

CRIP  
(Claudio Ripamonti)



# ENIGMATICA MENTE

SFIDE  
COINVOLGENTI  
CON SEQUENZE E  
LABIRINTI LOGICI

ETÀ  
10+

123




Erickson



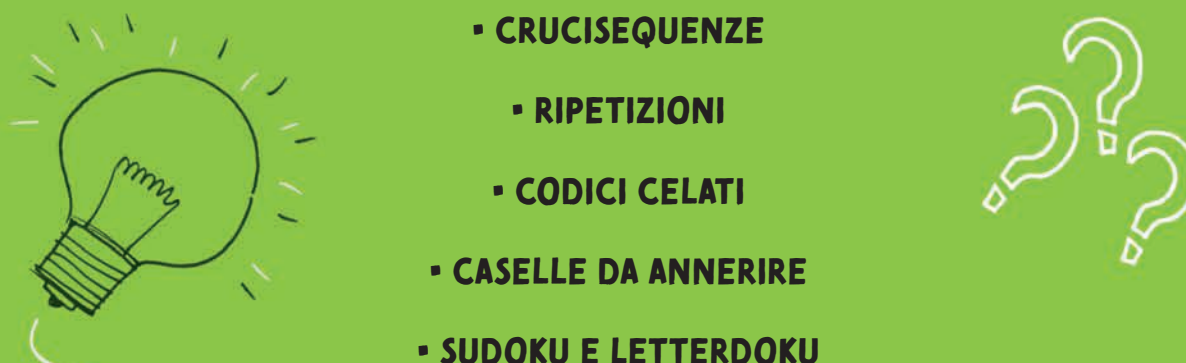
**METTI IN GIOCO  
LE TUE ABILITÀ AFFRONTANDO**

**— 60 —**

**SFIDE LOGICHE!**



Tre percorsi pensati per ragazzi svegli  
con **GIOCHI** a difficoltà crescente, da attività più semplici  
fino ad arrivare a veri e propri **ROMPICAPI**, attraverso i quali  
potrai divertirti e allenare le tue capacità deduttive e di  
ragionamento con le **SEQUENZE** e i **LABIRINTI LOGICI**:

- **RITMI LOGICI**
  - **PERCORSI E LABIRINTI**
  - **CRUCISEQUENZE**
  - **RIPETIZIONI**
  - **CODICI CELATI**
  - **CASELLE DA ANNERIRE**
  - **SUDOKU E LETTERDOKU**
- 

**... E MOLTO ALTRO ANCORA!**



€ 9,90



9 788859 026174

www.erickson.it



# 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!**





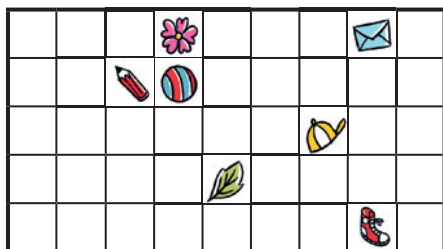
# SFIDA 1 ...INIZIO LIVELLO FACILE!



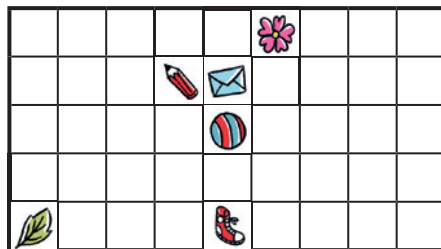
## IL RITMO LOGICO

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.

