

# Tetrapyramis®



organizza

## Duello

Gara di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS  
Data: mercoledì 14 dicembre 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)  
Durata: 90 minuti  
Categoria: **open**  
Sito web: [www.puzzlefountain.com](http://www.puzzlefountain.com)

### Libretto delle istruzioni

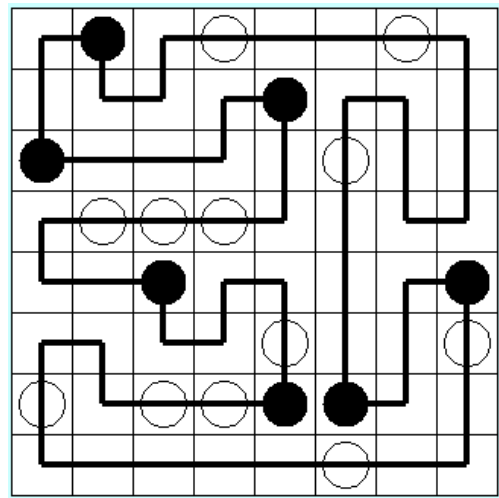
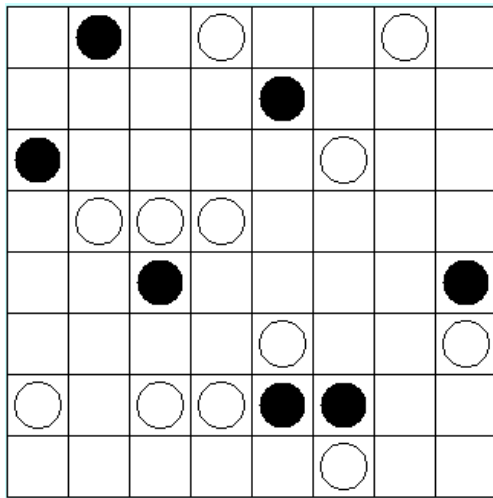
Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita 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	Percorso a pois	<b>3 + 5 + 7 + 8</b>	17-20	Alberi	<b>5 + 5 + 7 + 7</b>
5-6	Magneti	<b>4 + 7</b>	21-22	Freccette	<b>6 + 15</b>
7-8	Caccia al domino	<b>3 + 6</b>	23-24	Repulsione	<b>5 + 13</b>
9-12	H <sub>2</sub> O	<b>2 + 3 + 5 + 8</b>	25-28	Yin yang	<b>4 + 5 + 8 + 12</b>
13-14	Mastermind	<b>6 + 9</b>	29-30	Campo minato	<b>3 + 11</b>
15-16	Battaglia navale	<b>4 + 14</b>	31-32	Fourbidden	<b>10 + 13</b>

© 2016-17 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

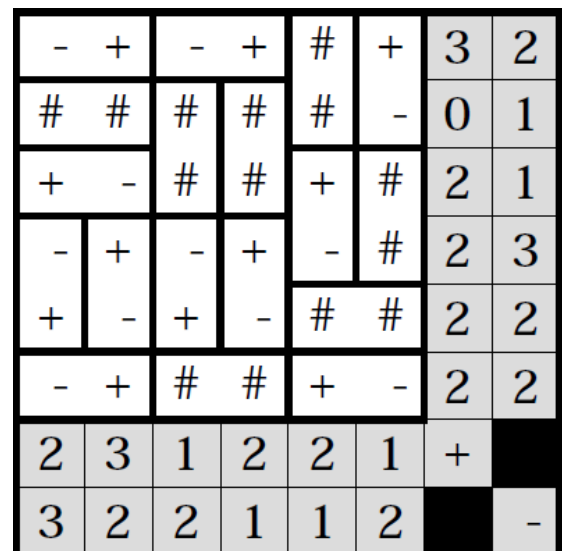
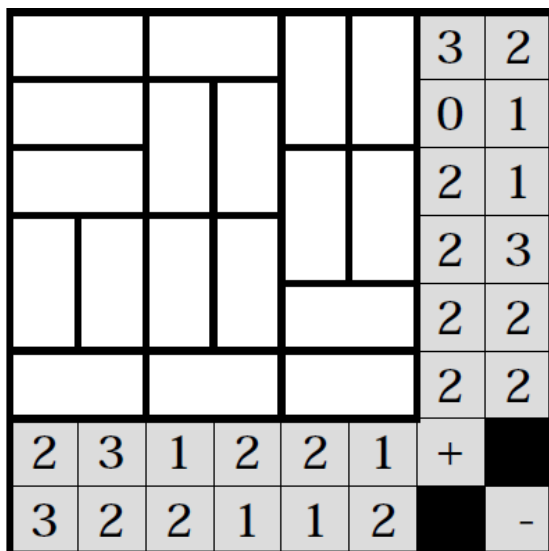
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

**1-4. PERCORSO A POIS:** 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, quanti gruppi separati di segmenti orizzontali compaiono (23123221).

