

Tetrapyramis®



organizza

Chi cerchia trova

Gara online di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: giovedì 19 gennaio 2017, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **open**
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	Campo minato	3 + 6 + 8 + 9	17-20	Akari	3 + 4 + 8 + 12
5-6	Serpente a pois	2 + 11	21-22	Yin yang	3 + 13
7-8	Trilogia	4 + 10	23-24	Battaglia navale	4 + 14
9-12	H ₂ O	4 + 5 + 7 + 8	25-28	Monete	4 + 4 + 9 + 10
13-14	Fari	6 + 9	29-30	Fourbidden	15 + 17
15-16	Pillole	7 + 11	31-32	Termometri	5 + 16

© 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. CAMPO MINATO: Localizzate il dato numero di mine all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine sono presenti attorno alla casella stessa in orizzontale, verticale e diagonale. Una casella non può contenere più di una mina e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

10 mine

		4			
				1	
	3	3			1
		1	1		
			1	2	2
		0			

15 mine

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

20 mine

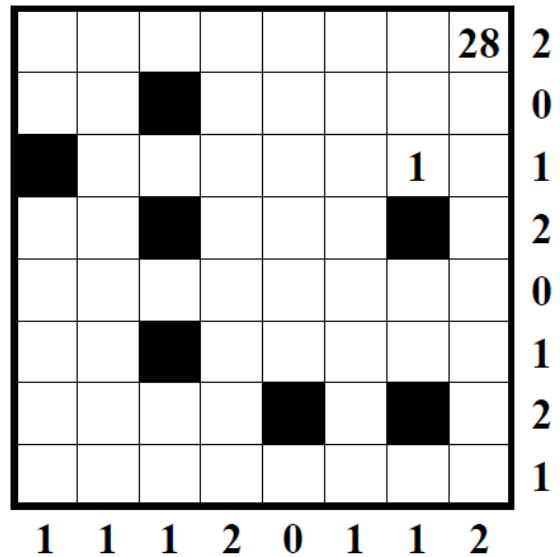
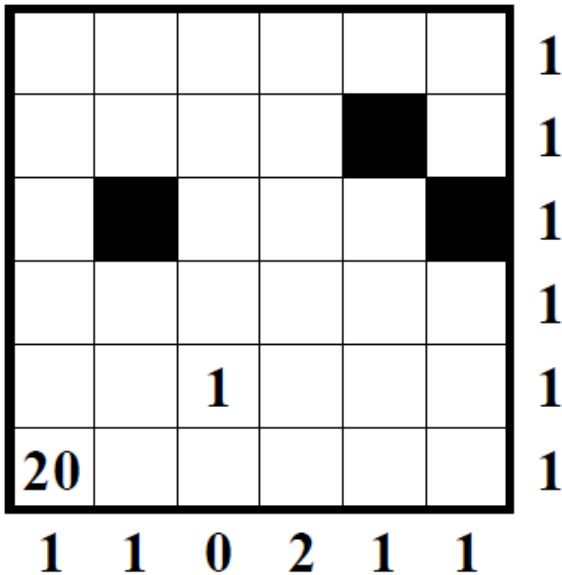
		4		3			0
1							
3				3	1	2	
							2
	3		2		3		
1				2			1
	2		2				1
		3		3			1

25 mine

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

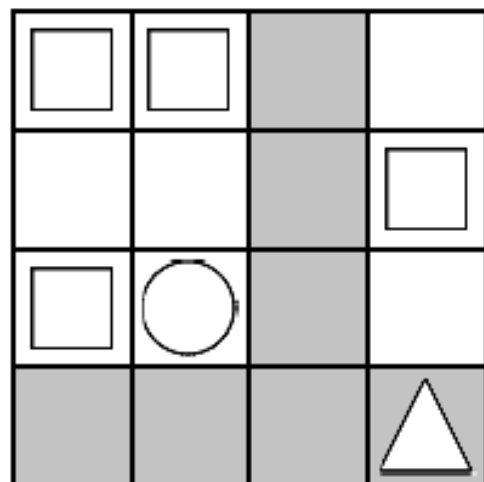
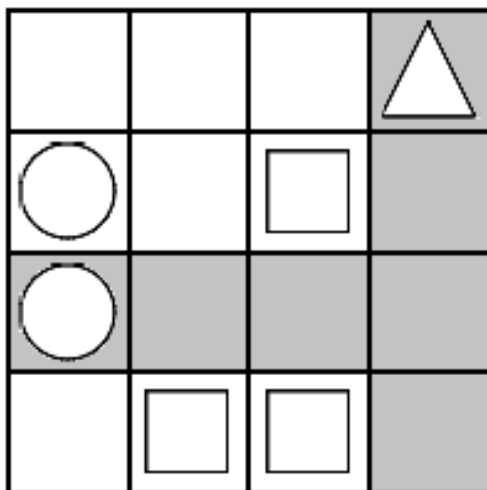
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine.

