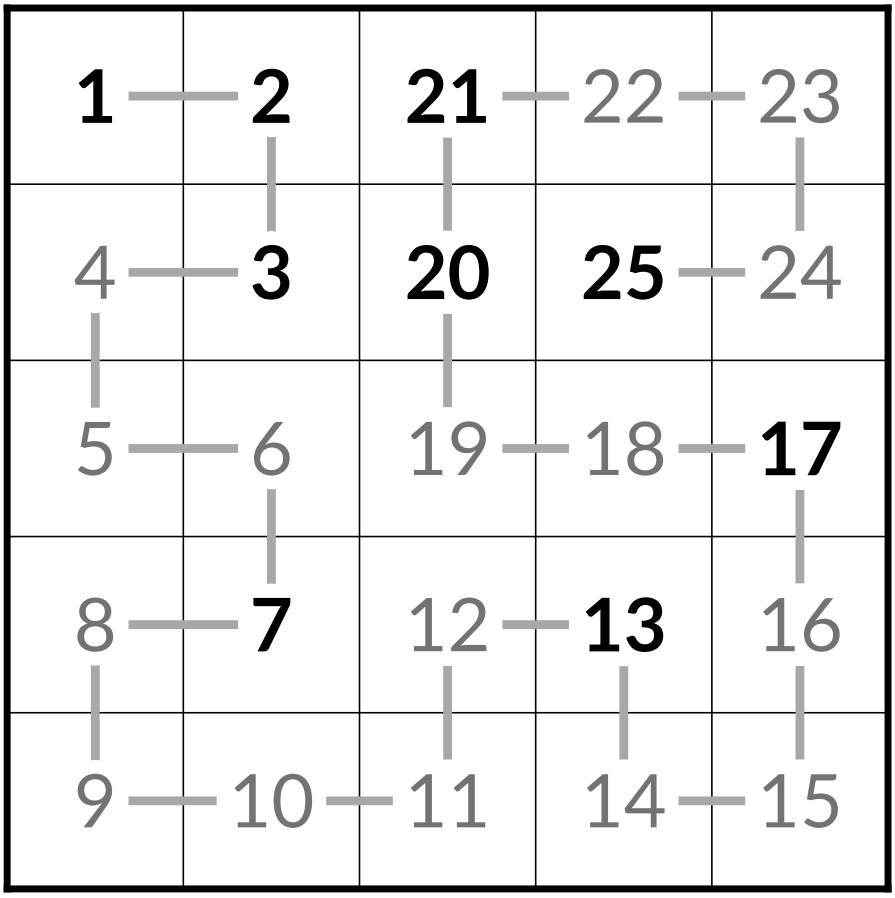
PERCORSI DI NUMERI

Serpente di numeri

100 giochi senza diagonali in cuori, croci e cornici, da facile a difficile, con soluzioni



Giulia Ferri

Sample pages

Serpente di numeri

100 giochi senza diagonali in cuori, croci e cornici, da facile a difficile, con soluzioni

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, archiviata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altro, senza il permesso scritto dell'editore, salvo brevi citazioni in una recensione. Le pagine dei giochi possono essere fotocopiate per uso personale.

Tutti i 100 giochi di questo libro sono originali. Ognuno ha una sola soluzione e si risolve con la sola logica, senza tirare a indovinare.

Prima edizione, 2026

Indice

Come si gioca e consigli **4**

I livelli di difficoltà **6**

Giochi facili **7**
Giochi da 1 a 35 · griglie con forme

Giochi di livello medio **43**
Giochi da 36 a 70 · griglie con forme

Giochi difficili **79**
Giochi da 71 a 100 · griglie con forme

Soluzioni **110**

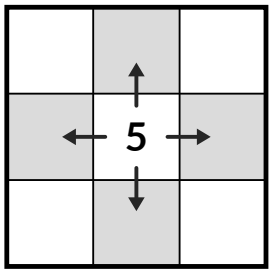
Diario dei progressi **135**

Sample pages

Come si gioca

Ogni gioco è una griglia con alcuni numeri già al loro posto. Il tuo compito è completare le caselle vuote in modo che i numeri vadano da 1 fino al numero più alto in un'unica catena senza interruzioni, come un serpente che si snoda nella griglia.

- ✓ Ogni numero deve toccare il successivo: in orizzontale o in verticale (mai in diagonale).
- ✓ Ogni casella riceve esattamente un numero, e ogni numero si usa una volta sola.
- ✓ Il primo e l'ultimo numero sono sempre stampati. La riga sotto ogni griglia indica il numero più alto (per esempio “Completa da 1 a 64”).
- ✓ Le caselle scure non fanno parte del gioco: saltale. Alcune griglie hanno una forma (un cuore, una croce, una cornice): contano solo le caselle dentro il contorno.



