

# 13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale a squadre per le scuole medie

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!*

Facile come l'ABC	<b>10</b>	Cioccolata	<b>3</b>
Hitori	<b>13</b>	Ponti	<b>3</b>
Jumpers	<b>9</b>	Trilogia	<b>4</b>
Akari	<b>12</b>	Termometri	<b>5</b>
Slalom	<b>6</b>	Futoshiki	<b>5</b>
Percorsi delle spie			<b>5x4 + 10 bonus</b>
Totale			<b>100</b>

Tempo a disposizione: **75 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.



**CIOCCOLATA (3 punti):** Annerire alcune caselle in modo da formare rettangoli o quadrati di caselle nere. Questi rettangoli o quadrati non possono toccarsi fra loro di lato ma possono farlo diagonalmente. I numeri nei settori indicano quante caselle vanno annerite in quel settore.

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

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

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

**G = area nera di dimensione minore**

**H = area nera di dimensione maggiore**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

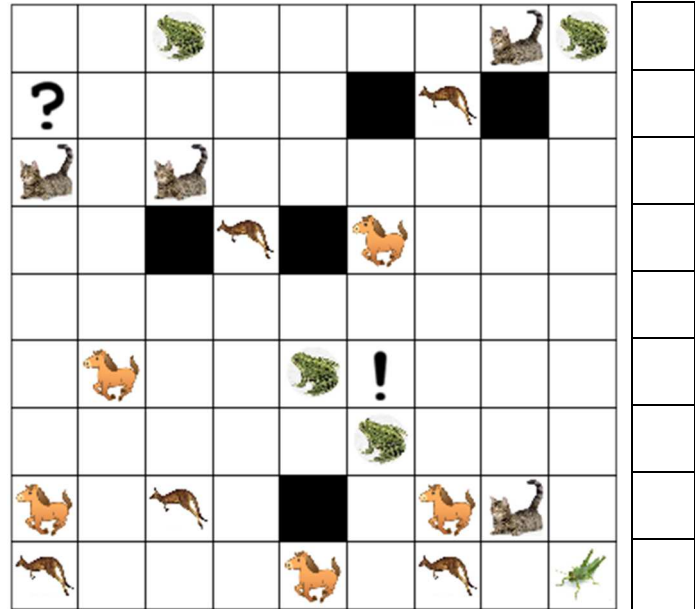
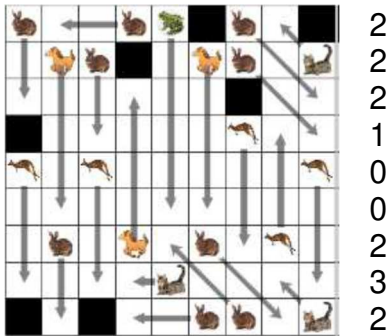
**Spia numero 1**

G = 1	Raggiungere il maso più vicino
G = 2	Andare a nord
G = 3	Andare a sud

**Spia numero 3**

H = 6	Raggiungere Atlantide
H = 8	Raggiungere Smallville
H = 9	Raggiungere Paperopoli

**JUMPERS (9 punti):** Fate compiere un salto a ognuno degli animali presenti nello schema (gatto, 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.

**L = l'animale indicato dal ?**

**M = l'animale indicato dal !**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

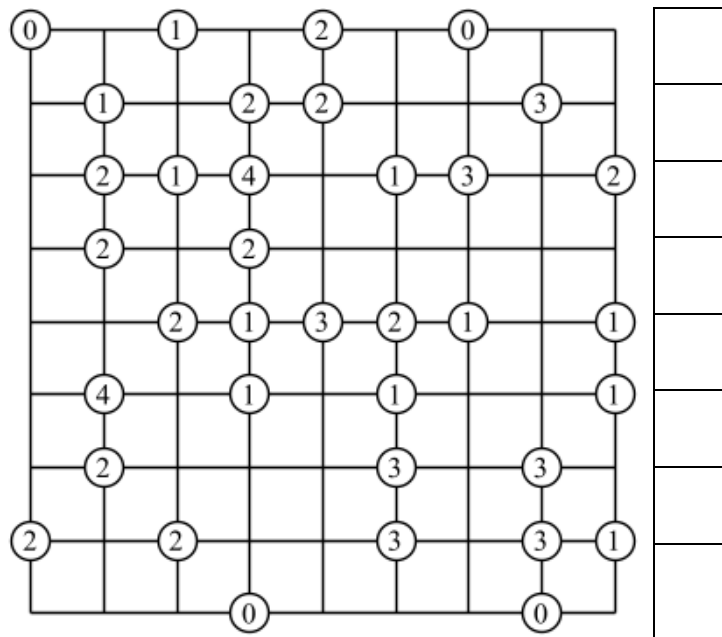
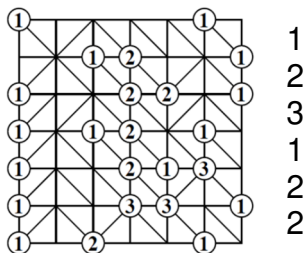
**Spia numero 2**

