

# Tetrapyramis



organizza

## Percorsi

Gara di giochi logici a squadre per Istituti scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS  
Data: martedì 24 novembre 2015, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)  
Durata: 90 minuti  
Categoria: **scuole superiori**  
Sito web: [www.puzzlefountain.com](http://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	Serpente	<b>3 + 6</b>	13-14	Circuito chiuso	<b>8 + 15</b>
3-4	Serpente a pois	<b>4 + 7</b>	15-16	Percorso puntato	<b>9 + 10</b>
5-6	La freccia nera	<b>8 + 9</b>	17-18	Angoli alterni	<b>5 + 6</b>
7-8	Labirinto magico	<b>16 + 11</b>	19-20	Percorso a pois	<b>6 + 7</b>
9-10	Slalom	<b>7 + 7</b>	21-22	Puntatori	<b>9 + 13</b>
11-12	La rosa dei venti	<b>12 + 17</b>	23-24	Ponti	<b>7 + 11</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.

**1-2. SERPENTE (3 + 6 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.

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

	9	4	6	4	5	4	5	3	5	3
7	18	19	20	21	22	23	24			
3	17						25	26		
6	16		8	7	6			27	28	
5	15		8		5	4			29	
6	14		10			3	2		30	31
5	13	12	11				1			32
2									34	33
7	47	48			39	38	37	36	35	
3	46			41	40					
4	45	44	43	42						

**CHIAVE DI RISPOSTA:** la riga in grigio, poi la colonna in grigio; usare "1" per le caselle occupate, "0" per quelle vuote (11100010,11001110; 1010011011,1011000110).

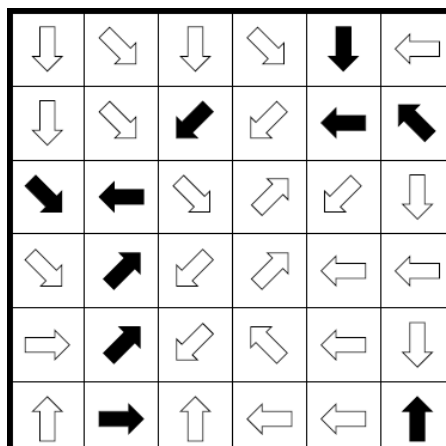
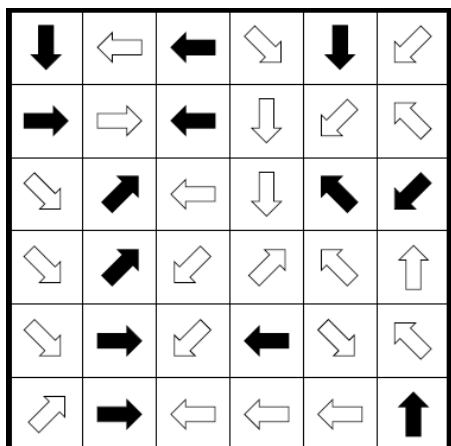
**3-4. SERPENTE A POIS (4 + 7 punti):** Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda (indicate rispettivamente dal numero 1 e da quello più grande). Il serpente non può toccare né incrociarsi se stesso, nemmeno diagonalmente. Ogni terzo segmento (3-6-9-12...) è contrassegnato 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.

				6	7	8	1
				5		9	1
			3	4		10	1
		1	2			11	0
						12	1
21	20	19			14	13	1
22		18	17	16	15		2
1	0	1	1	1	1	2	

				27	26	25	1
				28		24	1
9	10	11				22	1
8		12	13	14	15	21	3
7					16	20	0
6	5				17	18	2
	4	3	2				1
			1				0
2	0	2	0	1	1	2	1

**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, il numero di caselle occupate dal serpente (3233155; 33463531).

**5-6. LA FRECCIA NERA (8 + 9 punti):** Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.



**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, il numero di frecce nere, poi per ogni colonna, il numero di frecce nere (323122,242122; 132112,141022).

