

# **12° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI**

Anno scolastico 2024-25

Finale **individuale** per le scuole superiori (**biennio**)

Nome: \_\_\_\_\_ Cognome: \_\_\_\_\_

Scuola: \_\_\_\_\_ Classe: \_\_\_\_\_

Città: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_

## **Tabella dei punteggi**

<b>N°</b>	<b>Gioco</b>	<b>Punti</b>
1	Yin Yang	3
2	Buchi neri	7
3	Nascondino	9
4	Social network	4
5	<b>Gioco a sorpresa</b>	<b>11</b>
6	Parcheggio	6
7	Serpente a pois	9
8	Circuito chiuso	13
9	Freccia nera	5
10	Caccia alle stelle	10
11	<b>Senza istruzioni</b>	<b>15</b>
12	Grattacieli	8
<b>Totale</b>		<b>100</b>

Tempo a disposizione: **75 minuti**.

**1. YIN YANG (3 punti):** Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare aree 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati ortogonalmente fra loro e altrettanto i cerchi neri.

●	●	●	○	1
○	●	○	○	3
○	●	●	○	2
○	○	○	○	4

		○	●	○		●		
	○					●		
			○			●		
	●			○		●		
		●			●			
							●	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi bianchi.

**2. BUCHI NERI (7 punti):** Disegnate un buco nero in alcune caselle vuote. Due buchi neri non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale. Le caselle contenenti un numero indicano la quantità totale di attrazione gravitazionale esercitata dai buchi neri, secondo questo schema: un buco nero distante una casella (orizzontale, verticale o diagonale) contribuisce con una forza di attrazione 4; un buco nero distante due caselle contribuisce con una forza di attrazione 2; un buco nero distante tre caselle contribuisce con una forza di attrazione 1.

	●		●	2
	8		4	0
	●	4		2
4	8		●	6
4	6	2		0
4	●		2	2

					6		
				2			
					3		
		6	2				
4				5		10	
1							
						7	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il buco nero più a sinistra; scrivere "0" se non ci sono buchi neri in quella riga.

**3. NASCONDINO (9 punti):** Inserite in alcune caselle alberi e coniglietti, in modo tale che in ogni riga e colonna ci sia un albero e un coniglietto. I numeri indicano quanti coniglietti sono visibili da quella casella (gli alberi nascondono i coniglietti). Non ci possono essere alberi o coniglietti nelle caselle numerate.

	0	🌲	🐰	2	2	3
🌲					🐰	1
1	🌲			🐰	2	2
2	🐰	2	🌲		1	4
🐰		2	2	🌲		6
		🐰	🌲			5

	2					0	0	
			1			1	1	
				2	2	2	1	
	2							
2		2		2			1	
		2				2		
	1	2		2				

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero.

**4. SOCIAL NETWORK (4 punti):** Inserite in alcune caselle vuote un numero da 1 a 4. A schema risolto, ogni numero deve confinare per un lato con altrettante caselle contenenti un numero, e tutte le caselle con un numero devono formare un blocco continuo. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato.

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle vuote.

**5. GIOCO A SORPRESA (11 punti):** Inserite in alcune caselle un quadrato o un cerchio. Ogni riga e colonna deve contenere **due quadrati e tre cerchi**. I numeri esterni indicano quanti cerchi ci sono fra i due quadrati in quella riga o colonna.

	1	2	3	0	1	0	
0	●	■	■	●	●		2
3	■	●	●		●	■	1
0		●	●	●	■	■	5
0	●	■		■	●	●	2
2	■	●	●	■		●	1
1	●		■	●	■	●	3

	1	0	1	2	0	0	
0							
3							
1							
3							
0							
2							

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il quadrato più a sinistra.

**6. PARCHEGGIO (6 punti):** Disegnate nello schema alcuni veicoli rettangolari, di dimensioni 1x2 oppure 1x3 caselle, orizzontalmente o verticalmente. Ogni veicolo contiene esattamente un numero, il quale indica la somma delle caselle vuote che ne permettono il movimento. I veicoli si possono muovere solo nella direzione del loro lato corto.

