

# 13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale **individuale** per le scuole **medie**

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

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

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

## Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Nascondino	13
2	<b>Gioco a sorpresa</b>	<b>16</b>
3	Campo minato	10
4	Akari	5
5	Trilogia	14
6	Futoshiki	8
7	Gravity	6
8	Termometri	9
9	Facile come l'ABC	7
10	Hitori	12
<b>Totale</b>		<b>100</b>

Tempo a disposizione: **60 minuti**.

**1. NASCONDINO (13 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.

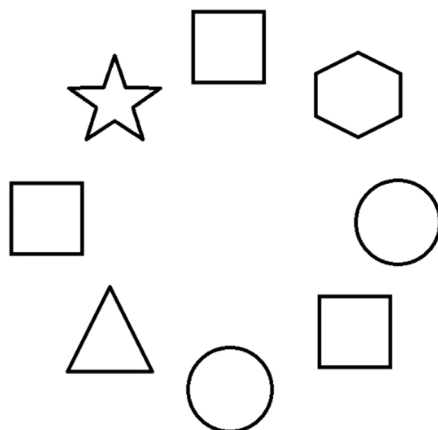
	0	🌲	🐰	2	2	3
🌲					🐰	1
1	🌲			🐰	2	2
2	🐰	2	🌲		1	4
🐰		2	2	🌲		6
		🐰	🌲			5

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare l'albero.

**2. GIOCO A SORPRESA (16 punti):** Inserite i numeri da 1 a 8 uno per ogni forma geometrica, sapendo che:

- il 7 va inserito in un quadrato;
- l'1 e il 3 vanno inseriti fianco a fianco;
- l'1 va inserito in un cerchio;
- il 4 va inserito fra il 5 e il 7;
- il 6 va inserito vicino al 5 ma non in un quadrato;
- il 2 va inserito in un triangolo;
- l'8 va inserito vicino al 2.



CHIAVE DI RISPOSTA: nessuna, controlleremo gli inserimenti.

**3. CAMPO MINATO (10 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

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

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

**4. AKARI (5 punti):** Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce e due lampadine non possono illuminarsi a vicenda. A gioco risolto tutte le caselle bianche devono risultare illuminate.

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

		2					
				1	3		
2							

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lampadina più a sinistra; scrivere "0" se non ci sono lampadine in quella riga.

**5. TRILOGIA (14 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.

**6. FUTOSHIKI (8 punti):** Inserite nello schema i numeri **da 1 a 4** in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

1	<	2	4	3	2	
			∨			
4	1	3	2		4	
			∧			
2	<	3	1	4	1	
3	4	>	2	>	1	3

		<			
		∧			
				>	
		∧			
		<			

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

**7. GRAVITY (6 punti):** Inserite in ogni settore un palloncino e un peso. I palloncini salgono verso l'alto e possono stare solo nella riga superiore, sotto a un altro palloncino o sotto a una casella nera. I pesi cadono verso il basso e possono stare solo nella riga in basso, sopra a un altro peso o sopra a una casella nera. I numeri esterni in alto e a sinistra indicano il numero di palloncini in quella riga o colonna, mentre quelli in basso e a destra indicano il numero di pesi in quella riga o colonna.

The diagram shows a 6x6 grid for the Gravity puzzle. Black squares are located at (1,1), (1,3), (1,5), (2,2), (3,4), (4,1), (4,3), (4,5), (5,2), and (5,4). A green balloon is in the top-left cell (1,1) and a grey weight is in the bottom-right cell (6,6). Numbers 1 are placed above the top row and below the bottom row. To the right of the grid is a vertical column of 6 empty boxes for the answer key.

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

**8. TERMOMETRI (9 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.

The diagram shows a 6x6 grid for the Thermometers puzzle. Numbers 3, 3, 4, 2, 5, 1, 2 are placed above the columns. Numbers 4, 3, 3, 2, 1, 4, 3 are placed to the left of the rows. The grid contains thermometers with bulbs and stems. To the right of the grid is a vertical column of 6 empty boxes for the answer key.

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