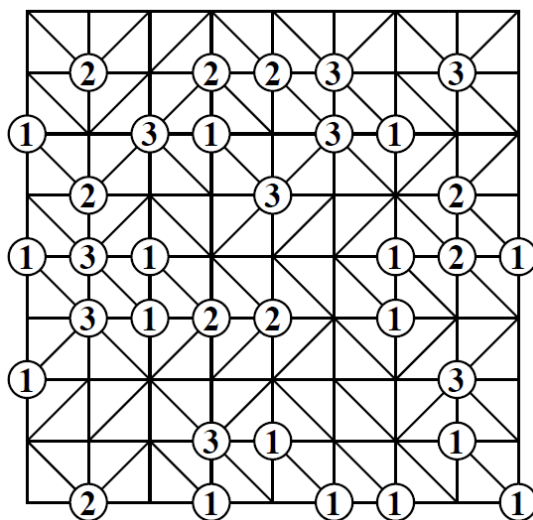
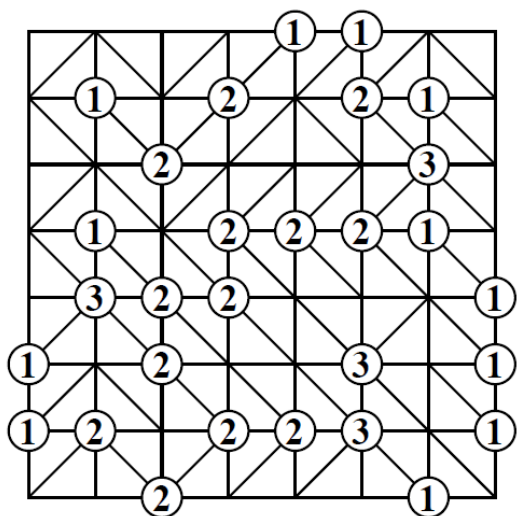
**7-8. LABIRINTO MAGICO (16 + 11 punti):** Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

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

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

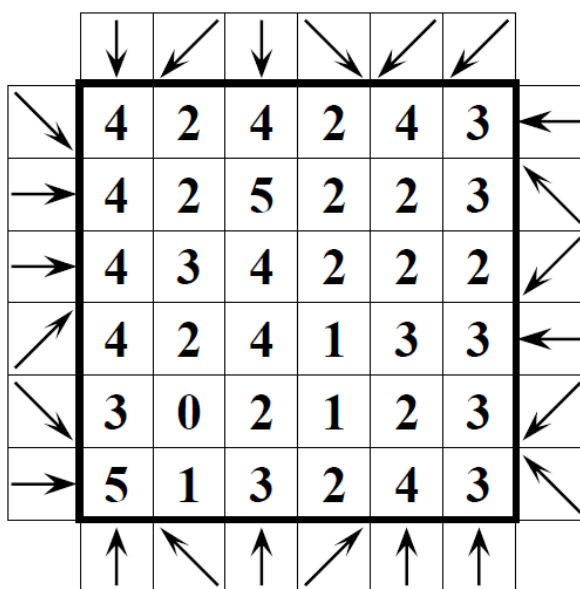
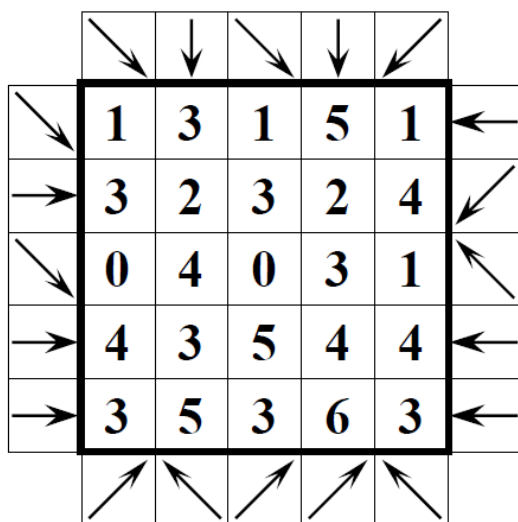
**CHIAVE DI RISPOSTA:** la riga grigia, poi la colonna grigia, "X" per le caselle vuote (xx23x1,23xxx1; xx2x1x3,x23xxx1).

