

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

© 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.

			2				
3				8			
	6					6	3
		2			3		
	4					8	
		9					
			4				4
				2			

		8				3		
	6						8	
		6			2			
2						2		
		8					8	
	6					2		
		8						
	4					2		
		4					2	

				8			4	
		6			2			8
	6					8		
		4					2	
			2					8
	4			6				4
		2			2			
2						6		
	8			2				6

		12				6				3
							6			
3				9				3		
	6						10			
		2				2				
				10					4	
2			6				8			
	6					3			9	
		2					8			
			6					2		
	4			4					8	

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

**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 5

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

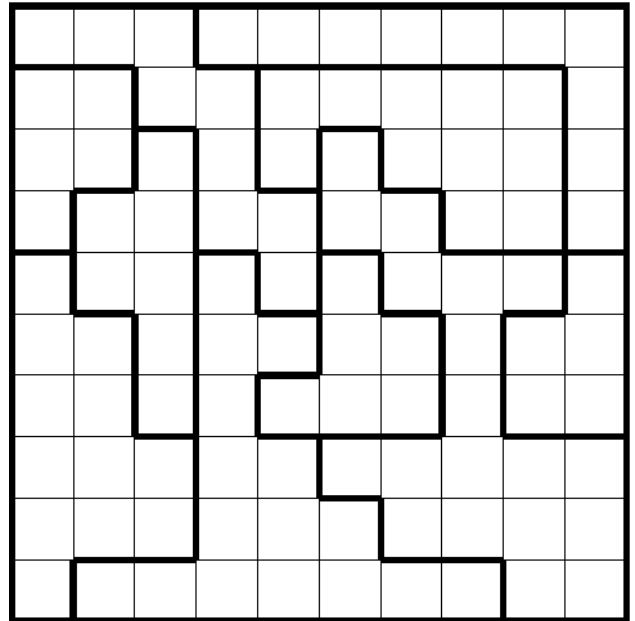
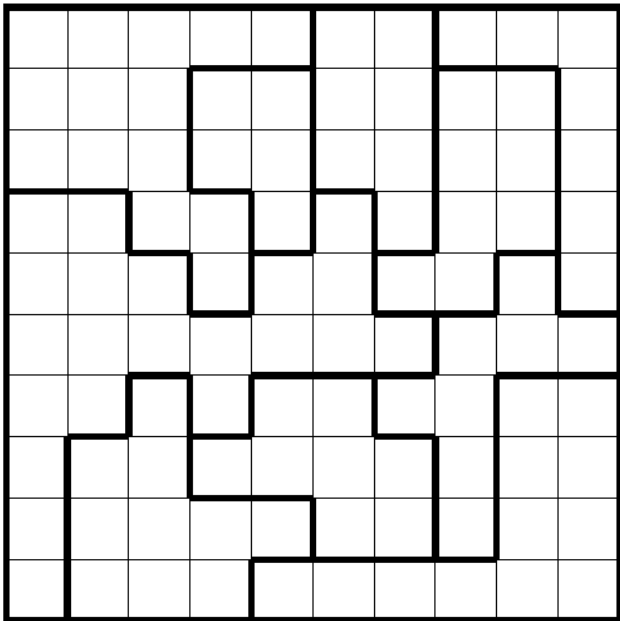
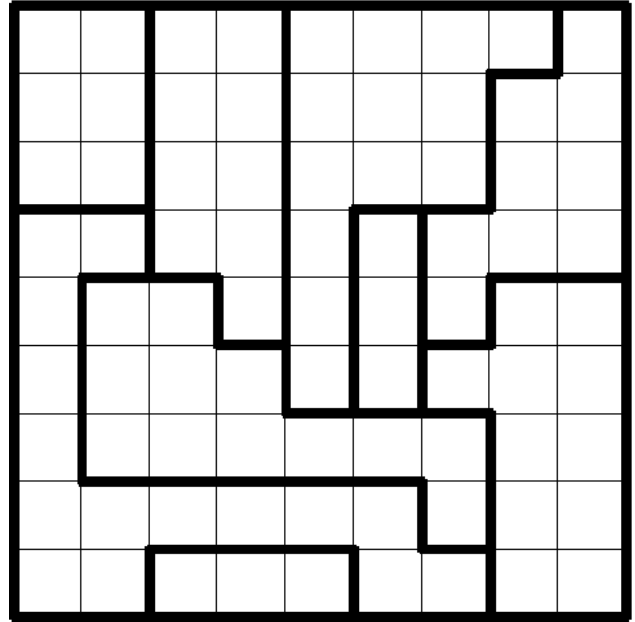
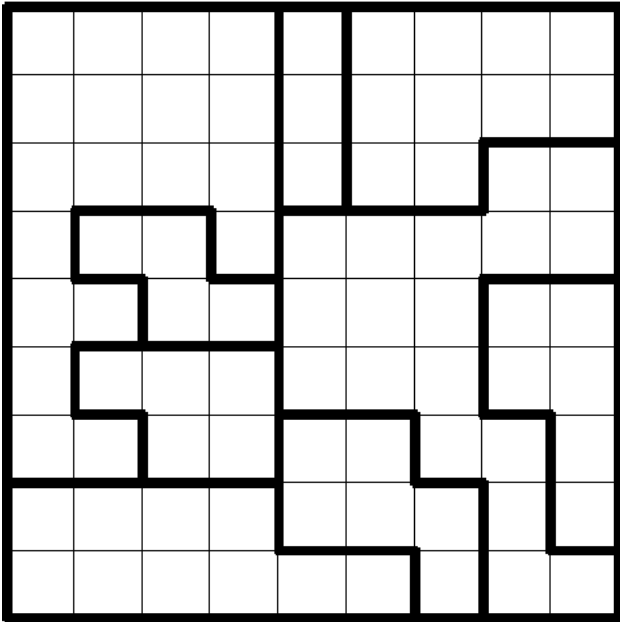
**7-8. REPULSIONE:** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

