

Tetrapyramis



organizza

6x6

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: mercoledì 16 dicembre 2015, 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	Sudoku	6 + 13	13-14	Kropki	8 + 8
3-4	Campo minato	5 + 8	15-16	Kakuro	5 + 9
5-6	Circuito chiuso	9 + 17	17-18	Slalom	3 + 4
7-8	Labirinto magico	10 + 11	19-20	Facile come l'ABC	8 + 6
9-10	Tatami	7 + 9	21-22	Percorso puntato	2 + 2
11-12	Repulsione	7 + 12	23-24	Termometri	4 + 9

© 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. SUDOKU (6 + 13 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 6 in modo che in ogni riga, colonna e settore ogni numero appaia esattamente una volta.

1		3		4	
				1	
	6				3
		5			
		4	1		
2					

		2			
				1	
		3	2		5
			3		
6		1			

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

3-4. CAMPO MINATO (5 + 8 punti): 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.

10 mine

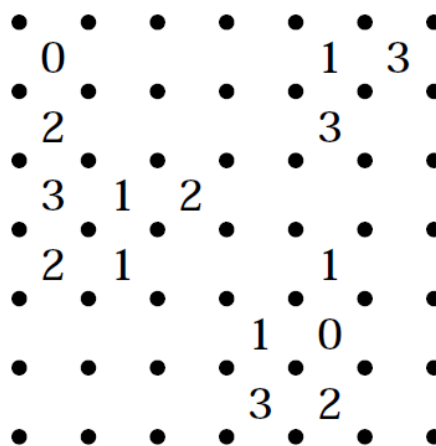
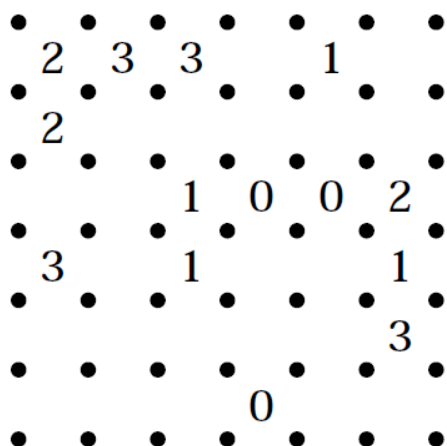
		3	1		
3					1
3				0	
		2	1	1	
2					
		1		3	

9 mine

1			1		1
1	2		2		
	2				
			2		2
		1			2
	0	1		2	

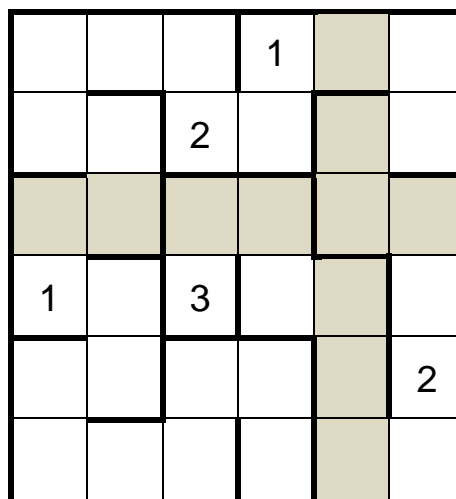
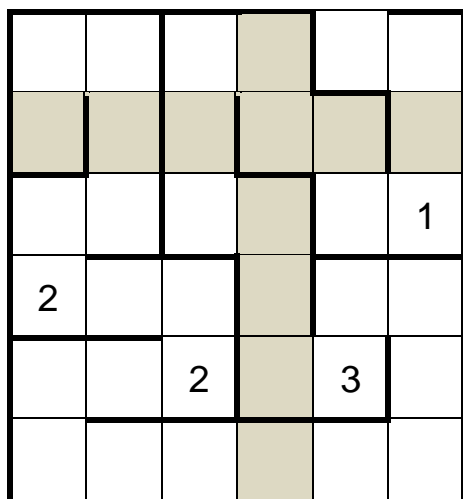
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine.

5-6. CIRCUITO CHIUSO (9 + 17 punti): 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. LABIRINTO MAGICO (10 + 11 punti): 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.

