

Tetrapyramis®



organizza

Divide et Impera

Gara di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: giovedì 17 novembre 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **open**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto delle soluzioni

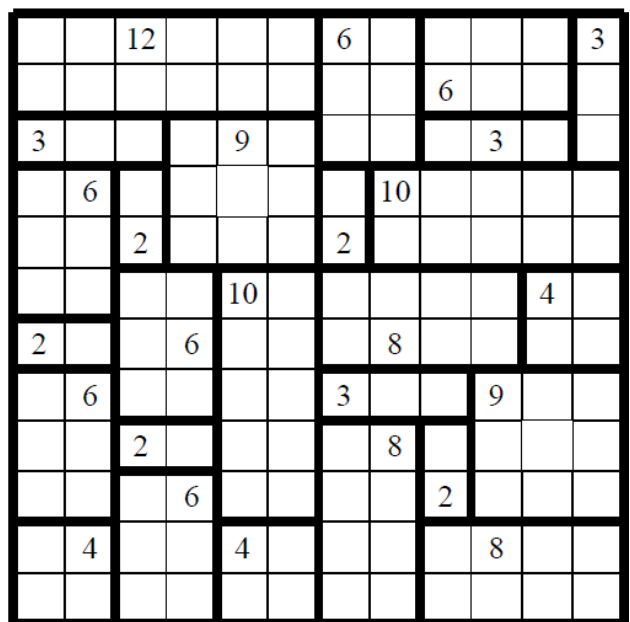
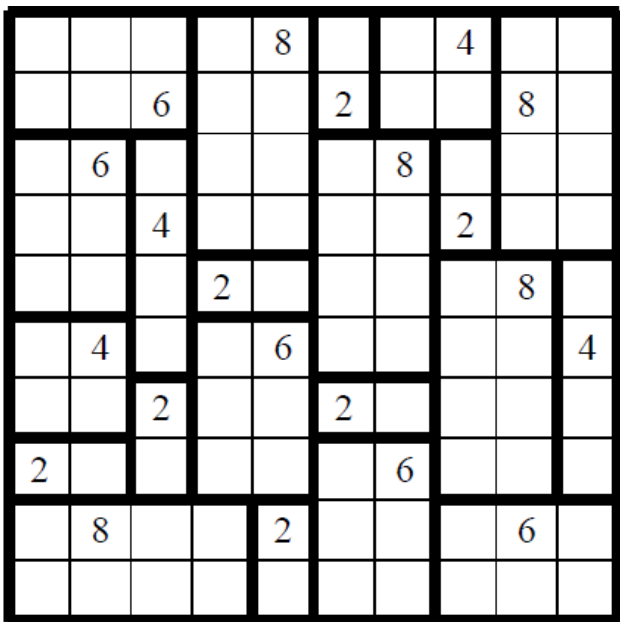
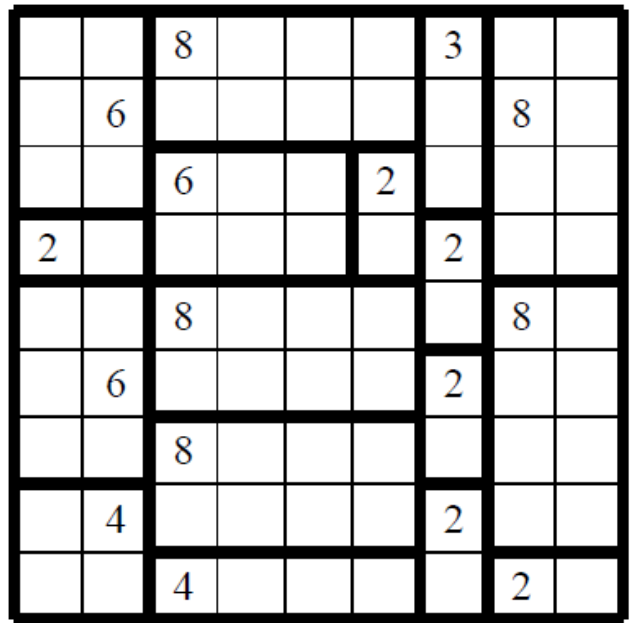
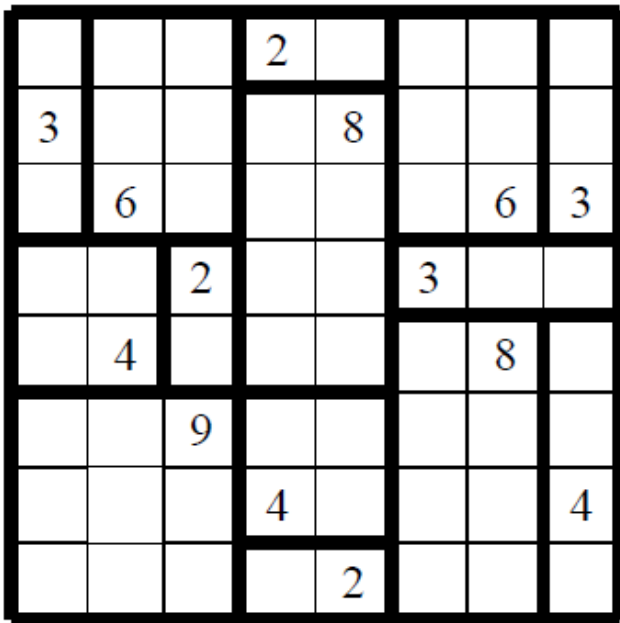
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita 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.

