

# Tetrapyramis®



organizza

## Duello

Gara di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS  
Data: mercoledì 14 dicembre 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

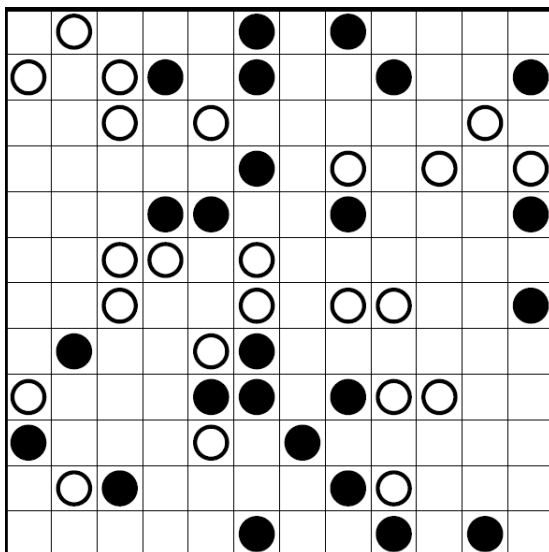
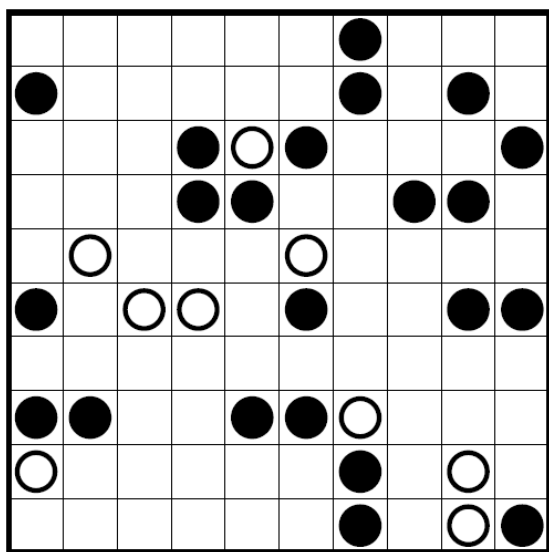
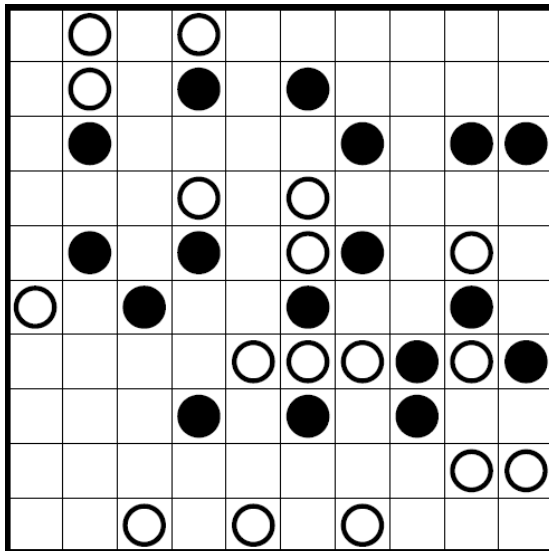
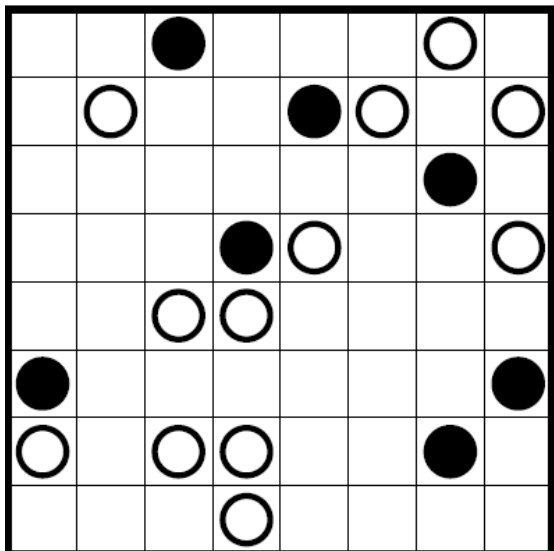
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita 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	Percorso a pois	<b>3 + 5 + 7 + 8</b>	17-20	Alberi	<b>5 + 5 + 7 + 7</b>
5-6	Magneti	<b>4 + 7</b>	21-22	Freccette	<b>6 + 15</b>
7-8	Caccia al domino	<b>3 + 6</b>	23-24	Repulsione	<b>5 + 13</b>
9-12	H <sub>2</sub> O	<b>2 + 3 + 5 + 8</b>	25-28	Yin yang	<b>4 + 5 + 8 + 12</b>
13-14	Mastermind	<b>6 + 9</b>	29-30	Campo minato	<b>3 + 11</b>
15-16	Battaglia navale	<b>4 + 14</b>	31-32	Fourbidden	<b>10 + 13</b>

