

Tetrapyramis



organizza

Fritto misto

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: mercoledì 9 marzo 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **scuole medie**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto delle soluzioni

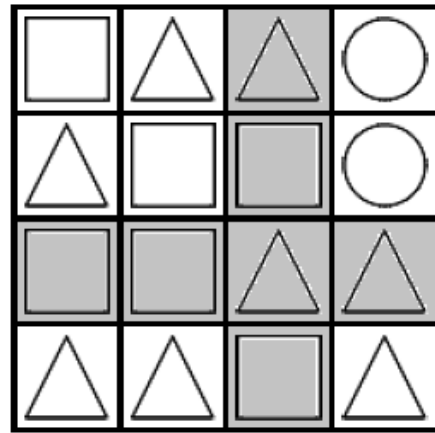
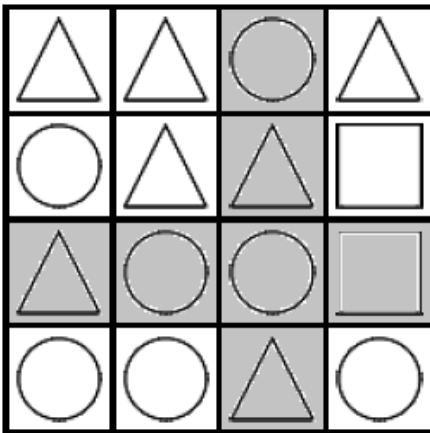
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita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

© 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.

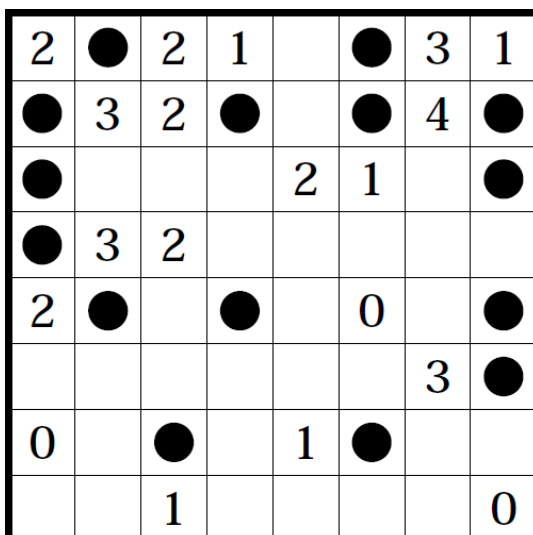
1-2. TRILOGIA: Inserite in ciascuna casella vuota un cerchio, un quadrato o un triangolo. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.



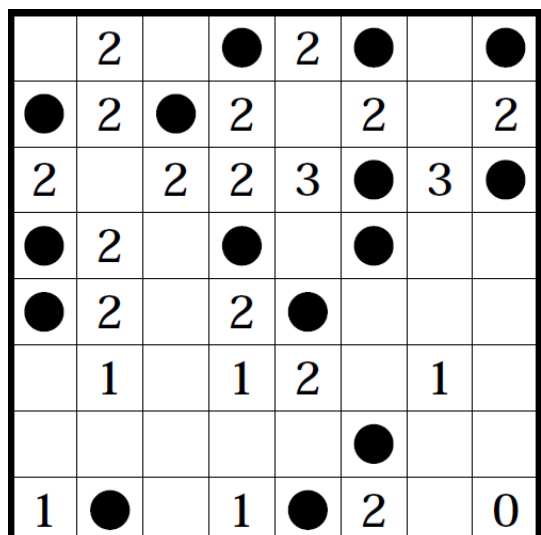
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia; usare "T" per triangolo, "Q" per quadrato e "C" per cerchio (TCCQ,CTCT; QQTT,TQTQ).

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.

15 mine

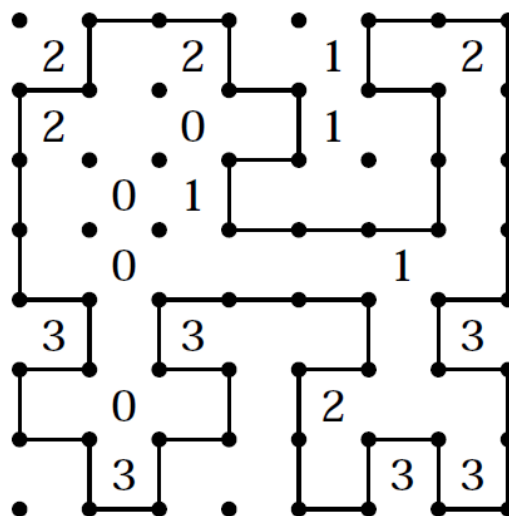
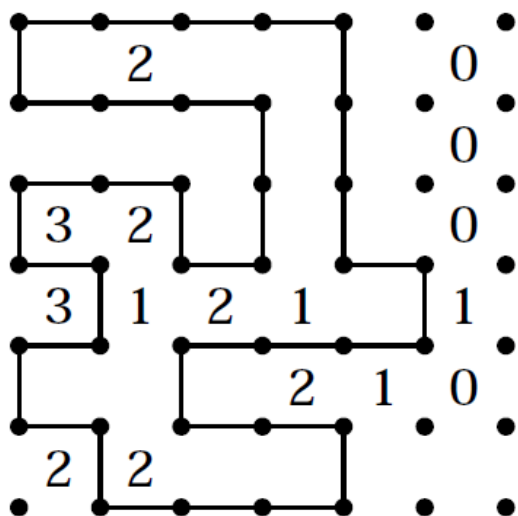


15 mine



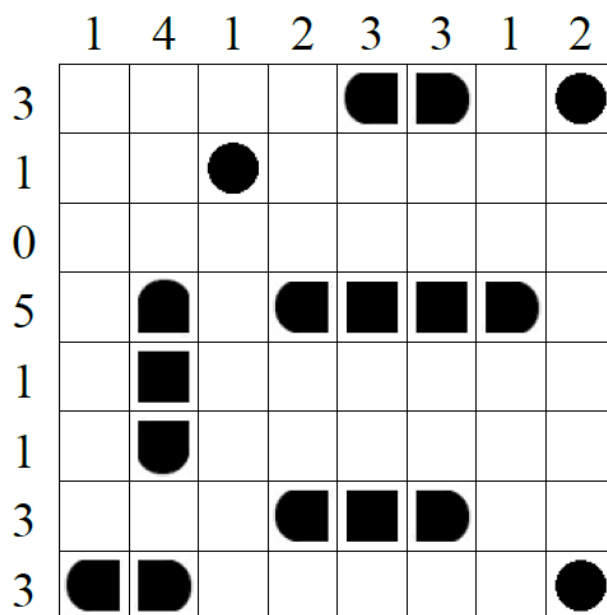
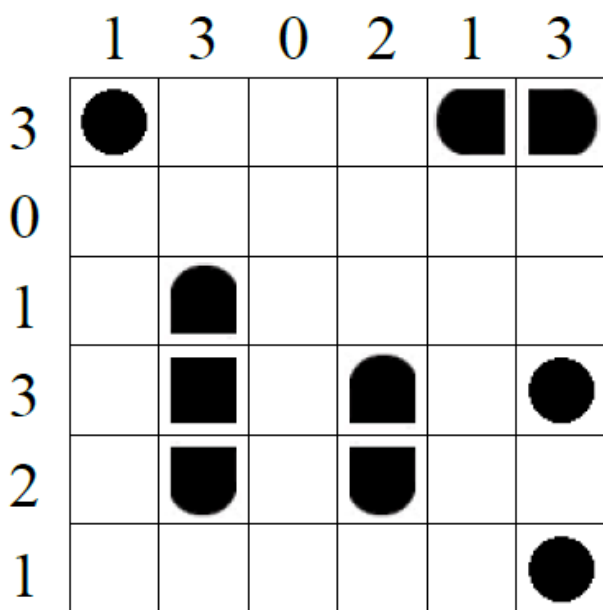
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine (24213120; 32232012).

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 (253243; 3230514).

7-8. 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, il numero di NAVI che compaiono (201321; 21021112).

9-10. SERPENTE: 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.

	6	4	5	4	5	4	2	1
4	10	9	8	7				
5	11			6	5	4	3	
4	12	13					2	1
4		14	15	16	17			
1				18				
5	29	28	27		19	20		
3	30		26			21		
5	31		25	24	23	22		

	5	3	5	4	2	2	2	8	3
8	6	7	8	9	10	11	12	13	
2	5							14	
5	4	3	2	1				15	
1								16	
2	34							17	
5	33	32	31					18	19
2			30						20
4			29	28				22	21
5				27	26	25	24	23	

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga in grigio, poi la colonna in grigio; usare "1" per le caselle occupate, "0" per quelle vuote (11101100,01011101; 111000011,101000011).

11-12. 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

4	>	3	<	1	<	2
1		2		3		4
		^				
3		4		2		1
		v				
2	>	1		4	>	3

1 - 5

3		1	<	2		4	<	5
				^			v	
1		5		3		2		4
						v		
4	>	3		5		1		2
		^				^		
5		2		4	>	3		1
		2		4		1		5
		2		4		1		5

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia (1234,1324; 24153,15324).

13-14. 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.

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote (132xx,xx312; 1x3xx2,2xx31x).

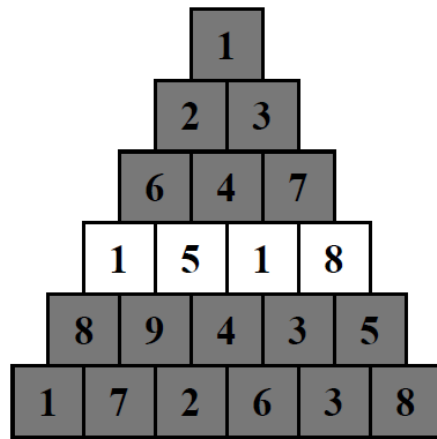
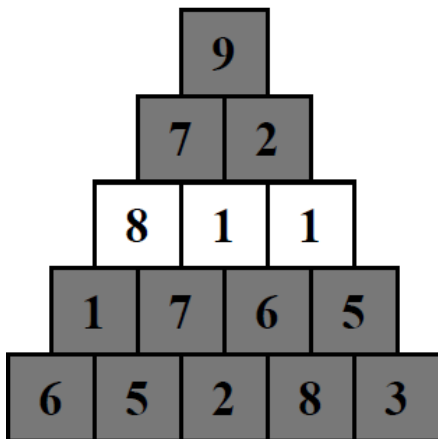
15-16. ALBERI: Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga 2 alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

	🌲		🌲				
				🌲		🌲	
🌲		🌲					
		🌲		🌲			🌲
🌲							🌲
			🌲		🌲		
	🌲						🌲
				🌲		🌲	

				🌲			🌲
	🌲					🌲	
			🌲				🌲
	🌲			🌲			
🌲			🌲				🌲
		🌲					🌲
🌲				🌲			
			🌲			🌲	

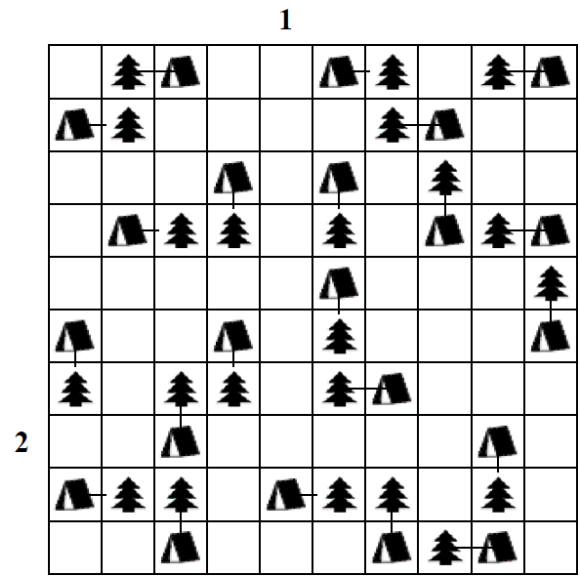
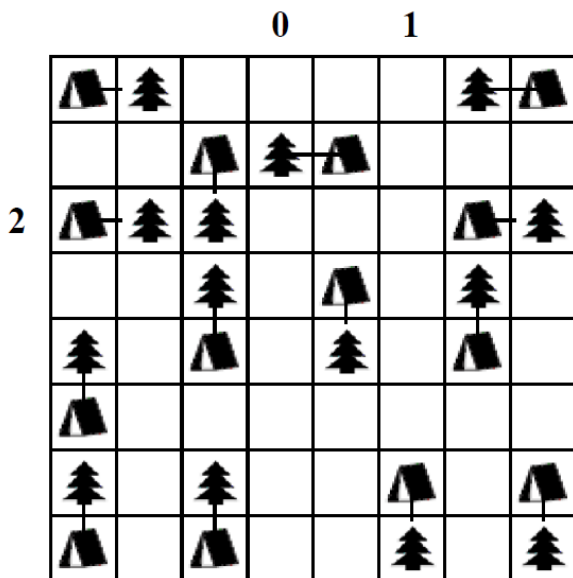
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero più a sinistra (261731425; 524241313).

