

Tetrapyramis



organizza

Halloween



Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: giovedì 29 ottobre 2015, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **scuole superiori**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto di gara

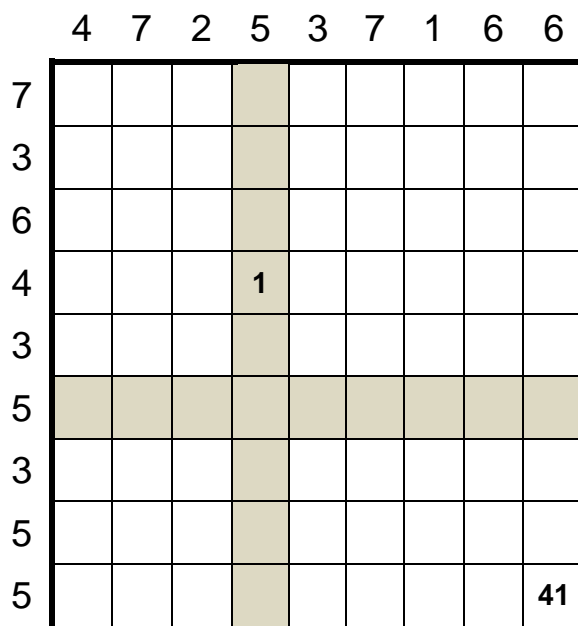
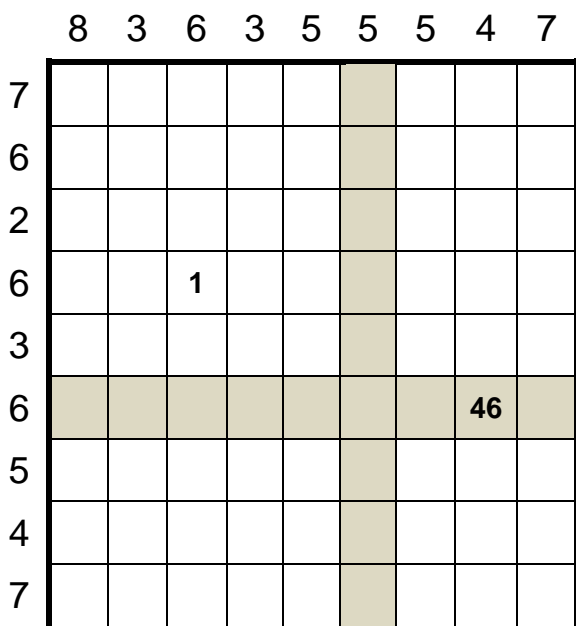
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita 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	Serpente	6 + 8	13-14	Futoshiki	5 + 5
3-4	Campo minato	5 + 8	15-16	Grattacieli	8 + 13
5-6	Kakuro	12 + 15	17-18	Piramide	3 + 9
7-8	Labirinto magico	4 + 6	19-20	Facile come l'ABC	6 + 7
9-10	Slalom	3 + 5	21-22	Repulsione	7 + 10
11-12	Kropki	7 + 17	23-24	Ponti	4 + 8

© 2015 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.

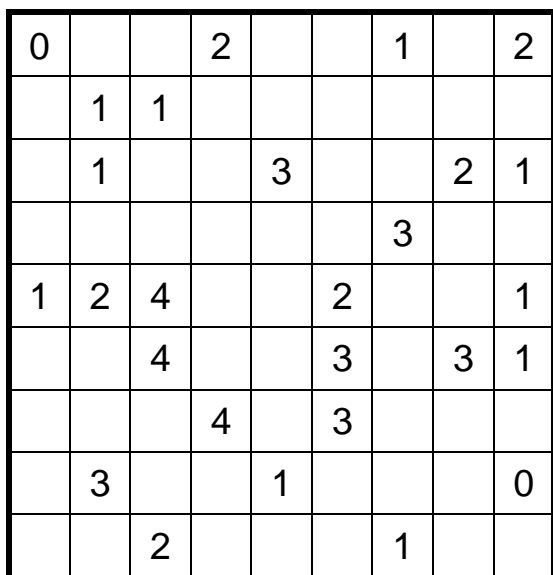
1-2. SERPENTE (6 + 8 punti): Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle sono occupate dal serpente in quella riga o colonna.