© 2016-17 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

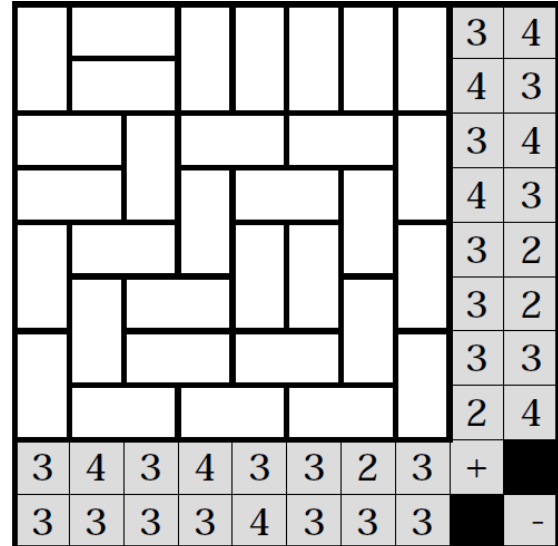
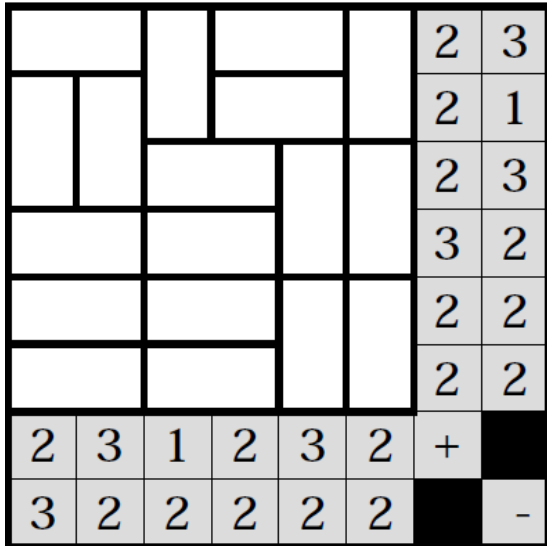
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

**1-4. PERCORSO A POIS:** Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio nero il percorso compie un angolo di 90°, nelle caselle con un cerchio bianco il percorso passa dritto.



