

Tetrapyramis



organizza

6x6

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: mercoledì 16 dicembre 2015, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **scuole medie**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto delle soluzioni

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	Sudoku	6 + 13	13-14	Kropki	8 + 8
3-4	Campo minato	5 + 8	15-16	Kakuro	5 + 9
5-6	Circuito chiuso	9 + 17	17-18	Slalom	3 + 4
7-8	Labirinto magico	10 + 11	19-20	Facile come l'ABC	8 + 6
9-10	Tatami	7 + 9	21-22	Percorso puntato	2 + 2
11-12	Repulsione	7 + 12	23-24	Termometri	4 + 9

© 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. SUDOKU: Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 6 in modo che in ogni riga, colonna e settore ogni numero appaia esattamente una volta.

1	5	3	6	4	2
6	4	2	3	1	5
4	6	1	2	5	3
3	2	5	4	6	1
5	3	4	1	2	6
2	1	6	5	3	4

3	1	4	5	2	6
4	6	2	1	5	3
2	3	5	6	1	4
1	4	3	2	6	5
5	2	6	3	4	1
6	5	1	4	3	2

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (216534,632415; 314526,163425).

3-4. CAMPO MINATO: 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.

10 mine

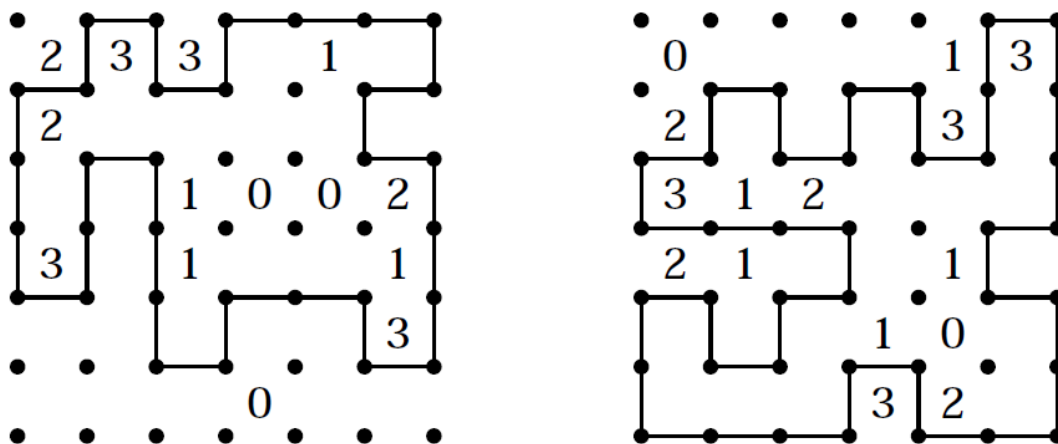
	●	3	1		●
3	●	●			1
3	●			0	
	●	2	1	1	
2				●	
●		1	●	3	●

9 mine

1	●		1		1
1	2	●	2		●
	2		●		●
●			2	●	2
		1			2
	0	1	●	2	●

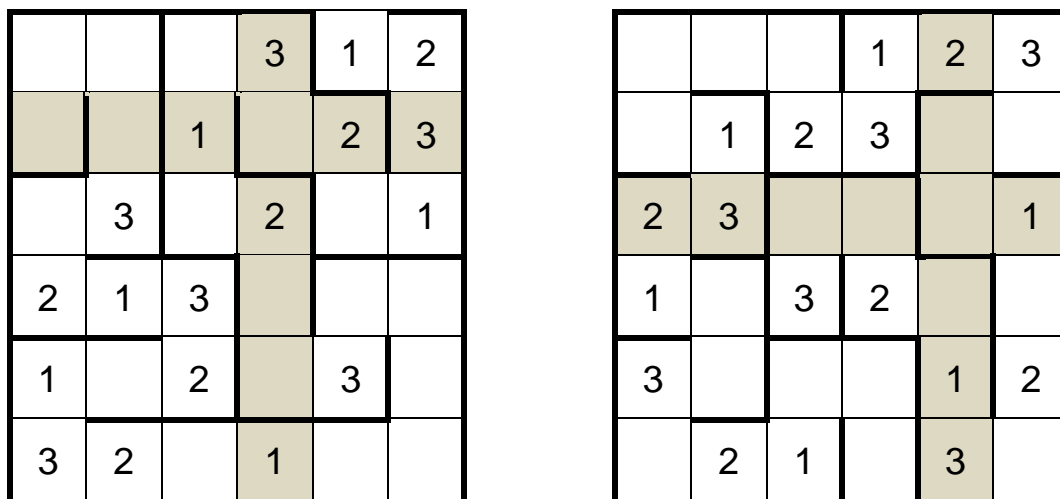
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine (221113;122202).

