

Tetrapyramis



organizza

Diagonalmente

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: martedì 15 marzo 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **scuole superiori**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto di gara

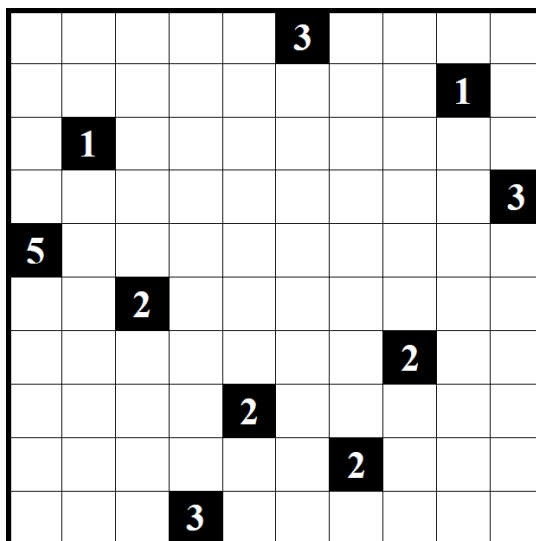
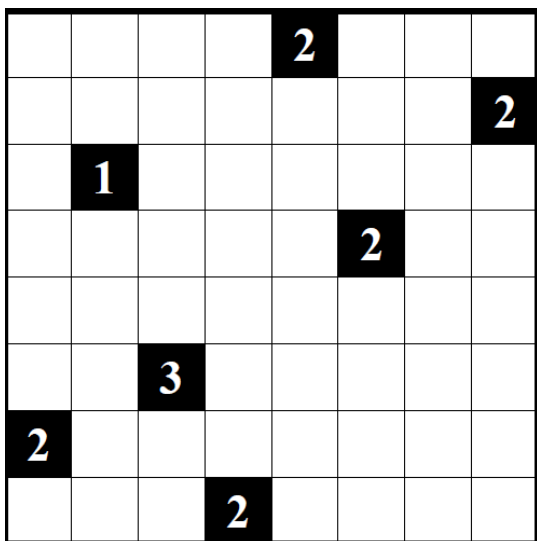
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita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

| | | | | | |
|-------|------------------|---------------|-------|------------------|----------------|
| 1-2 | Fari | 4 + 9 | 13-14 | Hitori | 6 + 11 |
| 3-4 | Serpente | 8 + 14 | 15-16 | Battaglia navale | 3 + 25 |
| 5-6 | H ₂ O | 3 + 5 | 17-18 | Slalom | 6 + 8 |
| 7-8 | Alberi | 5 + 13 | 19-20 | Camping | 7 + 10 |
| 9-10 | Serpente a pois | 5 + 15 | 21-22 | Puntatori | 14 + 20 |
| 11-12 | Repulsione | 5 + 10 | 23-24 | Tatami | 4 + 12 |

© 2015-16 Tetrapyramis di Alberto Fabris.