2		1		2	
			2		
					4
2					

	1				
			4	3	1
			1		

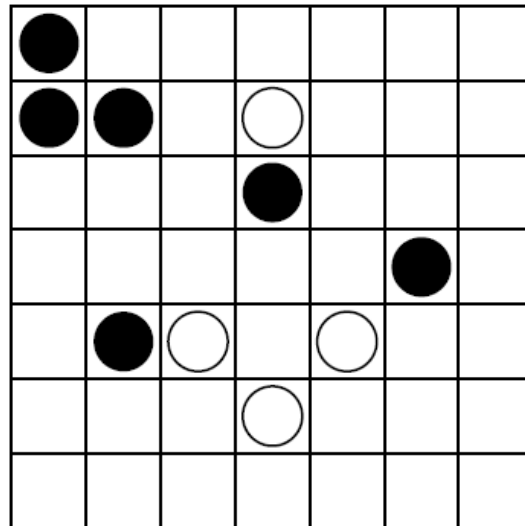
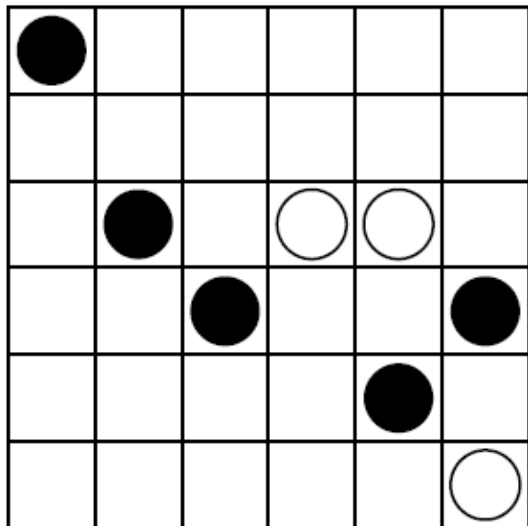
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "2" compaiono.

