

Tetrapyramis®



organizza

Chi cerchia trova

Gara online di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: giovedì 19 gennaio 2017, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **open**
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.

1-4	Campo minato	3 + 6 + 8 + 9	17-20	Akari	3 + 4 + 8 + 12
5-6	Serpente a pois	2 + 11	21-22	Yin yang	3 + 13
7-8	Trilogia	4 + 10	23-24	Battaglia navale	4 + 14
9-12	H ₂ O	4 + 5 + 7 + 8	25-28	Monete	4 + 4 + 9 + 10
13-14	Fari	6 + 9	29-30	Fourbidden	15 + 17
15-16	Pillole	7 + 11	31-32	Termometri	5 + 16

© 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. 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.

10 mine

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

15 mine

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

20 mine

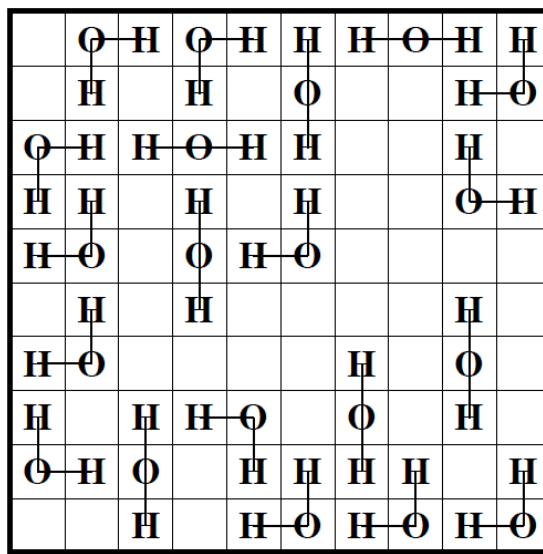
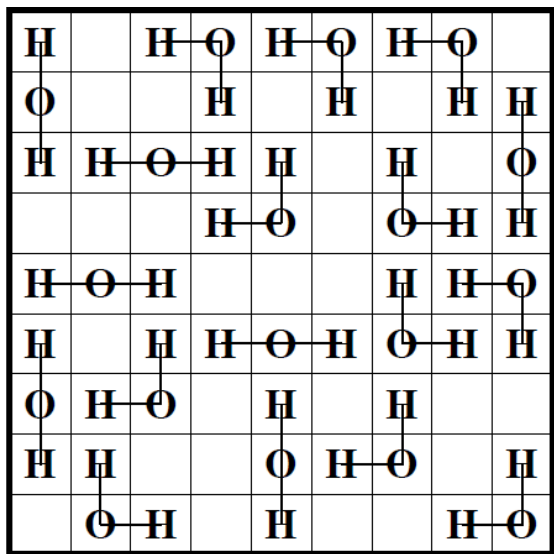
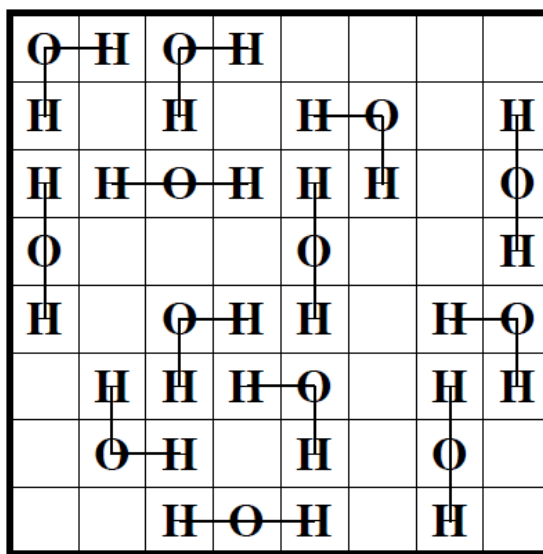
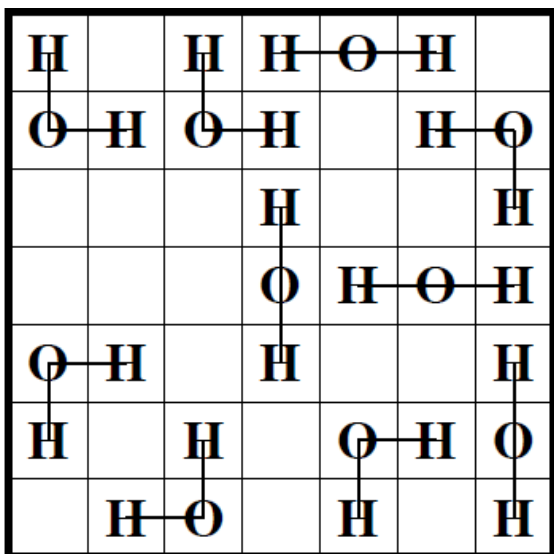
		4	●	3	●		0
1	●	●	●				
3		●		3	1	2	●
●	●		●		●		2
●	3		2	●	3	●	
1			2				1
	2	●	2		●		1
	●	3	●	3	●	●	1