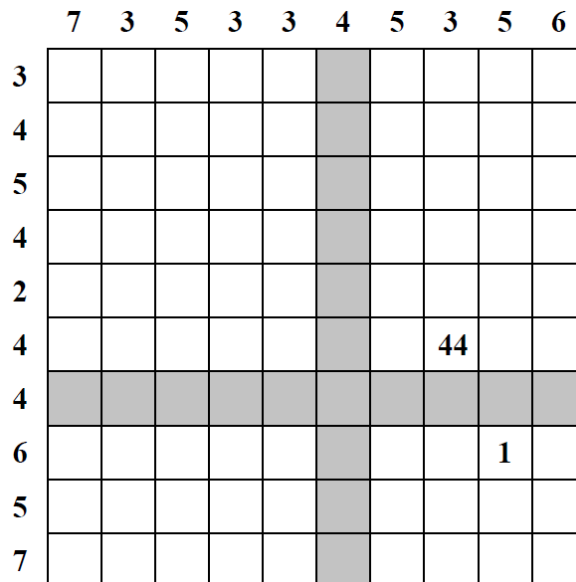
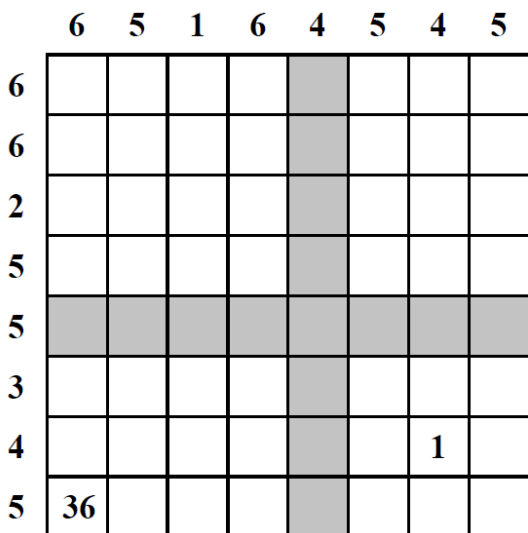
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

1-2. 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.



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

3-4. 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.

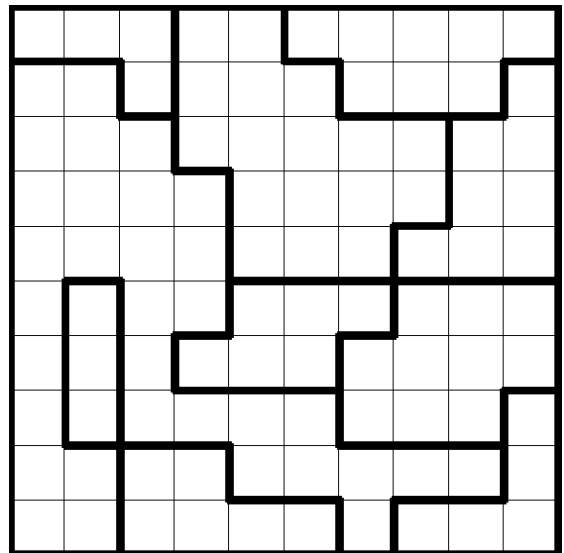
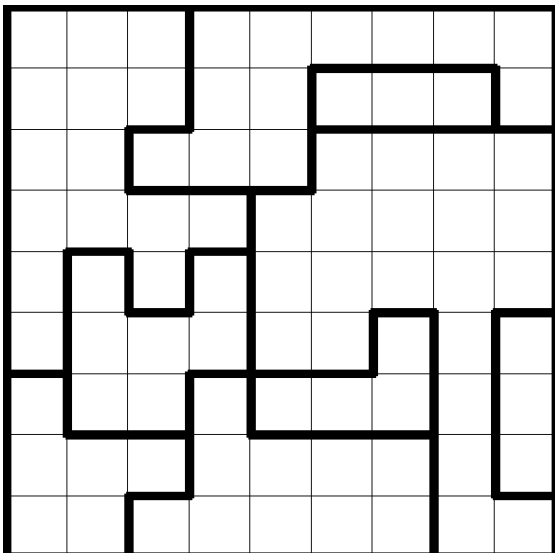
5-6. H₂O: Disegnate in alcune caselle vuote un atomo di ossigeno (O), a fianco di 2 atomi di idrogeno (H). Ogni atomo di idrogeno va usato esattamente una volta. Gli atomi di ossigeno non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 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 |