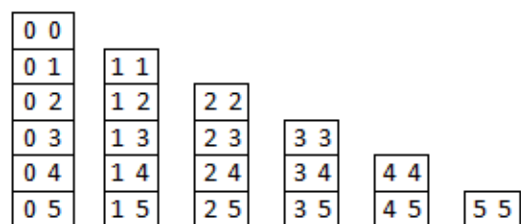
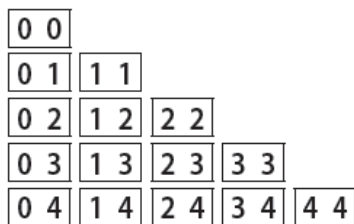
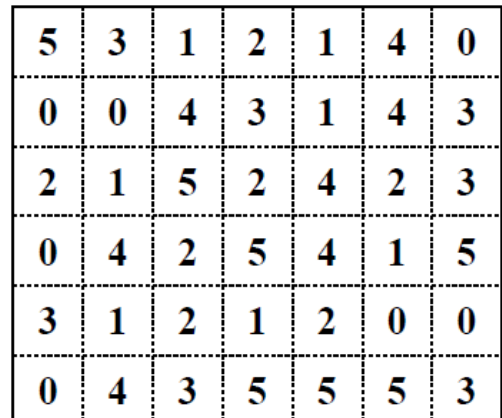
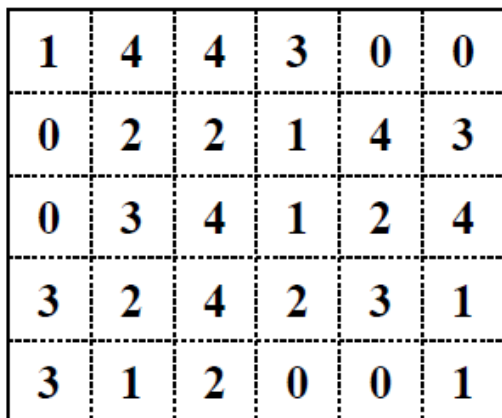
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti gruppi separati di segmenti orizzontali compaiono.

**5-6. 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.



**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, il numero di dipoli orizzontali così orientati: + -.

**7-8. CACCIA AL DOMINO:** Le tessere disegnate sotto allo schema sono state inserite orizzontalmente o verticalmente nello schema stesso (anche ruotate di 90 e 180 gradi). Trovate le linee di divisione delle tessere.



