

13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale **individuale** per le scuole **primarie**

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

Città: _____ Provincia: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Trilogia	16
2	Gioco a sorpresa	14
3	Ponti	8
4	Moonlighting	12
5	Nondango	6
6	Camelot	5
7	Camping	7
8	Caffelatte	9
9	Facile come l'ABC	13
10	Hitori	10
Totale		100

Tempo a disposizione: **60 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.

1. TRILOGIA (16 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.

2. GIOCO A SORPRESA (14 punti): Le quattro parole qui sotto, in ordine alfabetico, sono state poi disposte alla rinfusa sostituendo la stessa lettera con lo stesso numero e lettere diverse con numeri diversi:

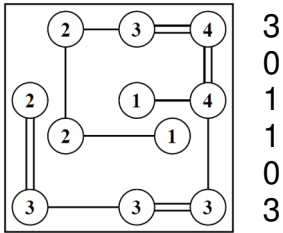
DANNO
 LOTTA
 PEZZO
 ROSSO

1 2 3 3 4
 5 6 7 7 4
 8 4 9 9 4
 10 4 11 11 6

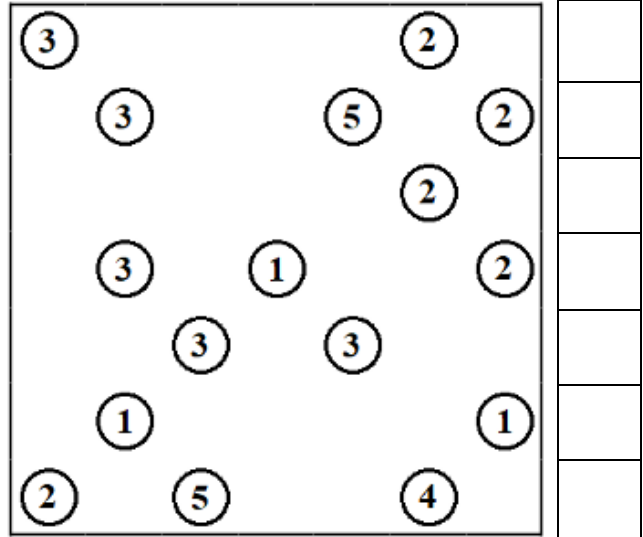
Con questa logica, determinare qual è la parola segreta 1 2 9 6 11 4

CHIAVE DI RISPOSTA: la parola segreta: ___ ___ ___ ___ ___

3. PONTI (8 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.

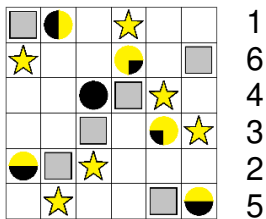


3
0
1
1
0
3

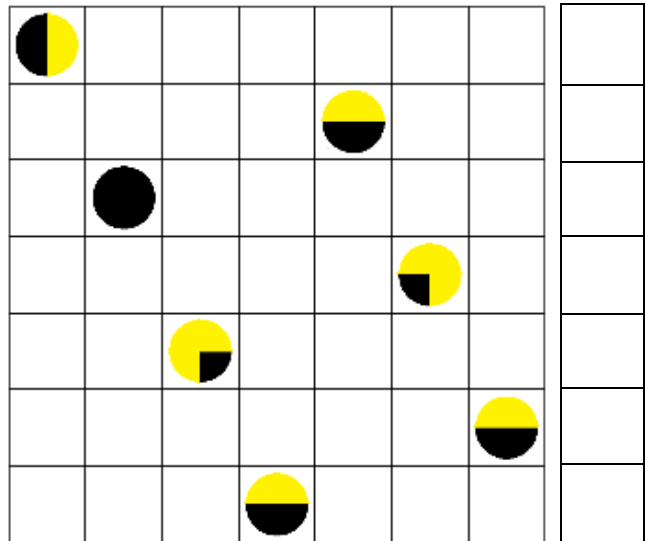


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di ponti orizzontali.