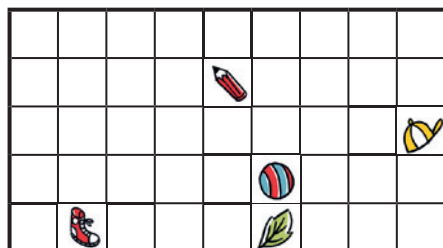
A



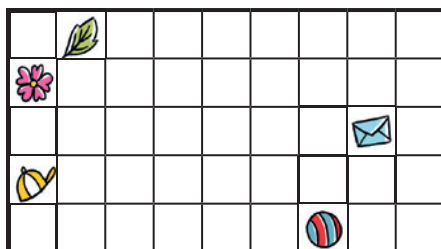
B



C



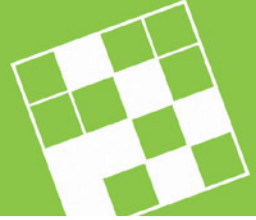
D



Sticker 1  
Sfida 11

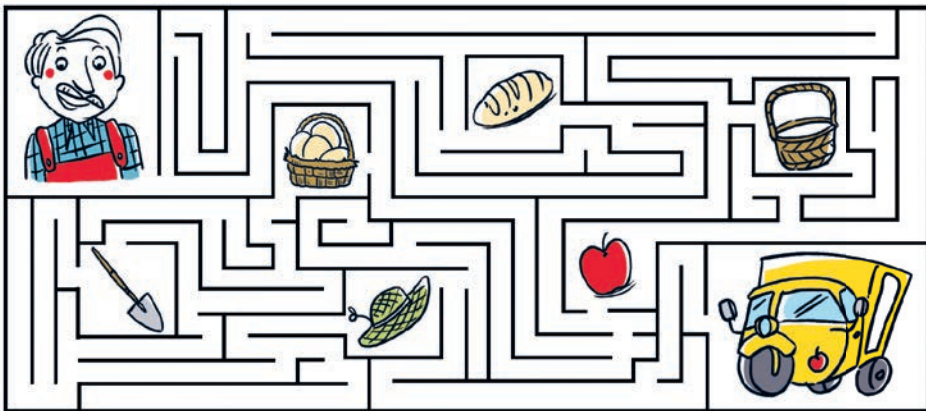


## SFIDA 2 ...INIZIO LIVELLO MEDIO!



### 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.

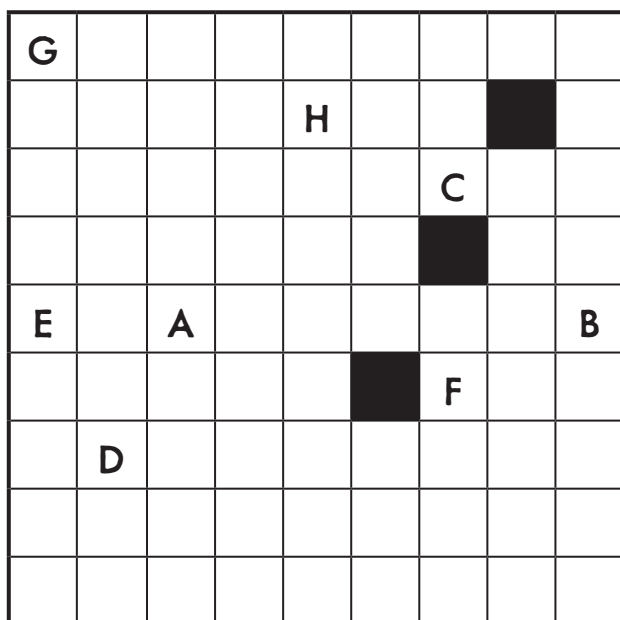




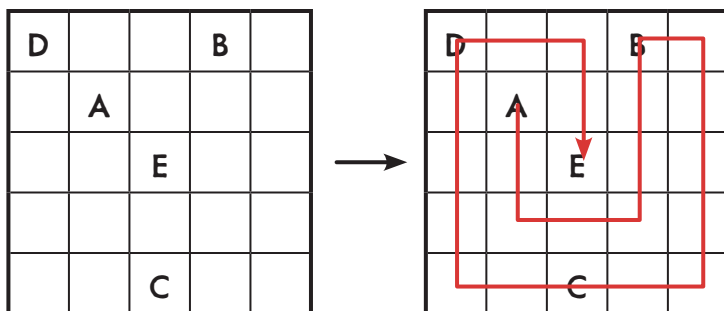
## SFIDA 3 ...INIZIO LIVELLO DIFFICILE!