**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.



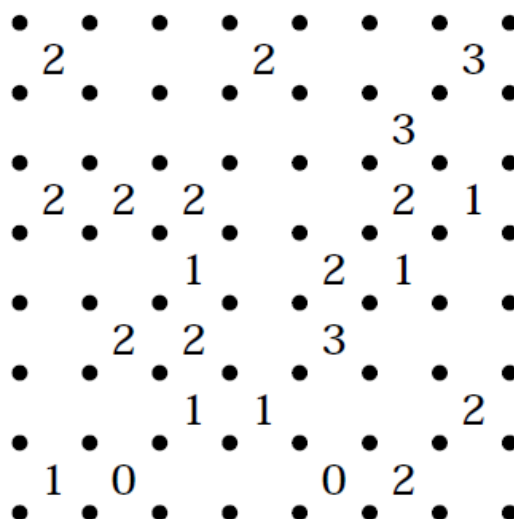
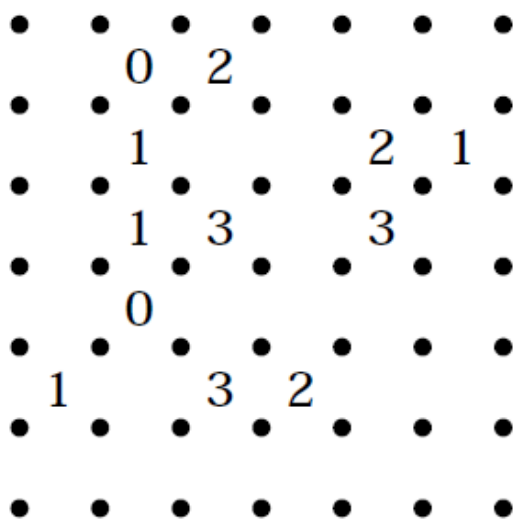
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero più a sinistra.