**9-10. SLALOM (7 + 7 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.



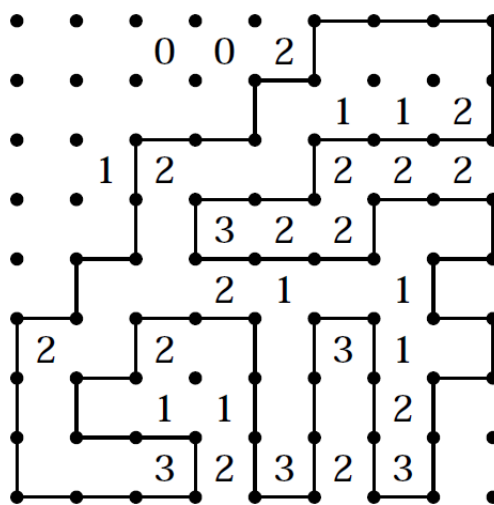
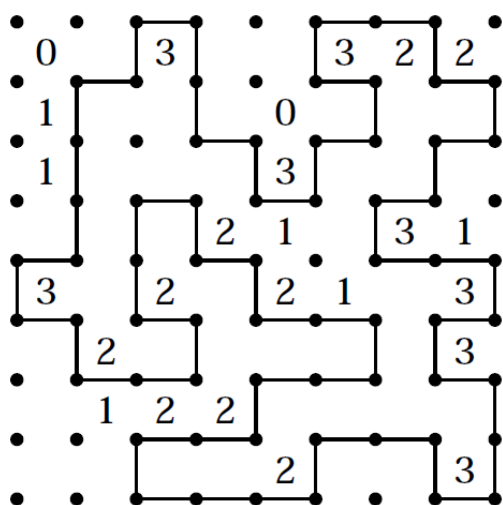
**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, il numero di diagonali così orientate "f" (5250214; 42440641).

**11-12. LA ROSA DEI VENTI (12 + 17 punti):** Disegnate in ogni quadretto esterno una freccia che punti all'interno dello schema. I numeri interni indicano quante frecce puntano a quella casella.



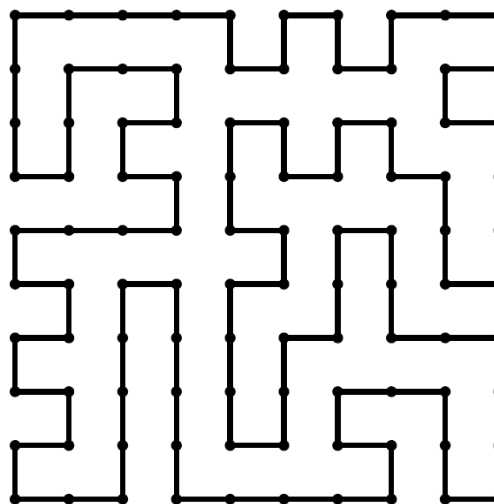
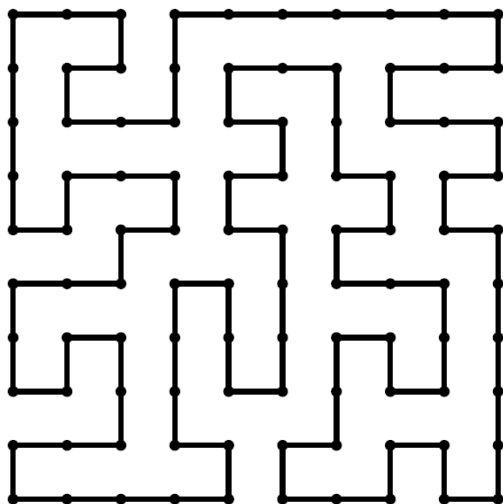
**CHIAVE DI RISPOSTA:** il numero di frecce rivolte verso sud, poi il numero di frecce rivolte verso ovest, poi il numero di frecce rivolte verso nord, poi il numero di frecce rivolte verso est (2303; 2243).

