

12° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2024-25

Finale **individuale** per le scuole **primarie**

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

Città: _____ Provincia: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Tabelline	13
2	Gioco a sorpresa	16
3	Campo minato	12
4	Moonlighting	9
5	Nondango	6
6	H ₂ O	7
7	Camping	5
8	Labirinto magico	10
9	Senza istruzioni	14
10	Hitori	8
Totale		100

Tempo a disposizione: **60 minuti**.

© 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.

1. TABELLINE (13 punti): Inserite i numeri **da 1 a 9** nella riga in alto e nella colonna a sinistra. I numeri all'interno della griglia indicano il prodotto dei due numeri esterni.

	1	5	4	3	2	6
1	1		4			6
3					6	
5	5	25	20			
2		10	8		4	12
6		30	24	18		36
4						24

56							
				16			
			5				
	54					81	
24							
							3
		14					
			40				

CHIAVE DI RISPOSTA: non c'è chiave di risposta, compilare riga e colonna esterne.

2. GIOCO A SORPRESA (16 punti): Determinate la posizione dei sei libri sullo scaffale.

?		?		?		?		?		?
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---

Il libro di **Algebra** è a destra di quello di **Botanica**, ma non a fianco.
 Il libro di **Chimica** è a fianco sia di quello di **Diritto** che di quello di **Erboristeria**.
 Il libro di **Fisica** è a una delle estremità dello scaffale e a fianco di quello di **Algebra**.
 Ci sono due libri fra quello di **Botanica** e quello di **Diritto**.

CHIAVE DI RISPOSTA: le iniziali dei sei libri, da sinistra a destra.

3. CAMPO MINATO (12 punti): Localizzate il numero indicato di mine all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

15 mine

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

		3		3	1	1	
			3				
	2			2		0	
					4		
	4		6				
2					3		

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

4. MOONLIGHTING (9 punti): Inserite esattamente una stella e una nebulosa (indicata da un quadrato) in ogni riga e colonna in modo tale che ogni pianeta sia illuminato come indicato. Una stella illumina solo orizzontalmente e verticalmente. La luce della stella viene bloccata dalle nebulose.

						1
						6
						4
						3
						2
						5

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la nebulosa.

5. NONDANGO (6 punti): Annerite alcuni cerchi in modo tale che in ogni settore ci sia esattamente un cerchio nero. Non ci possono essere tre cerchi consecutivi dello stesso colore in orizzontale, verticale e diagonale (cioè ci deve essere almeno un cerchio di colore diverso oppure una casella vuota a interrompere la sequenza).

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

2
1
2
4
2
2

						○	
○	○	○		○	○		
		○	○	○			
		○	○			○	
	○			○	○	○	
○		○	○		○		
○			○	○	○	○	

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

6. H₂O (7 punti): Disegnate in alcune caselle vuote un atomo di ossigeno (O), a fianco di 2 atomi di idrogeno (H). Ogni atomo di idrogeno va usato esattamente una volta. Gli atomi di ossigeno non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

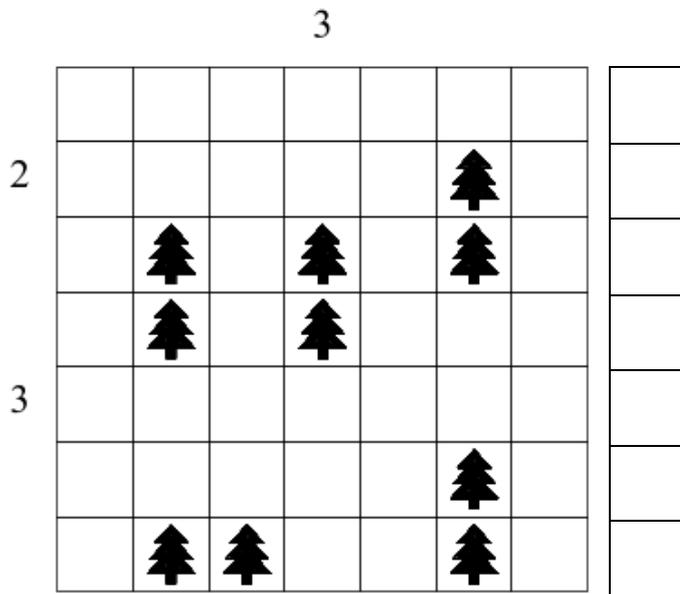
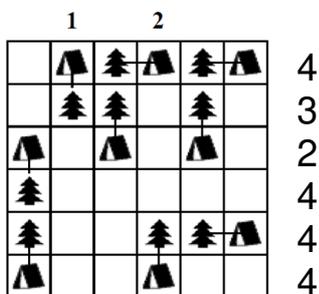
	H	H	O	H	O
	O		H		H
	H				H
O	H		O	H	O
H			H	H	H
H	O	H	H	O	