25 mine

●	●	3	2		2	3	●	
		●	●	3	●	●	3	1
●	4	4	●			●		
●	5	●	3			3	●	
●	●	3	●		1	●		2
●					1	1		●
●			●	2	1		1	
	●	3	2		●		0	
2	●	2		●	2			

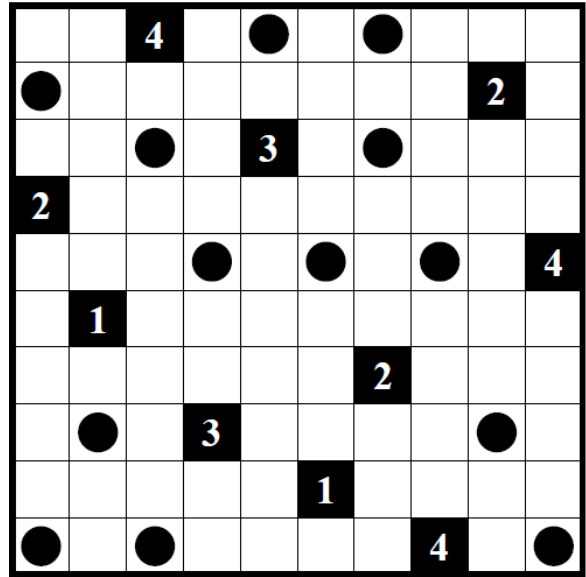
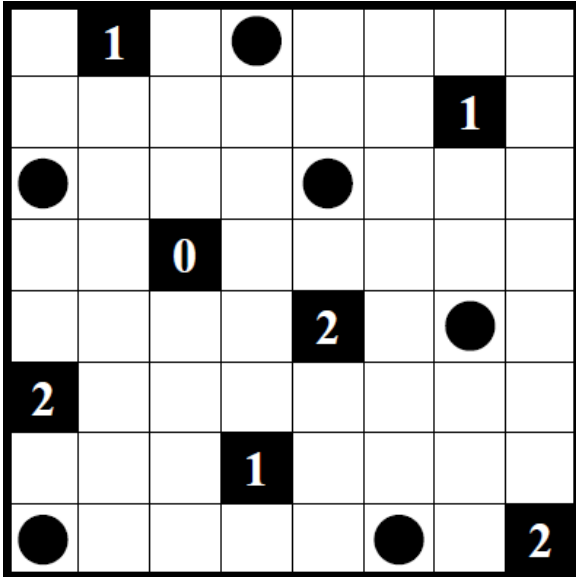
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine (320212; 2125311; 23243024; 343342222).

9-12. H₂O: 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.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di atomi di ossigeno (1302121; 21222121; 31222222; 3221302223).

13-14. FARI: Inserite alcune navi della dimensione di una casella in modo che ogni faro ne veda fra orizzontale e verticale quante segnalate. Le navi non possono toccarsi fra loro e non possono toccare i fari, nemmeno diagonalmente. Eventuali fari nella stessa riga o colonna non ostacolano la visuale.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di navi (10201002; 2120300203).

