

Tetrapyramis



organizza

Fritto misto

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: mercoledì 9 marzo 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **scuole medie**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto di gara

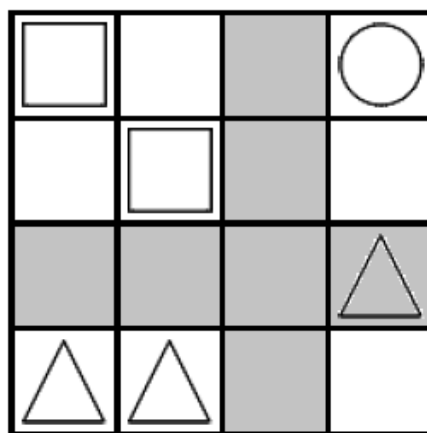
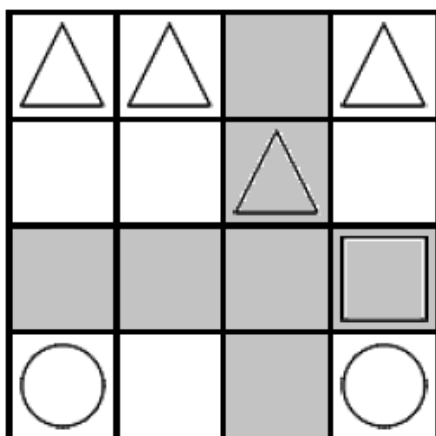
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita textbox la **CHIAVE DI RISPOSTA**, nella forma indicata in ciascun esempio. Nella chiave di risposta, quando si parla di righe o colonne, si intende sempre rispettivamente a partire **dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra**. Inoltre, quando una chiave è composta da due blocchi di simboli, essi vanno separati da una **virgola**. Lettere maiuscole e minuscole sono equivalenti.

1-2	Trilogia	4 + 16	13-14	Labirinto magico	5 + 15
3-4	Campo minato	3 + 9	15-16	Alberi	12 + 5
5-6	Circuito chiuso	7 + 12	17-18	Piramide	6 + 5
7-8	Battaglia navale	3 + 21	19-20	Camping	3 + 8
9-10	Serpente	12 + 10	21-22	Rettangoli	3 + 6
11-12	Futoshiki	6 + 11	23-24	Facile come l'ABC	7 + 8

© 2015-16 Tetrapyramis 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.

1-2. TRILOGIA: Inserite in ciascuna casella vuota un cerchio, un quadrato o un triangolo. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia; usare “T” per triangolo, “Q” per quadrato e “C” per cerchio.

3-4. CAMPO MINATO: Localizzate il dato numero di mine all’interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

15 mine

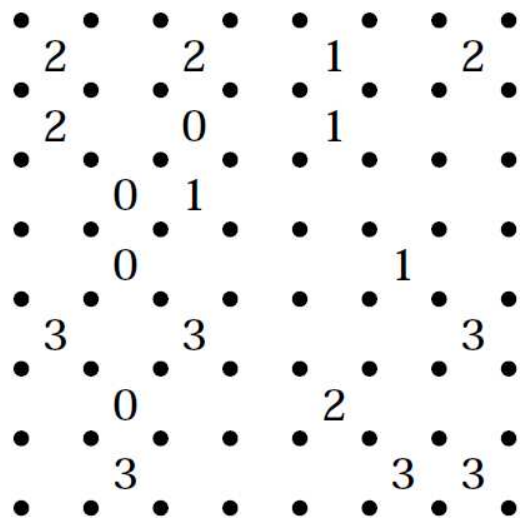
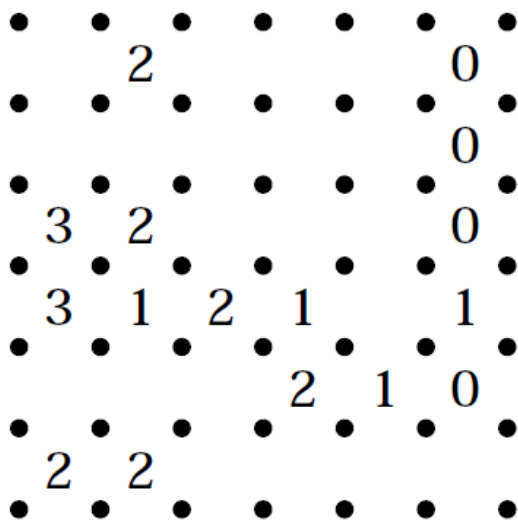
2		2	1			3	1
	3	2				4	
				2	1		
	3	2					
2					0		
						3	
0				1			
		1					0