Senza diagonali

Il 4 e il 6 possono stare solo nelle 4 caselle grigie

Un piccolo esempio

Ecco un piccolo gioco 5 x 5 e la sua soluzione. Segui la linea grigia nella soluzione da 1 a 25: ogni passo va a una casella che tocca la precedente.

1	**2**	**21**		
	3	**20**	**25**	
				17
	7		**13**	

Gioco

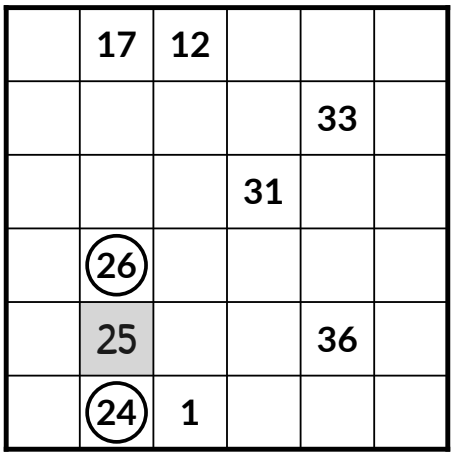
1	**2**	**21**	22	23
4	**3**	**20**	**25**	24
5	6	19	18	**17**
8	**7**	12	**13**	16
9	10	11	14	15

Soluzione

Sample pages

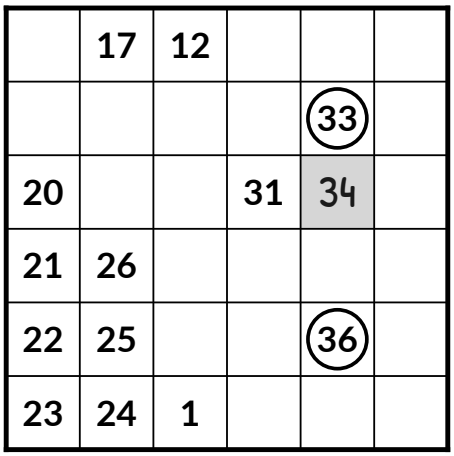
Consigli per risolvere

Non serve mai tirare a indovinare. Parti dai numeri che conosci e cerca l'unica casella che deve venire dopo. Usa una matita e scrivi in piccolo i numeri possibili in un angolo quando una casella potrebbe prenderne due.



Casella vicina

Il numero 25 deve toccare i numeri 24 e 26. Guarda le caselle vuote intorno ai numeri cerchiati: solo quella grigia li tocca entrambi, quindi il numero 25 va lì (scritto a matita).



Conta i passi

Il numero 34 si trova 1 passo dopo il numero 33 e 2 passi prima del numero 36. Fra tutte le caselle vuote, solo quella grigia è abbastanza vicina a entrambi i numeri cerchiati, quindi il numero 34 va lì.

Quando ti blocchi

- ✓ Vicoli ciechi: ogni casella vuota ha bisogno di un'entrata e di un'uscita. Una casella chiusa tra numeri già completi può essere solo il numero che sta tra le sue due vicine libere.
- ✓ Pari e dispari: senza diagonali, i numeri cambiano colore a ogni passo, come su una scacchiera. Se il 10 è su una casella chiara, lo sono anche tutti i numeri pari.
- ✓ E se...?: quando un numero ha solo due caselle possibili, scrivilo a matita in una e segui la logica. Se porta a un vicolo cieco, è giusta l'altra casella.
- ✓ Le soluzioni iniziano a pagina 110. Ognuna mostra l'intero percorso come una linea grigia.

Sample pages

I livelli di difficoltà

Ogni gioco di questo libro è stato controllato da un programma che ragiona come una persona: usa sempre il passo più facile che permette di andare avanti, e non tira mai a indovinare. Il livello di un gioco dipende dal tipo di passo più difficile che richiede, quindi un gioco difficile è davvero più difficile di uno medio. Un secondo programma, scritto a parte, ha poi confermato che ogni gioco ha una sola soluzione.

★☆☆ **Facile**	**Giochi da 1 a 35 · da 15 a 19 numeri dati**	Griglie con forme · Solo passi verso caselle vicine
★★☆ **Medio**	**Giochi da 36 a 70 · da 11 a 16 numeri dati**	Griglie con forme · Passo più difficile: Conta i passi
★★★ **Difficile**	**Giochi da 71 a 100 · da 11 a 15 numeri dati**	Griglie con forme · Passo più difficile: Vicoli ciechi

I quattro tipi di passi

1. Casella vicina

Un numero mancante tocca il numero che viene prima o quello che viene dopo. Quando una sola casella vuota li tocca entrambi, va lì.