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. Ogni pillola da 1 a N deve comparire esattamente una volta. 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 - 6

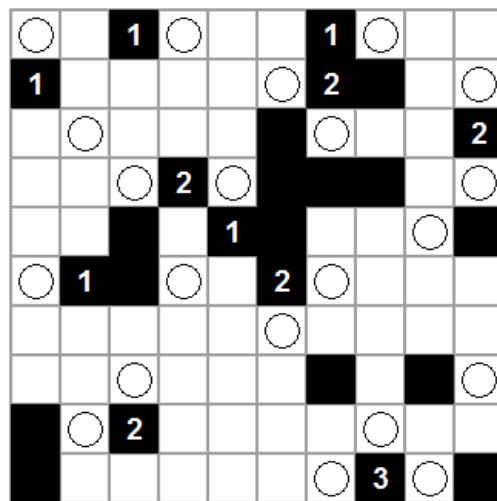
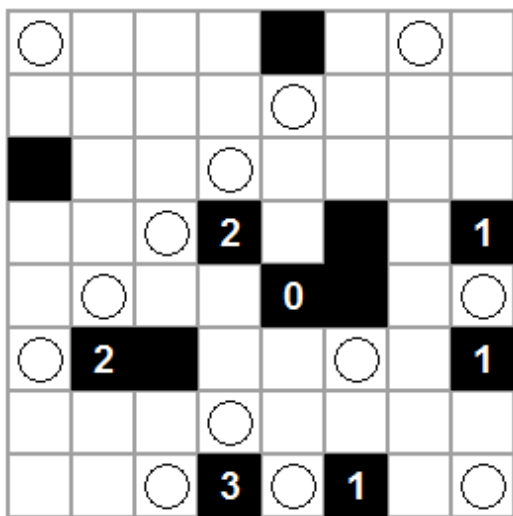
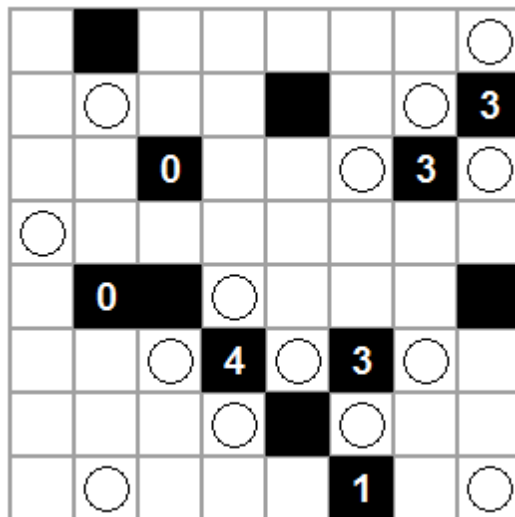
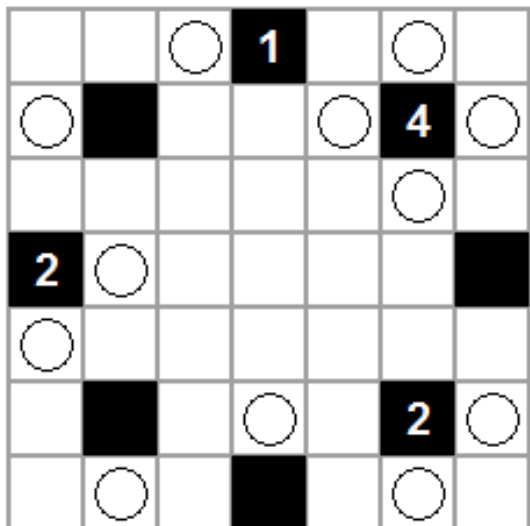
	6	6	5	3	0	1
7	3	2	1	0	0	1
1	1	2	0	1	1	2
0	1	0	1	0	0	1
4	3	3	2	1	0	2
5	0	2	2	1	0	2
4	0	2	2	0	0	0

