

13° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2025-26

Finale a squadre per le scuole superiori (triennio)

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

Città: _____ Provincia: _____

Caccia alle spie

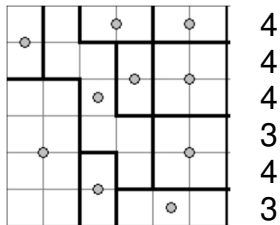
Il controspionaggio vi ha affidato una missione molto delicata: scoprire dove si nascondono delle spie!

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!

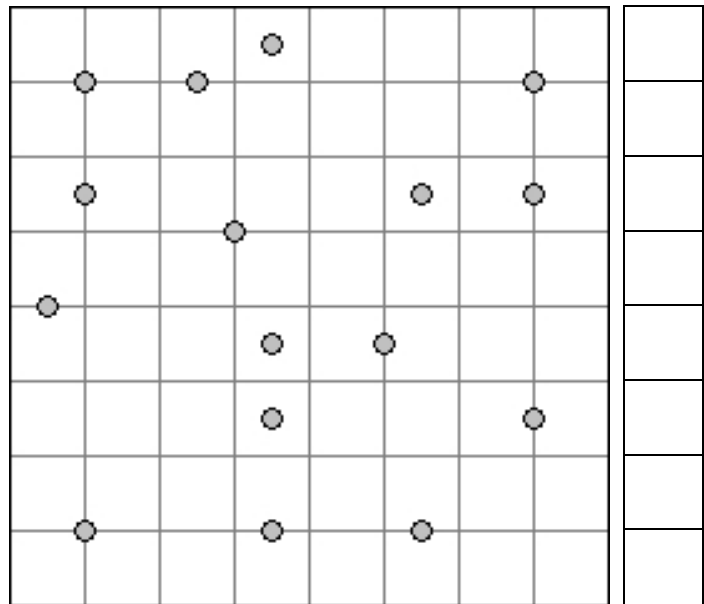
Grattacieli	11	Parcheggio	7
Circuito chiuso	10	Yin Yang	8
Buchi neri	9	Freccia nera	5
Labirinto magico	15	Galassie	4
Repulsione	18	Magneti	9
Caccia alle stelle	8	Futoshiki	13
Social Network	17	Pillole	6
Percorsi delle spie			5x4 + 10 bonus
Totale			170

Tempo a disposizione: **90 minuti**.

GALASSIE (4 punti): Dividete lo schema in settori, ciascuno contenente un pallino nero. I settori devono essere diagonalmente simmetrici rispetto al pallino.



4
4
4
3
4
3



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

E = il numero di galassie grandi 2 caselle

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

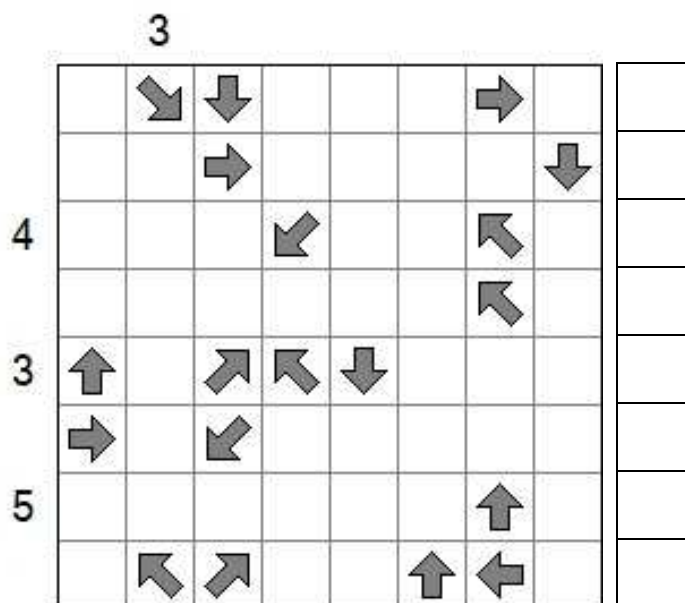
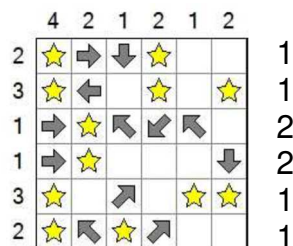
Spia numero 3

E = 3	Raggiungere l'aeroporto più vicino
E = 4	Raggiungere la casera più vicina
E = 5	Raggiungere la torre più vicina

© 2025-26 Tetrapiramis® 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.

