UN LIBRO DI ROMPICAPI

Giochi di logica per adulti

100 rompicapi di verità o bugia, posti a sedere, bilance, classifiche, orari, numeri e codici segreti, da facile a esperto, con suggerimenti e soluzioni spiegate



Giulia Ferri

Sample pages

Giochi di logica per adulti

100 rompicapi di verità o bugia, posti a sedere, bilance, classifiche, orari, numeri e codici segreti, da facile a esperto, con suggerimenti e soluzioni spiegate

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 è stato controllato al computer: ha una sola soluzione, ogni indizio è necessario e si risolve solo con il ragionamento, senza tirare a indovinare.

Tutti i nomi, i luoghi e le situazioni dei giochi sono inventati. Ogni somiglianza con persone reali è casuale.

Prima edizione, 2026

Indice

Come usare questo libro **4**

I giochi **5**

Un esempio svolto **6**

Giochi facili **7**
Giochi da 1 a 25

Giochi di livello medio **21**
Giochi da 26 a 50

Giochi difficili **37**
Giochi da 51 a 75

Giochi per esperti **53**
Giochi da 76 a 100

Suggerimenti **70**

Soluzioni passo per passo **73**

Sample pages

Come usare questo libro

Questo libro contiene 100 giochi di logica di 7 tipi diversi. Ognuno è una breve storia con qualche indizio e una sola soluzione. Non serve mai tirare a indovinare né avere conoscenze particolari: a ogni soluzione si arriva ragionando con attenzione sui soli indizi.

I giochi diventano più difficili man mano che vai avanti. Ognuno mostra il suo livello con le stelle nell'angolo in alto.

★☆☆☆ **Facile**	Riscaldamenti leggeri che seguono subito dagli indizi.
★★☆☆ **Medio**	Più indizi e qualche passaggio da combinare.
★★★☆ **Difficile**	Giochi più grandi. Alcuni chiedono di mettere alla prova un'idea.
★★★★ **Esperto**	Lunghe catene di ragionamento e prove attente.

- ✓ Usa una matita e scrivi nel disegno sotto ogni gioco mentre lo risolvi.
- ✓ Sei bloccato? I suggerimenti iniziano a pagina 70. Ognuno ti indica un buon primo passo senza svelare la soluzione.
- ✓ Le soluzioni iniziano a pagina 73. Ognuna ha una breve spiegazione passo per passo, così vedi esattamente come arrivarci.
- ✓ Leggi ogni indizio esattamente come è scritto. «Davanti» non è «subito davanti», e «accanto a» vuol dire proprio accanto.

Sample pages

I giochi



Verità o bugia

Ogni isolano dice sempre la verità oppure mente sempre. Ogni frase è stata detta dalla persona indicata. Scopri di che tipo è ogni isolano.

Consiglio: Supponi che qualcuno dica la verità e segui le conseguenze. Se arrivi a una frase che non può essere né vera né falsa, la tua ipotesi era sbagliata.



Posti a sedere

Ogni persona occupa un posto diverso. In una fila i posti sono numerati da sinistra a destra, quindi «a sinistra di» vuol dire un numero più piccolo. Intorno a un tavolo i posti sono numerati in senso orario, e l'ultimo posto è accanto al posto 1. «Accanto a» vuol dire nel posto subito vicino.

Consiglio: Scrivi i nomi nei posti del disegno man mano, e annota a matita le possibilità.



Bilance

Ogni bilancia è in equilibrio: i due piatti pesano uguale. Le forme dello stesso tipo pesano sempre uguale, e un blocco con un numero pesa esattamente quel numero. Trova il peso di ogni forma.

Consiglio: Cerca una bilancia con un solo tipo di forma che non conosci ancora. Oppure confronta due bilance e togli quello che hanno in comune.



Classifiche

Ognuno ha un posto diverso, senza pari merito. «Davanti a», «meglio di» o «più alto di» non vuol dire subito accanto. «Un posto davanti a», invece, sì.

Consiglio: Disegna i posti come una scala e sposta i nomi in su e in giù finché tutti gli indizi tornano.



Numeri segreti

Tutti gli indizi sono veri. Un solo numero dell'intervallo rispetta tutti gli indizi. La cifra delle unità è l'ultima, quella delle decine è la penultima.

Consiglio: Comincia dall'indizio che lascia meno numeri, scrivili tutti e poi cancellali indizio per indizio.