15 mine

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

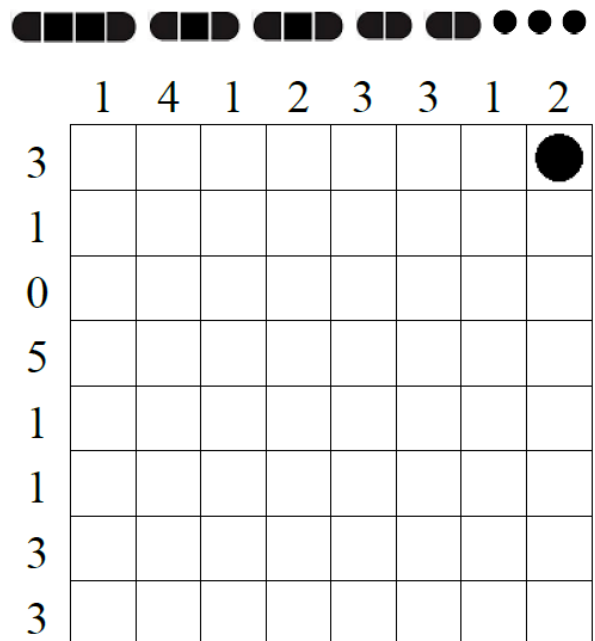
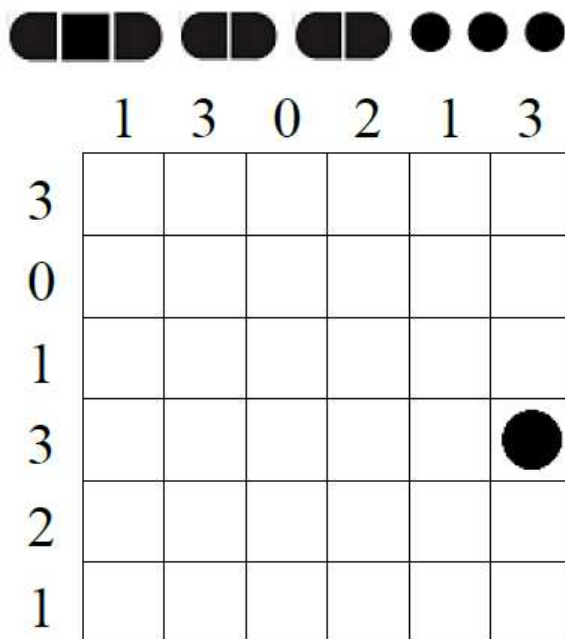
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine.

5-6. CIRCUITO CHIUSO: 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.