5-6. 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 (211146; 530411).

7-8. LABIRINTO MAGICO: 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.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote (xx1x23,3x2xx1; 23xxx1,2xxx13).

9-10. TATAMI: Scrivete un numero da 1 a 3 in ogni 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	3	1	2
1	3	2	1	2	3
3	2	1	2	3	1
2	1	3	1	2	3
1	3	2	3	1	2
2	1	3	2	3	1

2	1	2	3	1	3
1	3	1	2	3	2
3	1	2	3	2	1
1	2	3	1	3	2
2	3	1	2	1	3
3	2	3	1	2	1

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (132312,231321; 231213,321231).

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.

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "3" compaiono (213020; 230312).

13-14. 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 - 6

6	●	3	5	1	○	2	●	4	
2	5	○	6	●	3	○	4	1	
4	●	2	○	1	5	○	6	●	3
3	○	4	●	2	6	1	5		
1	6	●	3	○	4	○	5	2	
5	1	4	●	2	○	3	●	6	

1 - 6

3	●	6	1	4	○	5	2	
2	○	3	●	6	1	4	○	5
1	4	○	3	5	2	6		
5	2	●	4	6	1	3		
4	○	5	2	○	3	●	6	1
6	1	5	2	○	3	○	4	

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (342615,413526; 615234,634251).

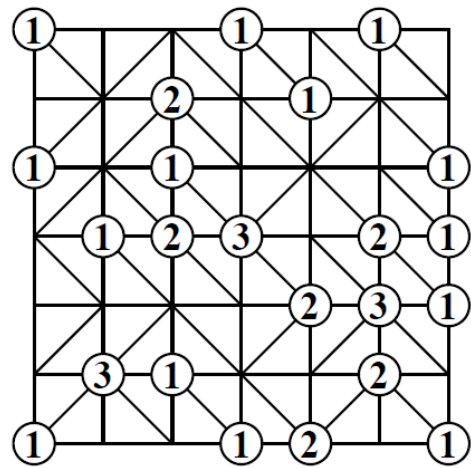
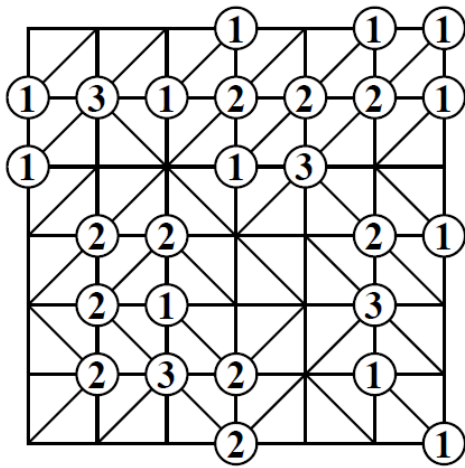
15-16. KAKURO: Inserite in ciascuna casella dello schema un numero da 1 a 9. La somma dei numeri di ciascun blocco deve essere uguale al totale che si trova alla sinistra (per i blocchi orizzontali) e al di sopra (per quelli verticali). All'interno di ogni blocco i numeri devono essere tutti diversi.

2	9			8	9
1	7	8		2	7
			1	9	4
	9	3	1		
9	7		3	9	5
5	4			2	1

		1	3	2		
		5	9	7	6	8
1	3				1	5
4	7				5	9
2	6	8	5	7		
		3	1	2		

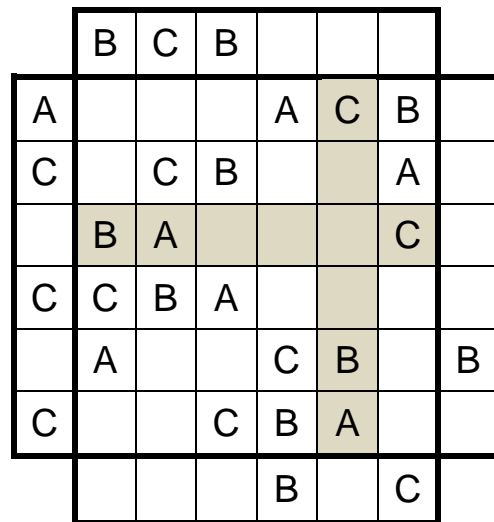
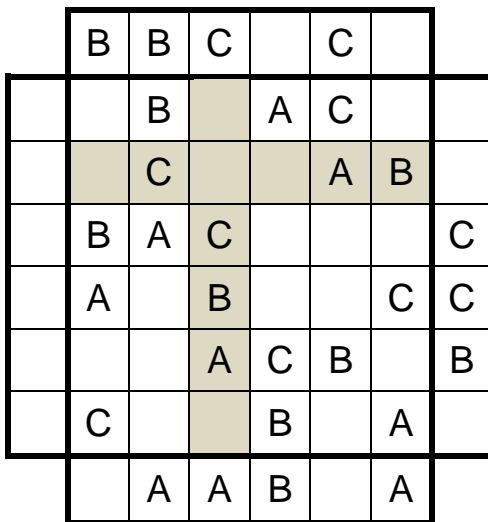
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, ignorando le caselle nere (97395,82492; 26857,15376).

