

Tetrapyramis



organizza

Calculus

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: lunedì 11 gennaio 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **scuole superiori**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto di gara

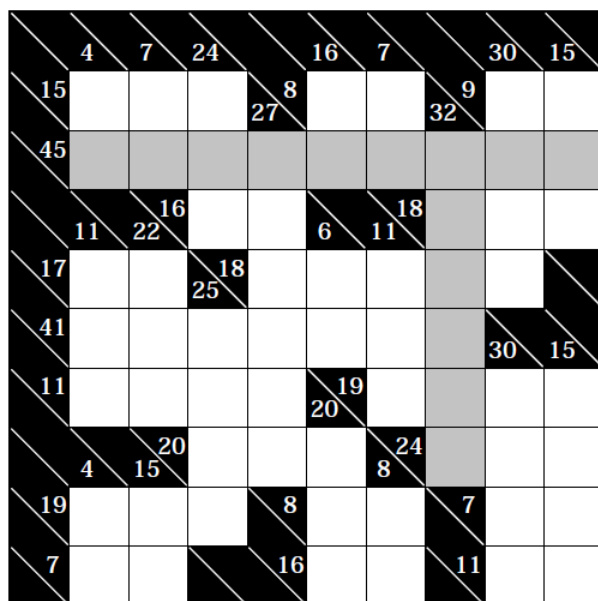
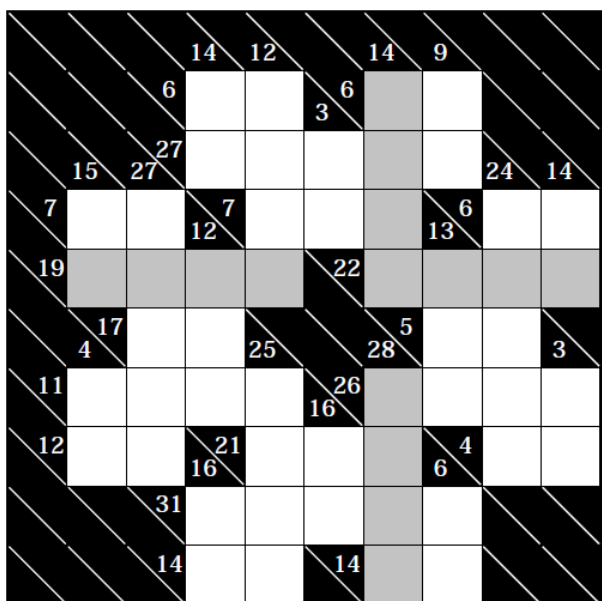
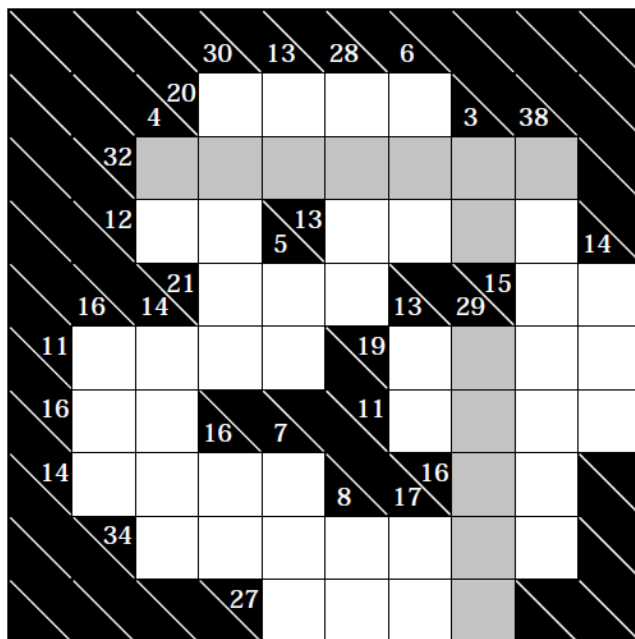
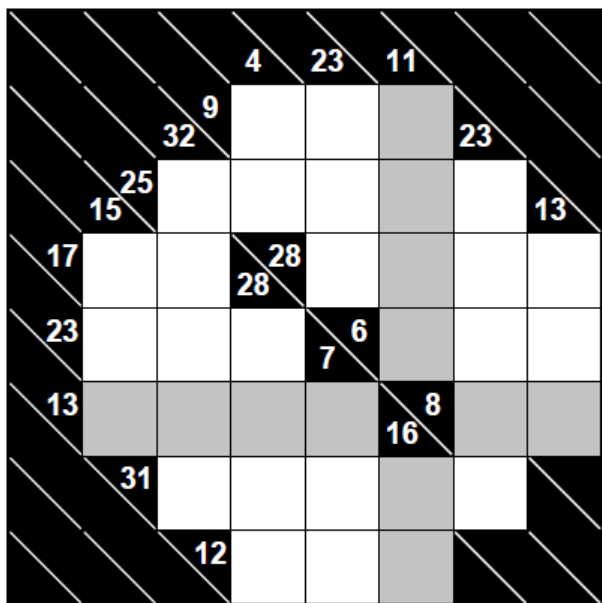
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita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