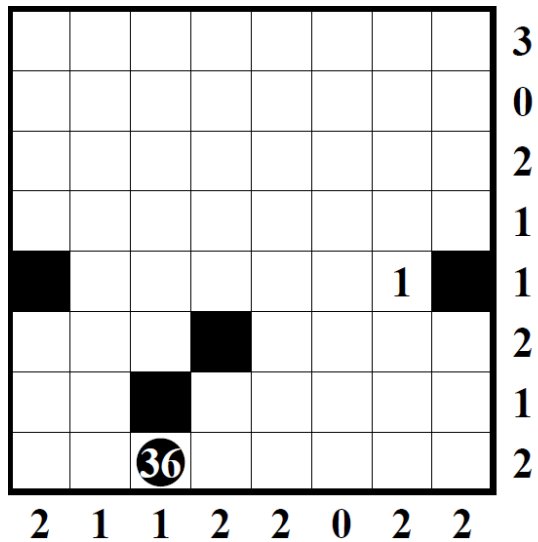
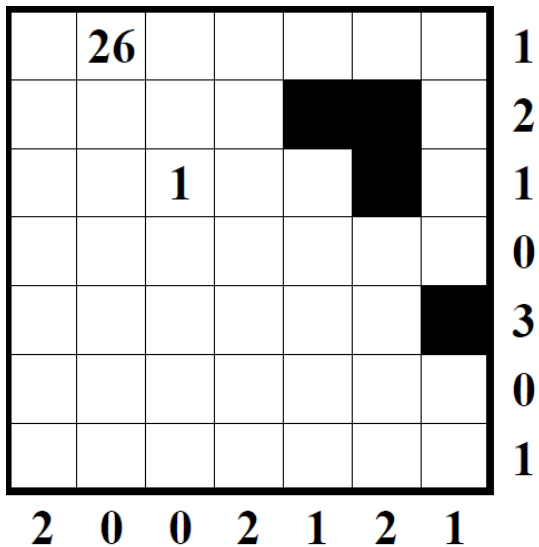
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di atomi di ossigeno.

7-8. 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.



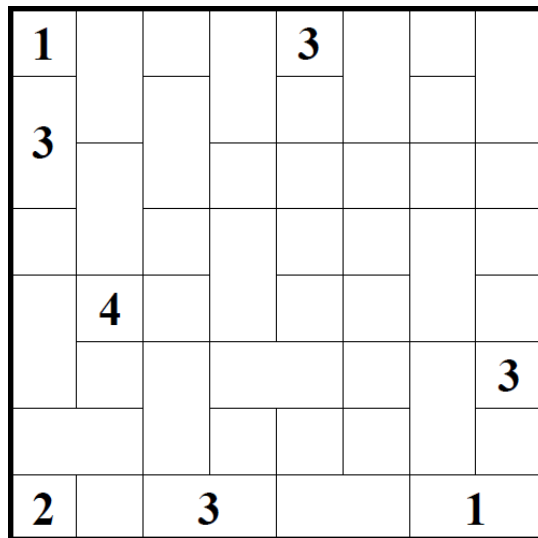
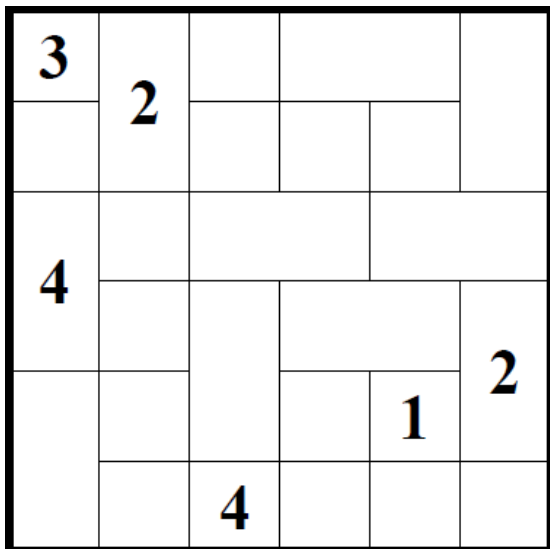
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero più a sinistra.

9-10. 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.