CACCIA ALLE STELLE (8 punti): Inserite una stella in alcune caselle vuote. Ogni freccia punta esattamente a una stella e ogni stella è puntata esattamente da una freccia. I numeri esterni indicano quante stelle si trovano in quella riga o colonna.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la stella più a sinistra (scrivete 0 se non ci sono stelle in quella riga).

J = il numero di stelle nella diagonale alto-sinistra → basso-destra

K = il numero di stelle nella diagonale alto-destra → basso-sinistra

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

J = 0	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina
J = 1	La spia si nasconde nel mulino più vicino
J = 2	La spia si nasconde nel maso più vicino

Spia numero 2

K = 1	La spia si nasconde nella torre più vicina
K = 2	La spia si nasconde nel luogo in cui si trova
K = 3	La spia si nasconde nella fabbrica più vicina

REPULSIONE (18 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero **da 1 a 4**. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

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

				2			
2						1	
							2
	3						
3							3
1	4		3				

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti “2” compaiono. Contarli una sola volta nelle caselle rettangolari orizzontali e in entrambe le righe per le caselle rettangolari verticali.

L = il numero di caselle contenenti il numero 1

M = il numero di caselle contenenti il numero 4

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

L = 11	Raggiungere il mulino più vicino
L = 12	Andare fino in fondo alla strada
L = 13	Raggiungere l'aeroporto più vicino

Spia numero 4

M = 11	Girare al terzo incrocio
M = 12	Girare al secondo incrocio
M = 13	Girare al quarto incrocio

MAGNETI (9 punti): All'interno dello schema si trovano dei dipoli magnetici, alcuni attivi e altri neutri. Ogni dipolo non neutro ha due polarità: una positiva (+) e una negativa (-). Polarità dello stesso segno non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente). I numeri esterni indicano quanti poli positivi e negativi ci sono in quella riga o colonna.

+		3	1	2	1	1	3
	-	2	2	3	0	3	1
3	2	+		-	+	-	+
1	1	-		+			
1	1			-		+	
3	2	+	-	+		-	+
1	3	-	+	-			-
2	2	+	-			-	+

+		2	2	2	2	4	2	4	3
	-	2	3	1	2	2	4	3	4
2	4								
4	3								
2	1								
2	3								
3	1								
1	3								
4	2								
3	4								

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

P = il numero di dipoli neutri nella diagonale alto-sinistra → basso-destra

Q = il numero di dipoli neutri nella diagonale alto-destra → basso-sinistra

NOTA BENE: si intendono le diagonali dello schema interno, senza i numeri esterni

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 3

P = 1	La spia si nasconde in un aeroporto
P = 2	La spia si nasconde in un mulino
P = 3	La spia si nasconde in un maso

Spia numero 4

Q = 1	La spia si nasconde ad Arkham
Q = 2	La spia si nasconde in una casera
Q = 3	La spia si nasconde in un aeroporto

YIN YANG (8 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.

●	●	●	○	1
○	●	○	○	3
○	●	●	○	2
○	○	○	○	4

		○			●			
	○					●		
			○	●		●		
	●		○		●			
		●		○				
			●		○			
●								

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

B = il numero totale di cerchi bianchi

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

B = 32	Andare a nord
B = 33	Rimanere fermi
B = 34	Andare a sud

BUCHI NERI (9 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	2

	8			1	5	8		
4				1				
5								
			6					
6		3		6				
					5			

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.