L = gatto	Raggiungere il maso più vicino
L = rana	Raggiungere la fabbrica più vicina
L = cavallo	Raggiungere l'aeroporto più vicino

**Spia numero 4**

M = gatto	Raggiungere la fabbrica più vicina
M = rana	Raggiungere la torre più vicina
M = canguro	Raggiungere il mulino più vicino

**SLALOM (6 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 /.

**N = il numero totale di diagonali /**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

**Spia numero 1**

N = 32	La spia si nasconde nell'unico posto raggiungibile
N = 33	La spia si nasconde in un mulino
N = 34	La spia si nasconde in un aeroporto

**AKARI (12 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

						1	
	0	1			2		
2				3			
					0		

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

**J = il numero totale di lampadine**

**K = il numero di lampadine non adiacenti (in orizzontale o verticale) a una casella nera**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

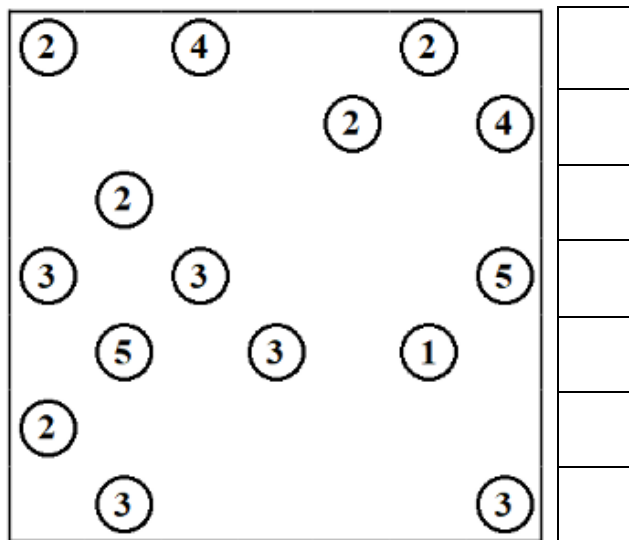
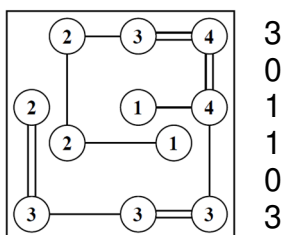
**Spia numero 3**

J = 11	Andare verso est
J = 12	Raggiungere l'aeroporto più vicino
J = 13	Andare verso ovest

**Spia numero 4**

K = 0	Andare a est
K = 1	Raggiungere la casera più vicina
K = 2	Raggiungere il maso più vicino

**PONTI (3 punti):** I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso alcuni ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali o verticali. Due isole possono essere collegate con uno o due ponti paralleli. I numeri indicano quanti ponti in totale partono da quell'isola. I ponti non possono incrociarsi fra loro. A schema risolto l'intero arcipelago deve formare un blocco unico, deve essere cioè possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti disegnati.



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

**P = numero totale di ponti verticali**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

**Spia numero 2**

P = 9	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
P = 10	La spia si nasconde nell'aeroporto più vicino
P = 11	La spia si nasconde nel mulino più vicino

**TRILOGIA (4 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	La spia si nasconde nell'aeroporto più vicino
Q = 12	La spia si nasconde nella torre più vicina
Q = 13	La spia si nasconde nel maso più vicino

**HITORI (13 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

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

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

**C = il numero totale di caselle nere**

**D = il numero di caselle nere adiacenti (in orizzontale o verticale) ad almeno un 6**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

