

Tetrapyramis®



organizza

Warm up

Gara di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: martedì 25 ottobre 2016, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **open**
Sito web: www.puzzlefountain.com

Libretto di gara

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	Kakuro	10 + 13	17-18	Hitori	4 + 12
3-4	Campo minato	8 + 7	19-20	Ponti	6 + 9
5-6	Futoshiki	2 + 11	21-22	Kropki	5 + 8
7-8	Facile come l'ABC	3 + 5	23-24	Termometri	5 + 11
9-10	Grattacieli	1 + 9	25-26	Serpente a pois	6 + 5
11-12	Battaglia navale	1 + 12	27-28	Ai quattro venti	8 + 10
13-14	Camping	3 + 9	29-30	Piramide	5 + 6
15-16	Percorso a pois	4 + 7	31-32	Labirinto magico	7 + 7

© 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.

1-2. 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.

	8	12				19	11
16			30	22		13	
20						3	
	16						
		23					
	18						
	25					12	17
9							
23				20			
11						16	

	16	11		21	14		5	10
10			17			4		
39			27			31		
	3	16	27				3	9
11						9		
12				8	5	14		
	14	4	11				3	4
39								
7						4		

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, ignorando le caselle nere.

3-4. 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.

15 mine

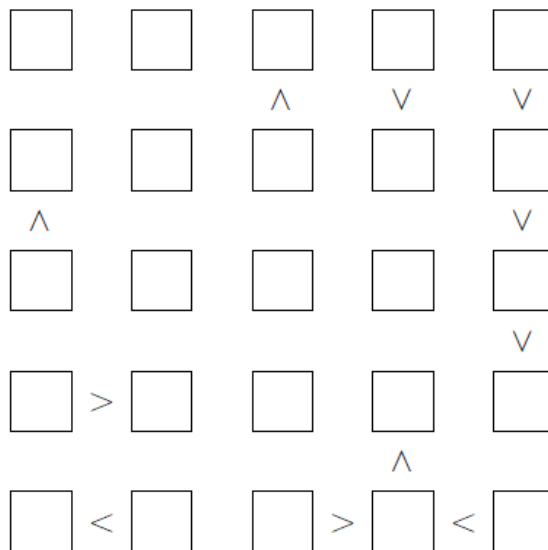
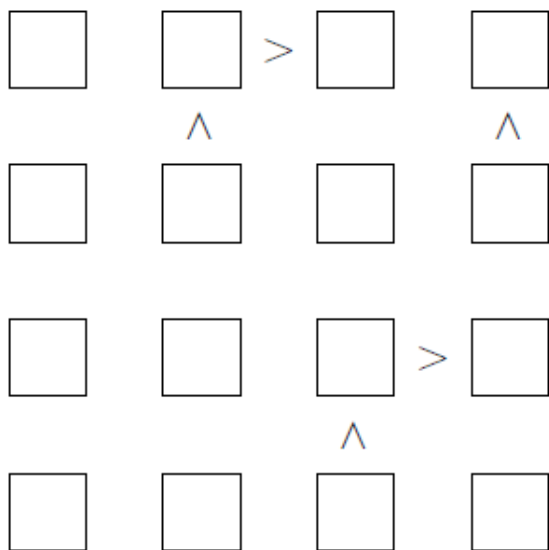
	0				2		
0							
		1	0			5	3
				3	3		
1		2					
					3	3	
1		0	0			2	
					1		

20 mine

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

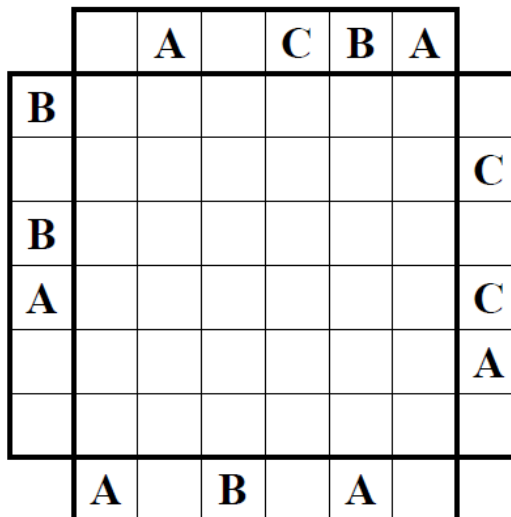
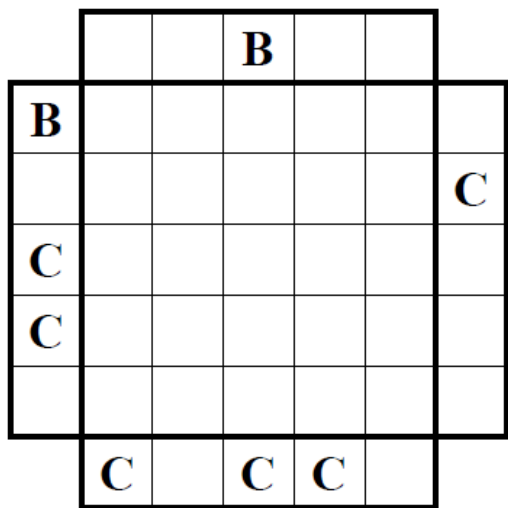
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di mine.