2. Conta i passi

Un numero tra due numeri già messi deve essere abbastanza vicino a entrambi: il 17 è al massimo a 3 passi dal 14 e al massimo a 2 passi dal 19.

3. Vicoli ciechi

Conta i passi girando intorno alle caselle piene, non attraverso. Ogni casella vuota ha bisogno di un'entrata e di un'uscita, quindi una casella con solo due vicine libere ti dice cosa le sta accanto. Quando due numeri si dividono gli stessi due posti, lì non può andare nessun altro numero.

4. E se...? (non serve in questo libro)

Quando un numero ha solo due posti possibili, provane uno a matita. Se porta a un vicolo cieco, è giusto l'altro posto.

Sample pages

FACILE



Giochi da 1 a 35

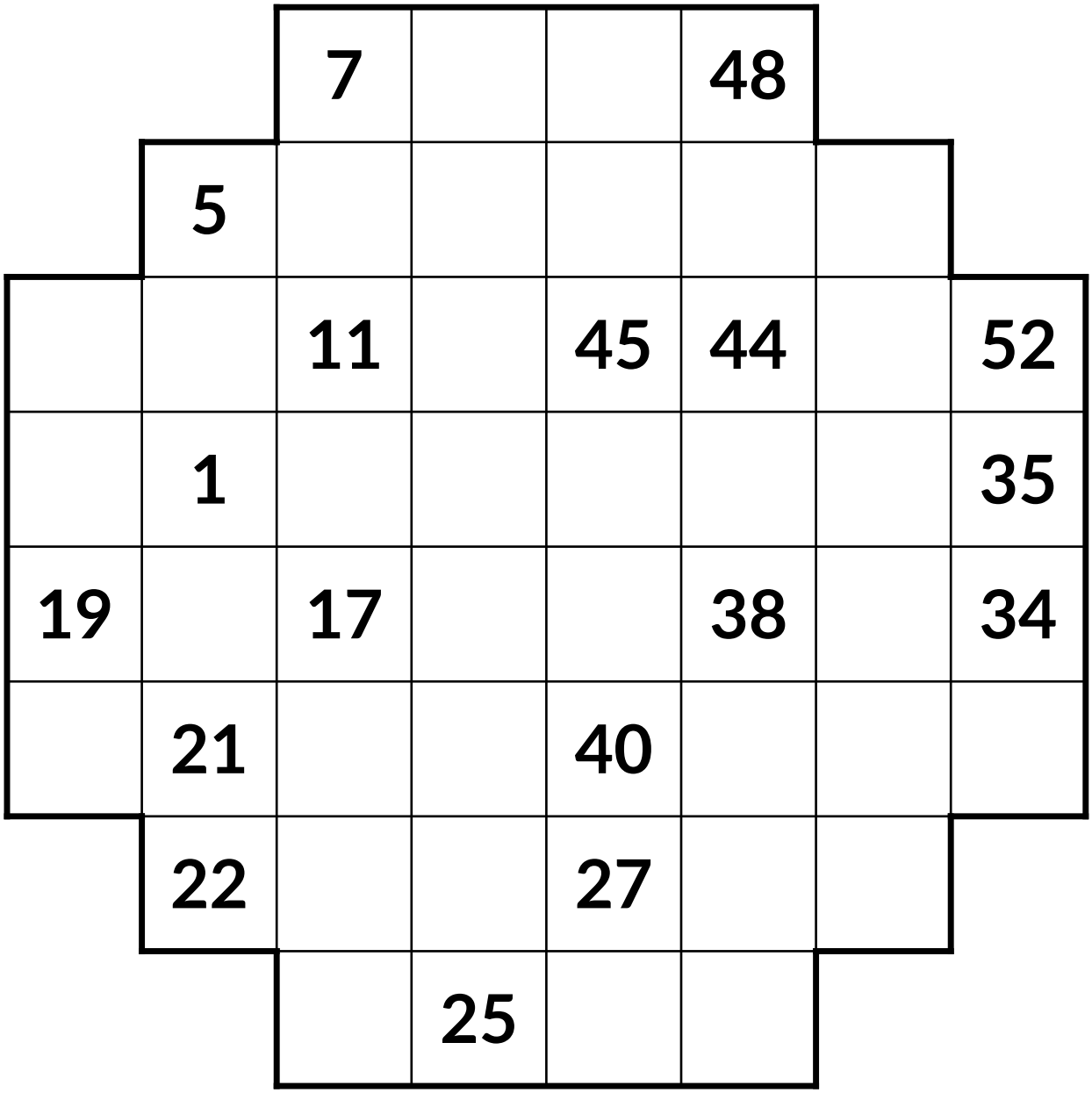
Solo passi verso caselle vicine: un riscaldamento leggero.