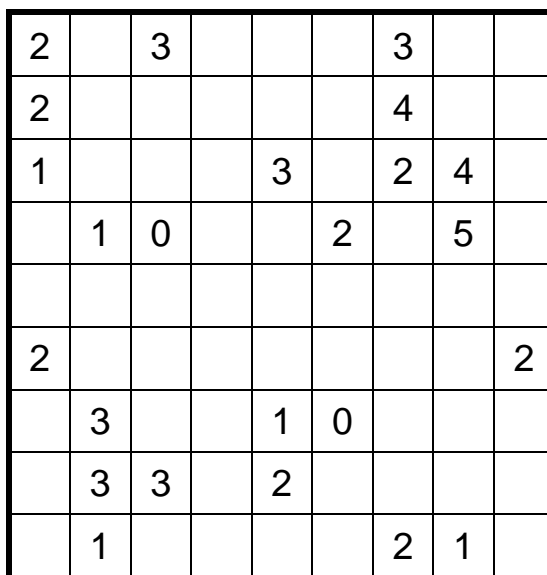
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga in grigio, poi la colonna in grigio; usare "1" per le caselle occupate, "0" per quelle vuote.

3-4. CAMPO MINATO (5 + 8 punti): Localizzate il dato numero di mine all'interno della griglia; i numeri indicano quante mine (da 0 a 8) sono presenti attorno alla casella stessa. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

20 mine



25 mine



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

5-6. KAKURO (12 + 15 punti): 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.



	11	19	13	13		24	13	19	13
17					28				
11					11				
14			14		3			17	
8				19	22				
	6				3			10	24
	24	7	23			10			
11			22			21		8	
16			15				5		
27					23				
					14				

		39	15	23		39	10	39	
	16				23				
23									9
20					18				
7			24				4		
10			12				15	15	
		25							
	12				7				
13									10
30					13				
8									
			15	11	14				
	42								
			34						

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

7-8. LABIRINTO MAGICO (4 + 6 punti): Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

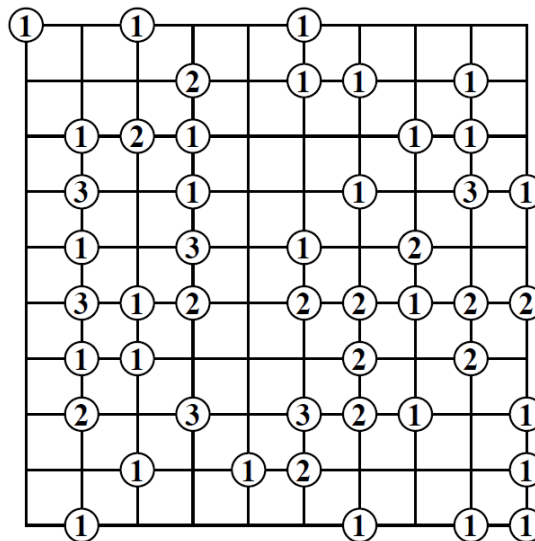
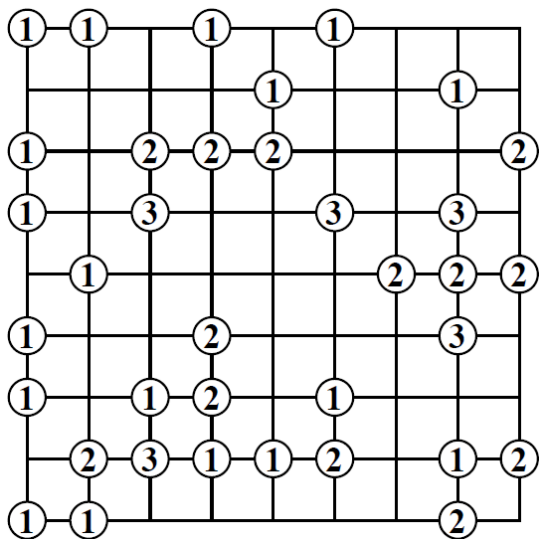


2				3	
		2			
		1			

2					1
		2			
		3		1	

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote.

