

13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale **a squadre** per le scuole superiori (**biennio**)

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

Città: _____ Provincia: _____

Caccia alle spie

Il controspionaggio vi ha affidato una missione molto delicata: scoprire dove si nascondono delle spie!

Ogni spia parte da una diversa città fra le 8 della mappa e si dirige verso il suo nascondiglio (fabbrica, torre, aeroporto, casera, mulino o maso) attraverso vari passaggi, alcuni dei quali vengono forniti e altri vanno ricavati dai giochi. I percorsi devono seguire le linee già tracciate, non possono avere tratti in comune e non possono nemmeno incrociarsi fra loro. Disegnate sulla mappa i percorsi delle spie e catturatele!

Grattacieli	6	Parcheggio	8
Hitori	9	Yin Yang	13
Buchi neri	9	Freccia nera	7
Jumpers	10	Trilogia	8
Repulsione	11	Termometri	12
Slalom	4	Futoshiki	7
Social Network	9	Pillole	7
Percorsi delle spie			5x4 + 10 bonus
Totale			150

Tempo a disposizione: **90 minuti**.

© 2025-26 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.

HITORI (9 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

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

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

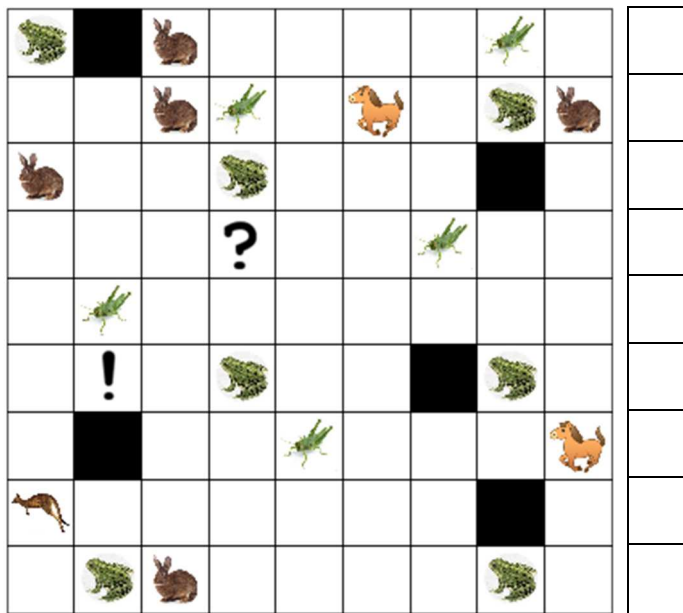
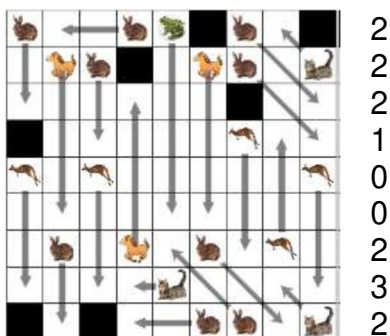
D = il numero totale di caselle nere

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

D = 13	Raggiungere Dunwich
D = 14	Raggiungere la casera più vicina
D = 15	Andare in fondo alla strada e girare a nord

JUMPERS (10 punti): Fate compiere un salto a ognuno degli animali presenti nello schema (coniglio, rana, canguro, cavallo e cavalletta). Animali uguali saltano lo stesso numero di caselle in orizzontale, verticale o diagonale, e animali diversi saltano un numero diverso di caselle. Ogni casella vuota deve venire percorsa esattamente da un salto. Le caselle nere non possono far parte di un salto.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle attraversate in diagonale, comprese quelle di partenza.

A = l'animale indicato dal ?

B = l'animale indicato dal !

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

A = cavalletta	Partenza da Paperopoli
A = rana	Partenza da Silent Hill
A = cavallo	Partenza da Smallville

Spia numero 2

B = cavalletta	Partenza da Dunwich
B = rana	Partenza da Arkham
B = coniglio	Partenza da Camelot

REPULSIONE (11 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	4
3	1	2		2	2
	2	3	4	1	2
4	1		3		0

4	1				2	
3						
					1	
4						

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti “2” compaiono. Contarli una sola volta nelle caselle rettangolari orizzontali e in entrambe le righe per le caselle rettangolari verticali.