Griglie: griglie con forme

Sample pages

Gioco 1 ★☆☆ FACILE

Tempo: _____

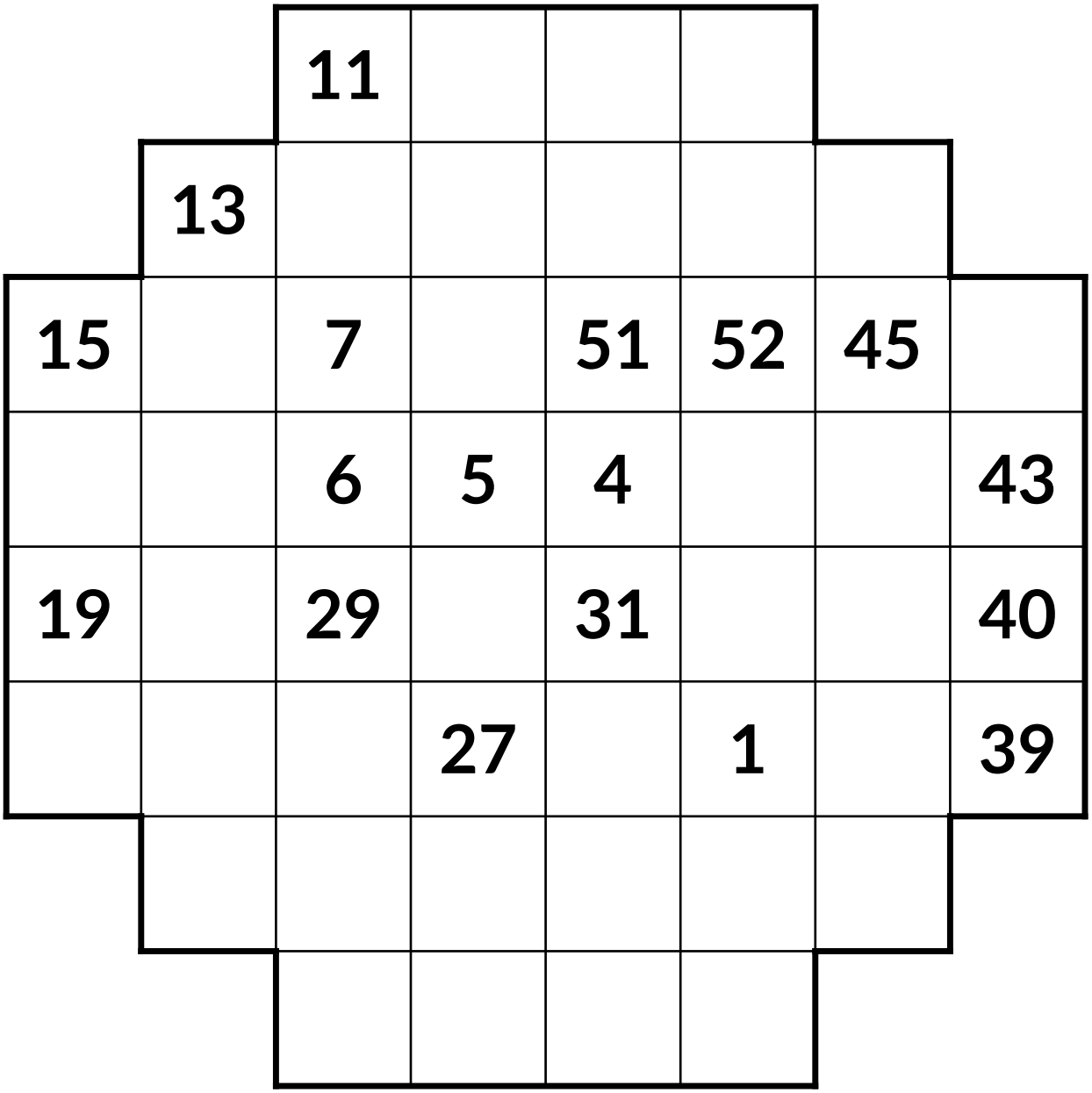


Completa da 1 a 52 • Senza diagonali

Sample pages

Gioco 2 ★☆☆ FACILE

Tempo: _____

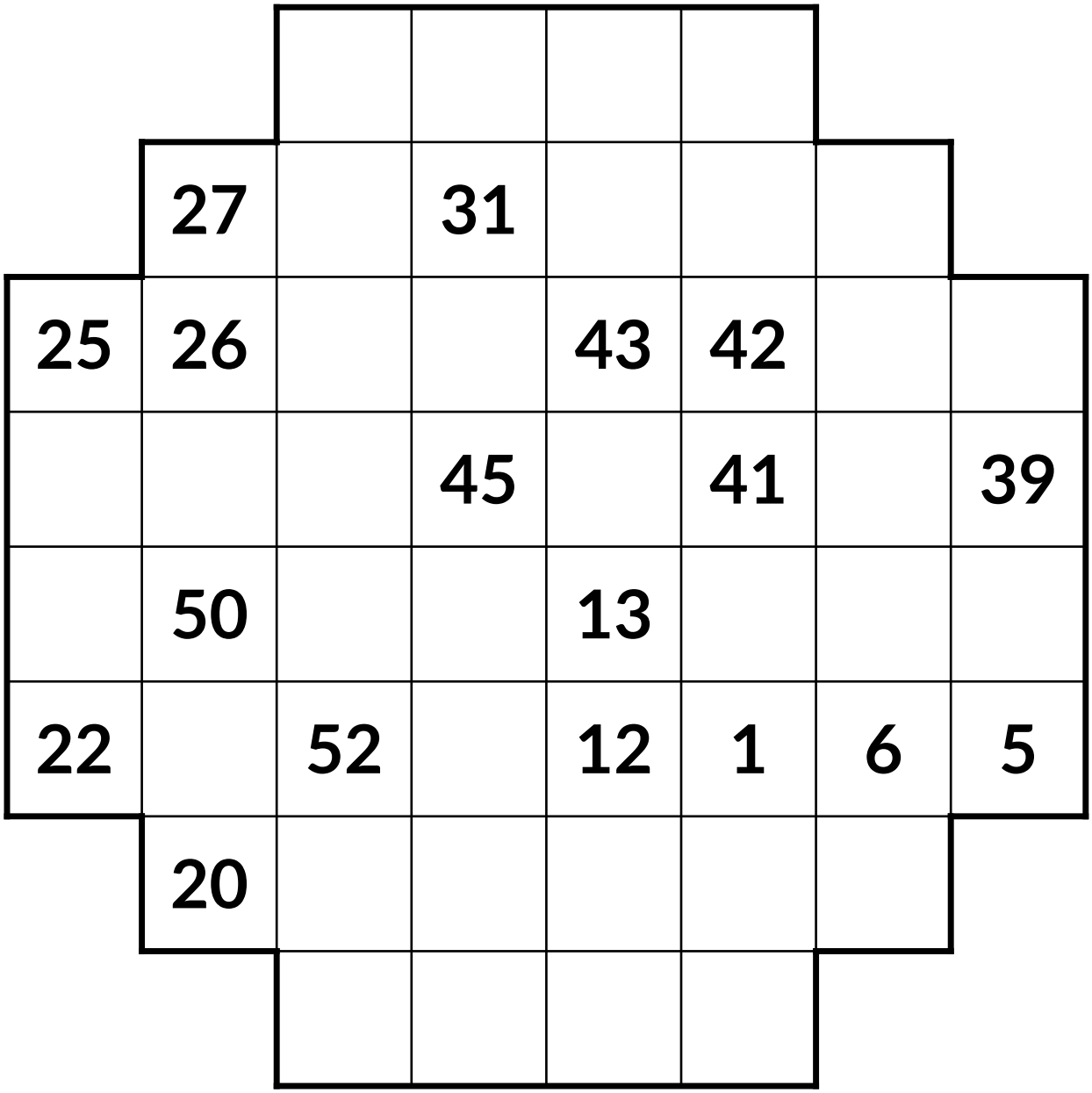


Completa da 1 a 52 • Senza diagonali

Sample pages

Gioco 3 ★☆☆ FACILE

Tempo: _____



Completa da 1 a 52 • Senza diagonali

Sample pages

Gioco 4 ★☆☆ FACILE

Tempo: _____

	49	48		46			
51	40					15	12
52						16	
						1	
	37					2	
55	36				20	3	
			31				
27	26						



Completa da 1 a 55 • Senza diagonali

Sample pages

Gioco 5 ★☆☆ FACILE

Tempo: _____

				50	49	42	
	4	53		55	48	43	40
						45	
	1						
11	12	21	22				
					29		
		17			32		34



Completa da 1 a 55 · Senza diagonali

Sample pages