1-4	Kakuro	5 + 9 + 7 + 11	13-14	Monete	6 + 9
5-6	Freccette	4 + 5	15-16	Pillole	5 + 11
7-8	Kropki	3 + 6	17-18	Crucimatica	8 + 6
9-10	Futoshiki	6 + 14	19-20	Rettangoli	6 + 8
11-12	Serpente a pois	4 + 6	21-24	Piramide	2 + 5 + 9 + 10

© 2015-16 Tetrapyramis di Alberto Fabris.

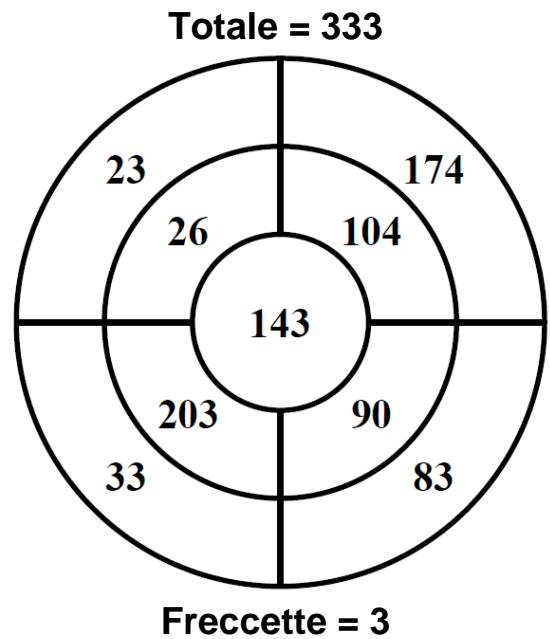
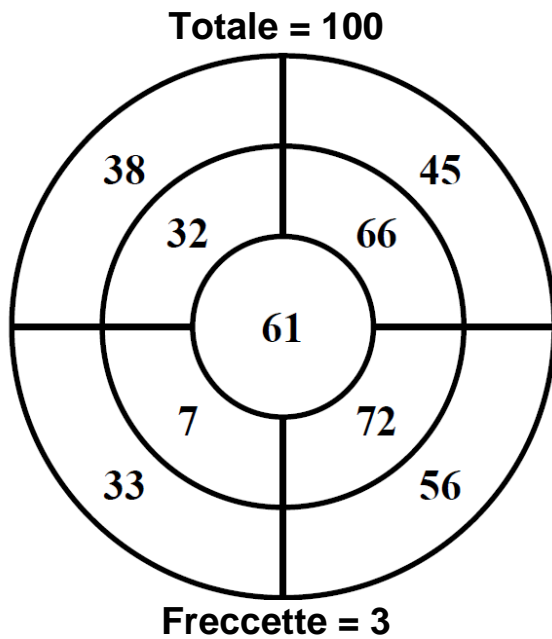
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

1-4. KAKURO: 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.