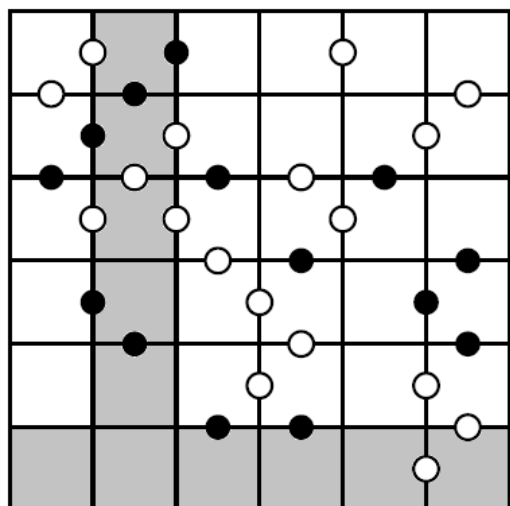
9-10. SLALOM (3 + 5 punti): Disegnate in ogni casella una delle due diagonali. I numeri nelle intersezioni indicano quante diagonali partono da quella intersezione. Le diagonali non possono formare zone chiuse.



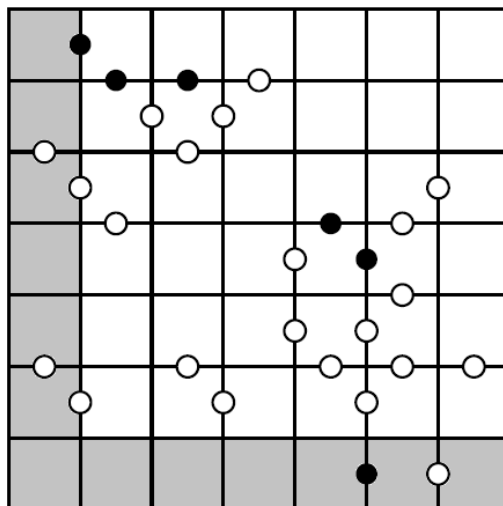
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "f".

11-12. KROPKI (7 + 17 punti): 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.

1 - 6



1 - 7



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

13-14. FUTOSHIKI (5 + 5 punti): 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 (<).

1 - 5					1 - 5					
□	□	>	□	>	□	■	■	□	□	□
^							^			^
□	□		□	<	■	■	□	□	□	□
	^		v				v	^		
□	□		□	<	■	■	□	>	□	□
^			v				^			
□	□	<	□	□	■	■	□	<	□	□
										v
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

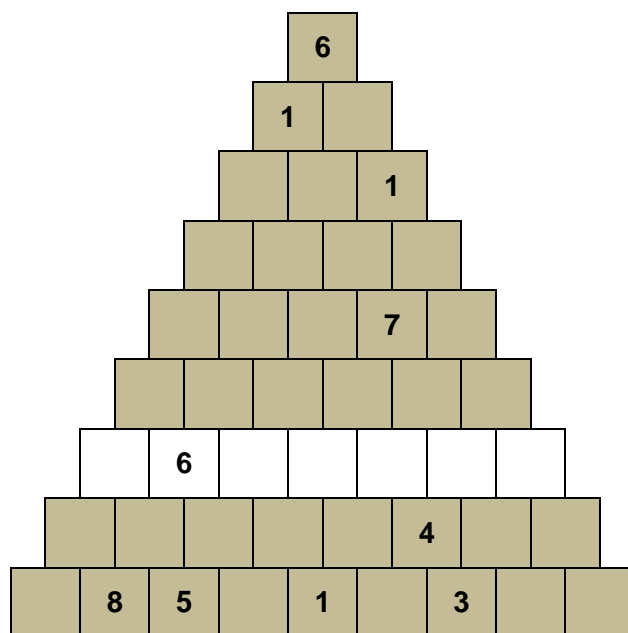
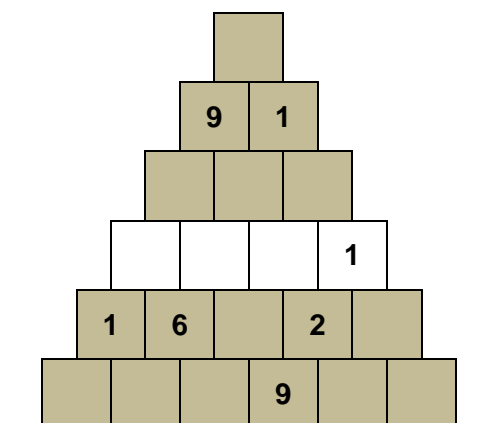
15-16. GRATTACIELI (8 + 13 punti): Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione; quelli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro.

