

13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale a squadre per le scuole primarie

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!

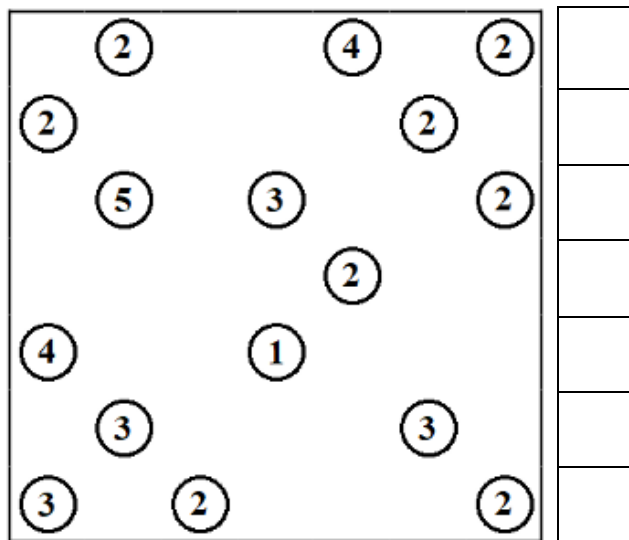
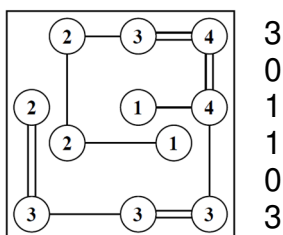
Tabelline	8
Ponti	9
Akari	3
Ciocolata	6
Nondango	10
Percorso puntato	2
Futoshiki	7
Termometri	5
Percorsi delle spie	5x4 + 10 bonus
Totale	80

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.

PONTI (9 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.

A = numero totale di ponti verticali

B = numero totale di ponti orizzontali

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

A = 12	Partenza da Smallville
A = 13	Partenza da Arkham
A = 14	Partenza da Paperopoli

Spia numero 1

B = 7	Partenza da Silent Hill
B = 8	Partenza da Dunwich
B = 9	Partenza da Atlantide

CIOCCOLATA (6 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

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

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

C = area nera di dimensione minore

D = area nera di dimensione maggiore

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

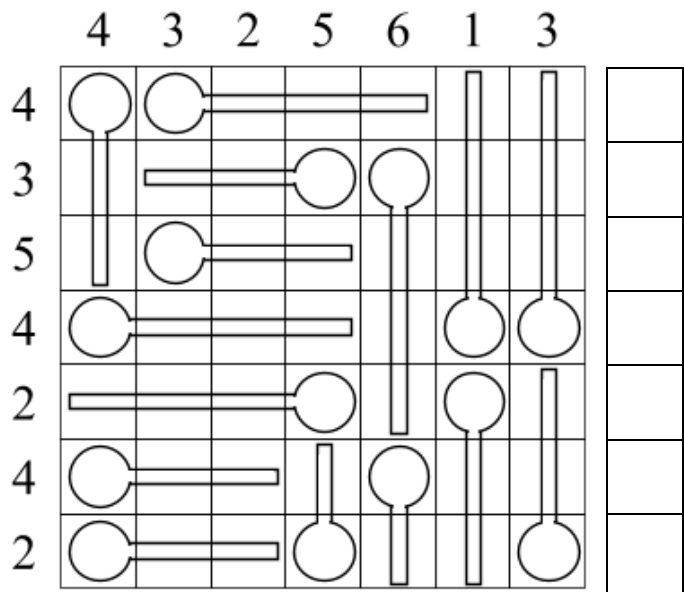
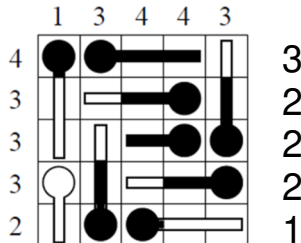
Spia numero 3

C = 1	Raggiungere l'aeroporto più vicino
C = 2	Andare a ovest
C = 3	Andare a est e girare a nord al secondo incrocio

Spia numero 4

D = 6	Andare a est
D = 8	Raggiungere la fabbrica più vicina
D = 9	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.

E = il numero totale di parti di mercurio nei termometri orizzontali

F = il numero di bulbi pieni di mercurio

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

E = 9	Girare a sud all'incrocio successivo
E = 10	Girare a nord
E = 11	Raggiungere l'aeroporto più vicino

Spia numero 3

F = 9	Raggiungere il maso più vicino
F = 10	Raggiungere il successivo incrocio e andare a sud
F = 11	Proseguire fino alla fabbrica e andare a ovest

AKARI (3 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		0				
1				1			
			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 1

J = 8	Raggiungere la fabbrica più vicina
J = 9	Andare a est fino al terzo incrocio
J = 10	Raggiungere Atlantide

Spia numero 4

K = 1	Al primo incrocio andare a sud
K = 2	Raggiungere la fabbrica più vicina
K = 3	Andare a ovest fino alla casera

NONDANGO (10 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).