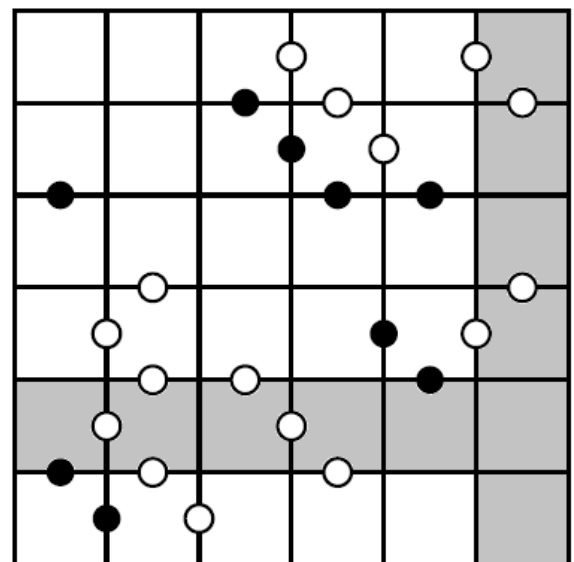
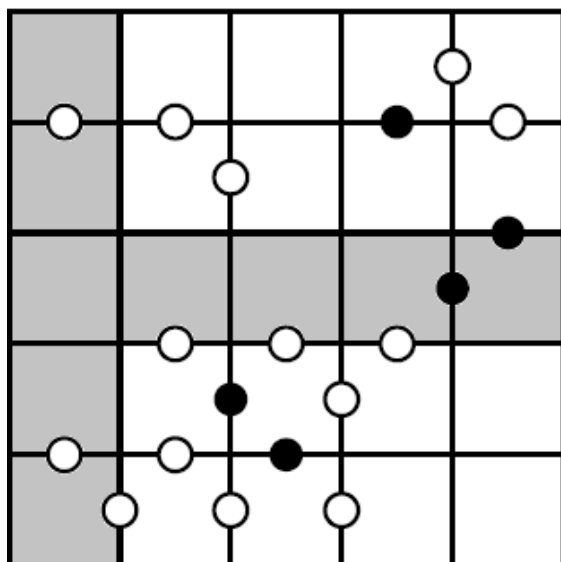
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, ignorando le caselle nere.

5-6. FRECCETTE: Lanciate il numero indicato di freccette per ottenere il totale richiesto. Un bersaglio non può essere colpito più di una volta.



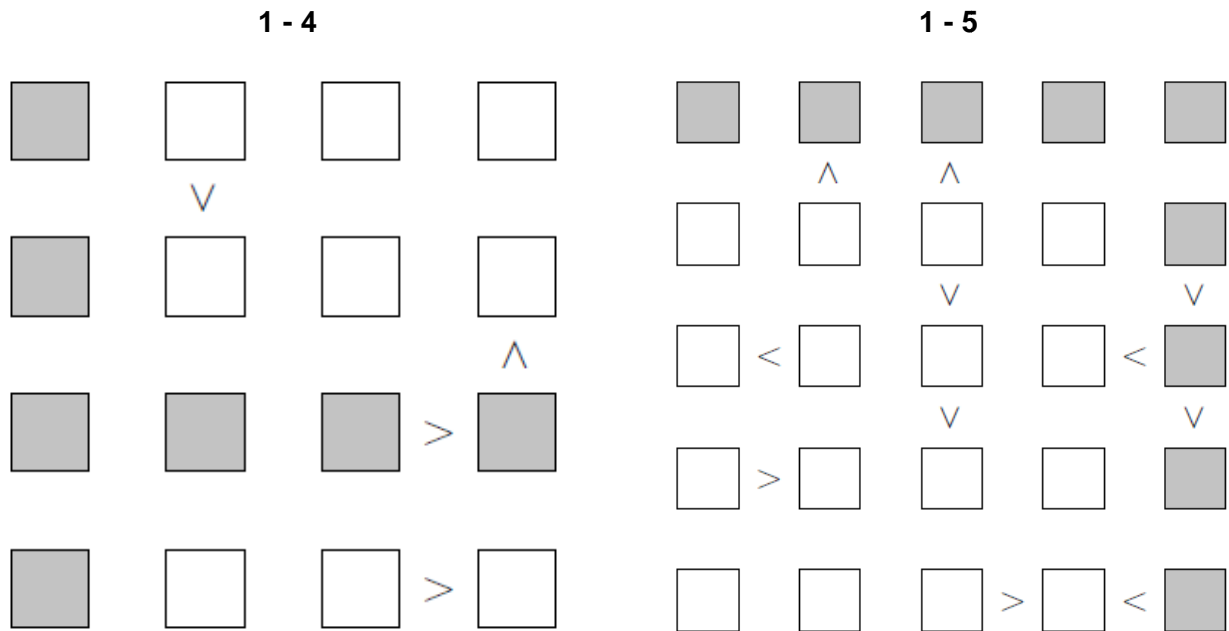
CHIAVE DI RISPOSTA: i punteggi colpiti, in ordine CRESCENTE.

7-8. KROPKI: 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 i due numeri 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.