N = il numero totale di buchi neri

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 3

N = 8	Raggiungere la torre più vicina
N = 9	Al secondo incrocio andare a nord
N = 10	Al secondo incrocio andare a sud

PILLOLE (6 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

	6	7	2	6			
5	3	3	1	3	0	2	0
2	3	0	0	0	3	2	1
3	0	0	2	0	1	3	2
	1	0	0	3	1	1	2
	3	3	2	0	0	1	0
	2	1	3	2	3	1	2
	3	2	1	0	2	0	1

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

S = il numero di pillole contenenti almeno uno 0

T = il numero di pillole contenenti almeno un 1

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 3

S = 2	Raggiungere il maso più vicino
S = 3	Raggiungere la fabbrica più vicina
S = 4	Raggiungere il mulino più vicino

Spia numero 4

T = 3	Raggiungere la torre più vicina
T = 4	Raggiungere il mulino più vicino
T = 5	Raggiungere il maso più vicino

SOCIAL NETWORK (17 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			1					
3			1							1
2		1				3				
			2				3			1
1		2				3				3
		4			2					2
1		2			3	1			2	
			2				1			
		4			4					
							2			1

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

U = il numero totale di 2

V = il numero totale di 3

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

U = 24	Raggiungere la torre più vicina
U = 25	Andare dritto fino in fondo alla strada
U = 26	Andare a sud

Spia numero 3

V = 17	Raggiungere il maso più vicino
V = 18	Raggiungere l'aeroporto più vicino
V = 19	Raggiungere la casera più vicina

PARCHEGGIO (7 punti): Disegnate nello schema alcuni veicoli rettangolari, di dimensioni 1x2 oppure 1x3 caselle, orizzontalmente o verticalmente. Ogni veicolo contiene esattamente un numero, il quale indica la somma delle caselle vuote che ne permettono il movimento. I veicoli si possono muovere solo nella direzione del loro lato corto.

				3				3
				0	3			
0								
	0				0			
		3	4					

	1			1				
				1				
0		0						
	3					3		
			2		1	2	0	
				1				
							0	
		0						

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

G = il numero di veicoli orizzontali lunghi 3

H = il numero di veicoli verticali lunghi 2

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

G = 2	Partenza da Camelot
G = 3	Partenza da Silent Hill
G = 4	Partenza da Paperopoli

Spia numero 2

H = 4	Partenza da una città che inizia con la lettera "A"
H = 5	Partenza da una città che termina con la lettera "e"
H = 6	Partenza da una città formata da due parole

LABIRINTO MAGICO (15 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.

D = la somma dei numeri nelle quattro caselle centrali (0 per le caselle vuote)

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

D = 1	Al terzo incrocio andare a nord
D = 2	Al secondo incrocio andare a nord
D = 3	Raggiungere il maso più vicino

FRECCIA NERA (5 punti): Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.