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

**9-12. H<sub>2</sub>O:** 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	

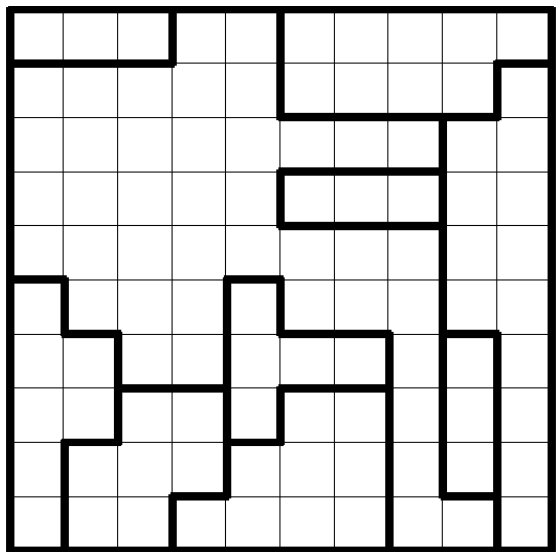
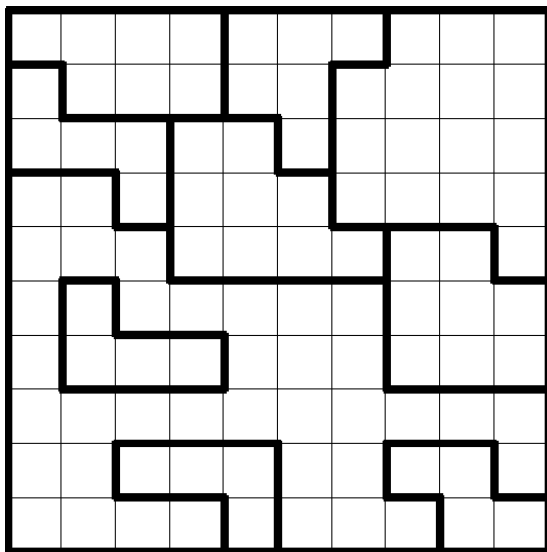
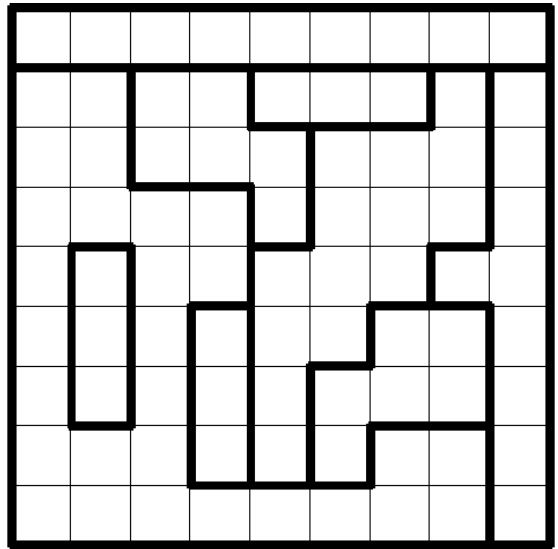
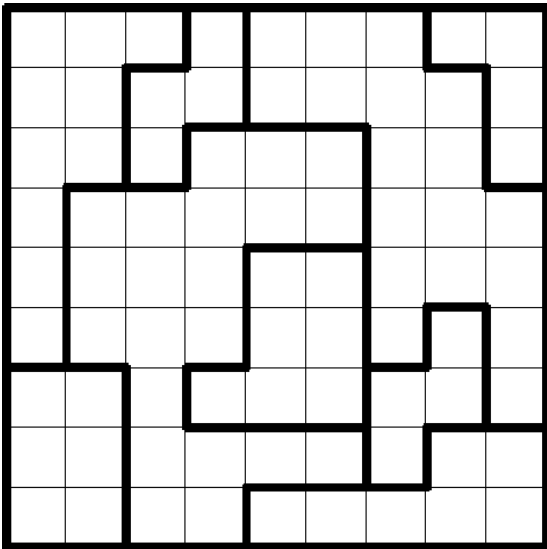
	H							H	H
H		H	H		H		H	H	
	H				H		H		
H	H		H	H			H		H
	H	H			H				H
			H	H	H	H		H	
				H		H		H	H
	H		H						
H	H	H		H			H		H
		H			H	H	H		H

		H	H			H	H		H		
H			H	H			H		H		
		H				H	H		H		H
	H				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.



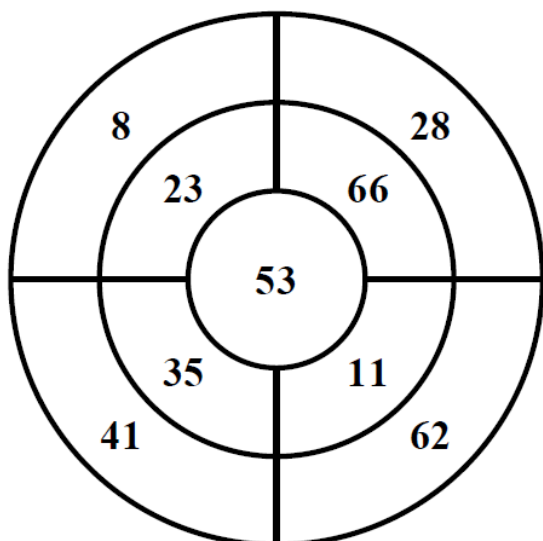
**17-20. ALBERI:** Inserite in alcune caselle un albero, in modo che in ogni riga, colonna e settore compaiano esattamente due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