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



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

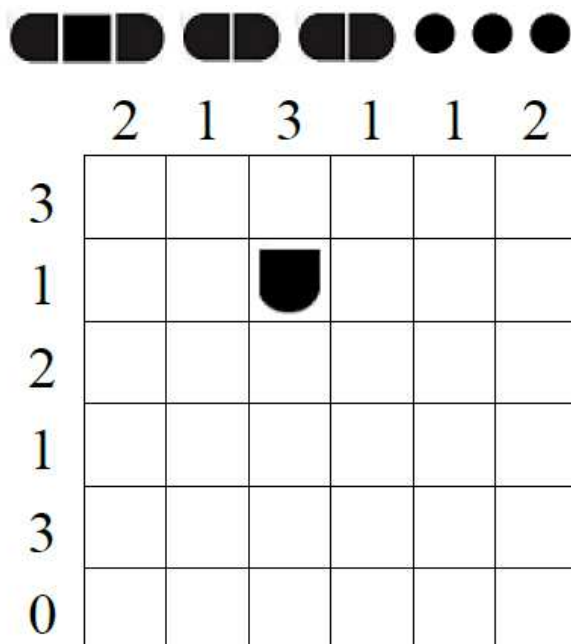
13-14. HITORI: Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato (ma è permesso in diagonale). A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 8 | 8 | 4 | 6 | 6 | 1 |
| 2 | 8 | 3 | 5 | 3 | 4 | 6 | 4 |
| 1 | 3 | 1 | 4 | 7 | 5 | 7 | 4 |
| 3 | 4 | 2 | 6 | 5 | 4 | 1 | 8 |
| 4 | 2 | 3 | 8 | 8 | 7 | 7 | 5 |
| 8 | 7 | 6 | 8 | 3 | 1 | 5 | 4 |
| 8 | 4 | 3 | 3 | 7 | 1 | 2 | 6 |
| 8 | 6 | 4 | 4 | 2 | 3 | 5 | 7 |

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|---|----|----|----|---|----|
| 9 | 6 | 2 | 10 | 4 | 7 | 2 | 4 | 7 | 8 |
| 10 | 4 | 3 | 10 | 6 | 8 | 2 | 5 | 1 | 10 |
| 3 | 7 | 9 | 8 | 2 | 10 | 9 | 7 | 6 | 3 |
| 8 | 3 | 1 | 1 | 4 | 10 | 10 | 8 | 2 | 5 |
| 6 | 8 | 2 | 1 | 8 | 5 | 7 | 6 | 4 | 4 |
| 6 | 10 | 5 | 3 | 8 | 7 | 9 | 2 | 4 | 7 |
| 10 | 1 | 6 | 7 | 3 | 1 | 8 | 3 | 7 | 10 |
| 9 | 7 | 10 | 6 | 4 | 9 | 3 | 3 | 6 | 1 |
| 4 | 4 | 7 | 8 | 5 | 2 | 3 | 8 | 9 | 6 |
| 7 | 1 | 8 | 5 | 9 | 2 | 4 | 10 | 1 | 2 |

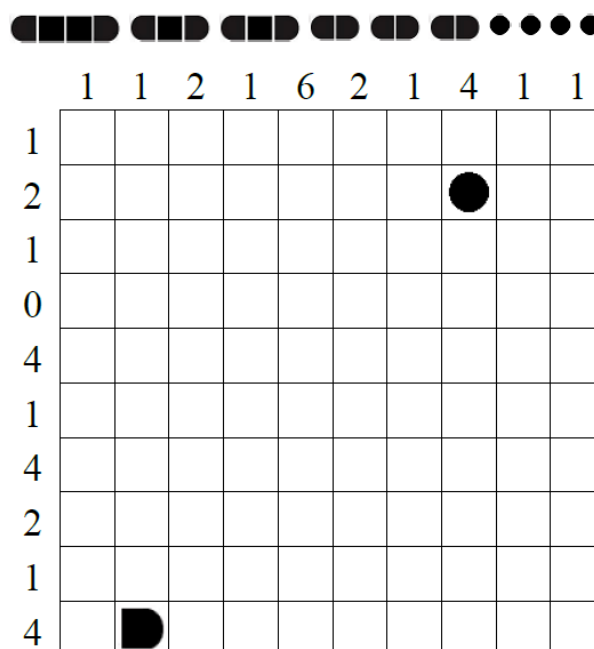
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

15-16. 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.