Orari

Ogni persona ha un giorno o un orario diverso e un'attività diversa. «Il giorno dopo» vuol dire proprio il giorno successivo. «Prima nella settimana» vuol dire un giorno qualsiasi prima.

Consiglio: Usa la tabella sotto il gioco: scrivi quello che è sicuro e annota il resto a matita.



Codice segreto

Il codice ha tre cifre diverse. Ogni tentativo dice quante delle sue cifre sono nel codice e se sono nella stessa posizione che nel codice.

Consiglio: Comincia da un tentativo in cui nessuna cifra è giusta e cancella quelle cifre ovunque.

Sample pages

Un esempio svolto

Ecco un gioco come quelli di questo libro e il modo di risolverlo. Ogni soluzione in fondo al libro è spiegata allo stesso modo.

Es. **VERITÀ O BUGIA**
Al porto

★☆☆☆
FACILE

Sull'Isola della Verità e della Bugia vivono due tipi di abitanti: quelli che dicono sempre la verità e quelli che mentono sempre. Al porto incontri Enrico, Giorgio e Nadia.

E **Enrico dice:** «Io e Nadia siamo di tipo diverso».

G **Giorgio dice:** «Enrico dice la verità».

N **Nadia dice:** «Enrico dice la verità».

▶ **Chi dice la verità e chi mente?**

Come si risolve

1. Che Enrico dica la verità o menta, la sua affermazione «Io e Nadia siamo di tipo diverso» significa che Nadia mente.
2. Nadia mente, quindi «Enrico dice la verità» è falso. Perciò Enrico mente.
3. L'affermazione di Giorgio, «Enrico dice la verità», è falsa, quindi Giorgio mente.

Soluzione: Nessuno dice la verità; Enrico, Giorgio e Nadia mentono.

Sample pages

FACILE

★☆☆☆

Giochi da 1 a 25

Riscaldamenti leggeri che seguono subito dagli indizi.



Sample pages

1 VERITÀ O BUGIA

Il faro

★☆☆☆
FACILE

Sull'Isola della Verità e della Bugia vivono due tipi di abitanti: quelli che dicono sempre la verità e quelli che mentono sempre. Davanti al faro incontri Donatella, Giorgio e Nadia.

D **Donatella dice:** «Giorgio dice la verità».

G **Giorgio dice:** «Io e Donatella siamo dello stesso tipo».

N **Nadia dice:** «Donatella e Giorgio sono dello stesso tipo».

▸ Chi dice la verità e chi mente?

Cerchia V se dice la verità o M se mente.

Donatella	Giorgio	Nadia
V M	V M	V M

2 POSTI A SEDERE

Il club del libro

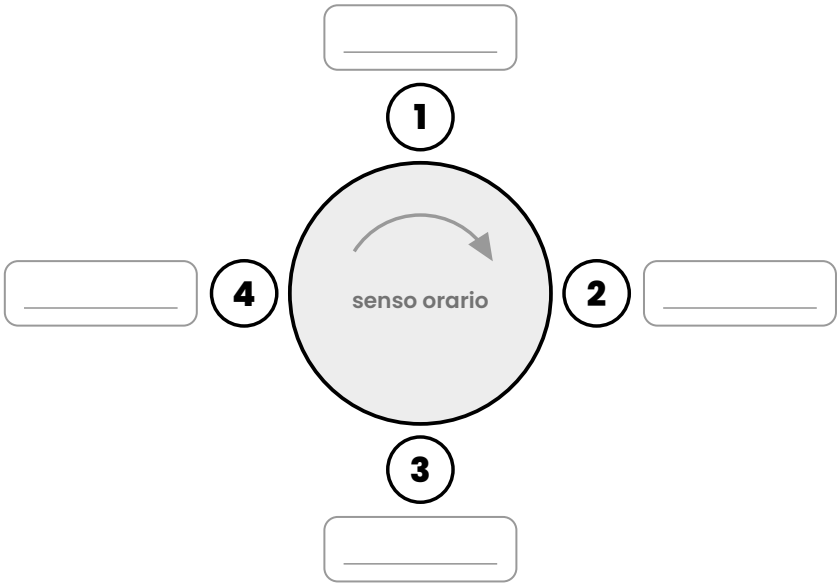
★☆☆☆
FACILE

Quattro membri di un club del libro siedono intorno a un tavolo rotondo. Sono Carla, Maria, Nadia e Valerio.