5-6. 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 incrociarsi 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.

7-8. 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.

9-12. H₂O: Disegnate in alcune caselle vuote un atomo di ossigeno (O), a fianco di 2 atomi di idrogeno (H). Ogni atomo di idrogeno va usato esattamente una volta. Gli atomi di ossigeno non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

H		H	H		H	
	H		H		H	
			H			H
				H		H
	H		H			H
H		H			H	
	H			H		H

	H		H				
H		H		H			H
H	H		H	H	H		
							H
H			H	H		H	
	H	H	H			H	H
		H		H			
		H		H		H	

H		H		H		H		
			H		H		H	H
H	H		H	H		H		
			H				H	H
H		H				H	H	
H		H	H		H		H	H
	H			H		H		
H	H				H			H
		H		H			H	

		H		H	H	H		H	H
	H		H					H	
	H	H		H	H			H	
H	H		H		H				H
H				H					
	H		H					H	
H						H			
H		H	H					H	
	H			H	H	H	H		H
		H		H		H		H	

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

13-14. FARI: Inserite alcune navi della dimensione di una casella in modo che ogni faro ne veda fra orizzontale e verticale quante segnalate. Le navi non possono toccarsi fra loro e non possono toccare i fari, nemmeno diagonalmente. Eventuali fari nella stessa riga o colonna non ostacolano la visuale.

	1						
						1	
		0					
				2			
2							
			1				
							2

		4						
								2
				3				
2								
								4
	1							
						2		
			3					
					1			
							4	

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

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. Ogni pillola da 1 a N deve comparire esattamente una volta. 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

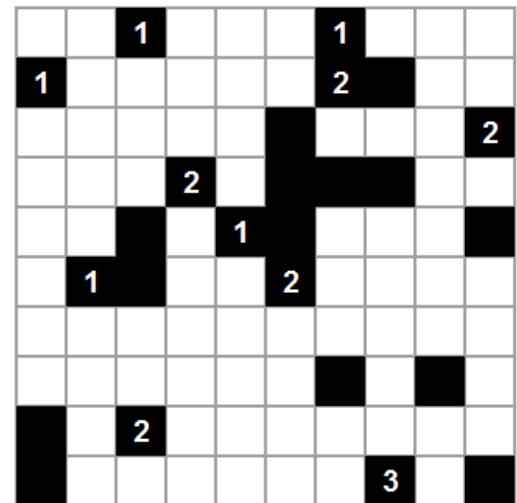
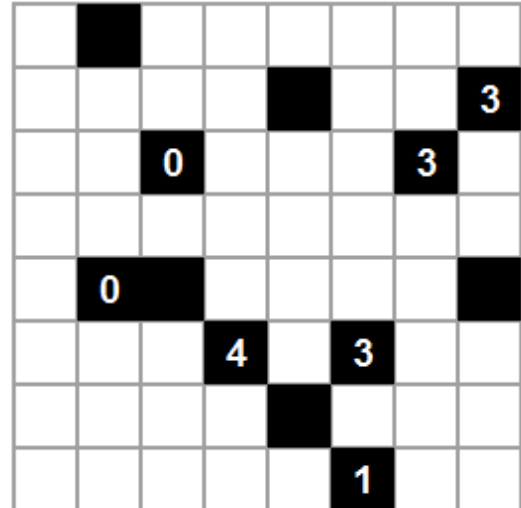
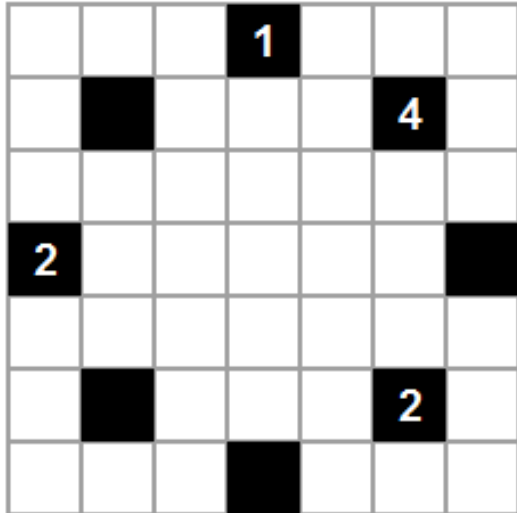
	6	6	5	3	0	1
7	3	2	1	0	0	1
1	1	2	0	1	1	2
0	1	0	1	0	0	1
4	3	3	2	1	0	2
5	0	2	2	1	0	2
4	0	2	2	0	0	0