**5-6. MAGNETI:** All'interno dello schema si trovano dei "dipoli magnetici", alcuni attivi e altri neutri. Ogni dipolo non neutro ha due polarità: una positiva (+) e una negativa (-). Polarità dello stesso segno non possono toccarsi di lato (ma possono farlo diagonalmente). I numeri esterni indicano quanti poli positivi e negativi ci sono in quella riga o colonna.



**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, il numero di dipoli orizzontali così orientati: + - (001001).

**7-8. CACCIA AL DOMINO:** Le tessere disegnate sotto allo schema sono state inserite orizzontalmente o verticalmente nello schema stesso (anche ruotate di 90 e 180 gradi). Trovate le linee di divisione delle tessere.

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

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di tessere orizzontali (21123).

**9-12. H<sub>2</sub>O:** 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.

	H	H		H	
			H		H
	H				H
	H			H	
H			H	H	H
H		H	H		

	H	H	O	H	O
	O		H		H
	H				H
O	H		O	H	O
H			H	H	H
H	O	H	H	O	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di atomi di ossigeno (210302).

**13-14. MASTERMIND:** Scoprite il codice segreto. Cerchio bianco significa numero giusto al posto sbagliato, cerchio nero numero giusto al posto giusto.

1 - 6

6	2	1	5	●
3	4	5	4	●○
6	1	1	1	●○
3	5	6	4	○○
<hr/>				
				●●●●

6	2	1	5	●
3	4	5	4	●○
6	1	1	1	●○
3	5	6	4	○○
<hr/>				
1	4	1	3	●●●●

CHIAVE DI RISPOSTA: il codice segreto (1413).

**15-16. 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.

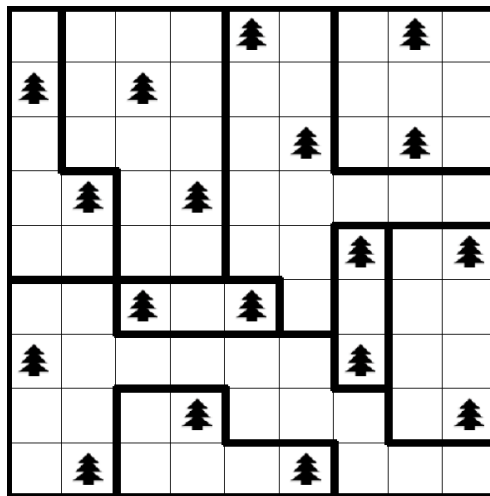
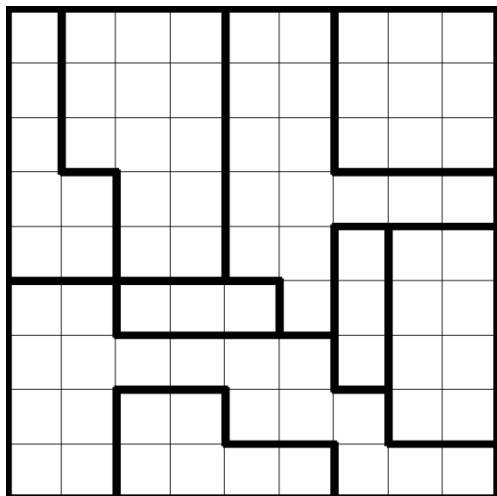


	3	1	0	4	0	2
1	●					
1						
1						
3						
2						
2						

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare la prima nave; scrivere "0" se la riga è vuota (141142).

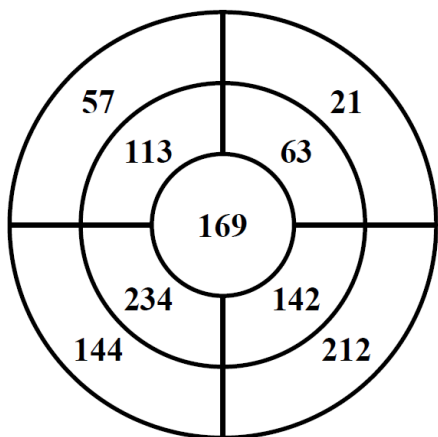
**17-20. ALBERI:** Inserite in alcune caselle un albero, in modo che in ogni riga, colonna e settore compaiano esattamente due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



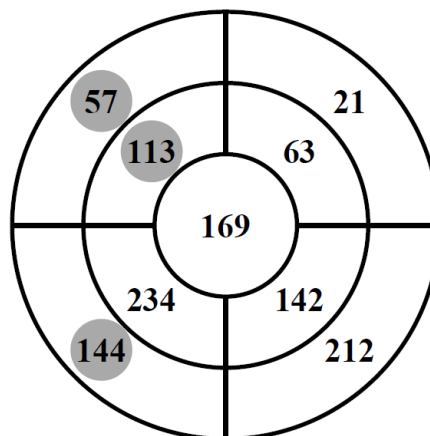
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare l'albero più a sinistra (516273142).

**21-22. 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).

**23-24. REPULSIONE:** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

3			3
	2		
		1	
		2	

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "2" compaiono (0201).

**25-28. 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 (1324).

**29-30. 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.

8 mine

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

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine (311120).

**31-32. 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			X
							O
	O		O				O
X	X			X	O	O	
	O		O			O	

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quante "O" compaiono (144442).