9-10. TATAMI (7 + 9 punti): Scrivete un numero da 1 a 3 in ogni casella vuota in modo tale che in ogni rettangolo ciascuna cifra 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			3		
				2	
3					
	1				

			2		
3					
		3			
		3			

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

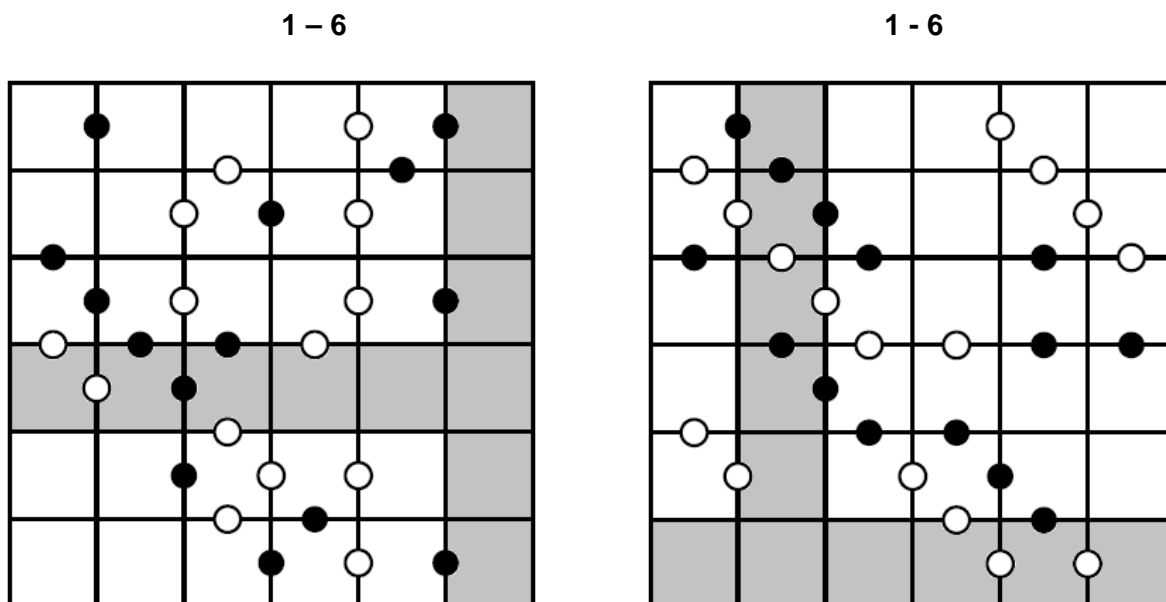
11-12. REPULSIONE (7 + 12 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

				4	
				3	
					4
2	4		2		

2		4		1	
3					
			1	3	

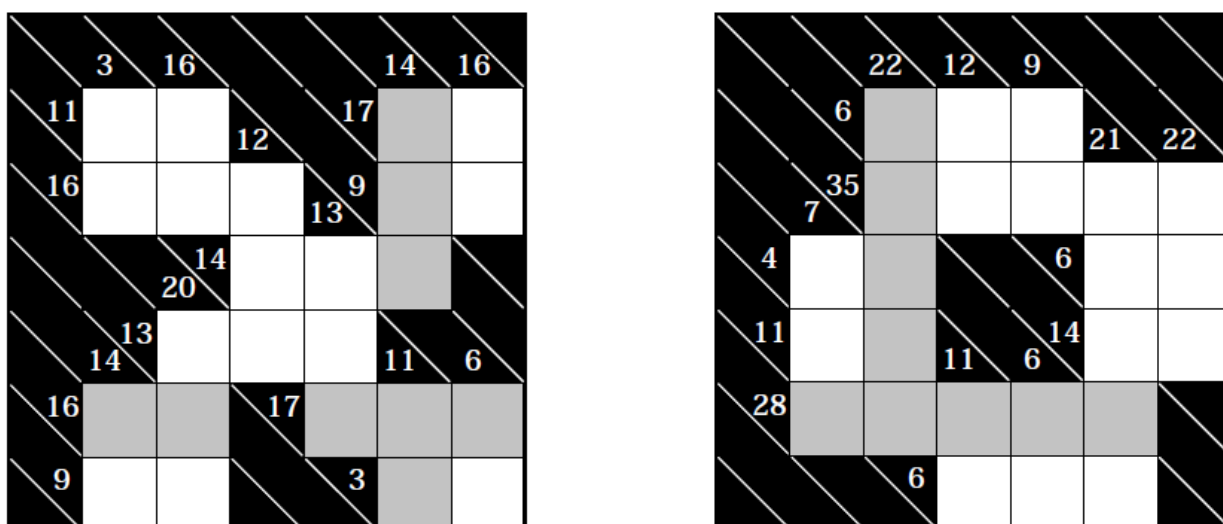
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "3" compaiono.