4. MOONLIGHTING (12 punti): Inserite esattamente una stella e una nebulosa (indicata da un quadrato) in ogni riga e colonna in modo tale che ogni pianeta sia illuminato come indicato. Una stella illumina solo orizzontalmente e verticalmente. La luce della stella viene bloccata dalle nebulose.

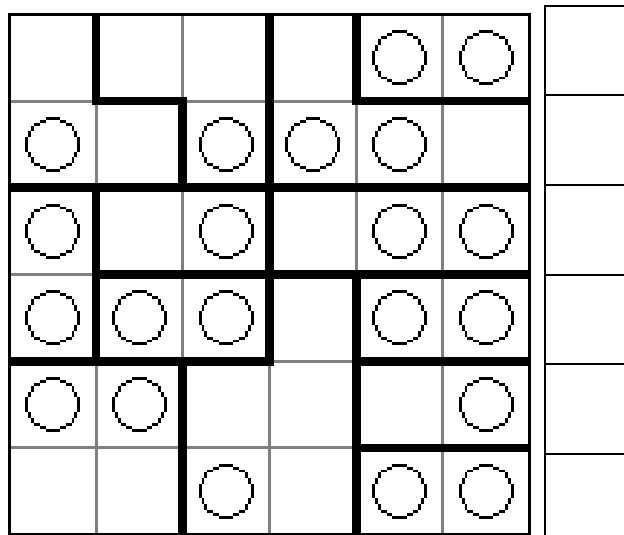
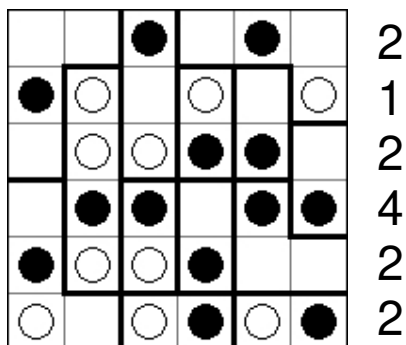


1
6
4
3
2
5



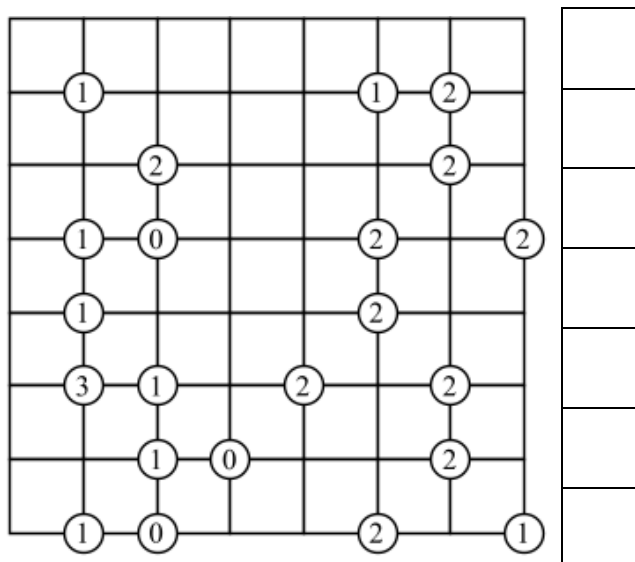
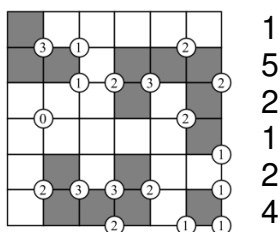
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la nebulosa.

5. NONDANGO (6 punti): Annerite alcuni cerchi in modo tale che in ogni settore ci sia esattamente un cerchio nero. Non ci possono essere tre cerchi consecutivi dello stesso colore in orizzontale, verticale e diagonale (cioè ci deve essere almeno un cerchio di colore diverso oppure una casella vuota a interrompere la sequenza).



