

13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale **individuale** per le scuole superiori (**triennio**)

Nome: _____ Cognome: _____

Scuola: _____ Classe: _____

Città: _____ Provincia: _____

Tabella dei punteggi

N°	Gioco	Punti
1	Hitori	5
2	Buchi neri	7
3	Pillole	8
4	Social Network	12
5	Yin Yang	7
6	Circuito chiuso	11
7	Gioco a sorpresa	13
8	Labirinto magico	10
9	Grattacieli	9
10	Freccia nera	8
11	Facile come l'ABC	4
12	Parcheggio	6
Totale		100

Tempo a disposizione: **75 minuti**.

1. HITORI (5 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

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

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

2. BUCHI NERI (7 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

	7				14			
		1				10		
	2				9			
				4				
		7				1		

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.

© 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.

3. PILLOLE (8 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

	2	3	7	8	3	7	6	
4	0	0	1	2	1	0	1	
5	0	0	3	0	2	2	3	
2	1	0	1	0	1	1	0	
4	0	1	3	0	2	1	3	
10	2	2	1	2	2	3	1	
10	0	3	2	3	0	0	2	
1	2	3	1	1	0	0	2	

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

4. SOCIAL NETWORK (12 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

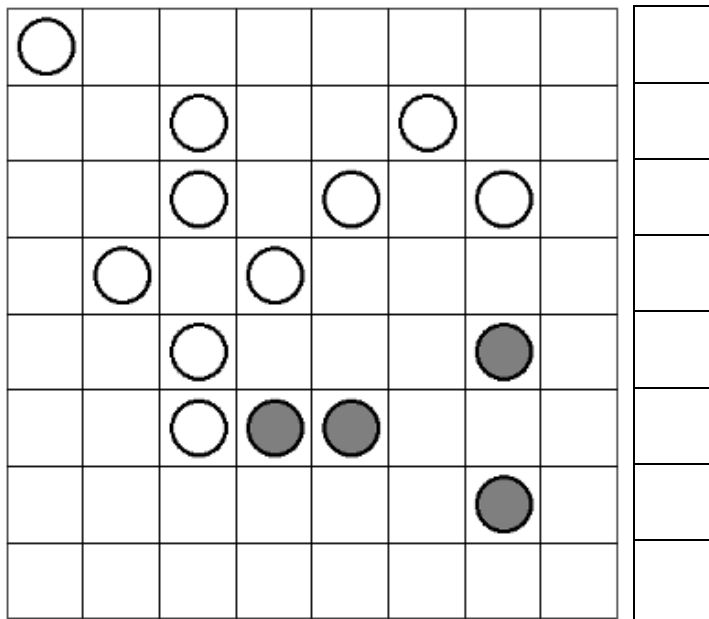
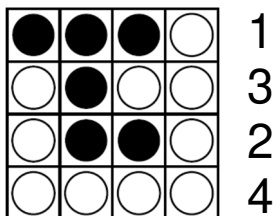
	2	3	1			1	
		2					1
	2			2	4		
2							1
			4			2	3
2							
						1	
	1	2		2			

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

© 2025-26 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

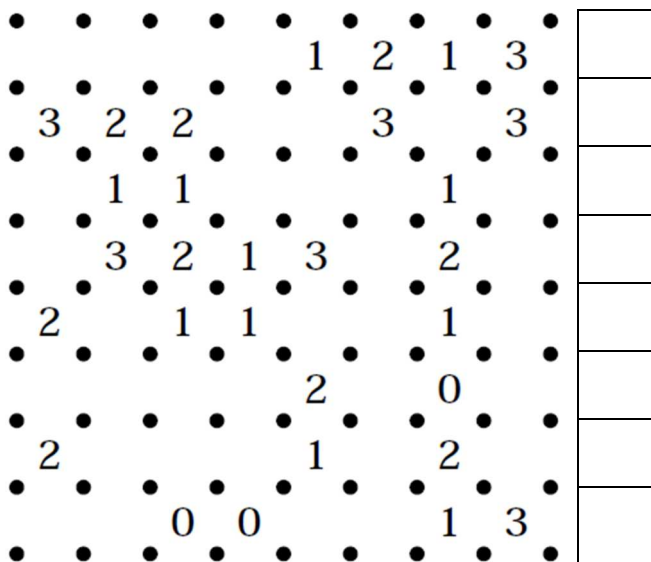
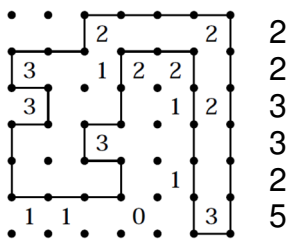
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

5. YIN YANG (7 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.



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

6. CIRCUITO CHIUSO (11 punti): Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia unendo i punti adiacenti, in orizzontale e verticale. Ogni numero indica da quanti segmenti è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.



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

7. GIOCO A SORPRESA (13 punti): Le 8 figure geometriche qui sotto rappresentano altrettanti contenitori di unguento, elisir oppure pozione. I contenuti possono essere miracolosi o velenosi, indipendentemente dal tipo. Ogni contenitore è stato confezionato da un mago o una maga diversi fra Alberto, Beatrice, Circe, Derosio, Elric, Frisella, Grimilde e Harry.

