

# Tetrapyramis



organizza

## Calculus

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS  
Data: lunedì 11 gennaio 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)  
Durata: 90 minuti  
Categoria: **scuole superiori**  
Sito web: [www.puzzlefountain.com](http://www.puzzlefountain.com)

### Libretto delle istruzioni

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.

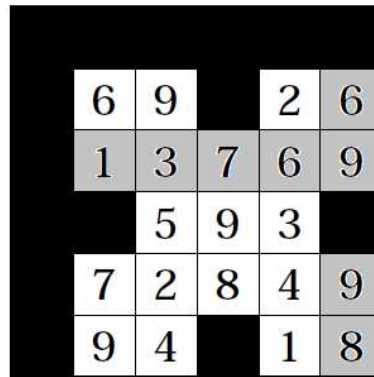
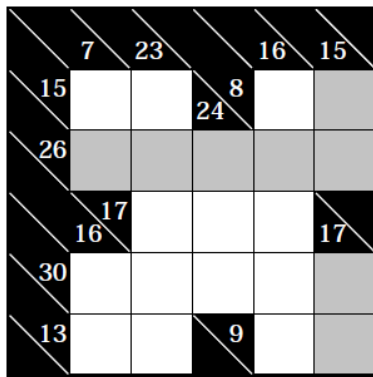
1-4	Kakuro	<b>5 + 9 + 7 + 11</b>	13-14	Monete	<b>6 + 9</b>
5-6	Freccette	<b>4 + 5</b>	15-16	Pillole	<b>5 + 11</b>
7-8	Kropki	<b>3 + 6</b>	17-18	Crucimatica	<b>8 + 6</b>
9-10	Futoshiki	<b>6 + 14</b>	19-20	Rettangoli	<b>6 + 8</b>
11-12	Serpente a pois	<b>4 + 6</b>	21-24	Piramide	<b>2 + 5 + 9 + 10</b>

© 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.

# Esempi

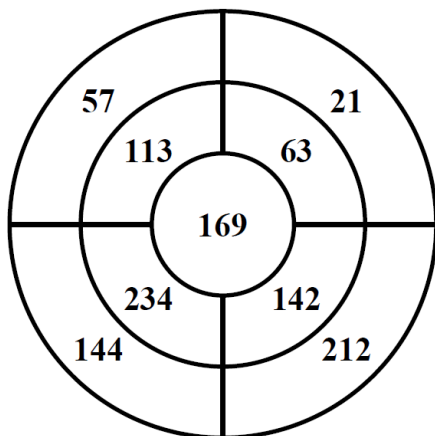
**1-4. KAKURO:** Inserite in ciascuna casella dello schema un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.



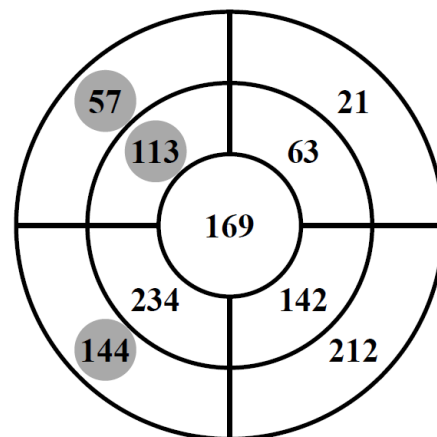
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, ignorando le caselle nere (13769,6998).

**5-6. FRECCETTE:** Lanciate il numero indicato di freccette per ottenere il totale richiesto. Un bersaglio non può essere colpito più di una volta.

**Totale = 314**



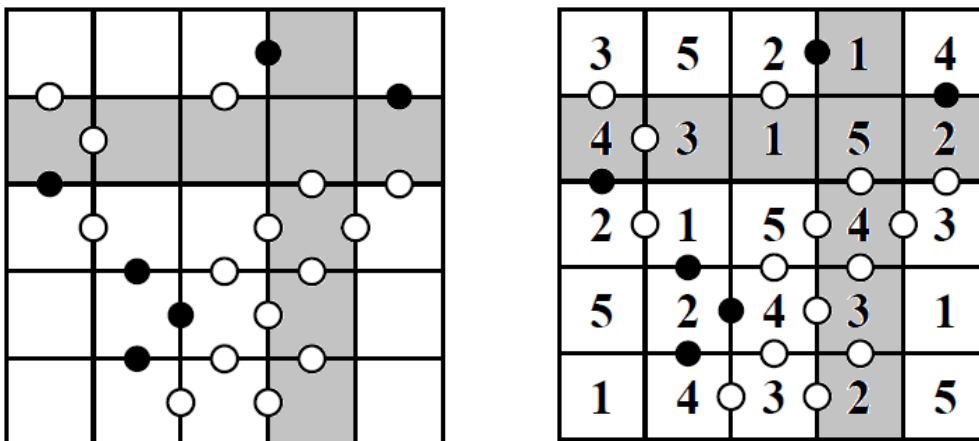
**Freccette = 3**



CHIAVE DI RISPOSTA: i punteggi colpiti, in ordine CRESCENTE (57113144).