		●		●		2
●	○		○		○	1
	○	○	●	●		2
	●	●		●	●	4
●	○	○	●			2
○		○	●	○	●	2

○	○	○		○	○	
○	○	○	○	○		
○			○	○	○	
	○	○			○	
	○			○		
○	○	○	○		○	

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

L = il numero di cerchi neri nella diagonale alto-sinistra → basso-destra

M = il numero di cerchi neri nella diagonale alto-destra → basso-sinistra

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

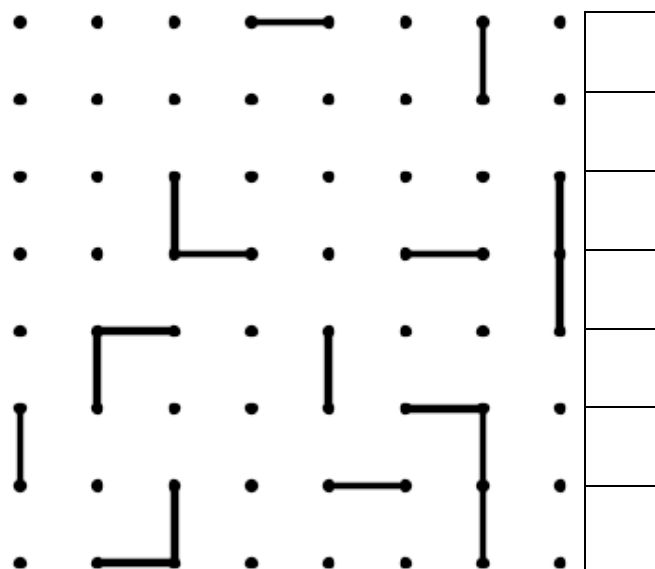
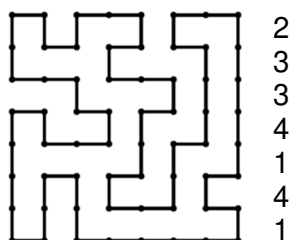
Spia numero 2

L = 2	La spia si nasconde in un aeroporto
L = 3	La spia si nasconde in un mulino
L = 4	La spia si nasconde in una torre

Spia numero 3

M = 2	La spia si nasconde in un areoportro
M = 3	La spia si nasconde nella casera più vicina
M = 4	La spia si nasconde in un mulino

PERCORSO PUNTATO (2 punti): Disegnate un percorso chiuso che passi per tutti i punti dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Alcuni tratti sono già stati disegnati.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito.

N = il numero totale di caselle esterne al circuito

P = il numero totale di caselle esterne al circuito nella diagonale alto-destra → basso-sinistra

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

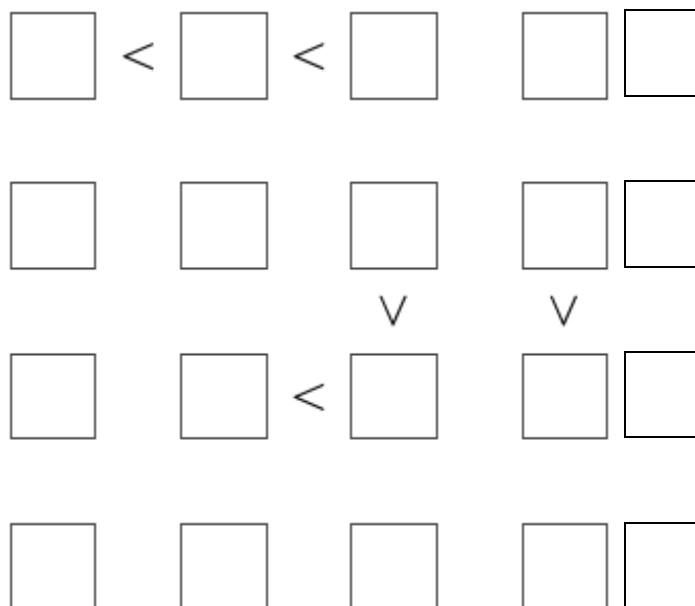
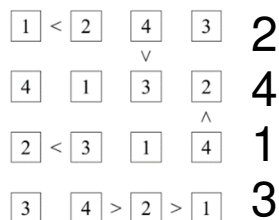
Spia numero 1

N = 18	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
N = 19	La spia si nasconde nel mulino più vicino
N = 20	La spia si nasconde nella torre più vicina

Spia numero 4

P = 1	La spia si nasconde nell'aeroporto più vicino
P = 2	La spia si nasconde in una fabbrica
P = 3	La spia si nasconde nella torre più vicina

FUTOSHIKI (7 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”.

