

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

ENIGMATICAMENTE 2

SCOPRI IL LIBRO →

Scopri anche gli altri
volumi della serie



Erickson

BENVENUTO!

In questo libro troverai 60 sfide logiche distribuite nelle pagine in successione casuale, su tre percorsi a difficoltà crescente: **FACILE** (se non hai ancora molta confidenza con i giochi di logica), **MEDIO** (se non sei un principiante ma non ti senti ancora esperto) e **DIFFICILE** (se vuoi metterti alla prova con sfide «cervellotiche»). Sta a te scoprire l'ordine di svolgimento!

In fondo a ciascuna scheda trovi il rimando alla sfida successiva e il numero dello sticker che dovrai staccare dalle pagine alla fine del libro e incollare nel casellario del livello corrispondente (pagine 63-65). Una volta completato il casellario, dovrai decifrare il codice e trovare la frase misteriosa!

Se invece vuoi un aiutino o vuoi verificare le tue risposte, vai a pagina 66, ruota il volume e consulta le soluzioni!

SEI PRONTO???
ALLORA... METTIAMOCI ALL'OPERA!





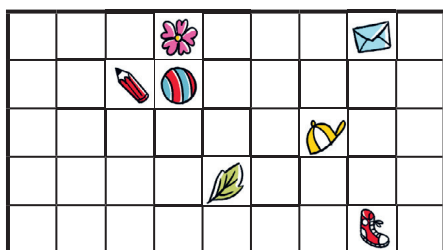
SFIDA 1 ...INIZIO LIVELLO FACILE!



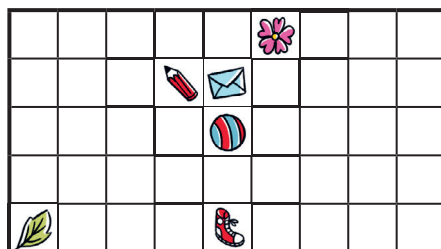
IL RITMO LOGICO

Ciascuno dei tre casellari (B, C e D) deve contenere i medesimi sette simboli del casellario A, ma disposti in caselle differenti secondo un certo ritmo logico. Completa i casellari disegnando gli oggetti mancanti nella loro corretta posizione.

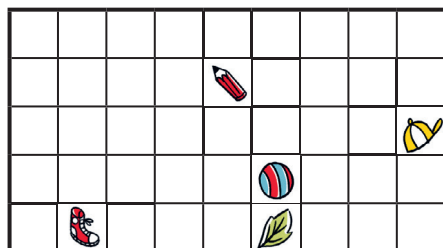
A



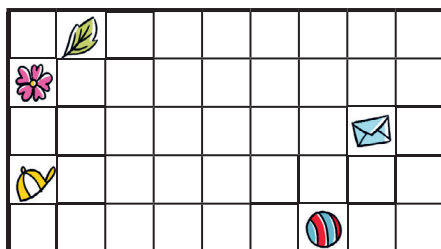
B



C



D



Sticker 1
Sfida 11

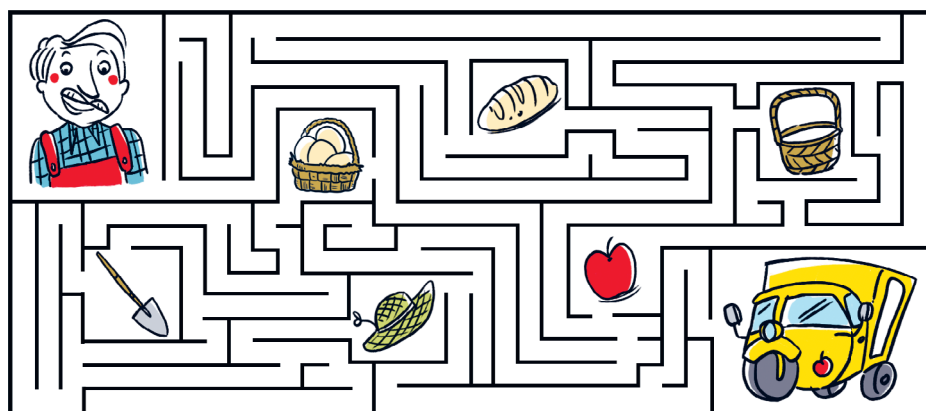


SFIDA 2 ...INIZIO LIVELLO MEDIO!



LABIRINTO LOGICO

In questo gioco devi trovare un percorso che permetta al personaggio in alto a sinistra di raggiungere il mezzo di trasporto in basso a destra, dopo aver «raccolto» tutti e sei gli oggetti disseminati lungo il labirinto (cioè dopo aver attraversato ogni riquadro che contiene tali oggetti), e senza mai percorrere (o incrociare) due volte un medesimo tratto di strada.