1-4	Rettangoli	2+3+4+5	17-20	Slalom	2+4+6+7
5-6	Caccia al domino	4 + 9	21-22	Galassie	5 + 10
7-8	Repulsione	6 + 6	23-24	Tatami	6 + 12
9-12	Alberi	4+4+10+11	25-28	Percorso puntato	4+5+11+14
13-14	Yin yang	3 + 5	29-30	Magneti	3 + 6
15-16	Circuito chiuso	4 + 7	31-32	Fillomino	7 + 13

© 2016-17 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.

1-4. 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.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di rettangoli (555454444; 4455444444; 5566666644; 445555556655).

5-6. CACCIA AL DOMINO: Le tessere da 0-0 a N-N sono state inserite orizzontalmente o verticalmente nello schema, anche ruotate. Trovate le linee di divisione delle tessere.

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

0	3	2	4	2	4	2
0	3	1	4	2	4	3
0	5	1	5	5	3	2
0	3	5	3	4	0	1
2	4	2	1	5	5	1
3	5	0	1	0	4	1

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

0	0									
0	1	1	1							
0	2	1	2	2	2					
0	3	1	3	2	3	3	3			
0	4	1	4	2	4	3	4	4	4	
0	5	1	5	2	5	3	5	4	5	5

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di tessere orizzontali (21112; 112013).