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

6. CAMELOT (5 punti): La griglia rappresenta la fantastica città di Camelot. Annerire alcune caselle (gli edifici di Camelot) in modo che, a schema risolto, tutte le caselle bianche (le strade di Camelot) siano collegate fra loro per almeno un lato. I numeri nelle intersezioni indicano quante caselle vanno annerite nell'intorno.

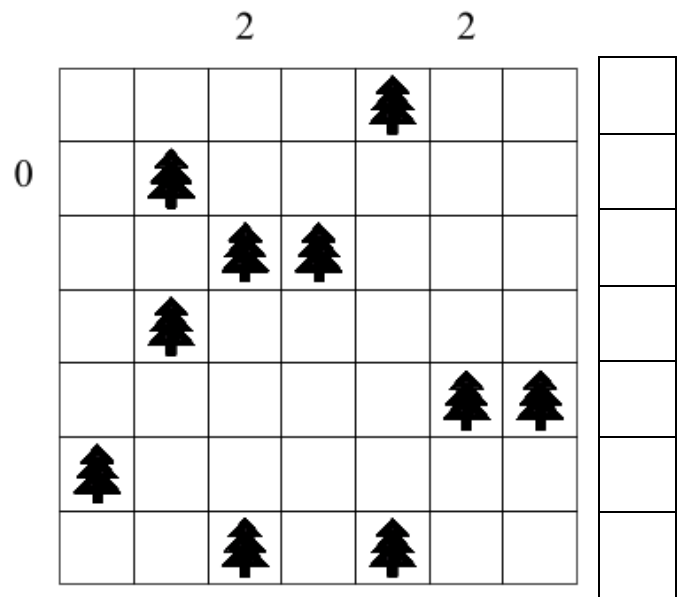
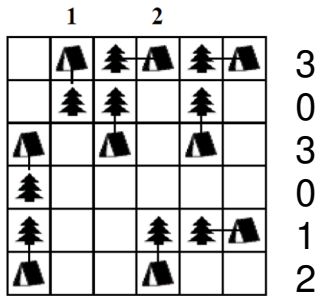


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

© 2025-26 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

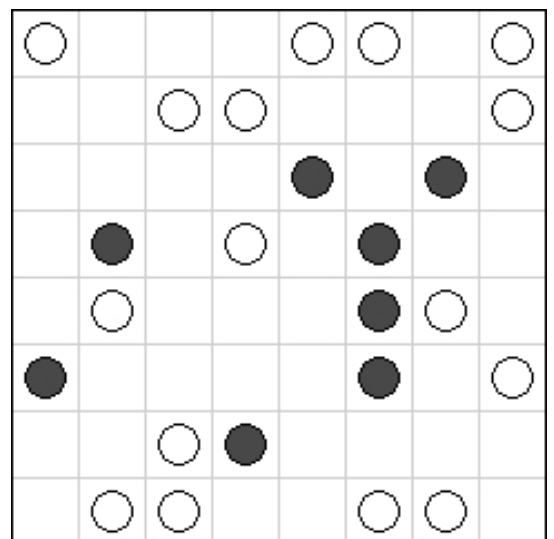
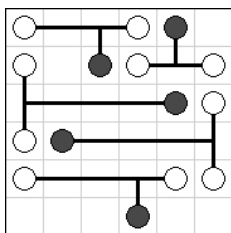
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

7. CAMPING (7 punti): Piantate una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



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

8. CAFFELATTE (9 punti): Unite fra loro tre cerchi, uno nero e due bianchi, con una linea a forma di T in orizzontale e verticale. I due cerchi bianchi devono essere connessi fra loro direttamente, mentre il cerchio nero deve essere connesso con la linea che connette i due cerchi bianchi.



CHIAVE DI RISPOSTA: nessuna, controlleremo l'intero schema.