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.



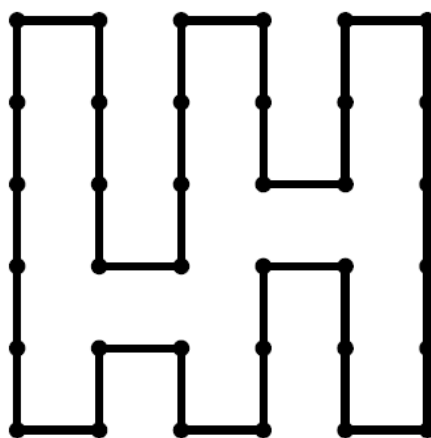
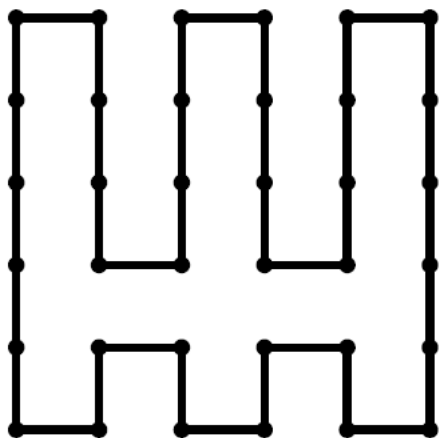
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "I" (653223; 132042).

19-20. FACILE COME L'ABC: 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.



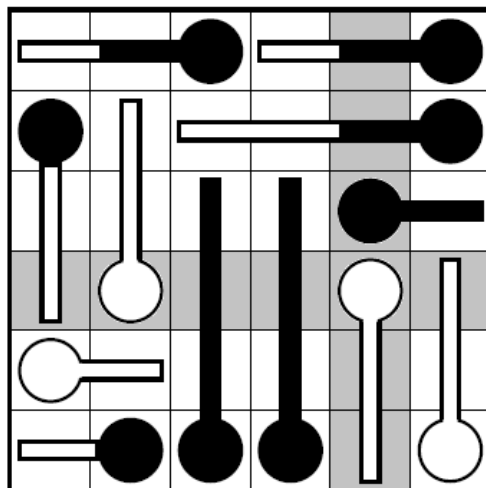
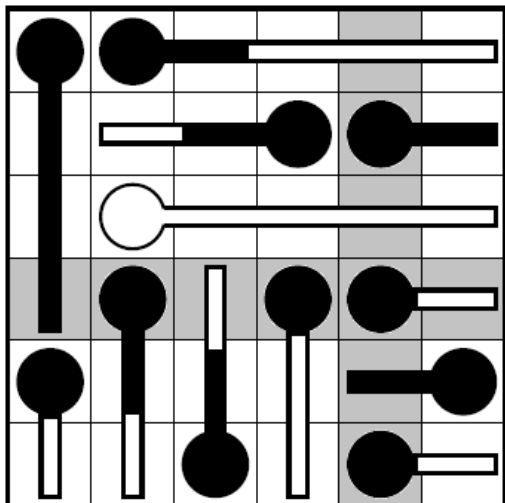
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote (xcxxab,xxcbax; baxxxc,cxxxba).

21-22. 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 (22202; 22112).

23-24. TERMOMETRI: Nella griglia ci sono termometri vuoti e pieni (anche solo in parte) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Trovate il livello di mercurio nei vari termometri sapendo che il liquido parte sempre dal bulbo e sale verso la parte opposta.



CHIAVE DI RISPOSTA: la riga in grigio, poi la colonna in grigio; usare "1" per la caselle piene, "0" per quelle vuote (110110,010111; 001100,111000).