1 - 10

	0	3	10	10	10	7	12	3
4	1	1	1	0	3	3	4	1
9	0	3	2	3	4	4	4	4
9	1	1	2	1	2	3	0	3
5	1	0	2	3	1	2	2	3
13	1	2	3	0	3	3	2	4
4	1	1	2	2	1	0	2	4
5	0	2	4	0	0	1	4	0
6	0	1	0	2	0	4	4	0

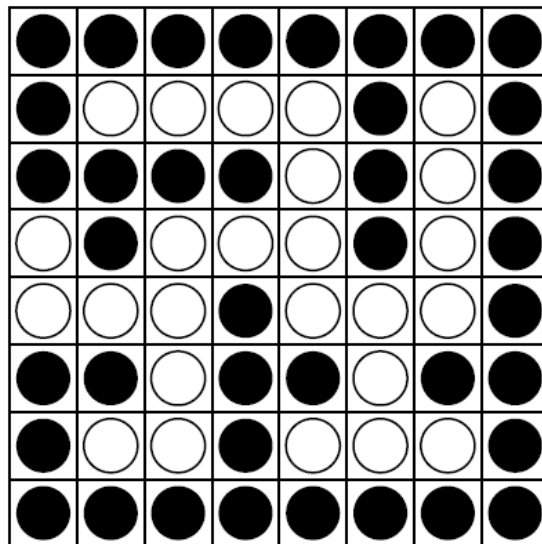
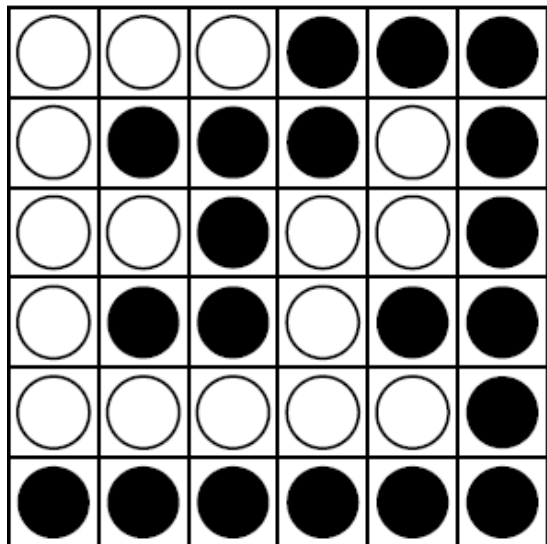
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da pillole (611244; 33536244).

17-20. AKARI: Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce. Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda.



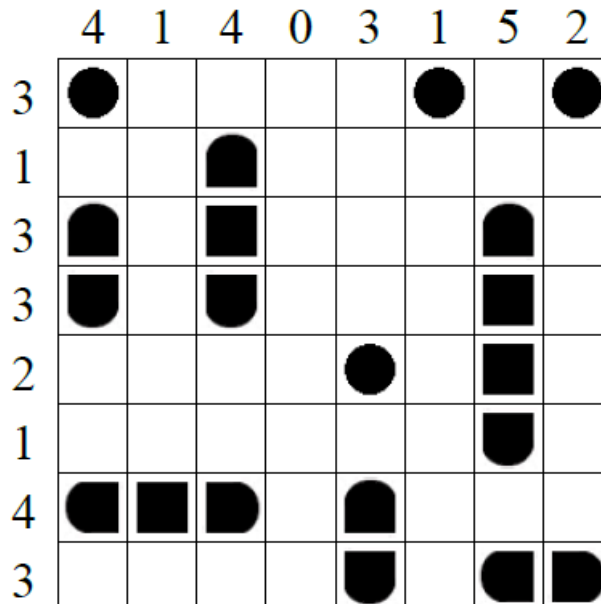
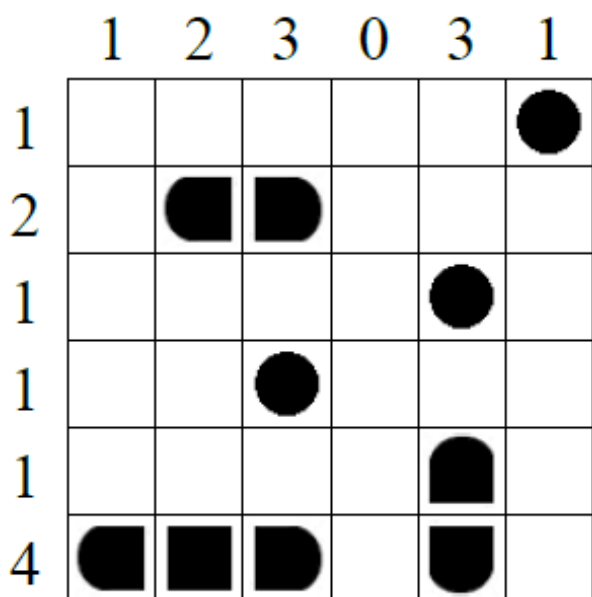
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di lampadine (2311122; 12211322; 21112213; 3223131222).