**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.



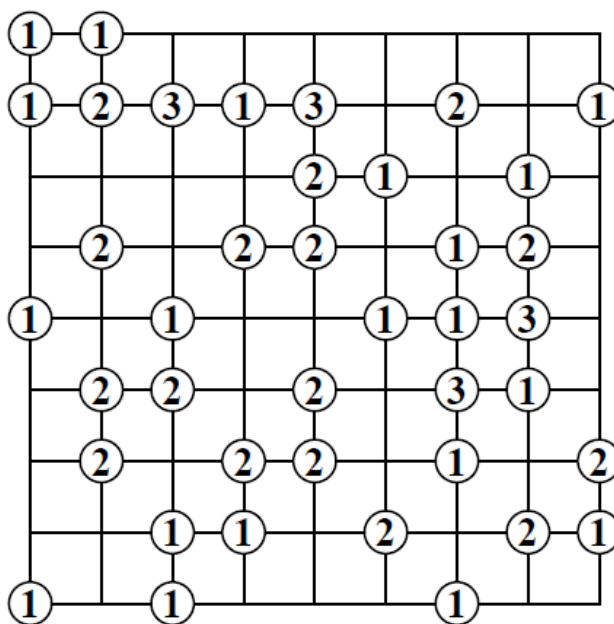
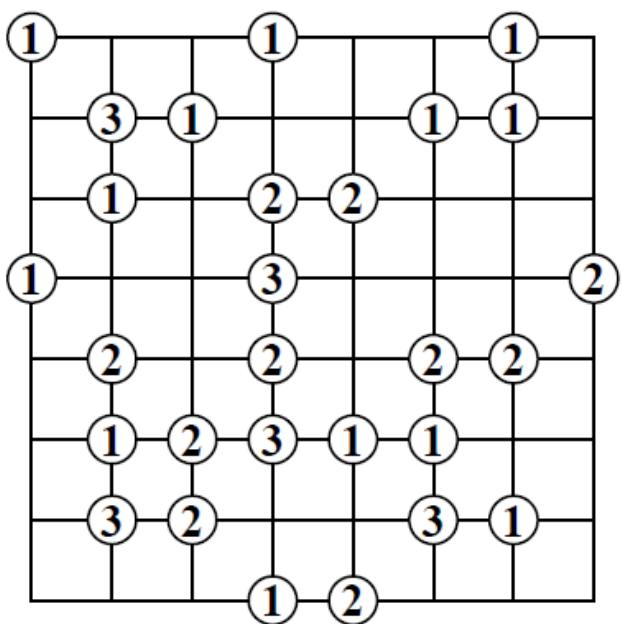
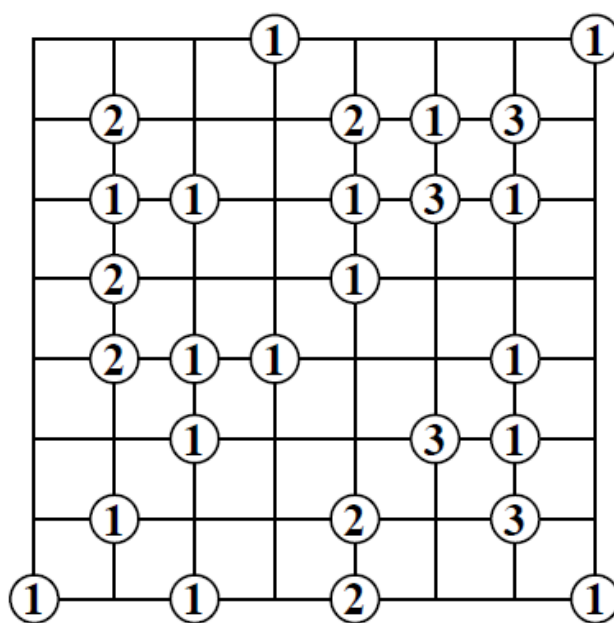
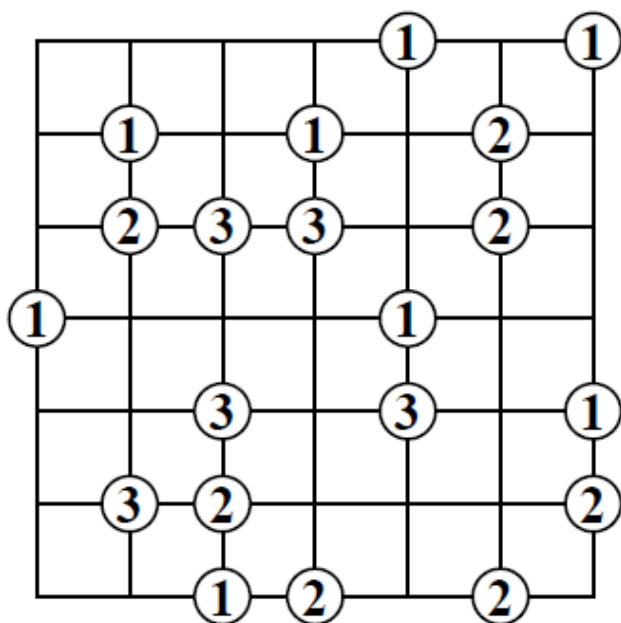
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi bianchi.

**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.



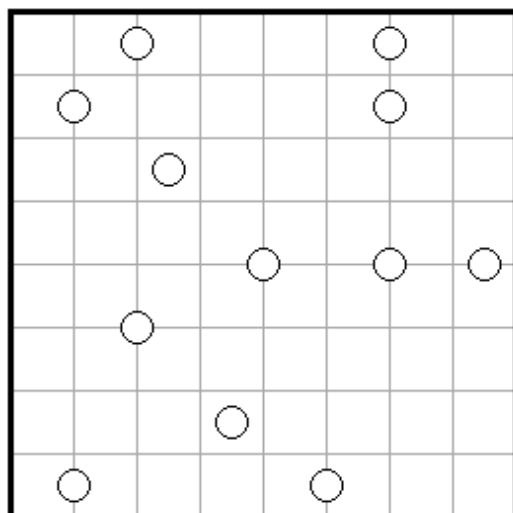
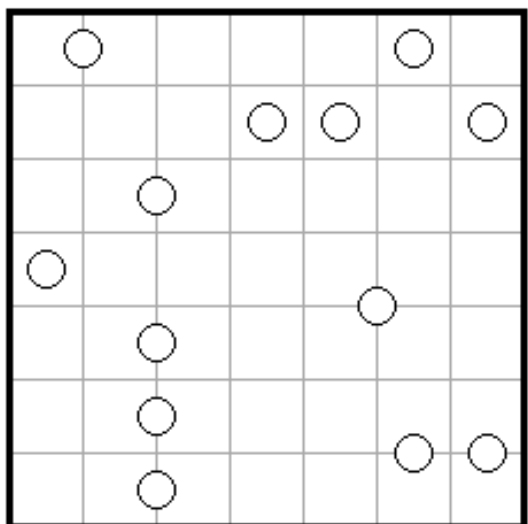
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito.