13-14. KROPKI (8 + 8 punti): Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. Se due caselle sono separate da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi, se sono separate da un pallino nero sono uno il doppio dell'altro. Se non ci sono pallini, i due numeri non sono né consecutivi né doppi. Fra 1 e 2 ci può essere sia un pallino bianco che uno nero.



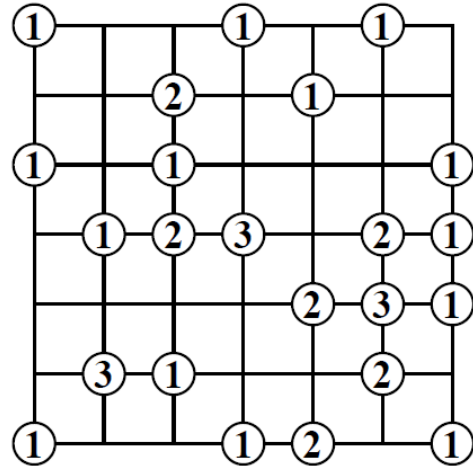
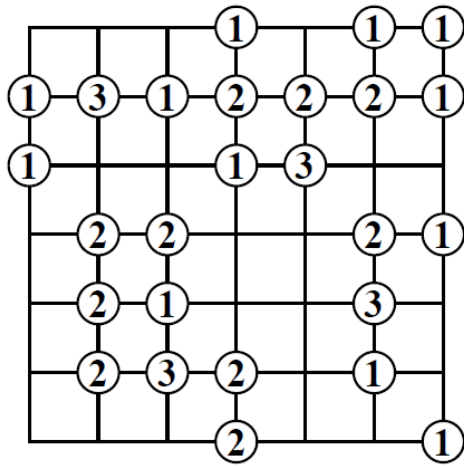
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia.

15-16. KAKURO (5 + 9 punti): Inserite in ciascuna casella dello schema un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.



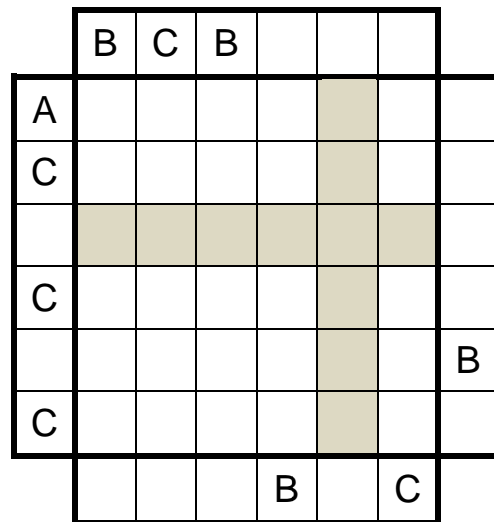
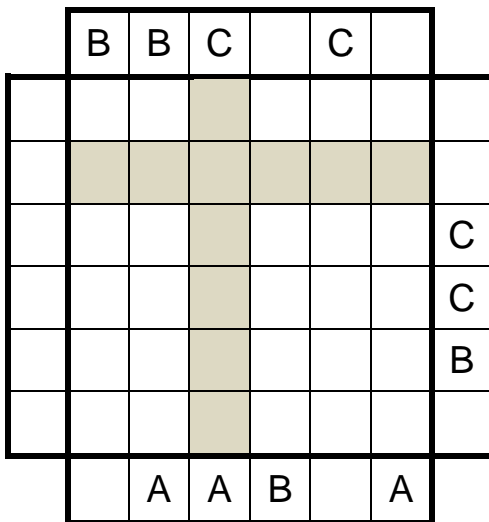
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, ignorando le caselle nere.