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

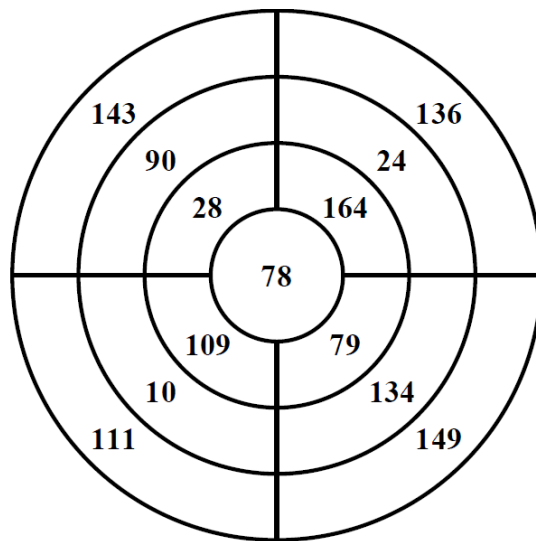
**21-22. FRECCETTE:** Lanciate il numero indicato di freccette per ottenere il totale richiesto. Un bersaglio non può essere colpito più di una volta.

**Totale = 100**



**Freccette = 3**

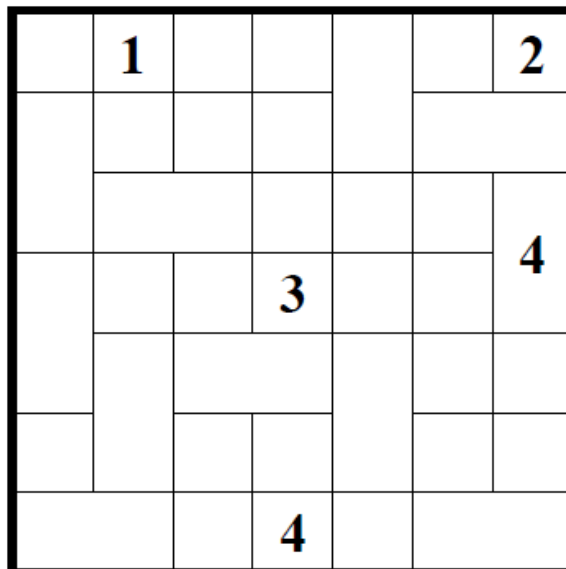
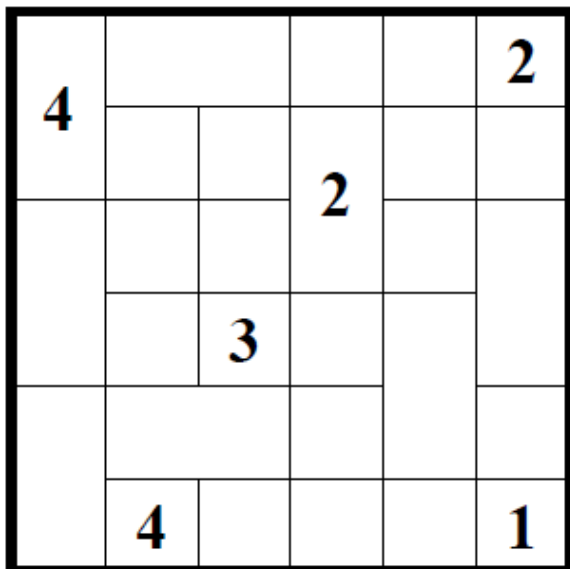
**Totale = 222**