L = il numero di caselle contenenti il numero 1

M = il numero di caselle contenenti il numero 4

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

L = 6	All'incrocio successivo andare a sud
L = 7	Raggiungere l'aeroporto più vicino
L = 8	Raggiungere Camelot

Spia numero 4

M = 6	All'incrocio successivo andare a ovest
M = 7	All'incrocio successivo andare a est
M = 8	All'incrocio successivo andare a sud

TRILOGIA (8 punti): Inserite in ogni casella vuota un triangolo, un quadrato oppure un cerchio. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.

▲	■	▲	■	▲	3
■	■	▲	▲	■	2
▲	▲	■	▲	■	3
■	▲	▲	●	●	2
▲	■	■	●	●	1

▲		▲			●	
			▲		▲	
▲	■			■		
			▲			
	■				●	
■		●		●		

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

Q = numero totale di quadrati

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 3

Q = 11	Andare a nord fino in fondo alla strada
Q = 12	Andare a est fino in fondo alla strada
Q = 13	Andare a ovest fino in fondo alla strada

YIN YANG (13 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.

J = il numero di cerchi bianchi nella colonna più a sinistra

K = il numero di cerchi bianchi nella colonna più a destra

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

J = 0	La spia resta ferma
J = 5	Raggiungere la torre più vicina
J = 8	Raggiungere l'aeroporto più vicino

Spia numero 3

K = 0	All'incrocio successivo andare a sud
K = 4	All'incrocio successivo andare a nord
K = 5	All'incrocio successivo andare a ovest

BUCHI NERI (9 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

						2	
4							
		4	1	11			
	4				13		
6							8
		2					
		4			2		

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.

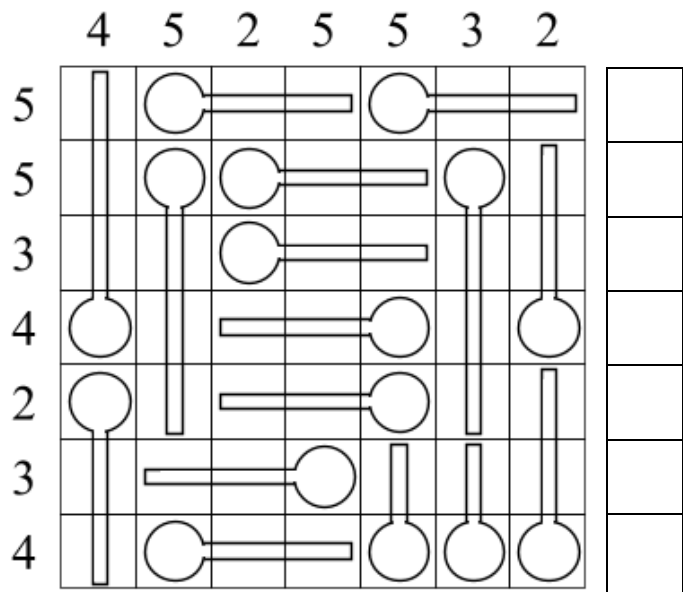
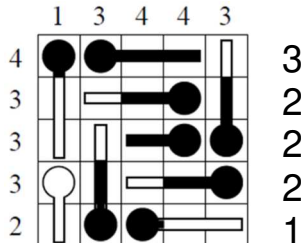
N = il numero totale di buchi neri

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 3

N = 9	Raggiungere il maso più vicino
N = 10	Raggiungere l'aeroporto più vicino
N = 11	Raggiungere la torre più vicina

TERMOMETRI (12 punti): Riempite i termometri (del tutto, solo in parte o per niente) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Il mercurio parte sempre dal bulbo e si dirige verso la parte opposta.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di parti di mercurio nei termometri orizzontali.