						3
						2
						2
						1
						2
						4

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

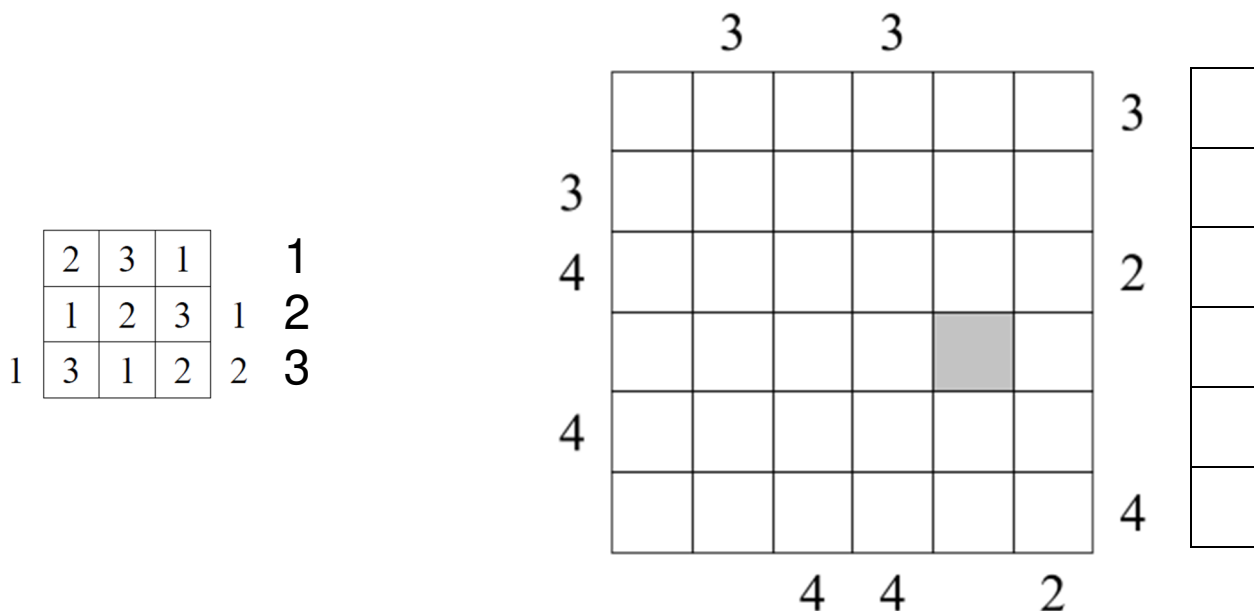
F = il numero totale di frecce nere

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 4

F = 9	Raggiungere l'aeroporto più vicino
F = 10	Raggiungere la casera più vicina
F = 11	Raggiungere il mulino più vicino

GRATTACIELI (11 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".

C = il numero nella casella grigia

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 1

C = 1	Andare a ovest
C = 2	Andare a est
C = 3	Raggiungere il maso più vicino

FUTOSHIKI (13 punti): Inserite nello schema i numeri **da 1 a 5** 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
				v			
4		1		3		2	4
				^			
2	<	3		1		4	1
3		4	>	2	>	1	3

	>		>							
		v				v				
					<					
	>						<			
	>									
		v		v						

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

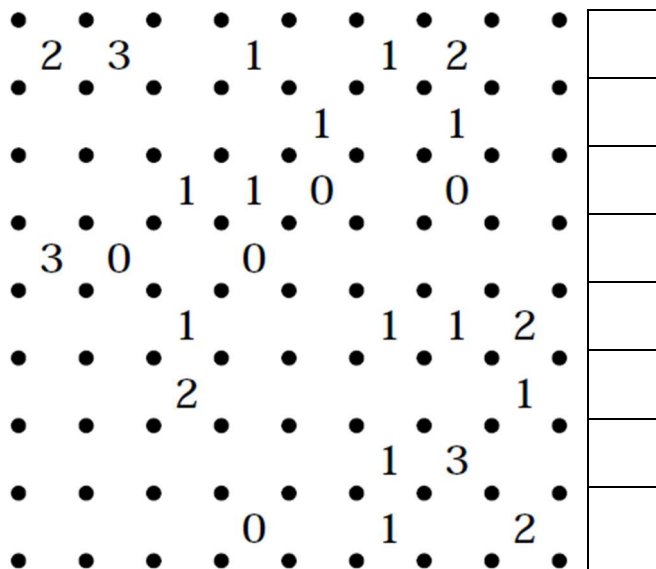
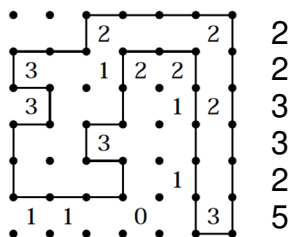
R = il numero nella casella centrale

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 2

R = 2	Raggiungere il maso più vicino
R = 3	Raggiungere l'aeroporto più vicino
R = 4	Raggiungere la fabbrica più vicina

CIRCUITO CHIUSO (10 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.