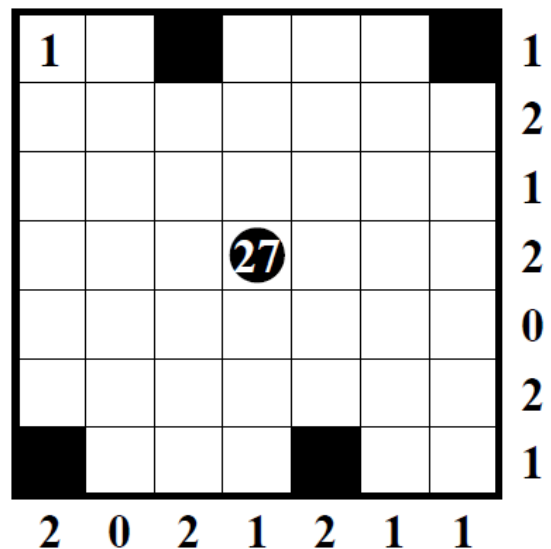
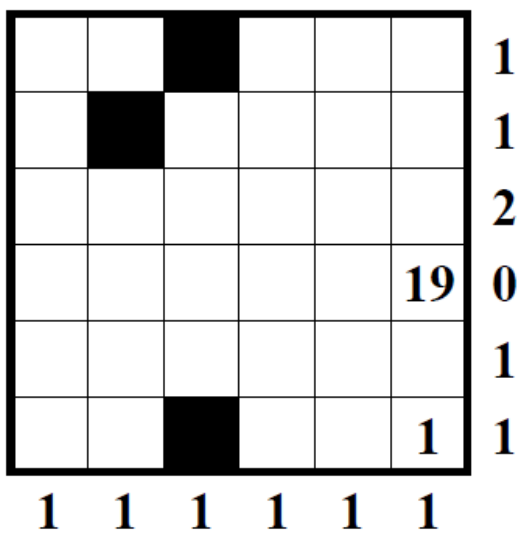
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia.

9-10. FUTOSHIKI: Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno 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.

11-12. SERPENTE A POIS: Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda (indicate rispettivamente dal numero 1 e da quello più grande). Il serpente non può toccare né incrociare se stesso, nemmeno diagonalmente. Ogni terzo segmento (3-6-9-12...) è contrassegnato da una macchia di colore nero. I numeri esterni indicano quante macchie sono presenti in quella riga o colonna. Il serpente non può passare per le caselle nere.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate dal serpente.

13-14. MONETE: Inserite in ogni casella una moneta da 1, 2, 5, 10, 20 o 50 centesimi di euro. I numeri esterni indicano il totale di ogni riga o colonna.

	67	75	121	73
28				
151				
37				
120				

	34	14	41	91
61				
54				
15				
50				

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

15-16. PILLOLE: Inserite nello schema il numero indicato di pillole di dimensioni 3x1, orizzontalmente o verticalmente. Il valore di ogni pillola è dato dalla somma dei tre numeri all'interno di essa. I numeri esterni indicano la somma dei numeri all'interno delle pillole in quella riga o colonna. Le pillole non possono sovrapporsi, nemmeno parzialmente.

	1 - 6					
	5	6	2	2	4	2
0	1	0	1	0	1	1
3	2	3	1	0	1	0
4	0	2	1	0	1	2
3	1	2	1	2	1	0
7	0	1	1	2	3	0
4	2	1	1	2	1	1

	1 - 8							
	7	0	10	6	4	4	1	4
5	1	1	3	2	3	0	0	3
6	0	1	0	3	2	2	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0
4	3	1	3	1	0	3	0	0
4	2	0	2	3	0	3	2	0
13	3	0	3	2	1	2	1	3
4	2	0	2	0	3	1	2	1
0	0	0	1	1	1	1	0	1

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da pillole.

17-18. CRUCIMATICA: Inserite tutti i numeri da 1 a 9, una volta ciascuno, nelle nove caselle bianche vuote, in modo da soddisfare tutte le sei equazioni in orizzontale e verticale. I calcoli vanno effettuati da sinistra a destra e dall'alto in basso, senza priorità per moltiplicazioni e divisioni (cioè $3 + 2 \times 5$ è uguale a 25, non a 13).

	x		-		=	20
x		x		-		
	+		:		=	1
+		-		+		
	-		:		=	1
=		=		=		
11		30		4		

	:		+		=	9
x		+		x		
	x		+		=	16
-		-		-		
	:		x		=	8
=		=		=		
2		6		41		

CHIAVE DI RISPOSTA: i nove numeri, nell'ordine da sinistra a destra e dall'alto in basso.

