

12° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2024-25

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

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

Città: _____ Provincia: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Alberi	13
2	Buchi neri	5
3	Repulsione	12
4	Social Network	8
5	Yin Yang	7
6	Doppio blocco	9
7	Gioco a sorpresa	8
8	Labirinto magico	11
9	Grattacieli	10
10	Senza istruzioni	7
11	Facile come l'ABC	4
12	Serpente a pois	6
Totale		100

Tempo a disposizione: **75 minuti**.

5
1
6
2
7
3
1
4
2

2. BUCHI NERI (5 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.

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

2
0
2
6
0
2

© 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.

3. REPULSIONE (12 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

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

						3	
						2	
2						4	
		4					
2						4	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti “2” compaiono.

4. SOCIAL NETWORK (8 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

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

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

5. YIN YANG (7 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.

6. DOPPIO BLOCCO (9 punti): Annerite due caselle in ogni riga e colonna. Nelle rimanenti caselle bianche inserite un numero **da 1 a 4**, in modo tale che in ogni riga e colonna ciascun numero compaia esattamente una volta. I numeri esterni indicano la somma dei numeri compresi fra le due caselle nere.

	0		0	5	2	4	
3	3	4		2	1		3
0	2			3	4	1	2
	1	2	4			3	4
10		1	3	4	2		1
		3	2	1		4	1
1	4		1		3	2	2

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la casella nera più a sinistra.

7. GIOCO A SORPRESA (8 punti): Rimuovete due fiammiferi in modo da rendere l'uguaglianza corretta.

$$0-5=4+2$$

Elenco delle cifre:



CHIAVE DI RISPOSTA: Nessuna, barrate con una crocetta i due fiammiferi.

8. LABIRINTO MAGICO (11 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.

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

					1	
1						
		3				
					2	

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

9. GRATTACIELI (10 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione (i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro).

	2	3	1		
	1	2	3	1	
1	3	1	2	2	

1

2

3

41

2

5

2

2

1

2

323

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il “2”.

10. SENZA ISTRUZIONI (7 punti): Risolvere il gioco in base all’esempio risolto.

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

5

3

4

5

3

3

3

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

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

11. FACILE COME L'ABC (4 punti): Inserite nella griglia le lettere A, B e C, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

	C				A	B	
	B	A	C				
A				A	B	C	
A	A	C	B				
		B		C	A		

B B

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lettera “A”.

12. SERPENTE A POIS (6 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 incrociare 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.

5	4	3	2				
6			1				
7	8						
	9	10				14	
		11	12	13			

1 1 1 1 0

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