Clues: 2 1 3 1 1 2

| | | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|--|
| 3 | | | | | | |
| 1 | | | ■ | | | |
| 2 | | | | | | |
| 1 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 0 | | | | | | |

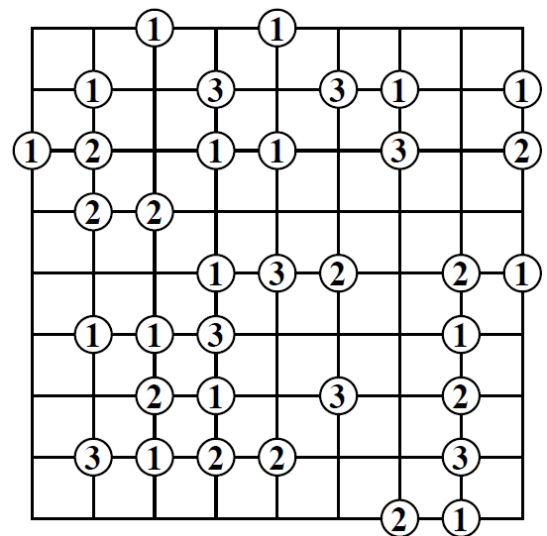
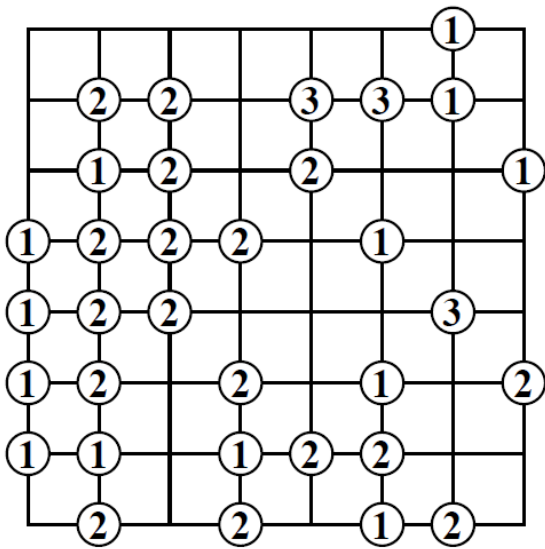


Clues: 1 1 2 1 6 2 1 4 1 1

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|---|--|--|
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | ● | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 0 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 4 | ■ | | | | | | | | |

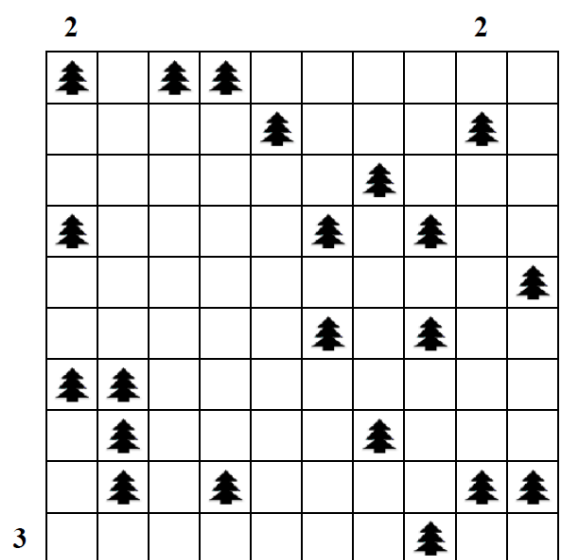
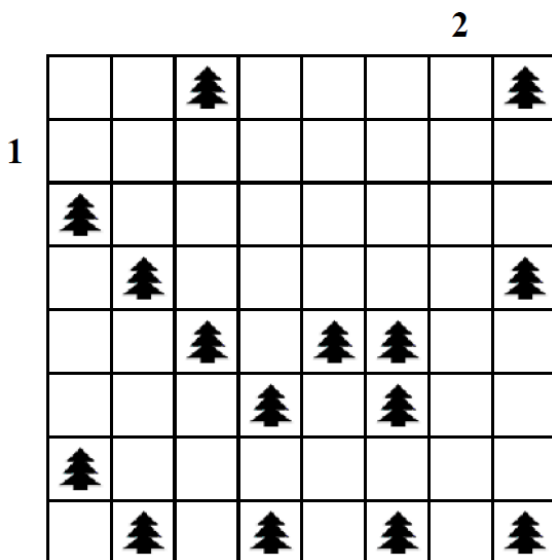
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di NAVI che compaiono.