**7-8. KROPKI:** 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.

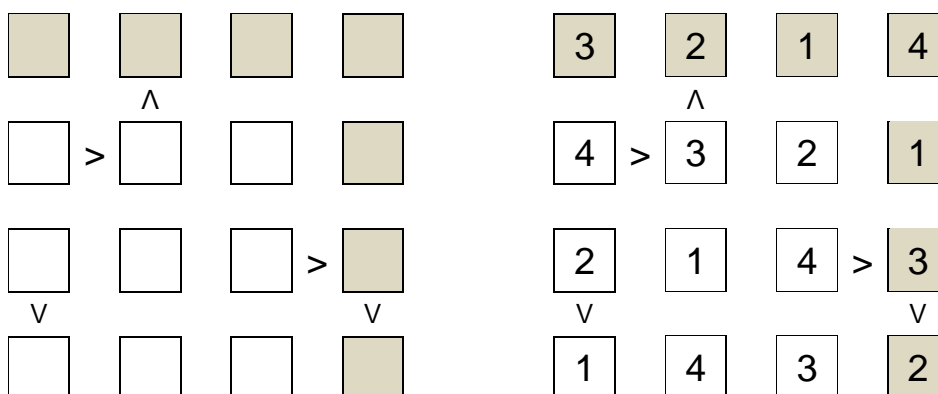
1 - 5



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (43152,15432).

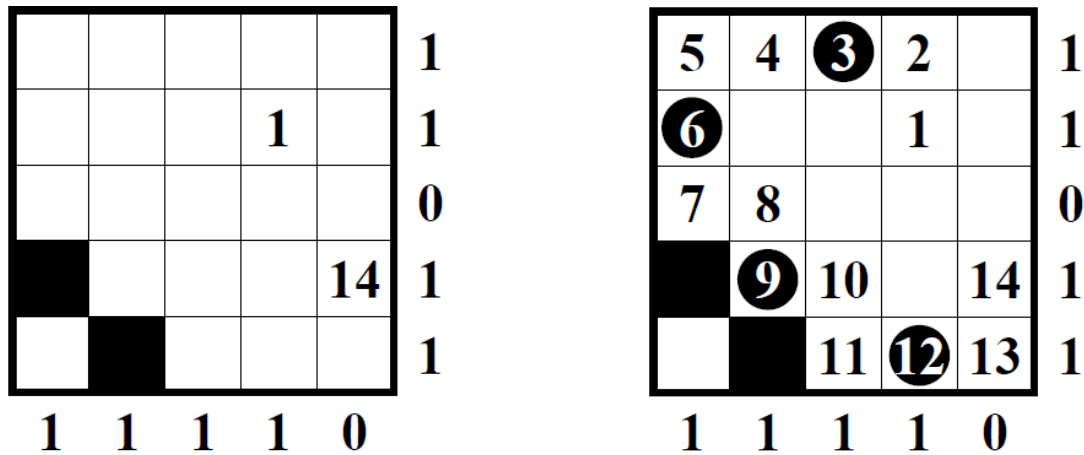
**9-10. FUTOSHIKI:** Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

1 - 4



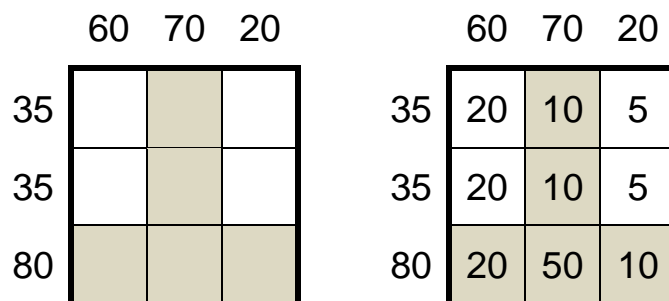
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (3214,4132).

**11-12. 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 incrociare 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 (42233).

**13-14. 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.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (205010,101050).

**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. 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 - 3

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da pillole (3222).

**17-18. CRUCIMATICA:** Inserite tutti i numeri da 1 a 9, una volta ciascuno, nelle nove caselle bianche vuote, in modo da soddisfare tutte le sei equazioni in orizzontale e verticale. I calcoli vanno effettuati da sinistra a destra e dall'alto in basso, senza priorità per moltiplicazioni e divisioni (cioè  $3 + 2 \times 5$  è uguale a 25, non a 13).

	x		:		=	18
-		+		+		
	+		-		=	2
-		x		:		
	x		x		=	40
=		=		=		
1		80		9		

9	x	4	:	2	=	18
-		+		+		
3	+	6	-	7	=	2
-		x		:		
5	x	8	x	1	=	40
=		=		=		
1		80		9		

CHIAVE DI RISPOSTA: i nove numeri, nell'ordine da sinistra a destra e dall'alto in basso (942367581).

**19-20. 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.

		6			
	2				
		2		10	4
6		2			2
			2		

		6			
	2				
		2		10	4
6		2			2
			2		

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di rettangoli (334444).

**21-24. PIRAMIDE:** 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.

		2		
	3			
3	4			
1			2	5

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

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga più bassa, poi la riga immediatamente sopra (14825,3467).