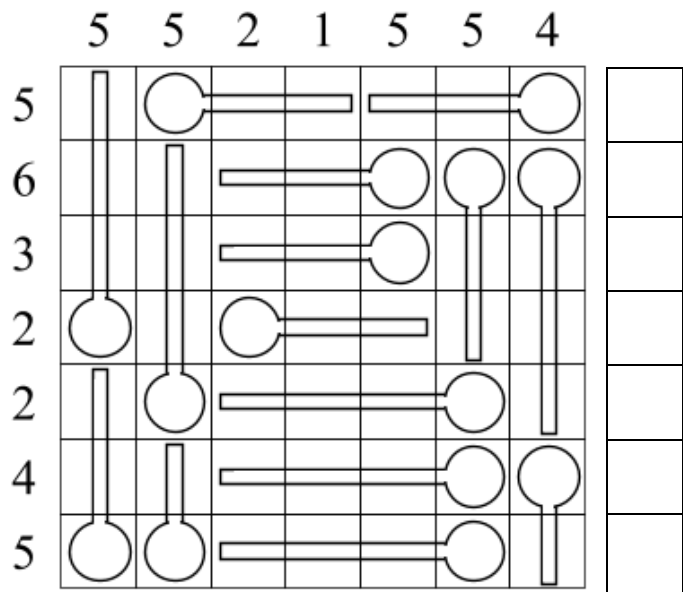
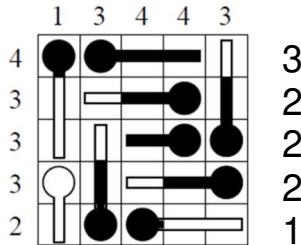
**Spia numero 1**

C = 13	Proseguire e al primo incrocio andare a ovest
C = 14	Proseguire e al secondo incrocio andare a ovest
C = 15	Proseguire e al terzo incrocio andare a ovest

**Spia numero 2**

D = 2	Raggiungere la fabbrica più vicina
D = 3	Raggiungere il maso più vicino
D = 4	Raggiungere la torre più vicina

**TERMOMETRI (5 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.

**R = il numero di bulbi pieni di mercurio**

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

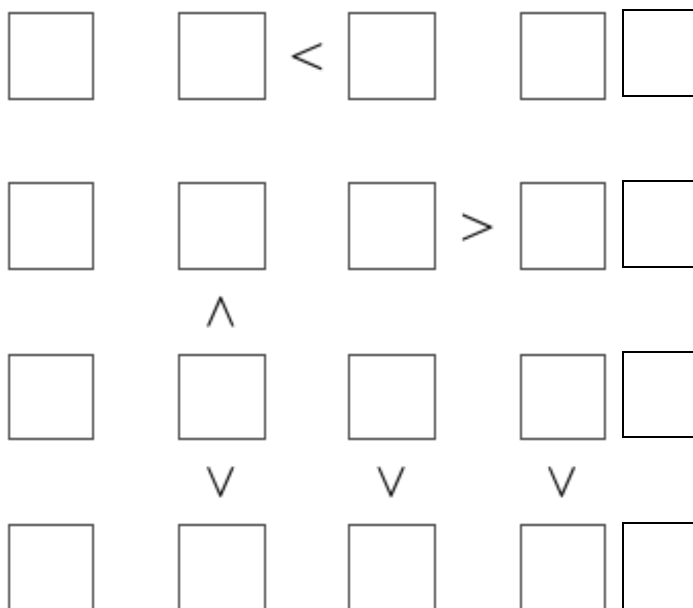
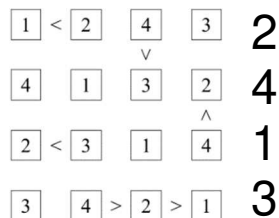
**Spia numero 4**

R = 12	La spia si nasconde nell'aeroporto più vicino
R = 13	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
R = 14	La spia si nasconde nel mulino più vicino

© 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.