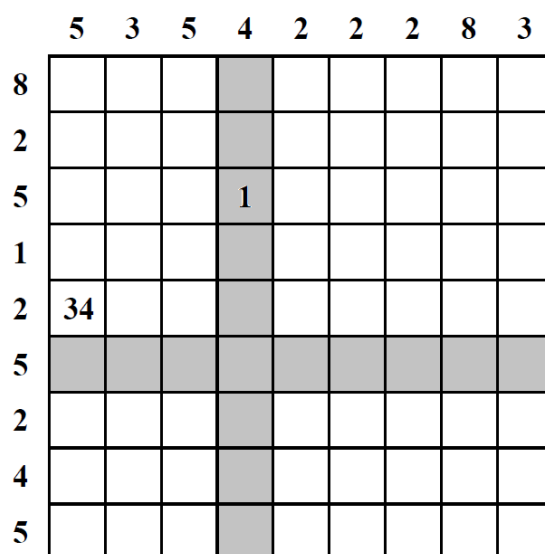
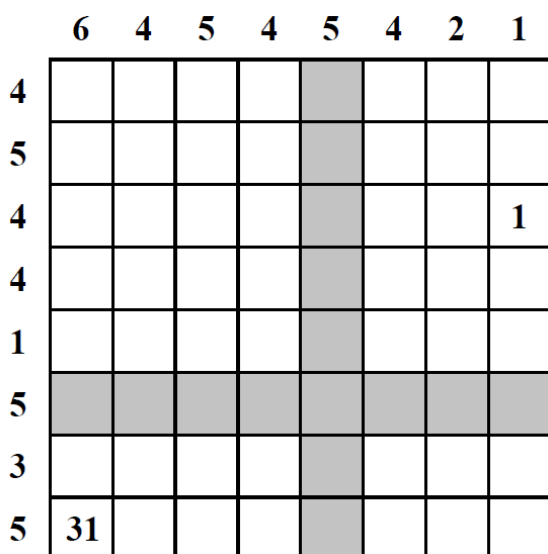
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito.

7-8. BATTAGLIA NAVALE: Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.



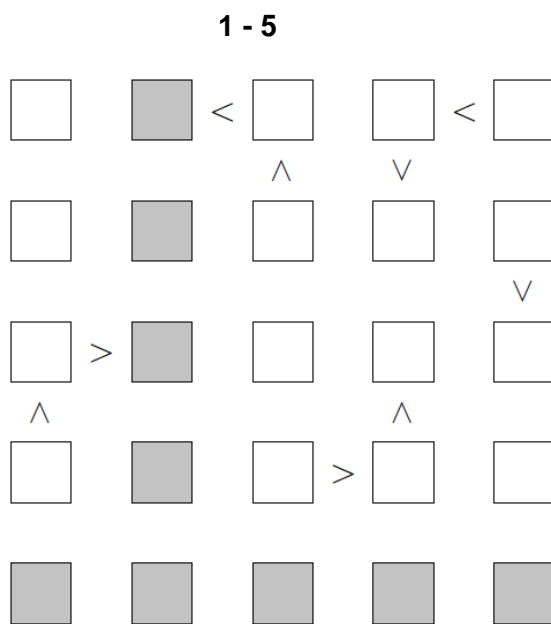
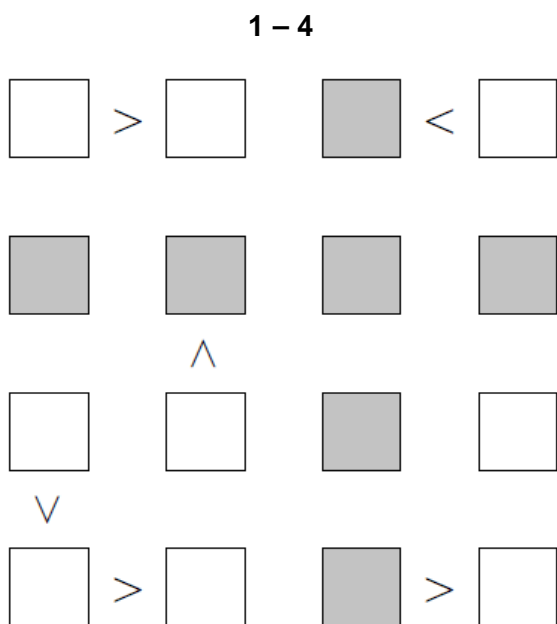
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di NAVI che compaiono.

9-10. SERPENTE: Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.