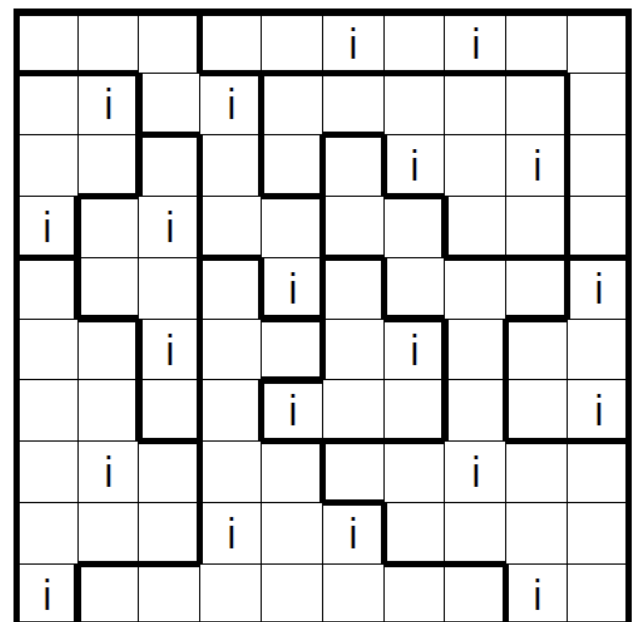
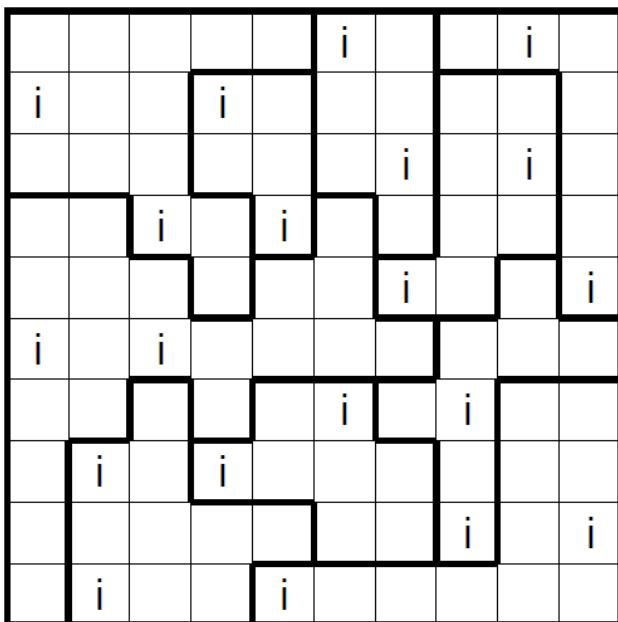
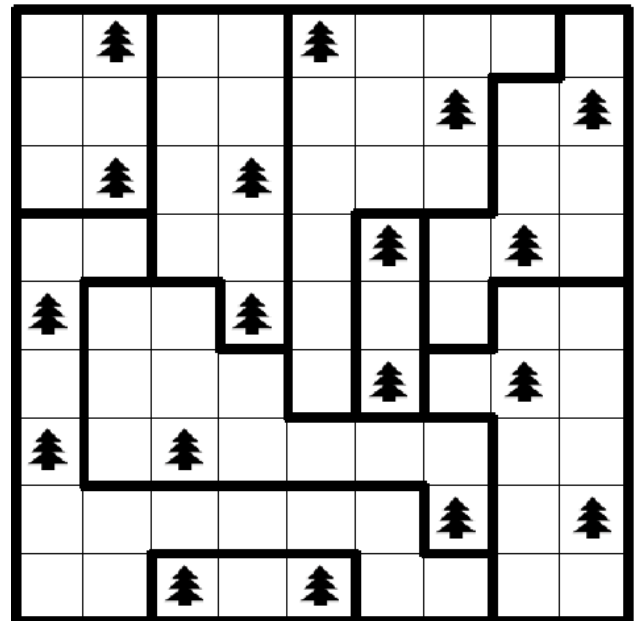
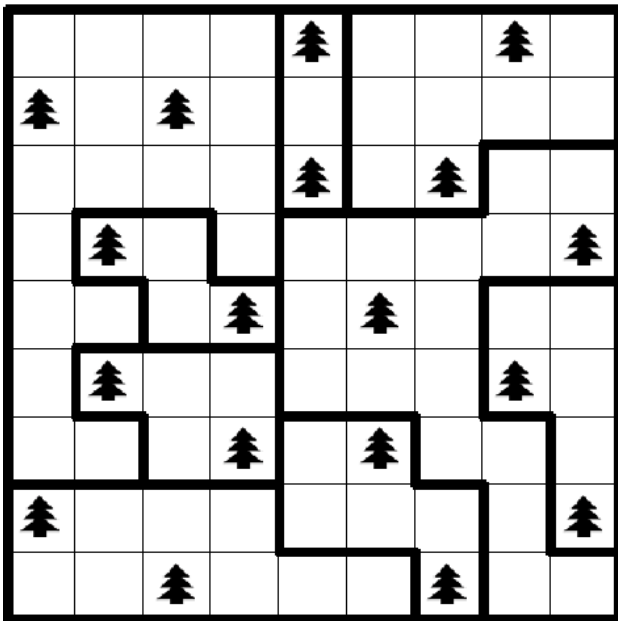
7-8. REPULSIONE: Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

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

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

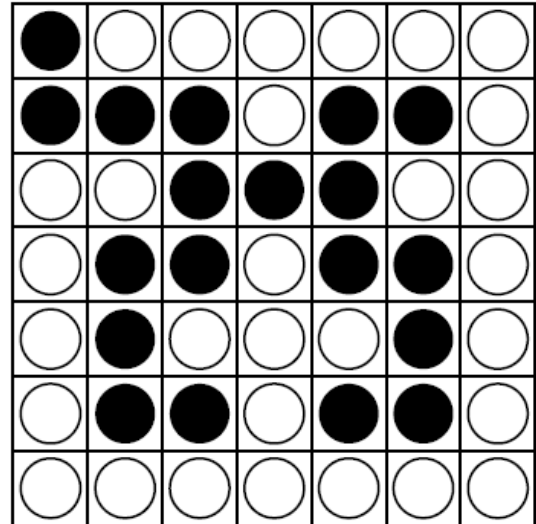
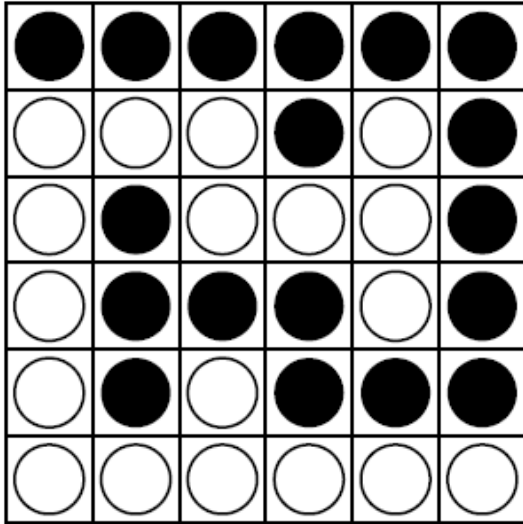
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "2" compaiono (203021; 2211322).