**13-14. CIRCUITO CHIUSO (8 + 15 punti):** 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.



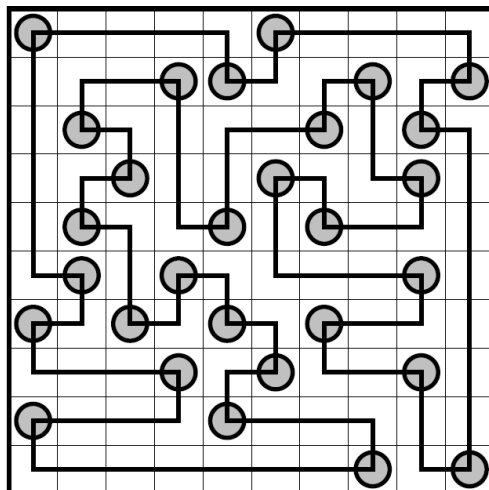
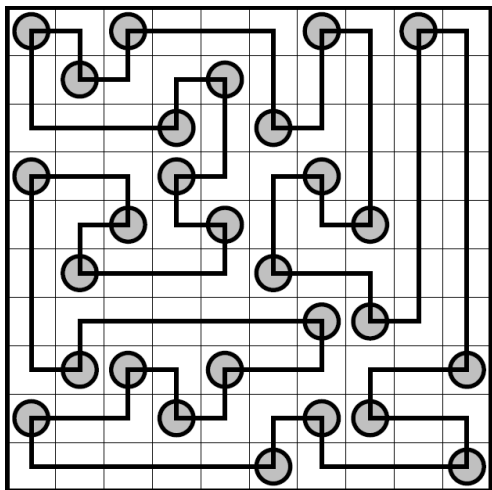
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito (54342544; 54552353).

**15-16. PERCORSO PUNTATO (9 + 10 punti):** 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.



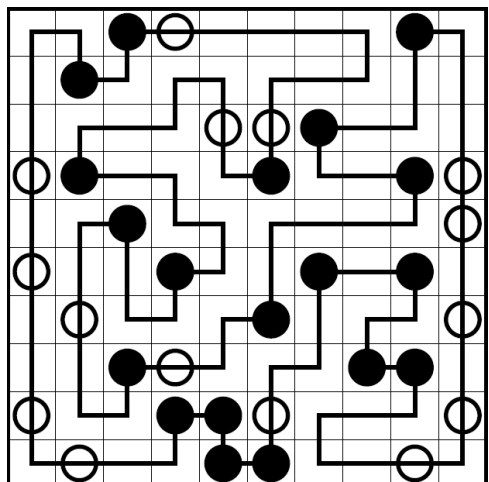
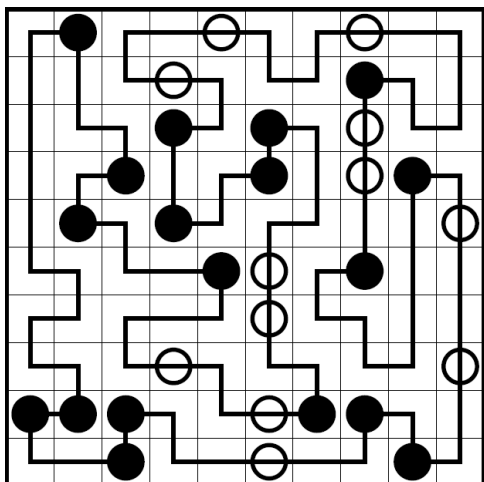
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito (161634452; 233726252).

**17-18. ANGOLI ALTERNI (5 + 6 punti):** Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio il percorso deve formare un angolo retto e fra due cerchi consecutivi del percorso ci deve essere esattamente un solo altro angolo retto.