2
1
0
3
0
2

	H		H		H	
H	H			H		H
		H	H	H		
H					H	
	H		H		H	
	H	H			H	H
H	H					H

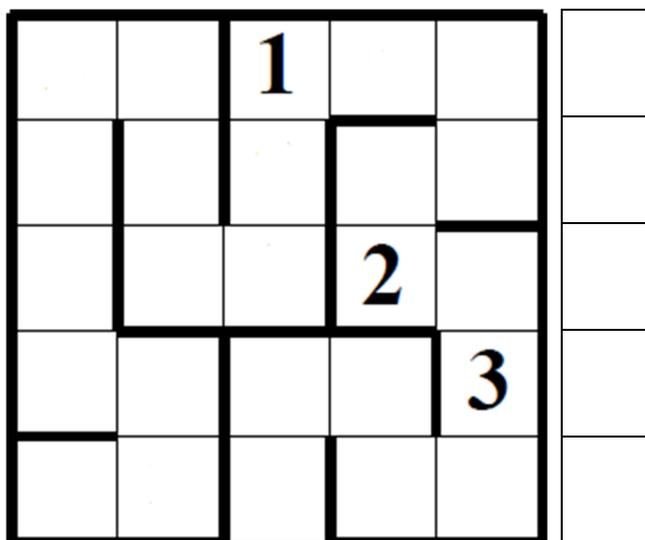
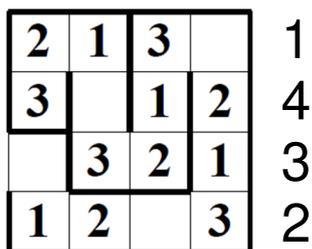
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di atomi di ossigeno.

7. CAMPING (5 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



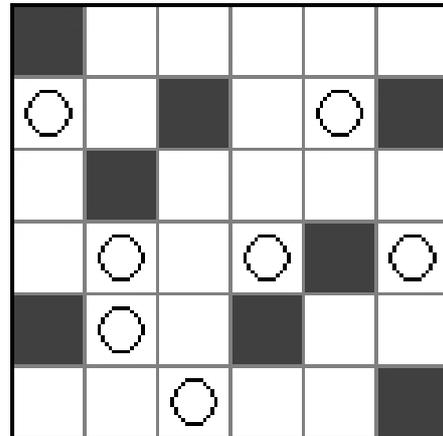
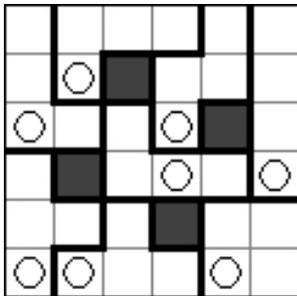
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di tende.

8. LABIRINTO MAGICO (10 punti): Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2.

9. SENZA ISTRUZIONI (14 punti): Ricavare la soluzione in base al gioco risolto.



CHIAVE DI RISPOSTA: nessuna, controlleremo l'intero schema.

10. HITORI (8 punti): Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato. A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

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

2	6	2	4	4	3	6	
4	1	6	2	7	1	1	
7	4	3	7	5	2	6	
1	2	2	6	2	5	7	
5	5	7	3	2	6	4	
5	3	4	3	6	4	7	
2	2	5	1	2	7	3	

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

© 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.