1 - 5						1 - 6					
		4						4			3
3			■			3			■		
	■	■	■	■	■	4			■		
			■			2					
					4						4
					2		■	■	■	■	■
											4
			3	4							4
						1			4		

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

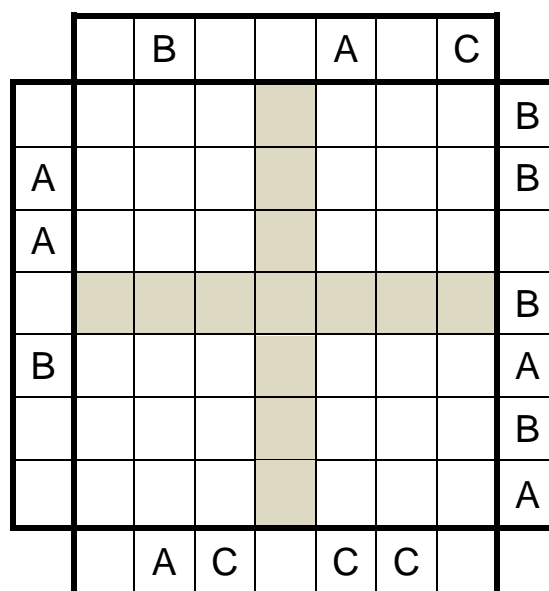
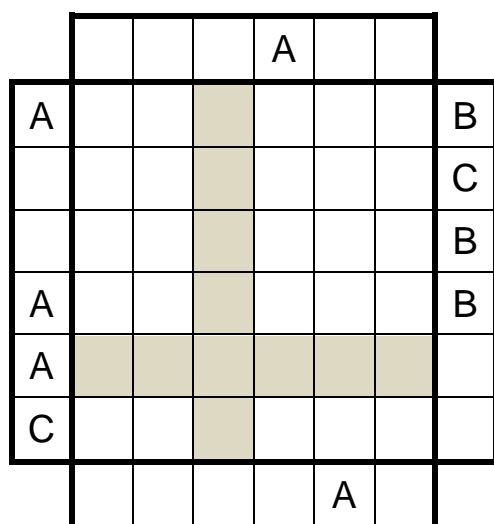


17-18. PIRAMIDE (3 + 9 punti): Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 9. Tale numero deve essere la somma oppure la differenza (in valore assoluto) delle due caselle sottostanti. Nelle righe grigie i numeri non possono ripetersi, in quelle bianche non possono essere tutti diversi.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga più bassa, poi la riga immediatamente sopra.

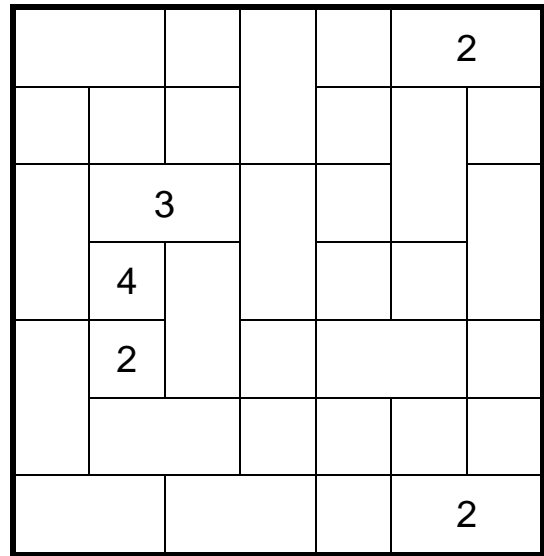
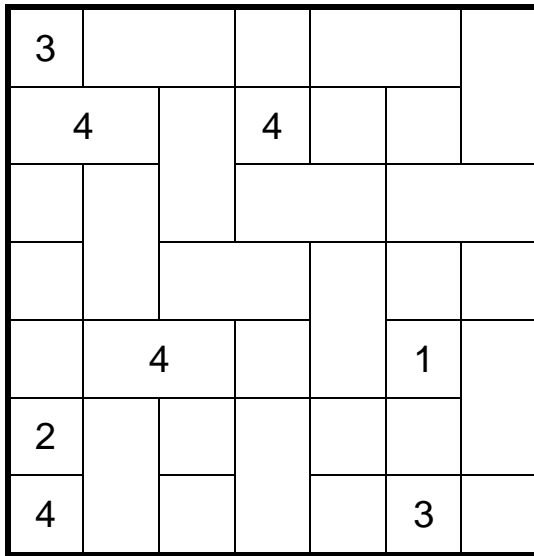
19-20. FACILE COME L'ABC (6 + 7 punti): Inserite nella griglia le lettere A, B e C. Ogni lettera compare esattamente una volta in ogni riga e in ogni colonna. Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote.