Il contenitore 1 e quelli confezionati da Circe e Derosio contengono pozione.

Grimilde ha confezionato il suo prodotto dentro a un contenitore nero.

Il contenitore 4 contiene elisir, così come quelli confezionati da Beatrice e Harry.

Il contenitore 5 è stato confezionato da Derosio e il suo contenuto è velenoso.

Frisella e Grimilde hanno confezionato unguento.

Il contenitore 7 si trova fra quelli confezionati da Beatrice e Harry.

Alberto, Beatrice e Circe hanno usato contenitori a forma di triangolo.

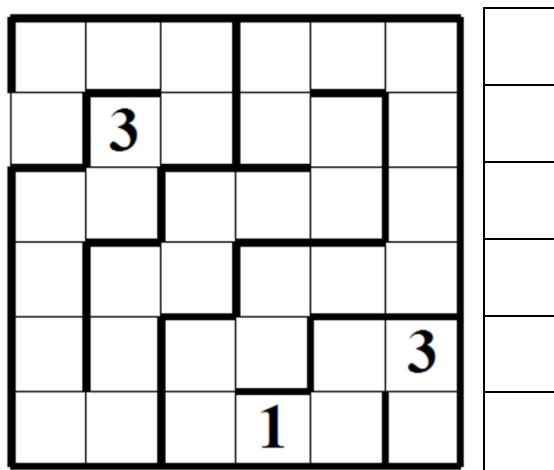
Fra i contenitori contenenti veleno ce ne sono uno a forma di triangolo, uno a forma di quadrato, due di pozione, uno di elisir e due di colore bianco.



CHIAVE DI RISPOSTA: Completate la tabella inserendo solo le iniziali (U, E, P per il contenuto nella prima riga, M, V per la velenosità nella seconda e l'iniziale del nome nella terza).

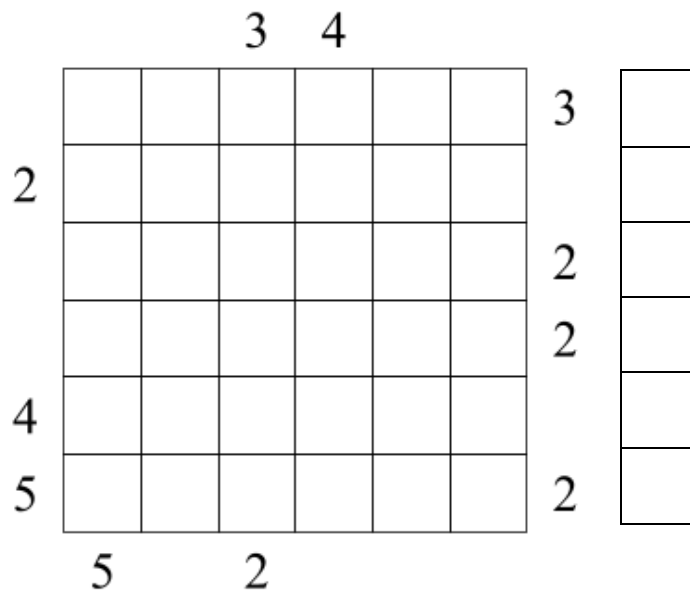
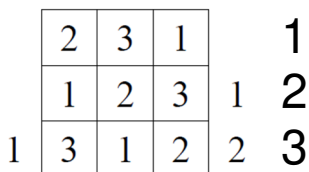
8. LABIRINTO MAGICO (10 punti): Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

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



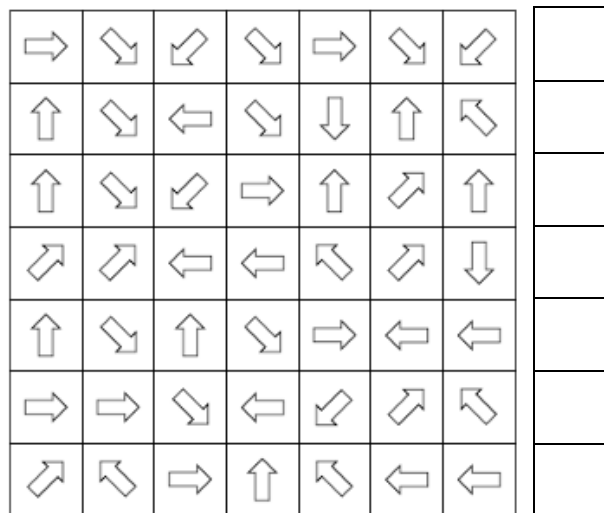
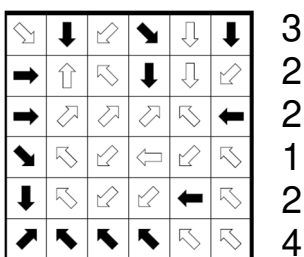
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2.

9. GRATTACIELI (9 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a 6 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".

10. FRECCIA NERA (8 punti): Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.



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