17-18. 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.



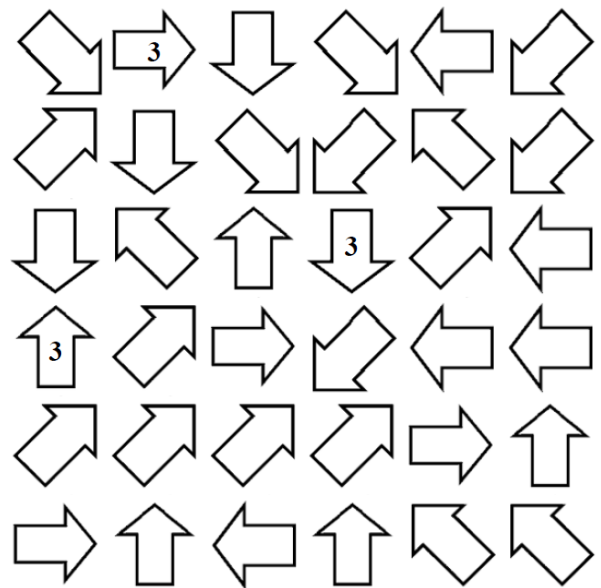
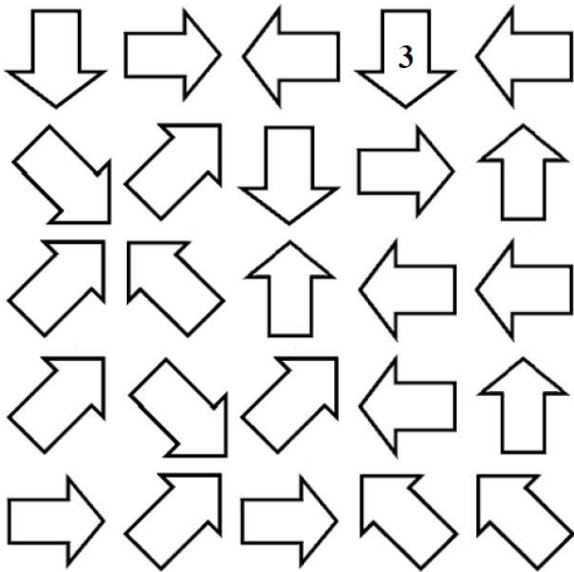
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "I".

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. PUNTATORI: Scrivete in ogni freccia vuota un numero intero positivo. Tale numero deve indicare quanti numeri diversi sono puntati da quella freccia nella direzione indicata.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "2" appaiono.

23-24. TATAMI: Scrivete un numero da 1 a 3 in ciascuna 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 |
| | | | | | |
| | | | 2 | | |
| | | 1 | | | |
| | 1 | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|----------|--|----------|----------|----------|--|--|
| | | | | | 1 | | |
| | | | | | | | |
| | | | 2 | | | | |
| | 3 | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | 3 | | | |
| | | | 1 | | 2 | | |

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