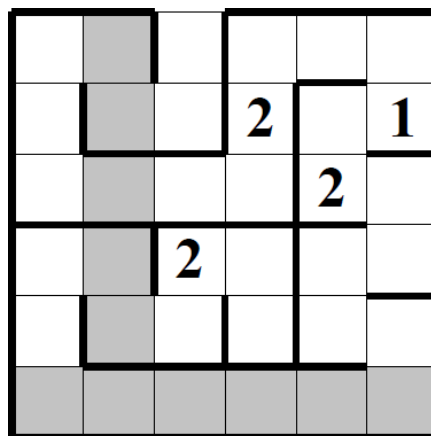
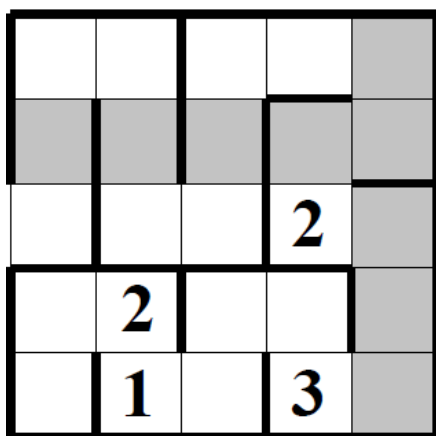
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga in grigio, poi la colonna in grigio; usare "1" per le caselle occupate, "0" per quelle vuote.

11-12. FUTOSHIKI: Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuna compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).



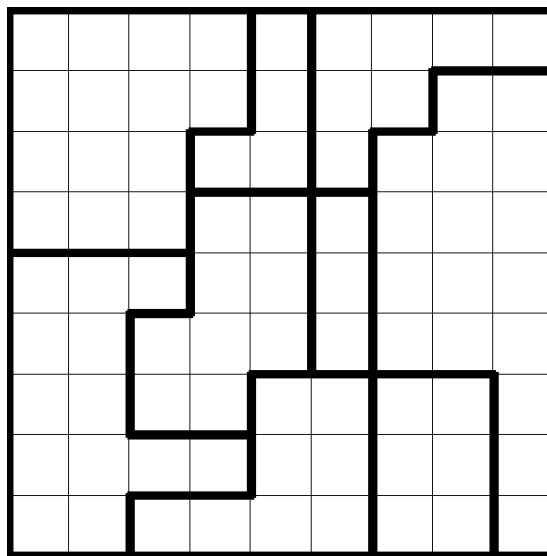
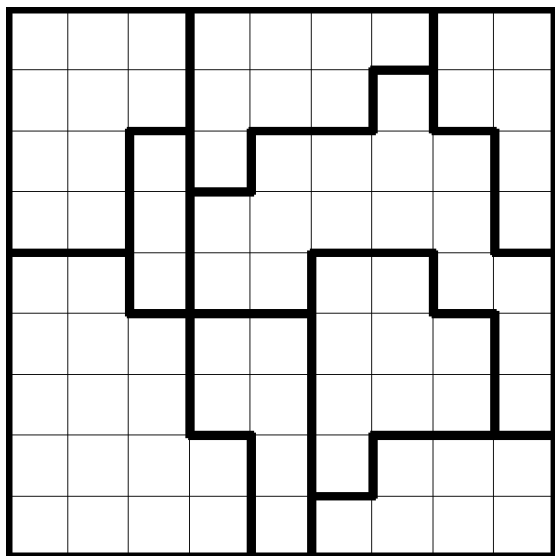
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia.

13-14. LABIRINTO MAGICO: 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.