9-12. ALBERI: Inserite in alcune caselle un albero, in modo che in ogni riga, colonna e settore compaiano esattamente due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



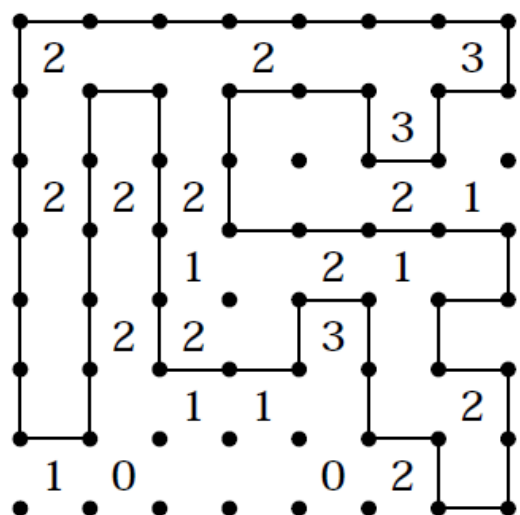
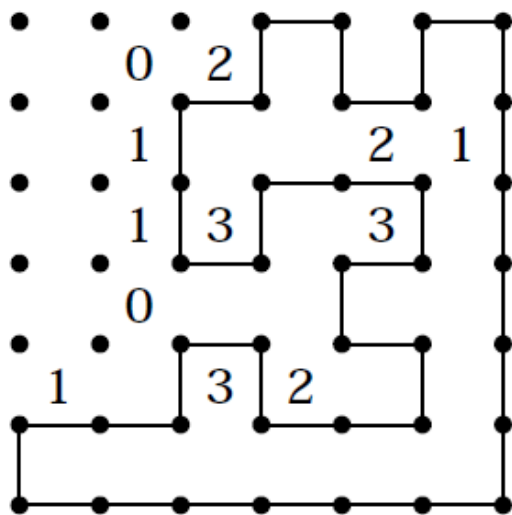
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero più a sinistra (515242413; 272616173; 6173716282; 6271535241).

13-14. YIN YANG: Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare aree 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati ortogonalmente fra loro e altrettanto i cerchi neri.