21-22. 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 (324250; 05256250).

23-24. BATTAGLIA NAVALE: Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare la prima nave; scrivere "0" se la riga è vuota (625351; 13115715).

25-28. 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.

	12	31	42
50	10	20	20
4	1	1	2
31	1	10	20

	22	20	7
26	20	5	1
12	1	10	1
11	1	5	5

	72	29	103	9
6	2	2	1	1
85	10	20	50	5
107	50	5	50	2
15	10	2	2	1

	77	122	16	58
152	50	50	2	50
11	2	2	2	5
44	20	20	2	2
66	5	50	10	1

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (11020,20220; 1101,2011; 1020505,2105010; 550101,50521).

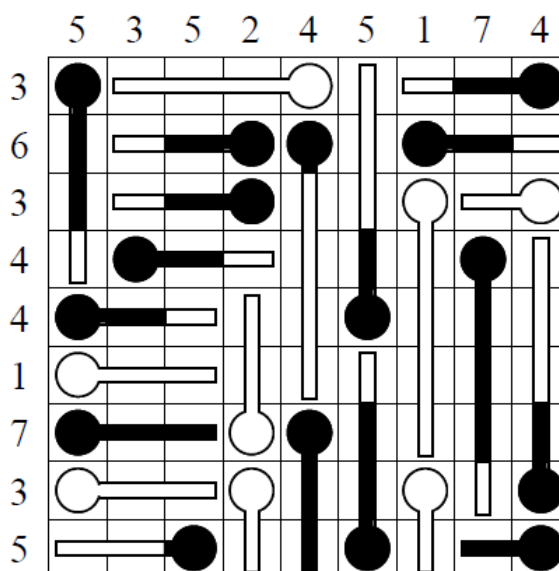
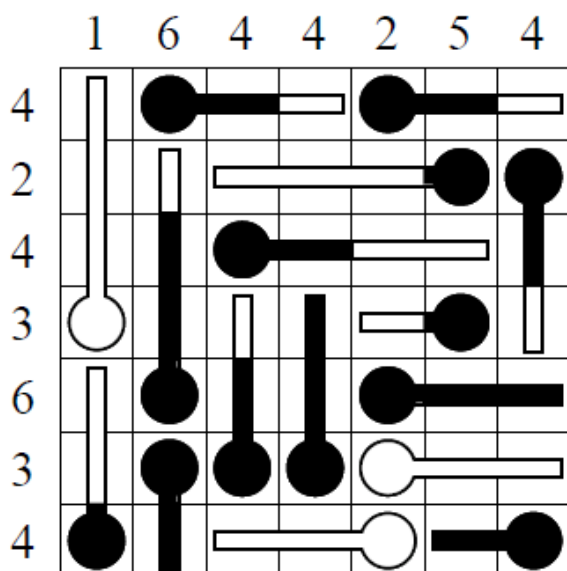
29-30. FOURBIDDEN: Inserite in ogni casella vuota una "X" oppure una "O", in modo che non ci siano mai quattro simboli uguali consecutivi, in riga, colonna o diagonale.

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quante "O" compaiono (344435452; 4663556371).

31-32. 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: per ogni riga, il numero di settori pieni nei termometri orizzontali (4121302; 242220303).