E = il numero di bulbi pieni di mercurio

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

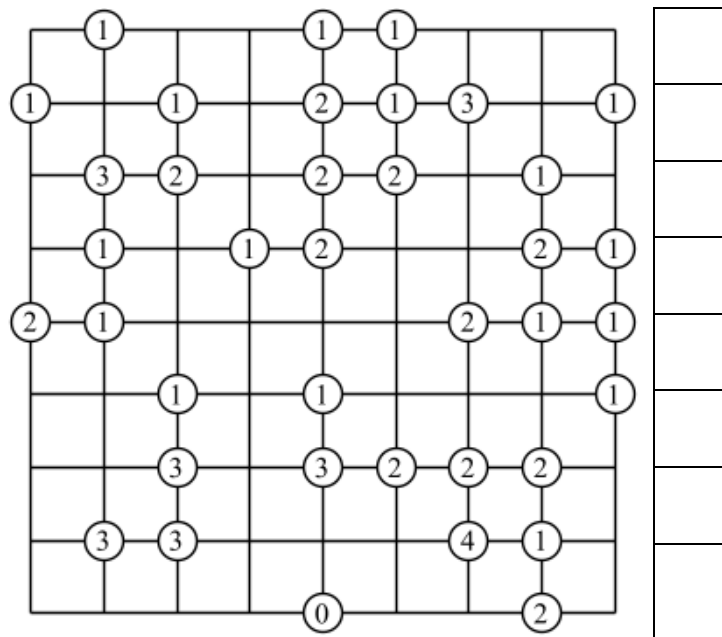
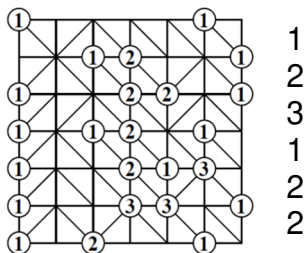
Spia numero 3

E = 12	Raggiungere il mulino più vicino
E = 13	Raggiungere l'aeroporto più vicino
E = 14	Raggiungere la torre più vicina

© 2025-26 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.

SLALOM (4 punti): Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione. Le diagonali non possono formare zone chiuse.



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

F = il numero totale di diagonali /

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 4

F = 31	Raggiungere la fabbrica più vicina
F = 32	Raggiungere la casera più vicina
F = 33	Raggiungere il maso più vicino

PARCHEGGIO (8 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

			1					
		3				2	0	
2								
	2		2					
				1			2	
	2			1	1			
0		0						
				5				

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

G = il numero di veicoli orizzontali lunghi 3

H = il numero di veicoli verticali lunghi 3

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

G = 2	Raggiungere la casera più vicina
G = 3	Raggiungere l'aeroporto più vicino
G = 4	Raggiungere il mulino più vicino

Spia numero 2

H = 4	Raggiungere la torre più vicina
H = 5	Raggiungere l'aeroporto più vicino
H = 6	Raggiungere il mulino più vicino

SOCIAL NETWORK (9 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	3				3		
1		2		2				
	2		3				2	
2		2					3	
3						4	2	
2			4	2				
1				4				
				1		2		

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

U = il numero totale di 2

V = il numero totale di 3

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

U = 20	La spia si nasconde nell'aeroporto più vicino
U = 21	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
U = 22	La spia si nasconde nella torre più vicina

Spia numero 3

V = 9	La spia si nasconde nel maso più vicino
V = 10	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
V = 11	La spia si nasconde nel mulino più vicino

FRECCIA NERA (7 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.