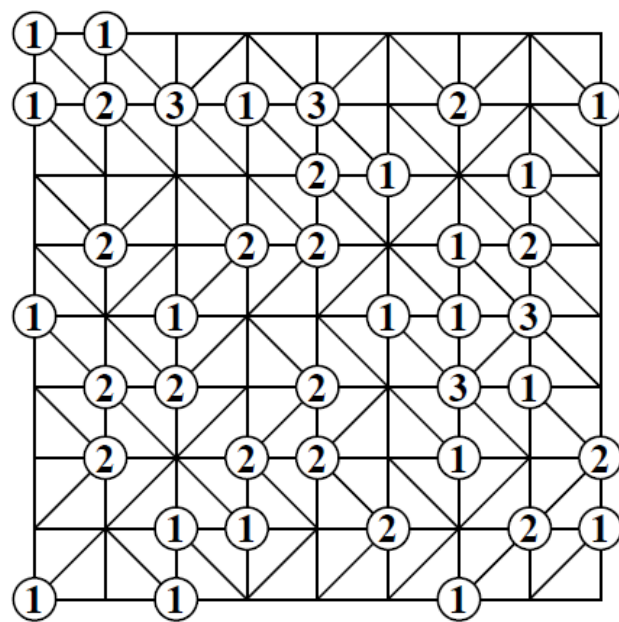
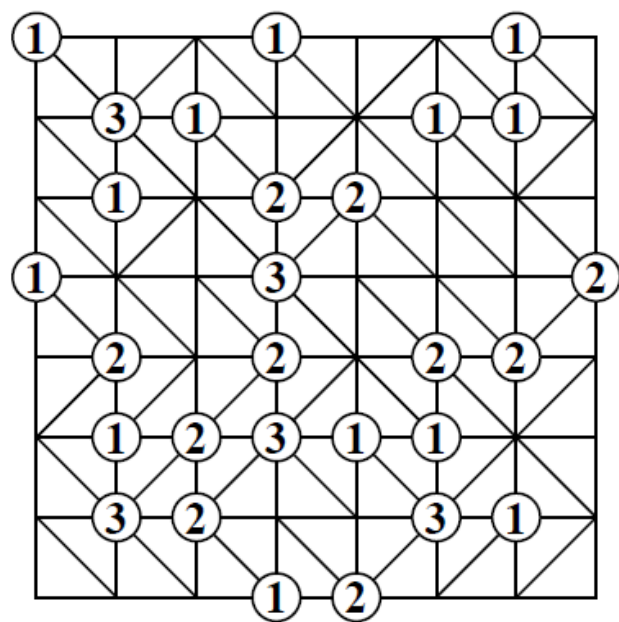
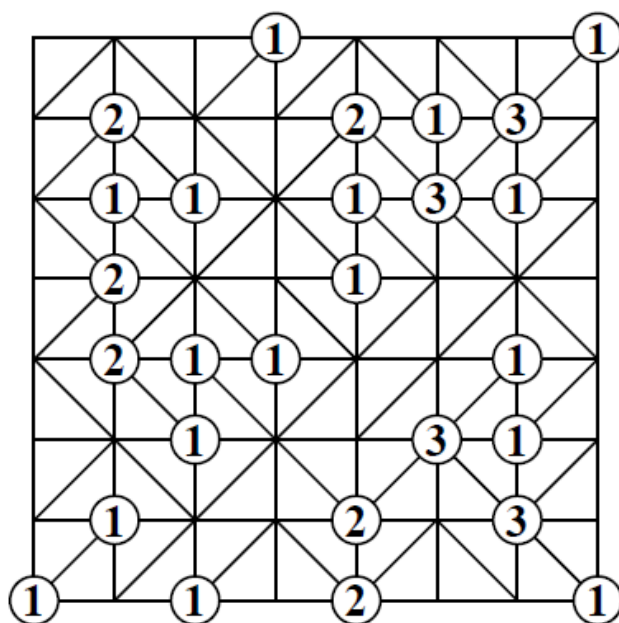
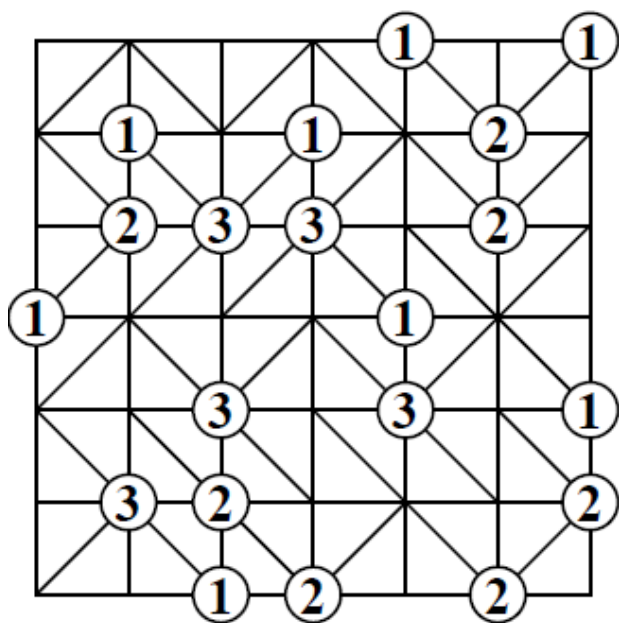
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi bianchi (044226; 6243537).

15-16. 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.