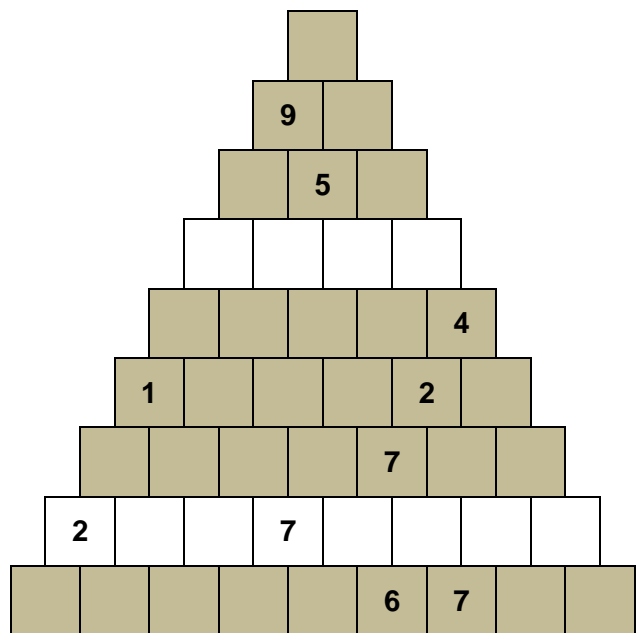
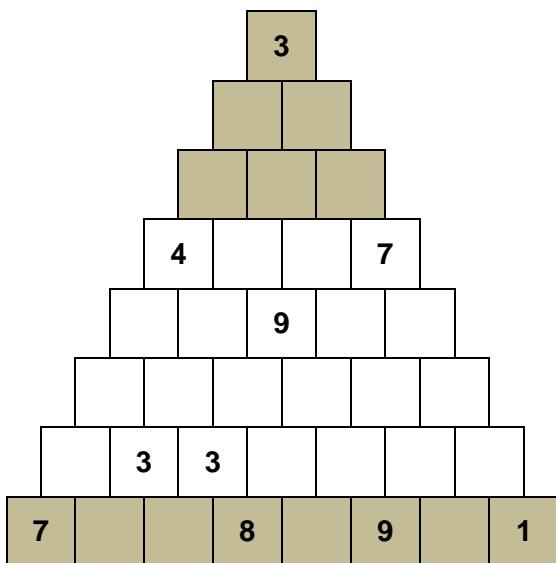
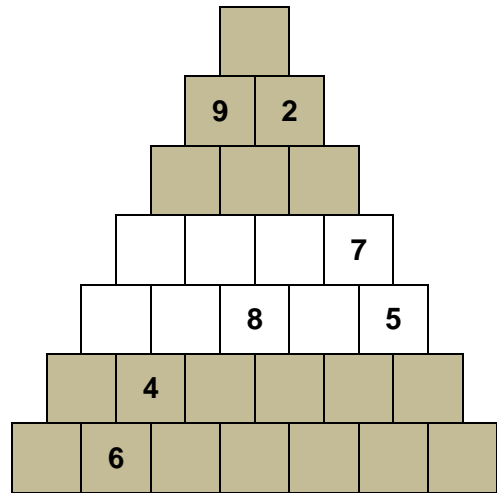
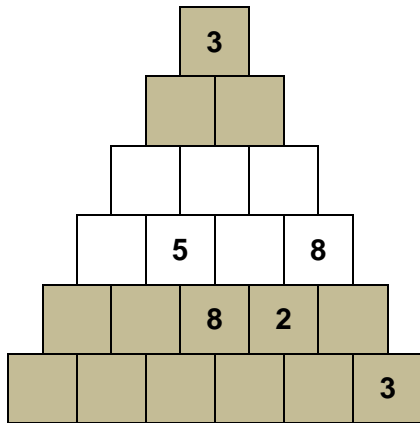
19-20. RETTANGOLI: Disegnate all'interno della griglia dei rettangoli che non si sovrappongano fra loro. Ogni numero rappresenta un rettangolo e ne fornisce l'area in termini di caselle. Ogni rettangolo contiene esattamente un numero.

						4
				12		
	15					
					7	
				12		3
6	3					
					2	

		7				
		8		6	3	7
		2			2	
10						
	10				2	
					6	
	6		12			9
		5		5		

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

21-24. 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.