**FUTOSHIKI (5 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 (<).



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

**A = la somma dei numeri nella diagonale alto-sinistra → basso-destra**

**B = la somma dei numeri nella diagonale alto-destra → basso-sinistra**

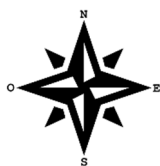
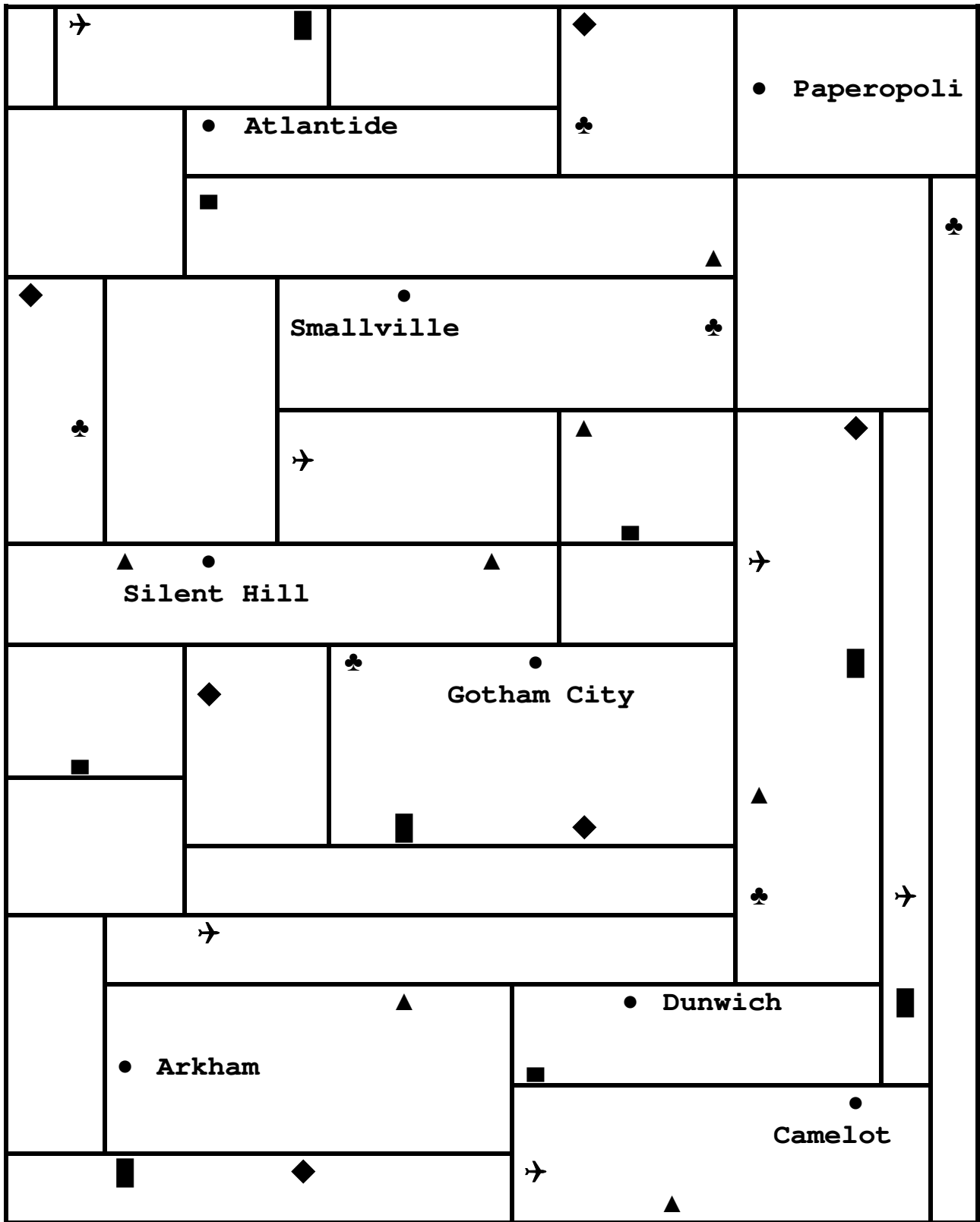
CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

**Spia numero 3**

A = 8	Raggiungere il maso più vicino
A = 9	Raggiungere l'areoporto più vicino
A = 10	Raggiungere la casera più vicina

**Spia numero 4**

B = 14	Raggiungere il maso più vicino
B = 15	Raggiungere l'areoporto più vicino
B = 16	Raggiungere il mulino più vicino



# Spostamenti delle spie

<b>Spia numero 1:</b>	<b>Spia numero 2:</b>
E	F
Raggiungere il maso più vicino	Raggiungere l'aeroporto più vicino
C	D
G	Girare a sud e andare fino in fondo alla strada
Raggiungere la torre più vicina	L
La spia non si muove	All'incrocio successivo andare a ovest
N	P
<b>Spia numero 3:</b>	<b>Spia numero 4:</b>
Partenza da Camelot	Partenza da Silent Hill
J	K
Proseguire fino alla fabbrica	Raggiungere la fabbrica più vicina
A	B
H	Raggiungere Arkham
All'incrocio successivo andare a est	M
Q	R

## Significato dei simboli

◆ = fabbrica

✈ = aeroporto

▲ = casera

■ = torre

■ = mulino

♣ = maso

● = città