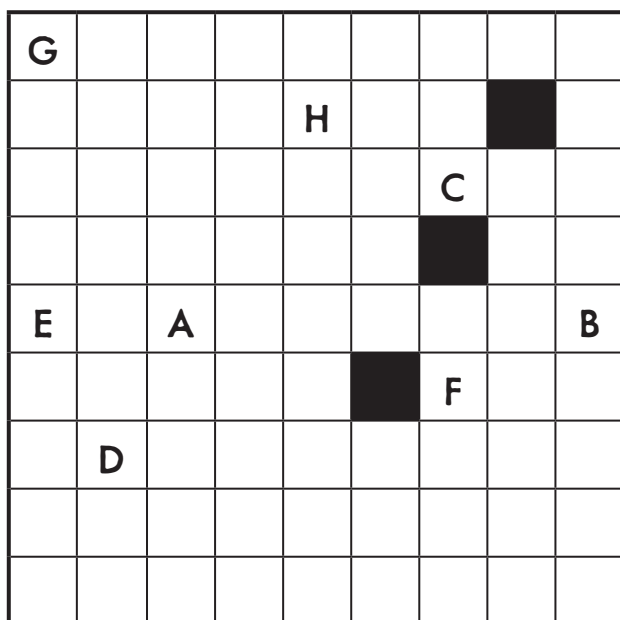




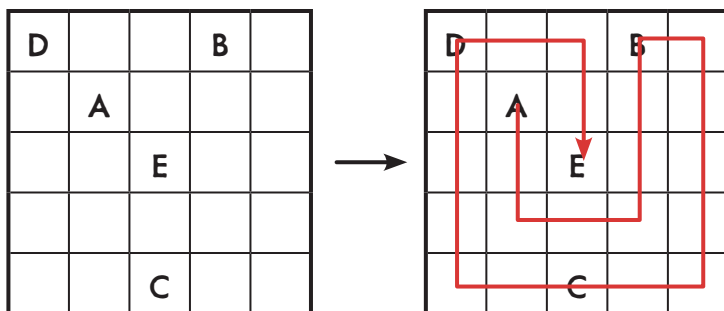
SFIDA 3 ...INIZIO LIVELLO DIFFICILE!

PERCORSO OBBLIGATO

Unisci, con una linea continua e in ordine alfabetico, tutte le lettere senza percorrere due volte la medesima casella.



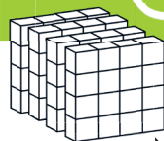
ESEMPIO DI RISOLUZIONE






SFIDA 5

A B C

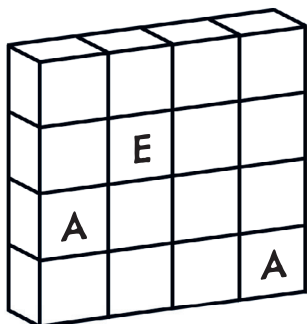


LETTERDOKU TRIDIMENSIONALE

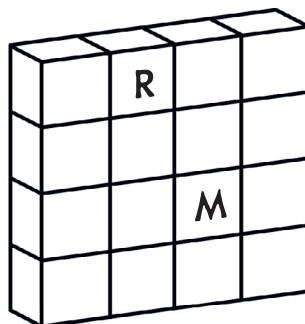
Immagina un cubo formato da $4 \times 4 \times 4$ dadi, come questo: 
 All'interno di ciascun dado deve essere scritta una sola lettera fra quelle della parola in neretto (MARE), in modo che su ciascuna linea (in larghezza, in altezza e in profondità) compaiano tutte e quattro le lettere che compongono tale parola. Completa il cubo proposto (qui sotto rappresentato in quattro sezioni parallele) inserendo, nei dadi vuoti, la lettera corretta.

MARE

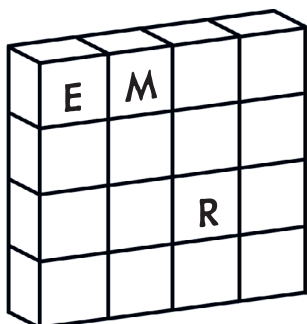
1



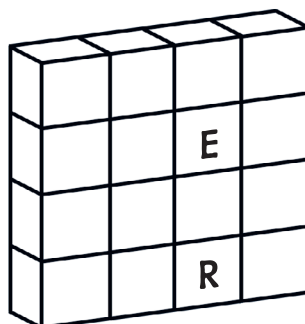
2



3



4





SFIDA 6

LE QUATTRO CASELLE NERE

Ciascuna riga e ciascuna colonna della griglia devono contenere tutte e tre le lettere della parola indicata accanto al numero del rispettivo schema e una casella nera. Le lettere all'esterno indicano la prima lettera che si incontra entrando nella griglia dal lato (e nella rispettiva riga o colonna) ove tali lettere si trovano. Completa l'intera griglia. Se sei in difficoltà, guarda l'esempio che trovi alla sfida 9!

1 ZIA Z

				I
Z				
	Z		Z	

2 APE E

				A
				A