1 - 8

	0	3	10	10	10	7	12	3
4	1	1	1	0	3	3	4	1
9	0	3	2	3	4	4	4	4
9	1	1	2	1	2	3	0	3
5	1	0	2	3	1	2	2	3
13	1	2	3	0	3	3	2	4
4	1	1	2	2	1	0	2	4
5	0	2	4	0	0	1	4	0
6	0	1	0	2	0	4	4	0

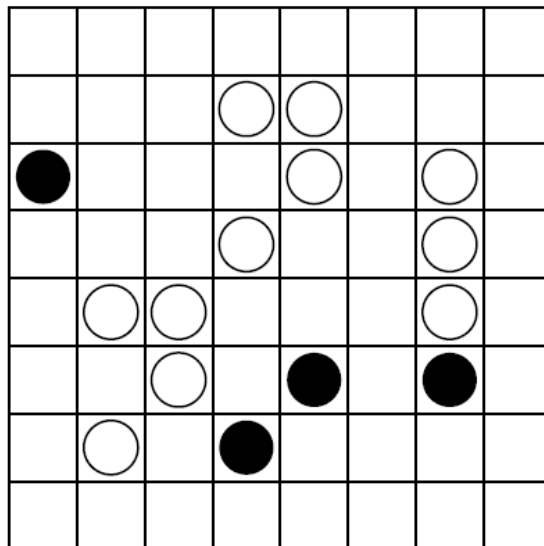
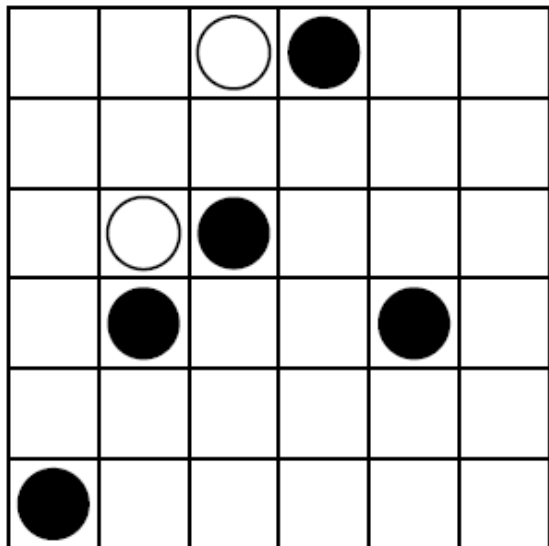
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da pillole.

17-20. AKARI: Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce. Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda.



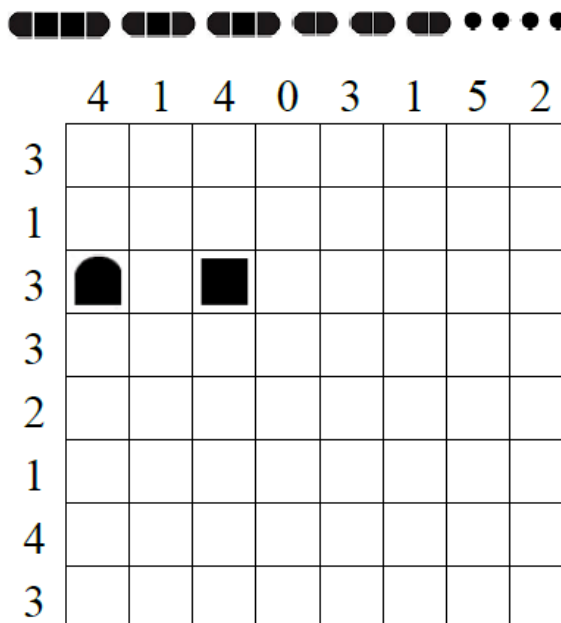
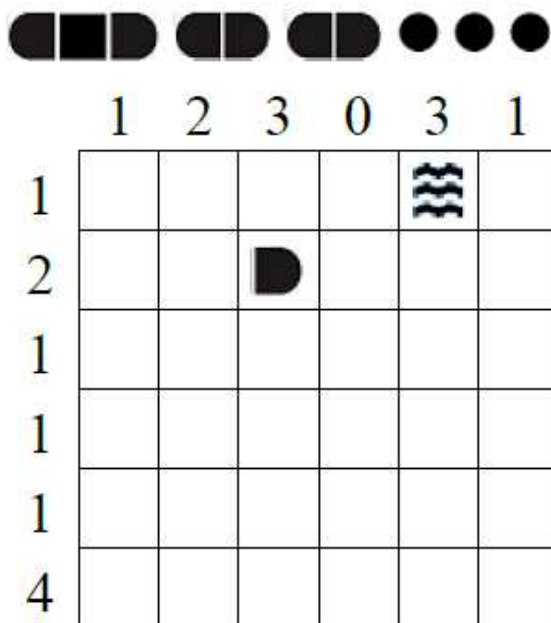
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di lampadine.