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

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

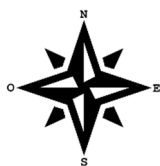
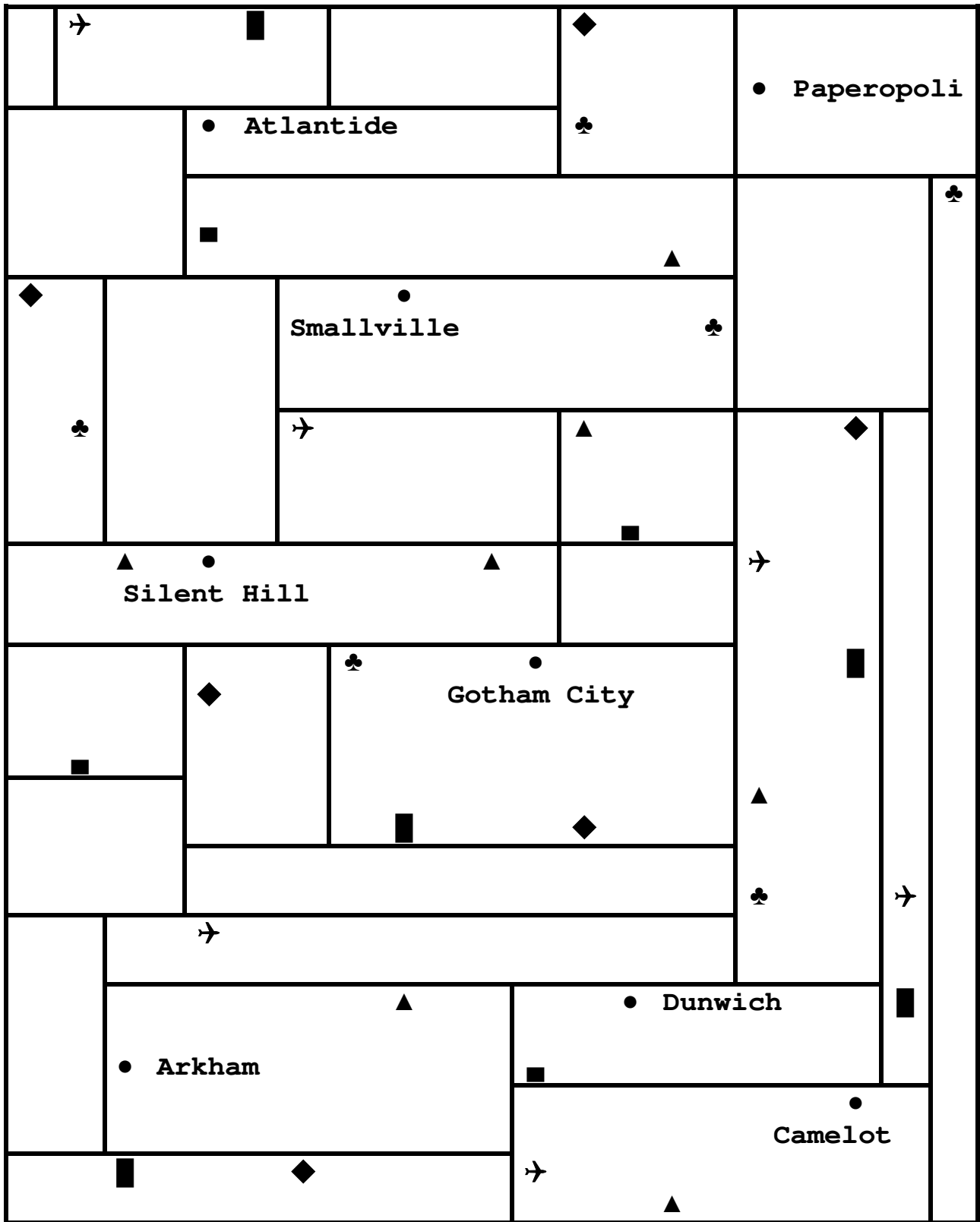
CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

Q = 8	Raggiungere la casera più vicina
Q = 9	Raggiungere la torre più vicina
Q = 10	Raggiungere l’aeroporto più vicino

Spia numero 3

R = 7	Andare a nord
R = 8	Andare a sud
R = 9	Raggiungere Smallville



© 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.

Spostamenti delle spie

Spia numero 1:	Spia numero 2:
B	A
Raggiungere la casera più vicina	Raggiungere la fabbrica più vicina
E	G
J	Q
Andare a sud fino al secondo incrocio	Raggiungere un mulino
N	L
Spia numero 3:	Spia numero 4:
Partenza da Camelot	Partenza da Gotham City
C	D
F	H
Andare fino in fondo alla strada	Andare a sud fino in fondo alla strada
R	K
M	P

Significato dei simboli

◆ = fabbrica

→ = aeroporto

▲ = casera

■ = torre

■ = mulino

♣ = maso

● = città