I posti sono numerati da 1 a 4 in senso orario, come nel disegno, quindi il posto 4 è accanto al posto 1.

1. Carla non siede al posto 3.
2. Nadia siede al posto 4.
3. Carla siede proprio di fronte a Maria.

▸ Chi siede in ogni posto?



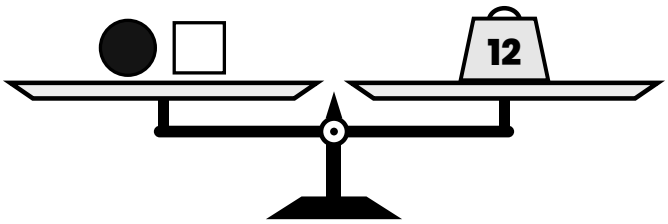
Sample pages

3 BILANCE
Il peso delle forme

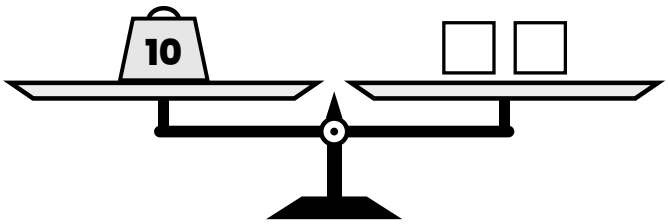
★☆☆☆
FACILE

Tutte le bilance qui sotto sono in perfetto equilibrio. Le forme dello stesso tipo pesano sempre uguale, e un blocco con un numero pesa esattamente quel numero.

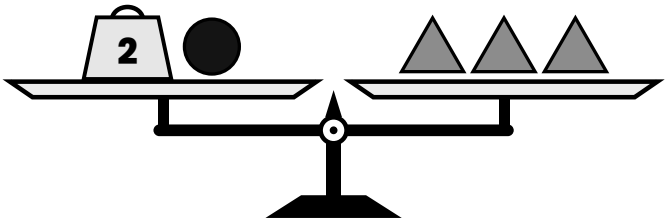
Bilancia 1



Bilancia 2



Bilancia 3



▸ **Quanto pesa ogni forma?**

● = _____ □ = _____ △ = _____

_____

4 CLASSIFICHE
La serata quiz

★☆☆☆
FACILE

Quattro squadre hanno giocato alla serata quiz, ognuna con il nome di chi la guida. Si sono classificate dalla prima all'ultima, senza pari merito. Sono Enrico, Luigi, Marco e Roberto.

1. Luigi non ha ottenuto il secondo posto.
2. Marco ha ottenuto l'ultimo posto.
3. Roberto ha ottenuto il primo posto.

▸ **Qual è la classifica?**

1°	2°	3°	4°

Note

Sample pages

5 NUMERI SEGRETI

La linea dell'autobus

★☆☆☆
FACILE

L'autobus per il mare ha un numero di linea di due cifre. Usa gli indizi per trovarlo.

1. È un numero pari.
2. Non è un multiplo di 4.
3. La cifra delle unità supera di 2 la cifra delle decine.

▸ Qual è il numero?

Cancella i numeri man mano:

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Risposta

6 ORARI

Le cene

★☆☆☆
FACILE

Quattro amici organizzano una cena la settimana prossima, ognuno in un giorno diverso da lunedì a giovedì. Sono Enrico, Maria, Paolo e Sergio.

Ogni persona cucina qualcosa di diverso: lasagne, pesce al forno, spezzatino e tacos.

1. La cena con i tacos è due giorni dopo la cena con il pesce al forno.
2. La cena di Sergio è mercoledì.
3. La cena di Sergio è il giorno dopo la cena di Paolo.
4. Enrico cucina i tacos.
5. La cena con il pesce al forno è il giorno prima della cena con le lasagne.

▸ Chi organizza quale cena, e in che giorno?

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì
Nome				
Piatto				

Sample pages

7 CODICE SEGRETO

La vecchia valigia

★☆☆☆ FACILE

Una vecchia valigia in soffitta ha un lucchetto a tre cifre. Le tre cifre sono tutte diverse. Ecco alcuni tentativi e che cosa ha indovinato ciascuno.

6 1 0	Nessuna cifra è giusta.
6 7 1	Una cifra è giusta ma al posto sbagliato.
3 4 9	Due cifre sono giuste, ma entrambe al posto sbagliato.
4 1 2	Una cifra è giusta e al posto giusto.
3 7 0	Una cifra è giusta ma al posto sbagliato.