21-22. 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.

23-24. 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, la colonna in cui compare la prima nave; scrivere "0" se la riga è vuota.

25-28. 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.

	12	31	42
50			
4			
31			

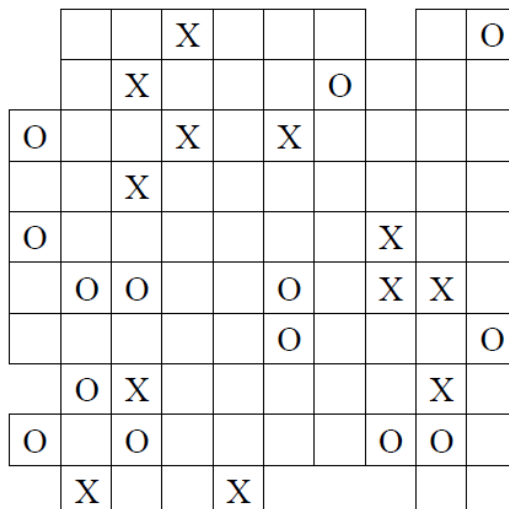
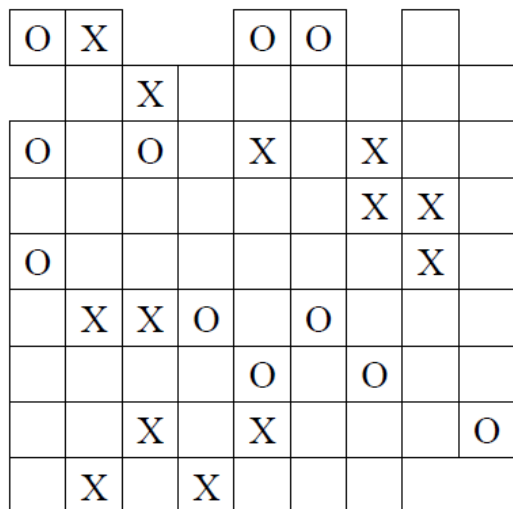
	22	20	7
26			
12			
11			

	72	29	103	9
6				
85				
107				
15				

	77	122	16	58
152				
11				
44				
66				

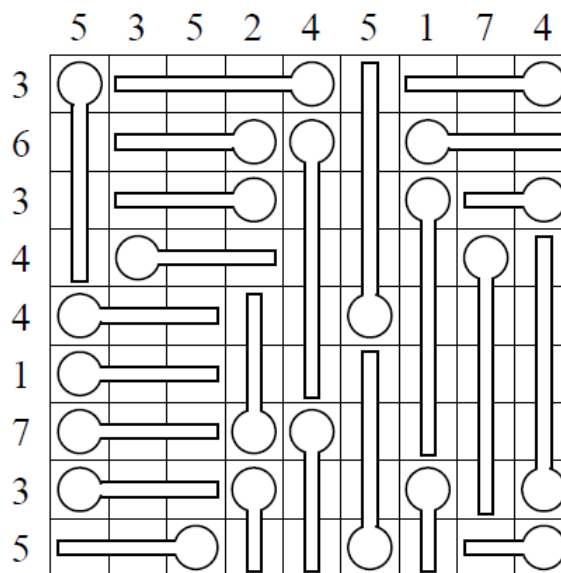
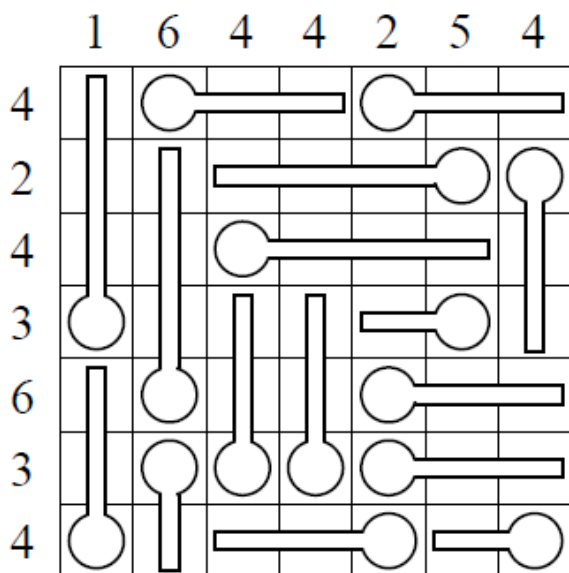
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia.

29-30. FOURBIDDEN: Inserite in ogni casella vuota una "X" oppure una "O", in modo che non ci siano mai quattro simboli uguali consecutivi, in riga, colonna o diagonale.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quante "O" compaiono.

31-32. TERMOMETRI: 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: per ogni riga, il numero di settori pieni nei termometri orizzontali.