17-18. SLALOM (3 + 4 punti): 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.



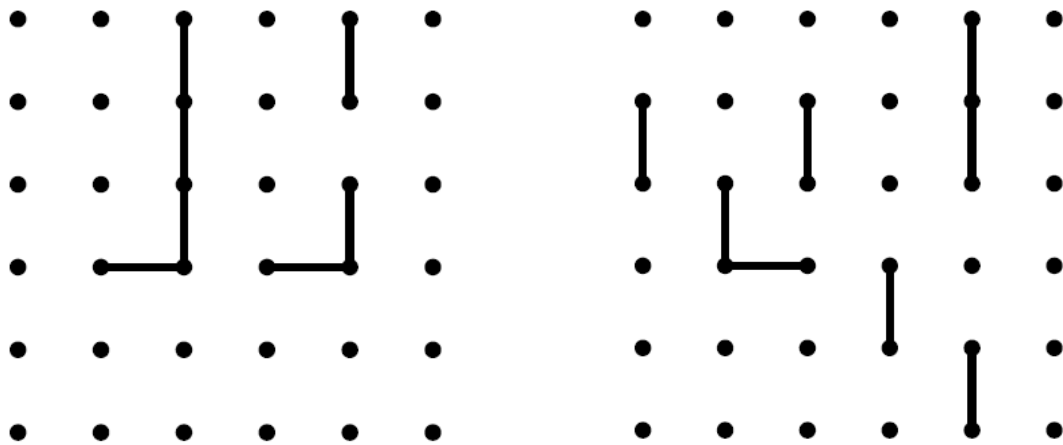
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "I".

19-20. FACILE COME L'ABC (8 + 6 punti): 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.



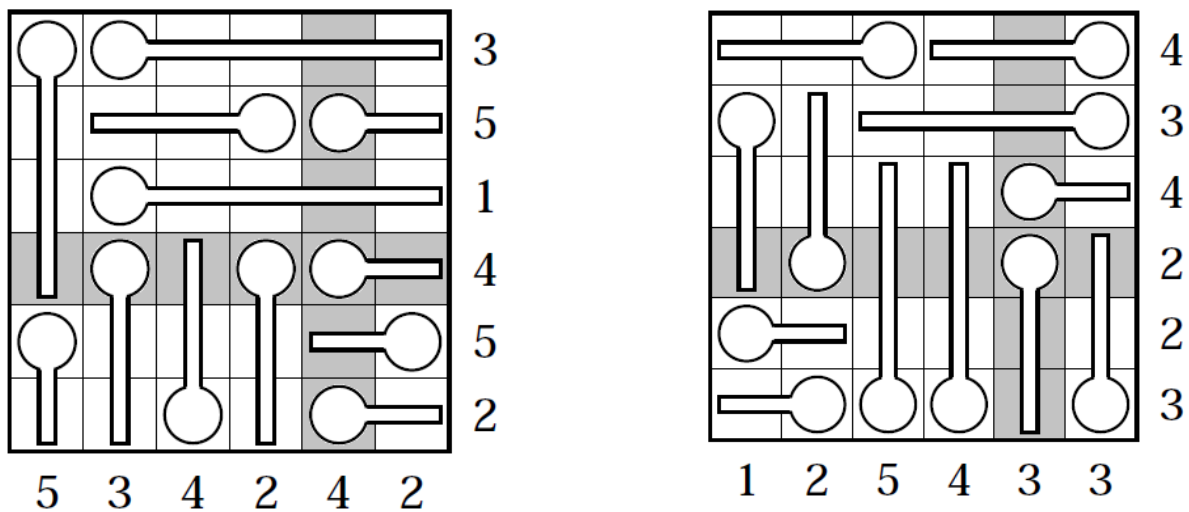
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote.

21-22. PERCORSO PUNTATO (2 + 2 punti): Disegnate un percorso chiuso che passi per tutti i punti dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Alcuni tratti sono già stati disegnati.



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

23-24. TERMOMETRI (4 + 9 punti): Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.



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