▸ **Qual è il codice?**



8 VERITÀ O BUGIA

Al porto

★☆☆☆ FACILE

Sull'Isola della Verità e della Bugia vivono due tipi di abitanti: quelli che dicono sempre la verità e quelli che mentono sempre. Al porto incontri Luisa, Silvia, Tommaso e Ugo.

S **Silvia dice:** «Luisa e Tommaso mentono entrambi».

T **Tommaso dice:** «Io e Luisa mentiamo entrambi».

U **Ugo dice:** «Silvia e Luisa dicono entrambe la verità».

▸ **Chi dice la verità e chi mente?**

Cerchia V se dice la verità o M se mente.

Luisa	Silvia	Tommaso	Ugo
V M	V M	V M	V M

Note

Sample pages

9 POSTI A SEDERE

Serata a carte

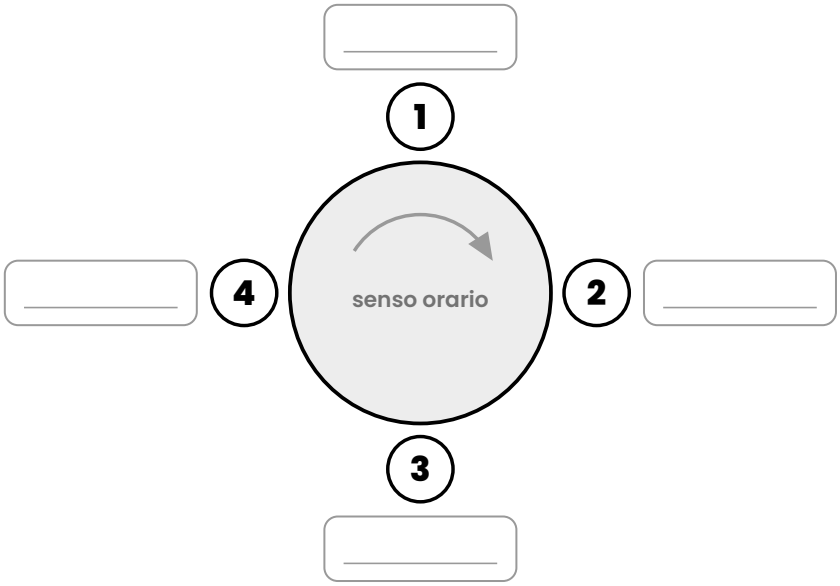
★☆☆☆
FACILE

Quattro giocatori siedono intorno a un tavolo rotondo per una partita a carte. Sono Luigi, Paolo, Roberto e Vittoria.

I posti sono numerati da 1 a 4 in senso orario, come nel disegno, quindi il posto 4 è accanto al posto 1.

1. Roberto siede al posto 1.
2. Vittoria siede al posto 4.
3. Paolo non siede accanto a Vittoria.

▸ **Chi siede in ogni posto?**



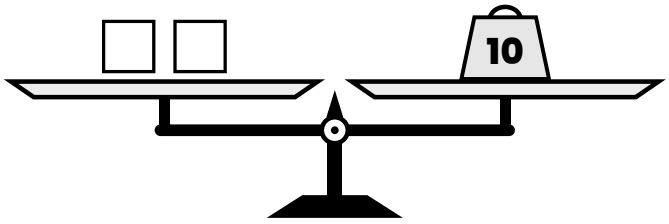
10 BILANCE

L'ago della bilancia

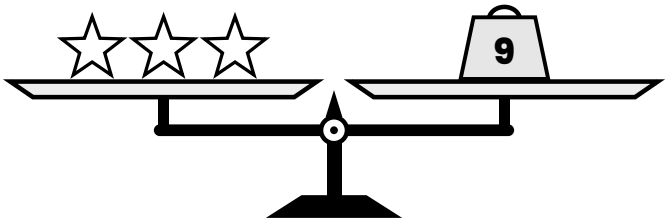
★☆☆☆
FACILE

Tutte le bilance qui sotto sono in perfetto equilibrio. Le forme dello stesso tipo pesano sempre uguale, e un blocco con un numero pesa esattamente quel numero.

Bilancia 1



Bilancia 2



▸ **Quanto pesa ogni forma?**

□ = _____ ☆ = _____

Sample pages