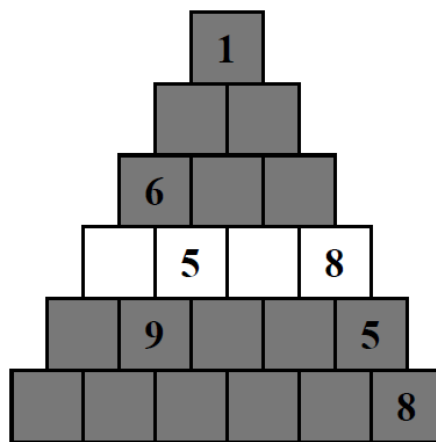
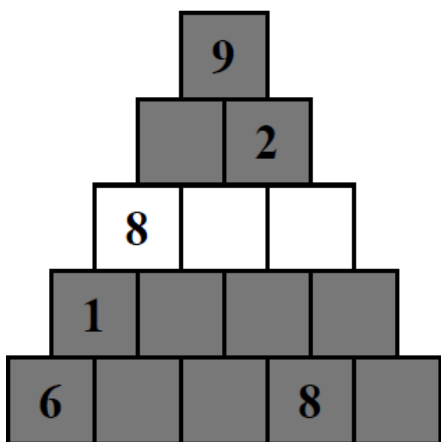
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote.

15-16. ALBERI: Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga 2 alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



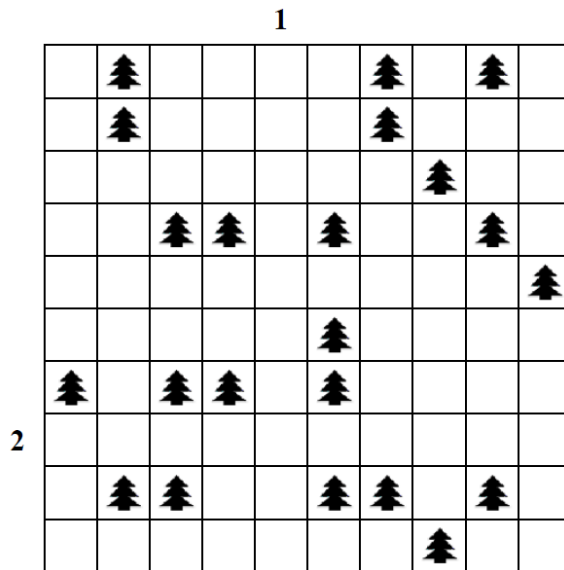
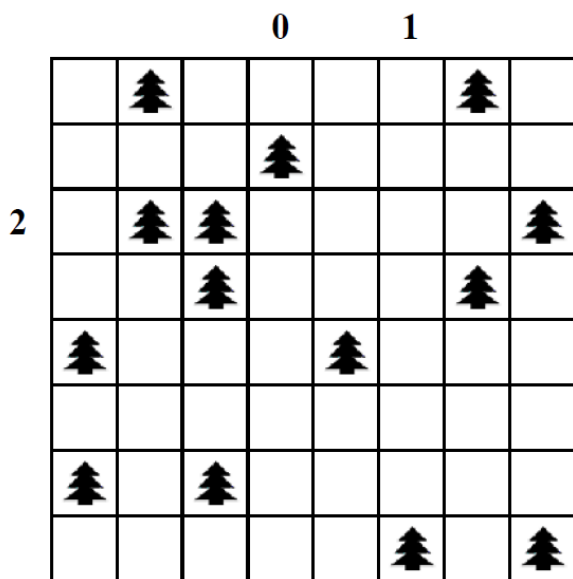
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero più a sinistra.

17-18. PIRAMIDE: Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga più bassa, poi la riga immediatamente sopra.

19-20. CAMPING: Inserite una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



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

21-22. RETTANGOLI: Disegnate all'interno della griglia dei rettangoli che non si sovrappongano fra loro. Ogni numero rappresenta un rettangolo e ne fornisce l'area in termini di caselle. Ogni rettangolo contiene esattamente un numero.

							3
				15			
			6	2	4		
	2						
6			9	4		4	5
2							
			2				

			12	9			
		4					6
		15					
7							
					15		3
				4			
2					2		2

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

23-24. FACILE COME L'ABC: Inserite nella griglia le lettere A, B e C. Ogni lettera compare esattamente una volta in ogni riga e in ogni colonna. Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

			B		
B					C
C					
					A
	A		A	C	

			C		A	A
A						
C						
						B
A						
A						
				B		

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote.