ricoperta da 28 tessere del domino, ma i bordi delle tessere sono scomparsi.
- Sta a te tracciarli di nuovo.
- Ricorda che ogni tessera è presente una sola volta e le tessere non possono sovrapporsi.
- Man mano che trovi le tessere cancellale dalla lista a fianco allo schema.
- (per es. **1 3** o **3 1** sono la stessa tessera

# Doppelblock

## Regole

- Inserisci in ogni riga e colonna due caselle blu e, nelle caselle bianche i numeri 1 e 2 ( i numeri ( 1,2,3) (1,2,3,4) degli esercizi più difficili).
- I numeri esterni indicano la somma delle cifre comprese tra le due caselle blu.
- Lo zero indica che due celle blu in quella riga o colonna sono attaccate.
- I numeri non si ripetono nelle righe né nelle colonne.

## Mai 4

Riempire la griglia con i simboli

O e X

in modo che non vi siano mai 4 simboli uguali consecutivi in nessuna riga, colonna o diagonale

## Tatami

### Regole

- Inserire nelle caselle dello schema i numeri 1, 2, 3 ( e 4 e 5 negli schemi più grandi) sapendo che ciascuna cifra compare una sola volta in ciascun tatami (evidenziato dal bordo più spesso) e due sole volte in ogni riga e colonna.
- Cifre uguali possono essere solo adiacenti in diagonale.

# Termometri

## Regole

- Riempire i termometri di mercurio colorando le varie caselle che li compongono, iniziando dal bulbo quadrato e proseguendo verso l'altro capo del termometro.
- I numeri all'esterno della griglia indicano quante caselle della rispettiva riga o colonna contengono mercurio

## Triple

- Riempi la griglia collocando in ciascuna area di tre celle (quelle con il bordo più spesso) le tre figure, triangolo, cerchio e quadrato, tenendo conto che le figure devono essere o tutte uguali o tutte diverse.
- Due figure adiacenti in aree diverse non possono essere uguali

## Quadrati greco-latini

- In ogni riga e colonna dello schema vanno inseriti i numeri da 1 a 5 e le lettere A,B,C,D,E
- Ogni accoppiata lettera /numero deve comparire una sola volta nello schema.

## Regole Gyappu

- Trovate la posizione delle due caselle verdi presenti in ciascuna riga e in ciascuna colonna, sapendo che i numeri all'esterno indicano la quantità di caselle bianche che separano le due caselle verdi nella riga o colonna corrispondente. Due caselle verdi non possono essere adiacenti, nemmeno in diagonale.

## Catene

- Lo schema contiene una serie di caselle circolari collegate tra loro come anelli di una catena.
- Inserite i numeri da 1 a 5, cosicché ciascun numero compaia una sola volta in ogni riga, colonna e catena.

## Futoshiki

### Regole

- Completare lo schema inserendo tutti i numeri (da 1 a 4, da 1 a 5, da 1 a 6 o da 1 a 7) in modo che in ogni riga e colonna non vi siano numeri ripetuti.
- I numeri devono rispettare i simboli di maggiore di ( $>$ ) o di minore di ( $<$ )

### Non solo tabelline

- A ciascuna lettera dalla a alla i corrisponde una diversa cifra da 1 a 9 Utilizzando le relazioni dei singoli esercizi determinare il valore di ogni lettera

## Che cos'è il newdoku?

- Inventato nel 2004 da un maestro elementare giapponese, Tetsuya Miyamoto, il newdoku è un incrocio tra un sudoku e un kakuro.
- La novità sta nella suddivisione della griglia in **gabbie**
- Ogni gabbia è caratterizzata da un'operazione aritmetica (+, -, ×, ÷)
- L'operazione applicata ai numeri inseriti nella gabbia deve dare come risultato il numero riportato in alto a sinistra nella gabbia insieme al simbolo dell'operazione

0+	13+			11+	1
		15x			
0+	0+	0-	0+		
3-			3	4	
	10+			75x	
	13+		2		

## Le regole

- 1) Le griglie  $4 \times 4$  si devono riempire con le cifre da 1 a 4; le griglie  $6 \times 6$  con le cifre da 1 a 6 e così via.
- 2) Proprio come nel Sudoku, ogni cifra deve apparire una sola volta in ogni riga e in ogni colonna.
- 3) Ogni gabbia, evidenziata da un bordo più spesso, mostra un risultato e una delle quattro operazioni aritmetiche: addizione, sottrazione, moltiplicazione o divisione (+, -, ×, ÷). Applicando questa operazione alle cifre inserite nella gabbia, si deve ottenere il risultato mostrato.
- 4) L'ordine o la posizione di inserimento delle cifre nella gabbia (sopra o sotto, a destra o a sinistra...) è irrilevante: quel che conta è che applicando a quelle cifre l'operazione data si ottenga il risultato richiesto.

## Campo minato

### Regole

- Trovare la posizione delle mine all'interno dello schema.
- Un numero in una casella indica quante mine sono presenti nelle 8 caselle adiacenti (in orizzontale, verticale, diagonale)

## RETTANGOLI

In base ai numeri prestampati, dividete l'intera griglia in rettangoli o quadrati cosicché ciascuno di essi contenga un solo numero che rappresenta il numero di caselle che lo compongono

### Acqua

#### Regole

- Disegnate in alcune celle vuote un atomo di ossigeno (O) a fianco a due atomi di idrogeno (H)
- Ogni atomo di idrogeno va usato una sola volta
- Gli atomi di ossigeno non si possono toccare tra loro neanche in diagonale
- I collegamenti tra O e H devono essere orizzontali o verticali mai in diagonale.