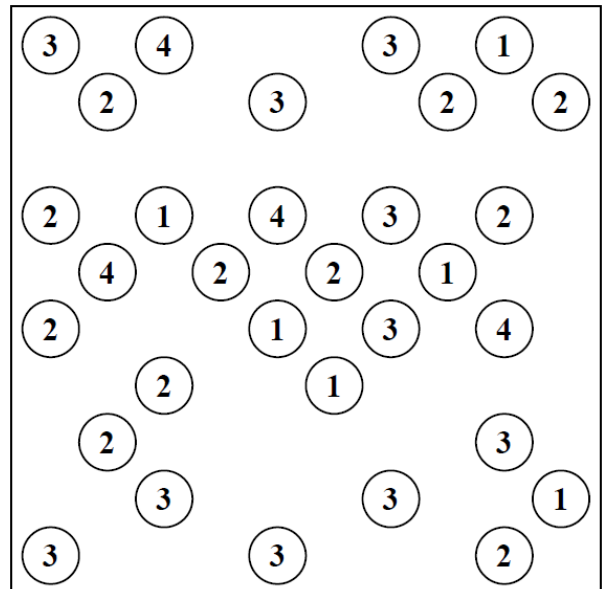
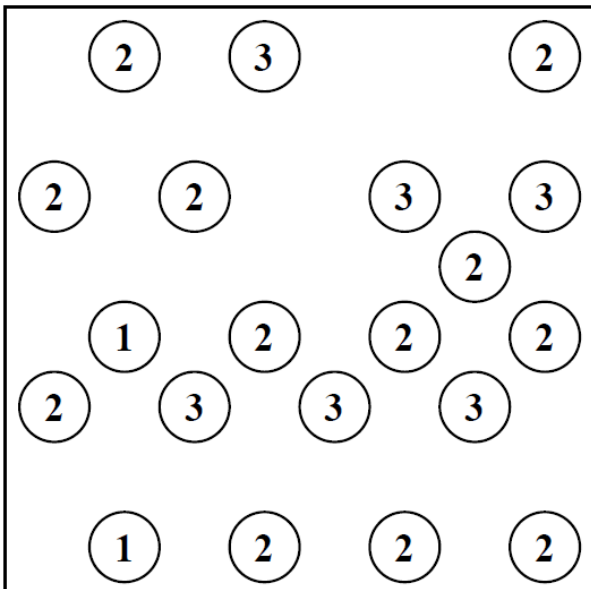


21-22. REPULSIONE (7 + 10 punti): Inserite in ogni casella (quadrata o rettangolare) un numero da 1 a 4; numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



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

23-24. PONTI (4 + 8 punti): I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso alcuni ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali o verticali. Due isole possono essere collegate con uno o due ponti paralleli. I numeri indicano quanti ponti in totale partono da quell'isola. I ponti non possono incrociarsi fra loro. A schema risolto l'intero arcipelago deve formare un blocco unico, deve essere cioè possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti disegnati.



CHIAVE DI RISPOSTA: il numero di ponti singoli orizzontali, poi il numero di ponti singoli verticali, poi il numero di ponti doppi orizzontali, poi il numero di ponti doppi verticali.