**Freccette = 4**

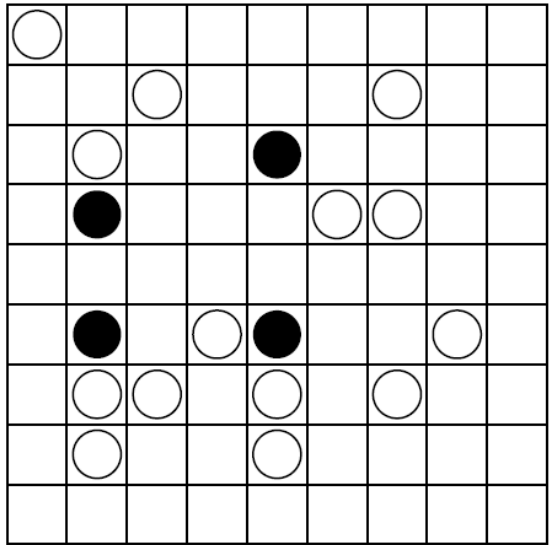
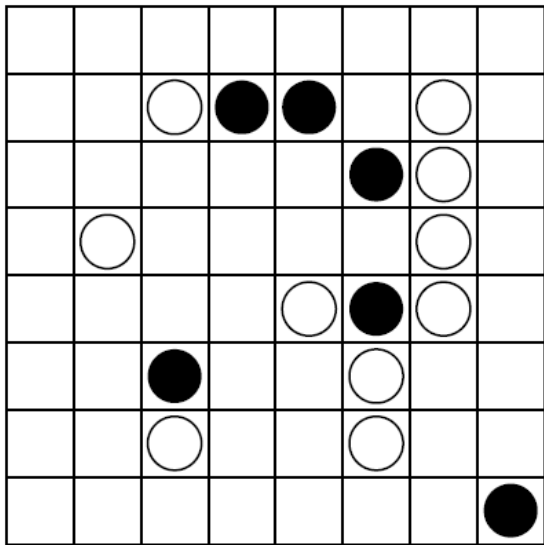
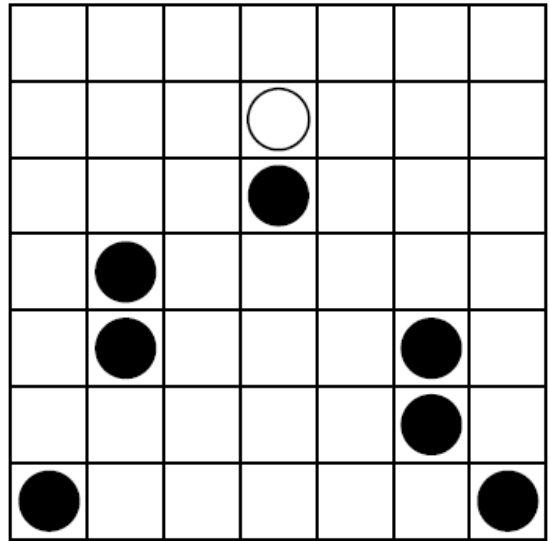
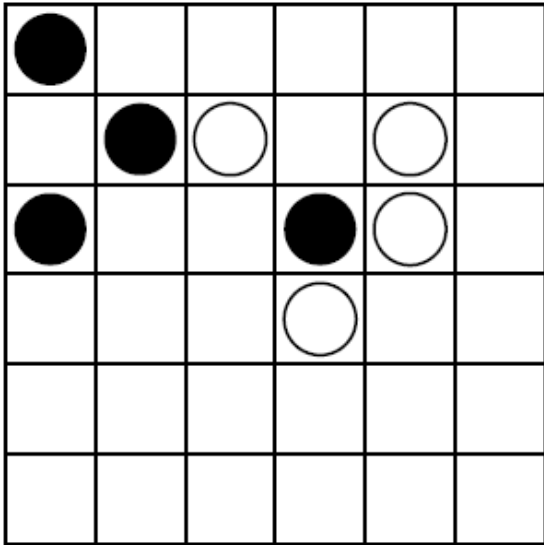
CHIAVE DI RISPOSTA: i punteggi colpiti, in ordine CRESCENTE.

**23-24. REPULSIONE:** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



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

**25-28. 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.



**29-30. 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.

15 mine

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

20 mine

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

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

**31-32. 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.

		O					O	O
X							O	O
X				X				X
	O		O					
			O	O				
		X		X		X		
X						O	X	O
	O			X	O			
				X		X		

	O				X	X			
				X		O		O	
		O						X	
					X			X	
	O		X		X		X	O	O
X								O	O
		O							
X	O		O				X	X	
	O	O	X			X		X	
		X	X				O		

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