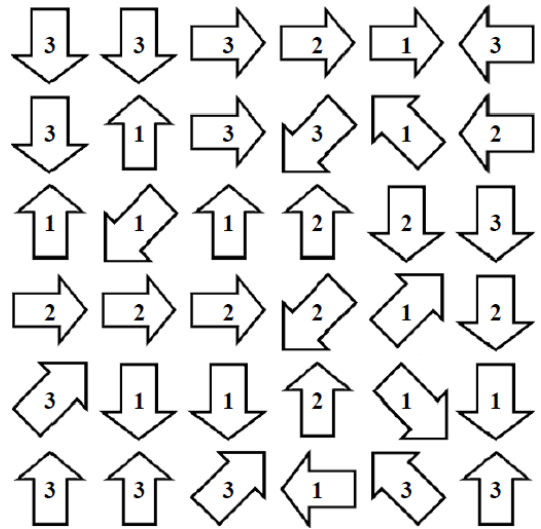
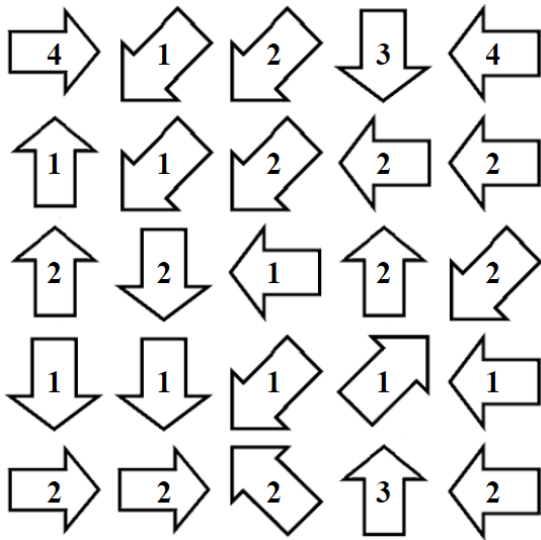
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle attraversate del segmento orizzontale più lungo (4243246336; 5332343448).

**19-20. PERCORSO A POIS (6 + 7 punti):** Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio nero il percorso compie un angolo di 90°, nelle caselle con un cerchio bianco il percorso passa dritto.



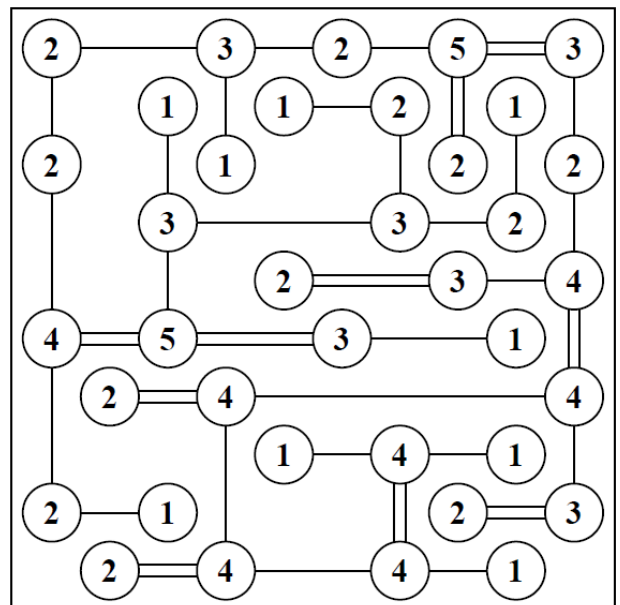
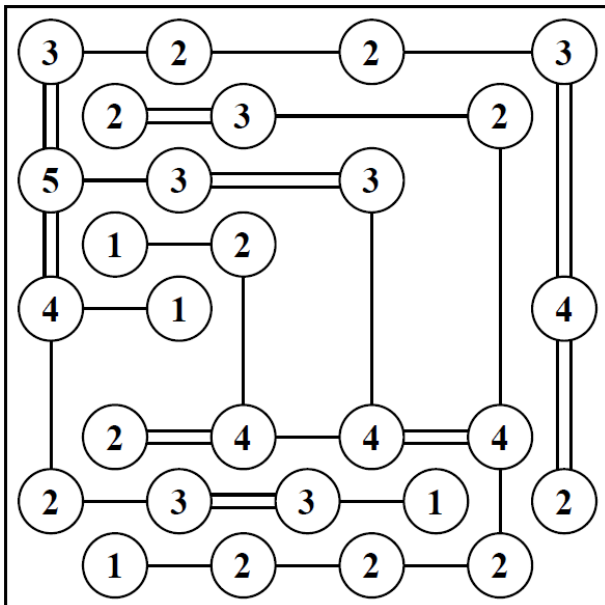
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle attraversate del segmento orizzontale più lungo (4322233335; 6333432334).

**21-22. PUNTATORI (9 + 13 punti):** Scrivete in ogni freccia vuota un numero intero positivo. Tale numero deve indicare quanti numeri diversi sono puntati da quella freccia nella direzione indicata.



**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, quanti "2" appaiono (13404; 112510).

**23-24. PONTI (7 + 11 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 (13554; 141273).