### PERCORSO OBBLIGATO

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



### ESEMPIO DI RISOLUZIONE



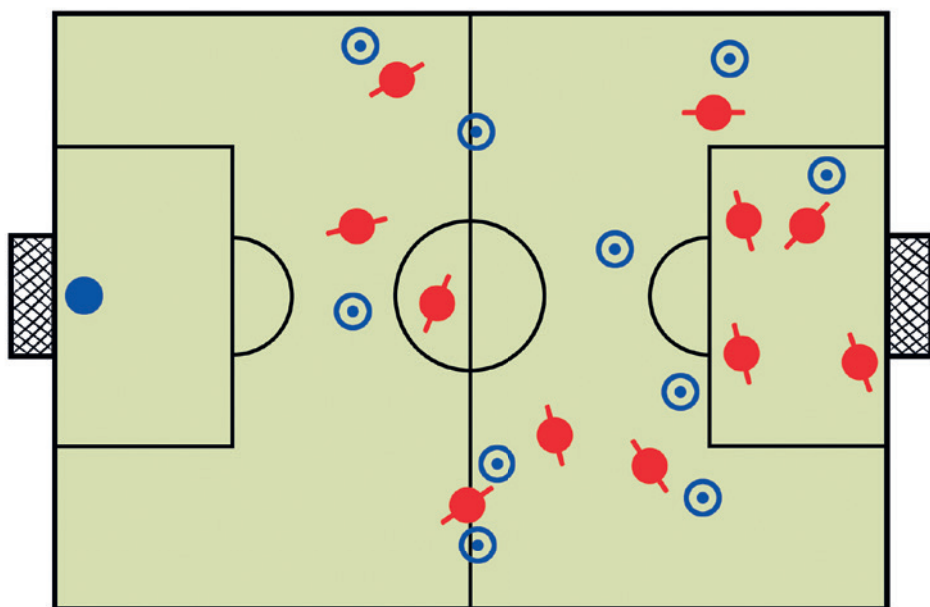


## SFIDA 19



### GOAL!

Partendo dal portiere blu, collega, con una serie continua di segmenti rettilinei, il puntino centrale di ciascuno dei tuoi giocatori blu, una sola volta ciascuno. Non devi mai incrociare la tua linea e non devi mai toccare alcun giocatore rosso. Quando avrai collegato il tuo undicesimo giocatore, potrai «tirare in porta» con un ultimo segmento rettilineo. Se riuscirai a centrarla... avrai fatto goal!

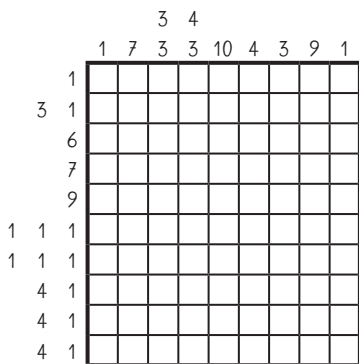




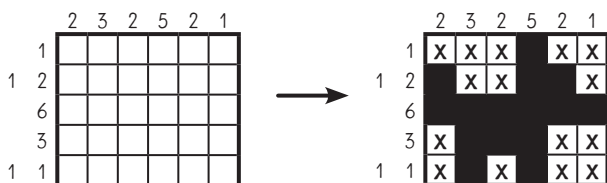
# SFIDA 27

## LA MACCHIA

I numeri indicano la quantità di caselle nere consecutive che devono essere annerite nella rispettiva riga o colonna. Quando vi è più di un numero significa che i gruppi di caselle nere consecutive sono più di uno; tali gruppi devono sempre essere separati da almeno una casella bianca. Se completerai in maniera corretta lo schema, apparirà una figura.



## ESEMPIO DI RISOLUZIONE







## SFIDA 47

# ABC

### LA MAPPA DEL TESORO

Per determinare le esatte coordinate del «masso che nasconde il tesoro» occorre seguire, nell'ordine, i sedici movimenti elencati sotto. È concesso fare passi solo su massi adiacenti e non è dato conoscere il masso di partenza... Ecco però un indizio sulla fila in cui si trova: si tratta di un numero pari compreso tra 4 e 10. Dove si trova il tesoro?

**MOVIMENTI**

Due passi verso est.  
 Tre verso nord.  
 Tre verso ovest.  
 Uno verso sud.  
 Uno verso ovest.  
 Quattro verso sud.  
 Tre verso est.  
 Due verso sud.  
 Uno verso ovest.  
 Uno verso sud.  
 Tre verso est.  
 Tre verso nord.  
 Due verso est.  
 Uno verso nord.  
 Due verso est.  
 Cinque verso sud.

nord

ovest est

sud

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												