**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.



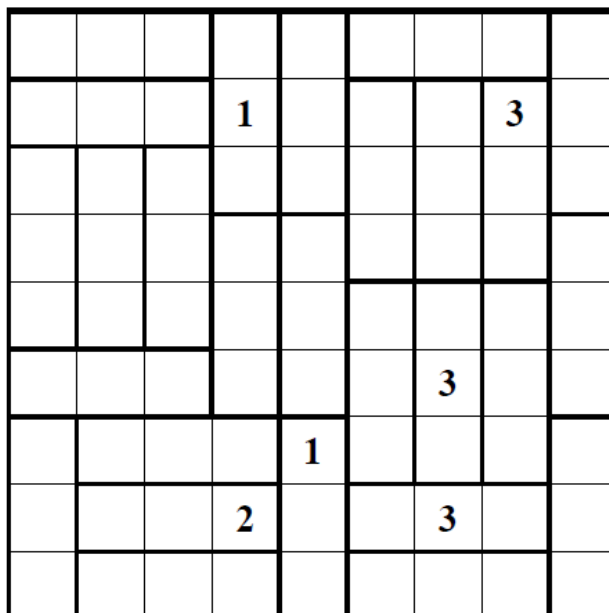
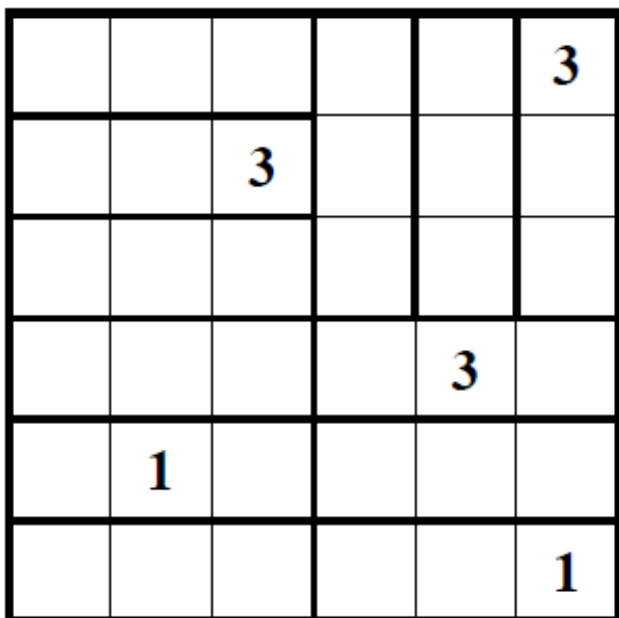
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "f".