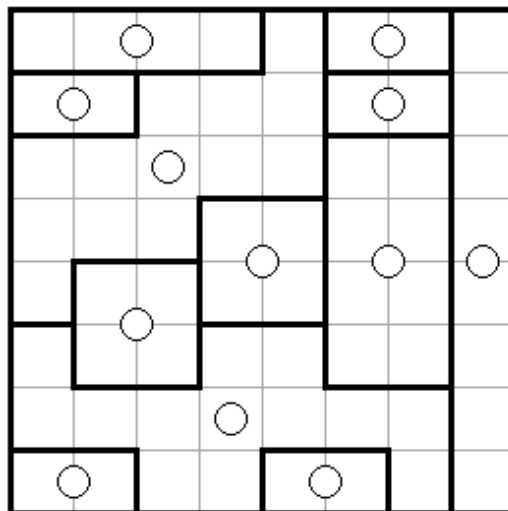
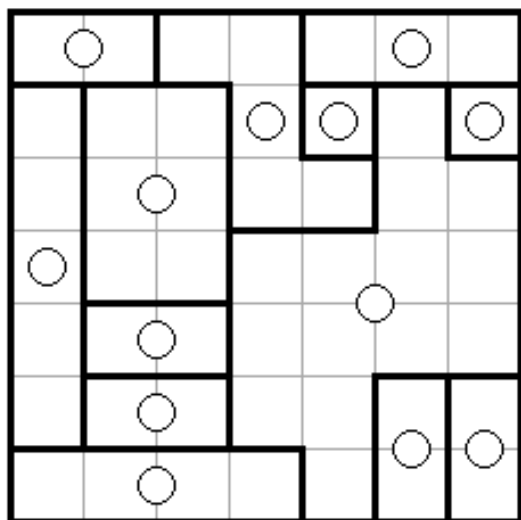
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito (424440; 0451346).

17-20. SLALOM: Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione. Le diagonali non possono formare zone chiuse.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "f" (334303; 4424444; 2221533; 31242346).

21-22. GALASSIE: Dividete lo schema in varie parti, di forma simmetrica rispetto alla stella centrale. Ogni galassia deve contenere esattamente una stella e non ci sono galassie senza stelle.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di galassie (3643354; 44345424).

23-24. TATAMI: Ogni rettangolo rappresenta un tatami. Scrivete un numero da 1 a N in ogni casella vuota in modo tale che in ogni tatami ciascun numero appaia esattamente una volta, e in ogni riga e colonna ciascun numero appaia lo stesso numero di volte. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente).

3	2	1	2	1	3
2	1	3	1	3	2
3	2	1	3	2	1
1	3	2	1	3	2
2	1	3	2	1	3
1	3	2	3	2	1

2	3	1	2	1	3	1	2	3
3	1	2	1	3	1	2	3	2
2	3	1	3	2	3	1	2	1
1	2	3	2	1	2	3	1	3
3	1	2	3	2	1	2	3	1
1	2	3	1	3	2	3	1	2
2	1	2	3	1	3	1	2	3
1	3	1	2	3	2	3	1	2
3	2	3	1	2	1	2	3	1

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il primo "1" (323121; 323121214).

29-30. MAGNETI: All'interno dello schema si trovano dei "dipoli magnetici", alcuni attivi e altri neutri. Ogni dipolo non neutro ha due polarità: una positiva (+) e una negativa (-). Polarità dello stesso segno non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente). I numeri esterni indicano quanti poli positivi e negativi ci sono in quella riga o colonna.

-	+	-	#	#	-	1	3
#	#	+	#	#	+	2	0
+	-	#	-	+	-	2	3
-	+	#	+	#	#	2	1
+	-	#	#	-	+	2	2
-	+	-	+	#	#	2	2
2	3	1	2	1	2	+	
3	2	2	1	1	2		-

+	-	+	-	+	#	#	+	4	2
-	+	-	+	-	#	+	-	3	4
+	-	+	-	+	#	-	+	4	3
-	+	-	+	-	+	#	-	3	4
+	-	+	-	+	-	#	#	3	3
-	+	-	+	-	+	-	#	3	4
#	#	#	#	+	-	+	-	2	2
+	-	+	-	#	#	-	+	3	3
4	3	4	3	4	2	2	3	+	
3	4	3	4	3	2	3	3		-

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di dipoli orizzontali così orientati: + - (002000; 10000222).

31-32. FILLOMINO: Inserite un numero in ogni casella vuota, in modo da formare zone piene di numeri tutti uguali e la cui area sia pari al numero ricorrente. Due zone con lo stesso numero possono confinare fra loro solo in diagonale.

2	2	4	4	4	1
1	3	4	3	3	4
2	3	3	2	3	4
2	6	6	2	4	4
6	6	2	3	2	2
6	6	2	3	3	1

1	4	2	2	5	5
6	4	4	5	5	1
6	4	6	5	3	2
6	6	6	3	3	2
4	4	4	2	2	3
4	2	2	1	3	3

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di settori (355444; 445334).