

# **13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI**

Anno scolastico 2025-26

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	<b>5</b>
2	Buchi neri	<b>8</b>
3	Nascondino	<b>10</b>
4	Viae	<b>9</b>
5	<b>Gioco a sorpresa</b>	<b>15</b>
6	Parcheggio	<b>9</b>
7	Futoshiki	<b>3</b>
8	Circuito chiuso	<b>11</b>
9	Hakoiri	<b>13</b>
10	Pillole	<b>7</b>
11	Facile come l'ABC	<b>4</b>
12	Grattacieli	<b>6</b>
<b>Totale</b>		<b>100</b>

Tempo a disposizione: **75 minuti**.

**1. YIN YANG (5 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 (8 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

1				10		4	
3					8		
4							
	7						
				4			
6			2			4	

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 (10 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

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

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

**4. VIAE (9 punti):** Disegnate una freccia (verso Nord, Est, Sud o Ovest) in ogni casella vuota in modo tale che, partendo da una casella qualsiasi, seguendo le frecce si arrivi al Colosseo. All'interno dello stesso settore le frecce devono puntare in direzioni diverse.

↓	←	←	→	↓	↓	1
↓	↑	↑	→	↓	←	1
↓	←	→	↓	←	←	1
→	↓	←	←	↑	↓	1
↑	↓	↓	↓	↓	←	0
→	🏛️	←	←	←	←	1

	→		↓	↓	↓	↓	↓	
↓	→	🏛️						
	→				←			
↓	→			↑	→	↑		
	↑			←	←			
			←	←	↑			
↓	→		↓	→	↑		←	
				←	←			

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di frecce che puntano verso est (destra).

**5. GIOCO A SORPRESA (15 punti):** Seduti a 5 tavoli da 5 posti ciascuno ci sono 25 ragazzi, le cui iniziali dei nomi sono tutte diverse. Un unico tavolo è occupato da soli maschi e ai tavoli di Antonio e Carlo ci sono tre femmine in ognuno. Completate la tabella inserendo le iniziali dei nomi in ordine alfabetico per ogni tavolo (ABCDEFGHIJKLMNOPRSTUVWXYZ).

Sono nello stesso tavolo

Rita e Tiziano	Zeno e Xavier	Nadia e Ignazio
Lucia e Matteo	Oswaldo e Hans	Vera e Wilma
Jacopo e Francesca	Katia e Ylenia	Paola e Ugo
Sandro e Giovanni	Carlo e Rita	Ernesto e Jacopo

**NON** sono nello stesso tavolo

<i>Vera e Tiziano</i>	<i>Antonio e Nadia</i>	<i>Bernardo e Zeno</i>
<i>Lucia e Vera</i>	<i>Jacopo e Matteo</i>	<i>Hans e Xavier</i>
<i>Ignazio e Matteo</i>	<i>Giovanni e Oswaldo</i>	<i>Giovanni e Jacopo</i>

1	2	3	4	5
Antonio	Bernardo	Carlo	Daniele	Ernesto

CHIAVE DI RISPOSTA: nessuna, controlleremo l'intera tabella.

**6. PARCHEGGIO (9 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

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

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



**9. HAKOIRI (13 punti):** Inserite in ogni settore un cerchio, un quadrato e un triangolo. Figure geometriche uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Tutte le figure geometriche devono essere connesse fra loro per un lato.

△	□	△	□	△	□	0
□	○	□	○	□	○	3
□	△	□	△	□	△	0
□	○	□	○	□	○	3
□	□	△	□	□	△	3
△	○	□	○	□	○	0

	△				○		
			△				
□						△	
			○		○		□
							△
			□				
□			○				□

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

**10. PILLOLE (7 punti):** Inserite nello schema le pillole da 1 a 6, di dimensioni 3x1, orizzontalmente o verticalmente. Il valore di ogni pillola è dato dalla somma dei tre numeri all'interno di essa. Ogni pillola va inserita esattamente una volta. I numeri esterni indicano la somma dei numeri all'interno delle pillole in quella riga o colonna. Le pillole non possono sovrapporsi, nemmeno parzialmente.

	3	1	10	5	2	0	
4	0	2	1	2	1	0	4
4	2	0	1	0	1	0	5
2	0	2	2	1	2	0	2
3	1	2	3	0	2	1	2
7	1	1	3	2	2	1	4
1	2	1	2	1	0	0	1

	6	1	0	3	6	5	
1	3	3	1	1	2	0	
2	3	3	1	0	2	2	
8	2	1	0	0	2	3	
3	0	3	0	0	3	1	
4	2	2	3	1	1	2	
3	2	2	2	1	2	2	

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