**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.



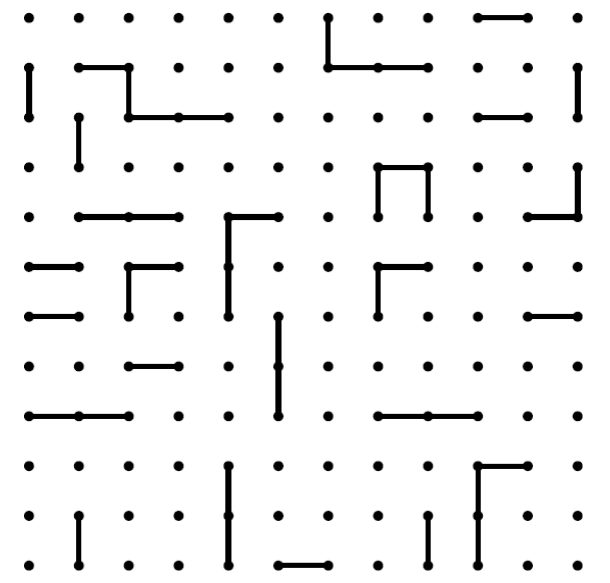
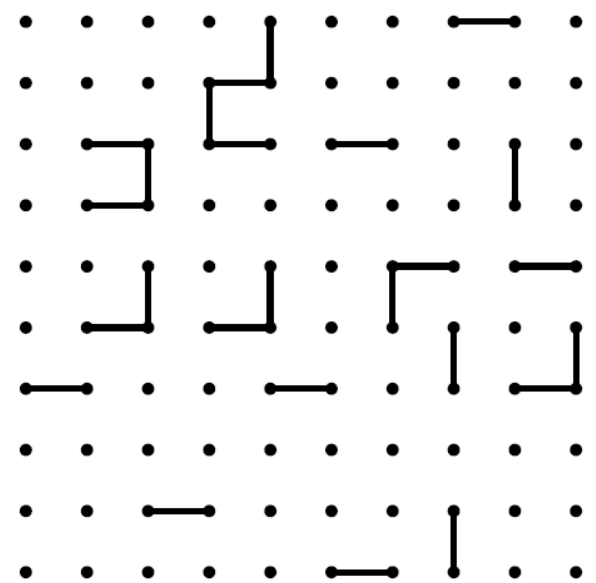
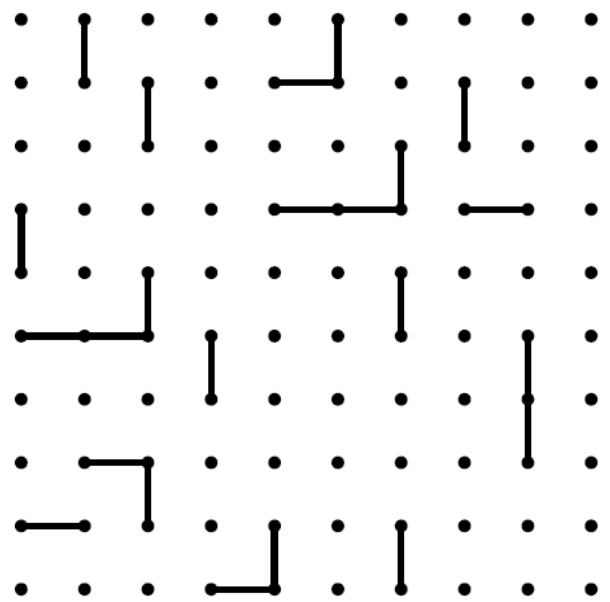
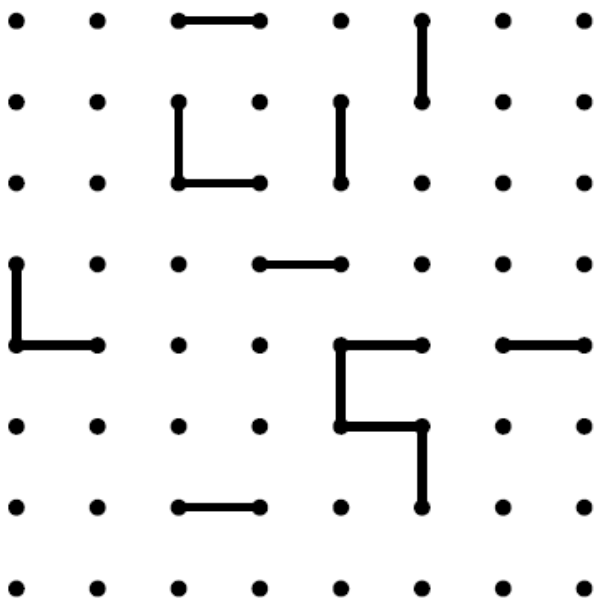
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di galassie.

**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).



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il primo "1".

**25-28. PERCORSO PUNTATO:** 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.



**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: + -.

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

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

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