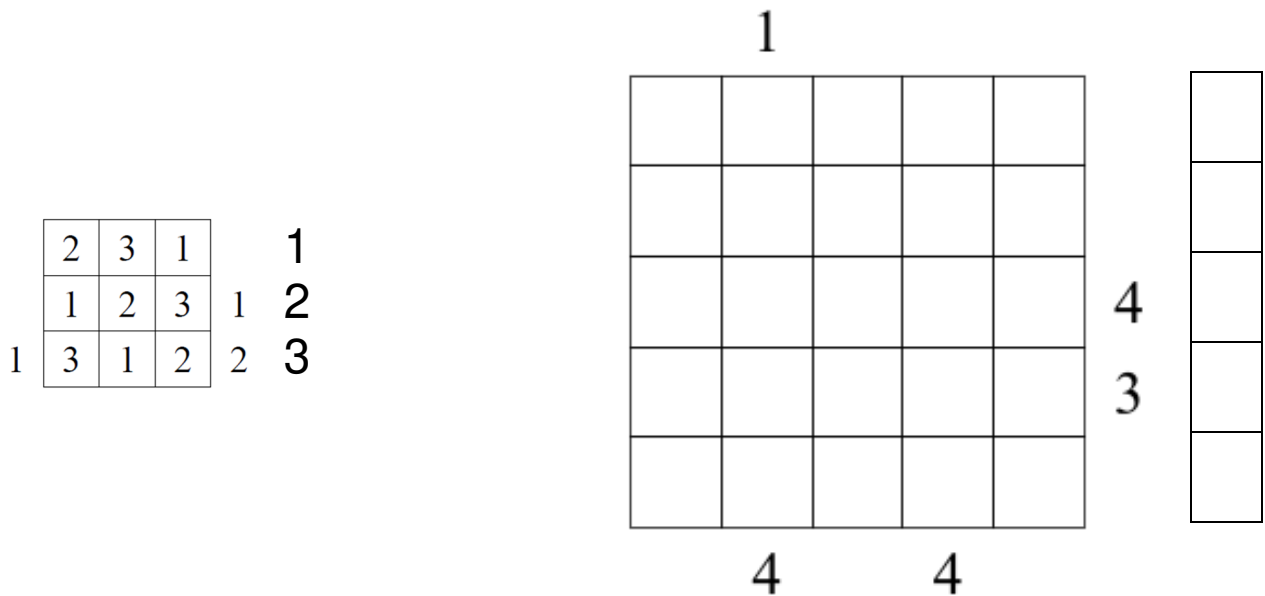
P = il numero totale di frecce nere

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 4

P = 10	Raggiungere la fabbrica più vicina
P = 11	Raggiungere la torre più vicina
P = 12	Raggiungere l'aeroporto più vicino

GRATTACIELI (6 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze **da 1 a 5** 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).



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

C = il numero nella casella centrale

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

C = 1	Andare a sud fino in fondo alla strada
C = 2	Andare a nord fino in fondo alla strada
C = 3	Raggiungere la casera più vicina

© 2025-26 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.

PILLOLE (7 punti): Inserite nello schema le pillole **da 1 a 8**, 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

	8	2	4	4	10	3	5	
7	3	1	2	2	3	2	2	
9	2	1	2	0	1	0	3	
4	3	0	0	1	0	3	2	
10	1	3	0	1	3	3	2	
2	2	2	2	3	0	2	2	
3	1	0	1	1	3	3	3	
1	2	1	0	0	0	2	0	