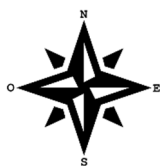
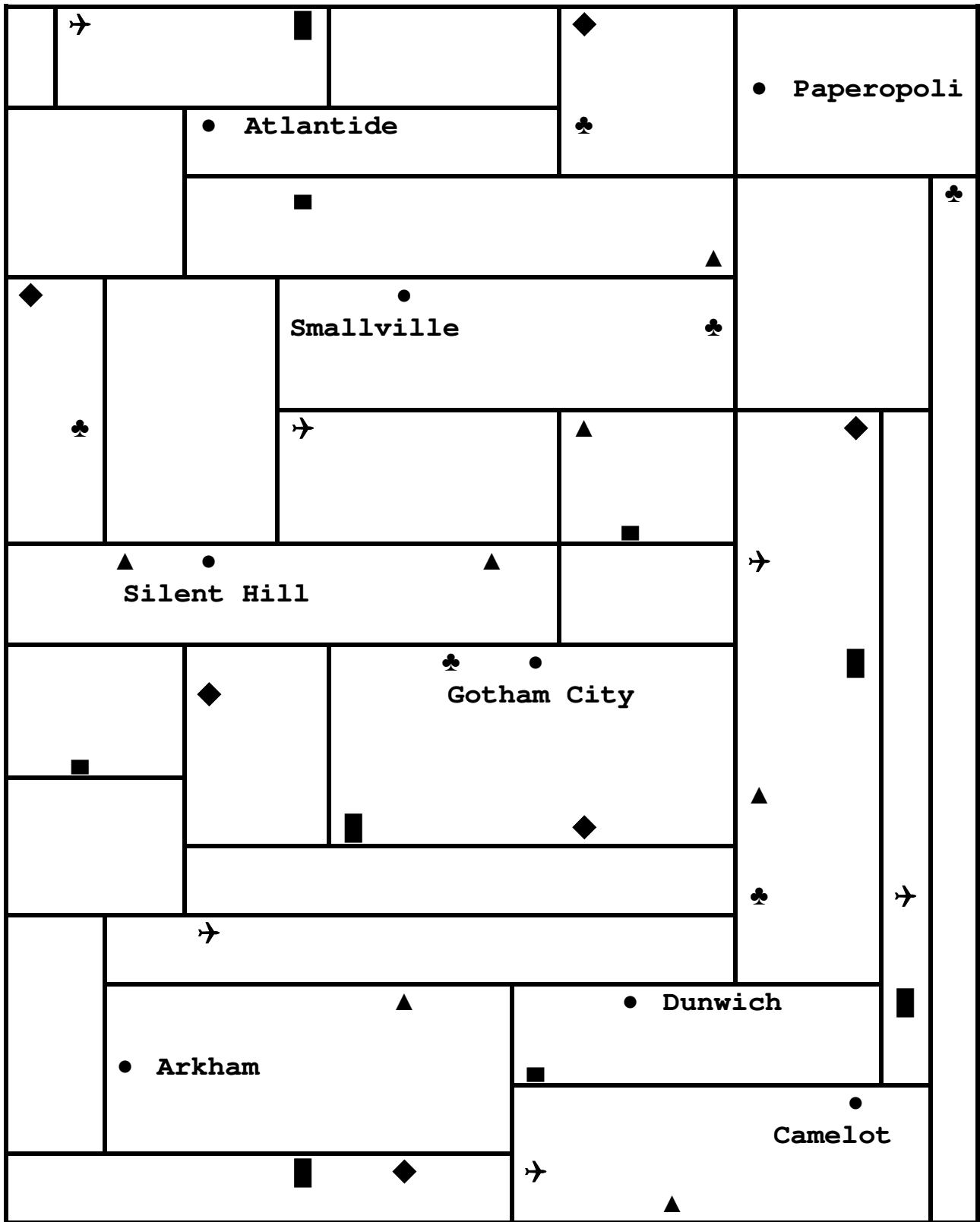
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito.

A = il numero totale di caselle esterne al circuito

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

Spia numero 4

A = 29	All'incrocio successivo andare a ovest
A = 30	All'incrocio successivo andare a est
A = 31	Raggiungere la torre più vicina



Spostamenti delle spie

Spia numero 1:	Spia numero 2:
G	H
Andare verso nord	Andare verso ovest
C	R
U	B
Raggiungere la torre più vicina	Raggiungere la casera più vicina
L	D
J	K
Spia numero 3:	Spia numero 4:
Partenza da Dunwich	Partenza da Arkham
S	T
N	F
V	A
E	M
La spia resta ferma	La spia resta ferma
P	Q

Significato dei simboli

◆ = fabbrica

✈ = aeroporto

▲ = casera

■ = torre

■ = mulino

♣ = maso

● = città