				3		3
				0	3	3
0						3
	0			0		4
						3
		3	4			3

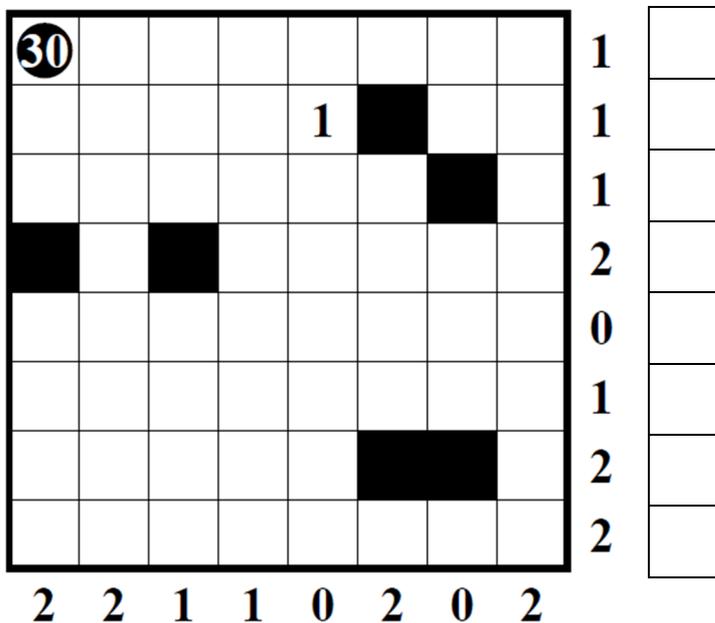
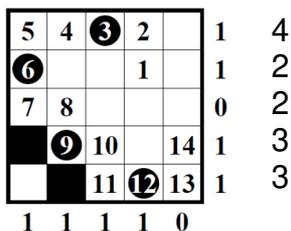
				4		
2					3	
					1	
		0	0			1
1						
3						0
0			1			1

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da veicoli.

© 2024-25 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

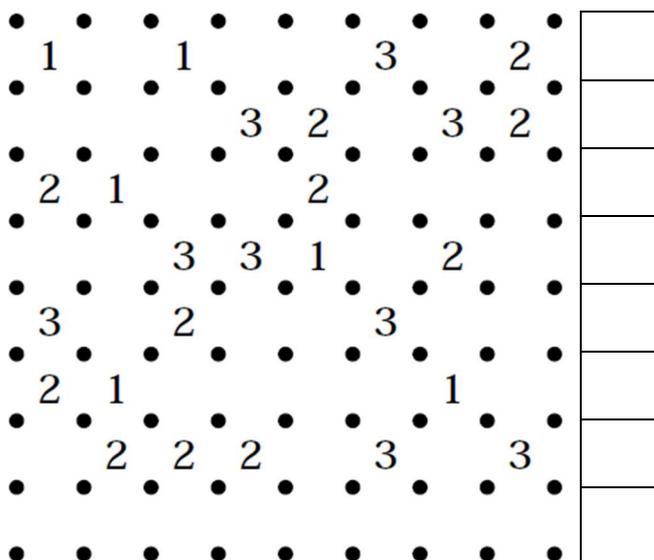
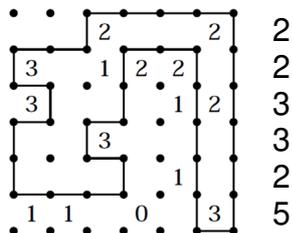
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

**7. SERPENTE A POIS (9 punti):** Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda (indicate rispettivamente dal numero 1 e da quello più grande). Il serpente non può toccare né incrociarsi se stesso, nemmeno diagonalmente. Ogni terzo segmento (3-6-9-12...) è contrassegnato da una macchia di colore nero. I numeri esterni indicano quante macchie sono presenti in quella riga o colonna. Il serpente non può passare per le caselle nere.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate dal serpente.

**8. CIRCUITO CHIUSO (13 punti):** Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia unendo i punti adiacenti, in orizzontale e verticale. Ogni numero indica da quanti segmenti è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito.

**9. FRECCIA NERA (5 punti):** Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.

↖	↓	↗	↘	↓	↓	3
→	↑	↖	↓	↓	↗	2
→	↗	↗	↗	↖	←	2
↘	↖	↗	←	↗	↖	1
↓	↖	↗	↗	←	↖	2
↖	↘	↘	↖	↖	↖	4

↓	↓	→	←	↗	↗	
↑	↗	↗	↓	↓	↓	
↑	←	↗	↑	↘	↓	
↘	→	→	←	↓	↑	
→	↑	↑	↗	↓	↗	
↗	↗	↑	↗	↖	↖	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di frecce nere.

**10. CACCIA ALLE STELLE (10 punti):** Inserite una stella in alcune caselle vuote. Ogni freccia punta esattamente a una stella e ogni stella è puntata esattamente da una freccia. I numeri esterni indicano quante stelle si trovano in quella riga o colonna.

	4	2	1	2	1	2	
2	★	→	↓	★			1
3	★	←		★		★	1
1	→	★	↖	↖	↖		2
1	→	★				↓	2
3	★		↗		★	★	1
2	★	↖	★	↗			1

		3	2	3		2		
		↖		↘			←	
4						↓		
			←		↓			
		↗		↖	↖			
1	↘	↘		↖				
2								
5		↓					↖	
2			↖			↑		↑

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la stella più a sinistra, scrivete "0" se non ci sono stelle in quella riga.