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

S = il numero di pillole contenenti almeno uno 0

T = il numero di pillole contenenti almeno un 1

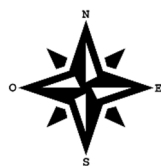
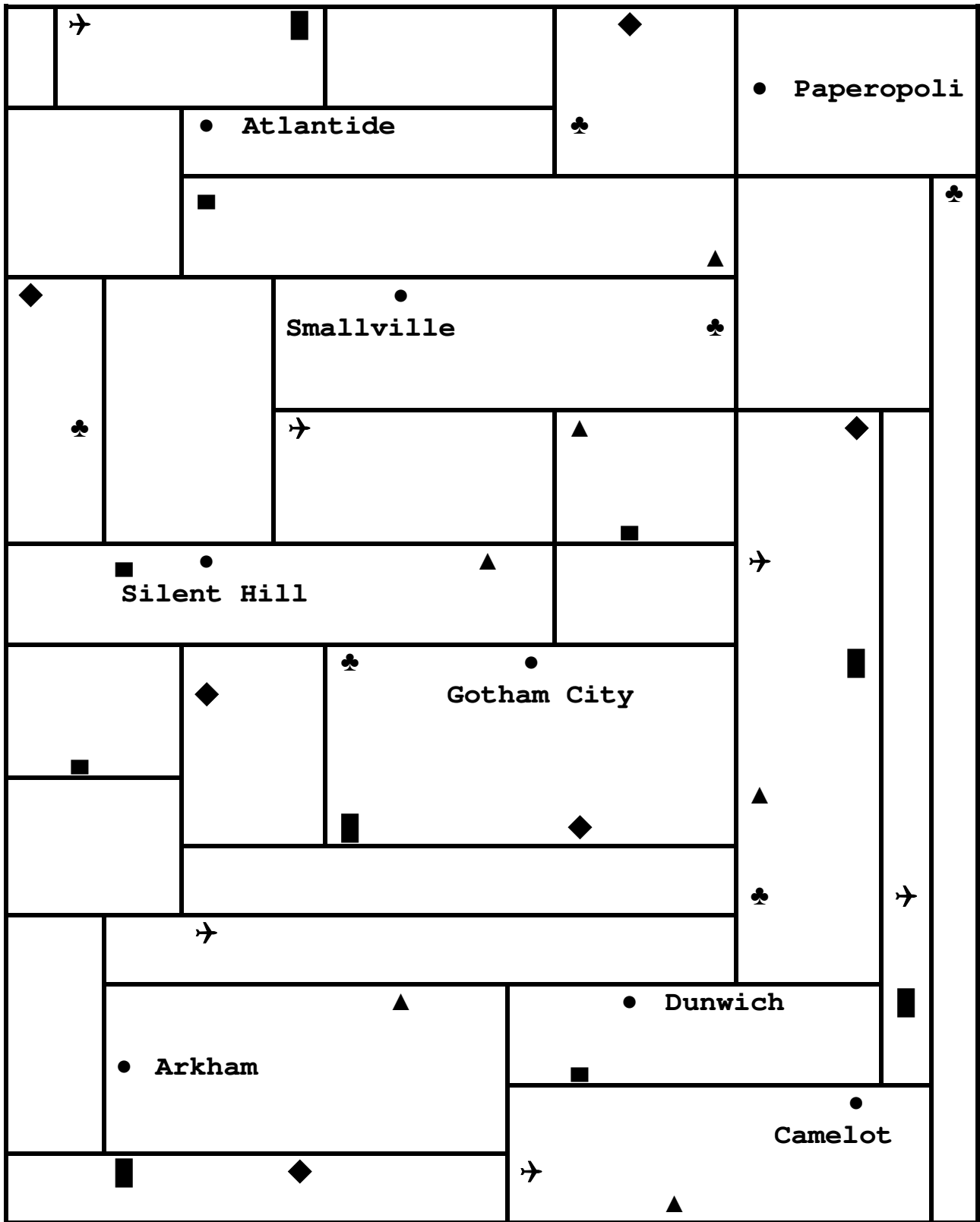
CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

S = 2	La spia si nasconde nel mulino più vicino
S = 3	La spia si nasconde nell'aeroporto più vicino
S = 4	La spia si nasconde nella torre più vicina

Spia numero 4

T = 3	La spia si nasconde nella torre più vicina
T = 4	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
T = 5	La spia si nasconde nel maso più vicino



Spostamenti delle spie

Spia numero 1:	Spia numero 2:
A	B
Raggiungere la fabbrica più vicina	Raggiungere l'aeroporto più vicino
C	D
G	H
Andare a nord all'incrocio successivo	La spia resta ferma
J	L
S	U
Spia numero 3:	Spia numero 4:
Partenza da Gotham City	Partenza da Atlantide
Q	R
E	F
Raggiungere il mulino più vicino	Andare a sud all'incrocio successivo
K	M
N	P
V	T

Significato dei simboli

◆ = fabbrica

✈ = aeroporto

▲ = casera

■ = torre

■ = mulino

♣ = maso

● = città