17-18. 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.



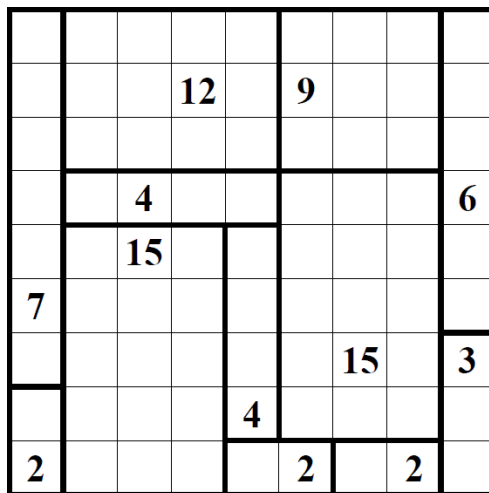
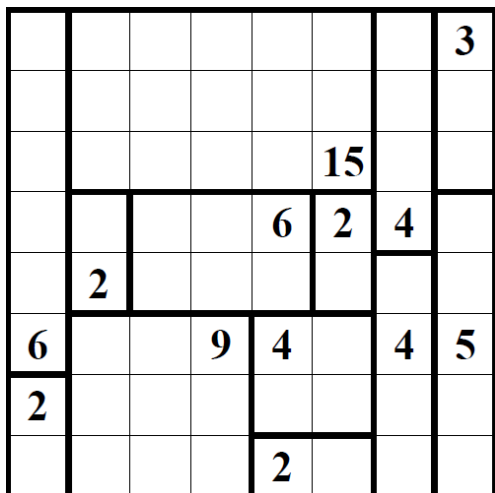
CHIAVE DI RISPOSTA: la riga più bassa, poi la riga immediatamente sopra (65283,1765; 172638,89435).

19-20. CAMPING: Inserite una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.



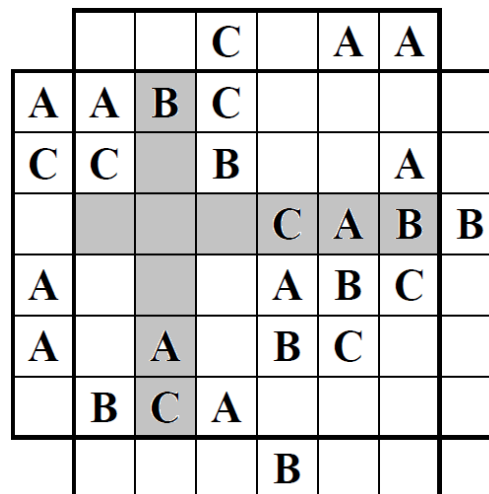
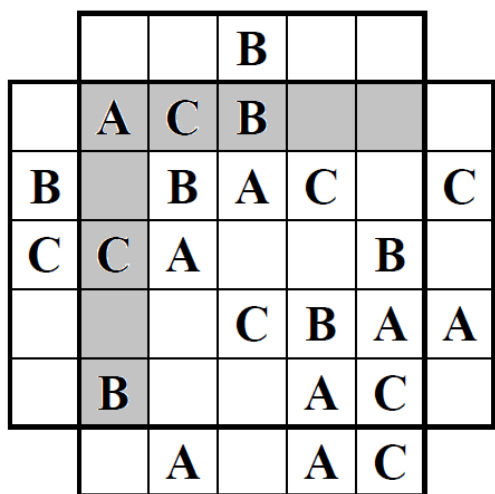
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di tende (22212122; 3223131223).

21-22. 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.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di rettangoli (44466555; 444455555).

23-24. 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 (acbxx,axcxb; xxxcab,bxxxac).