5-6. FUTOSHIKI: Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).



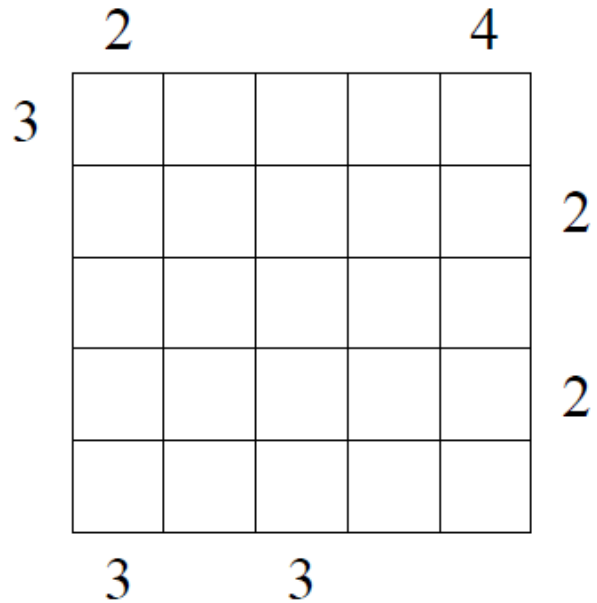
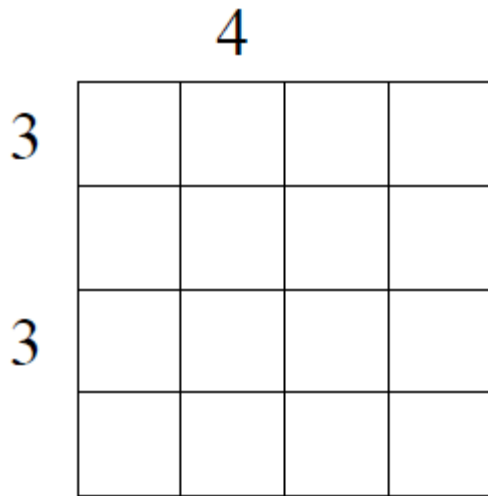
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il "2".

7-8. FACILE COME L'ABC: Inserite nella griglia le lettere A, B, C. Ogni lettera compare una e una sola volta in ogni riga e colonna, e alcune caselle rimarranno vuote. Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.



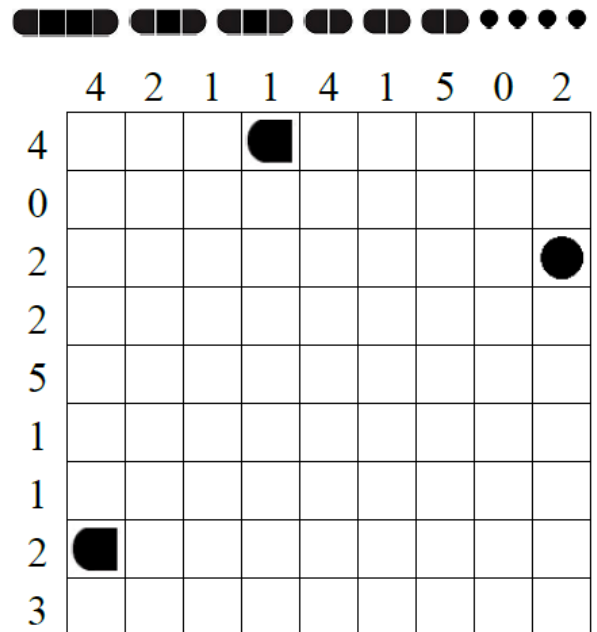
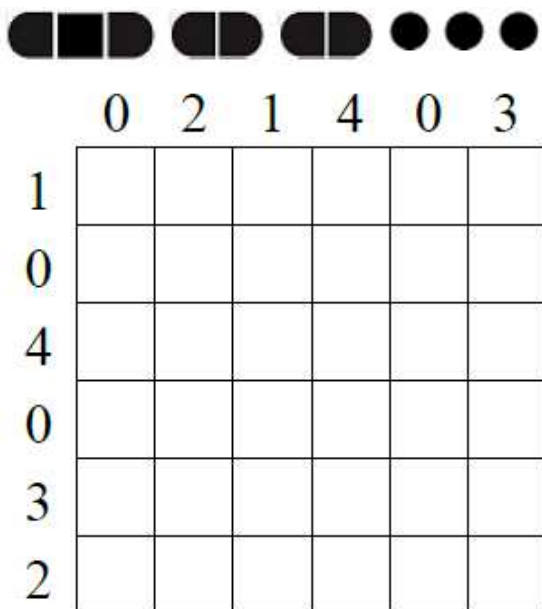
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare la lettera "A".

9-10. GRATTACIELI: Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione (i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro).



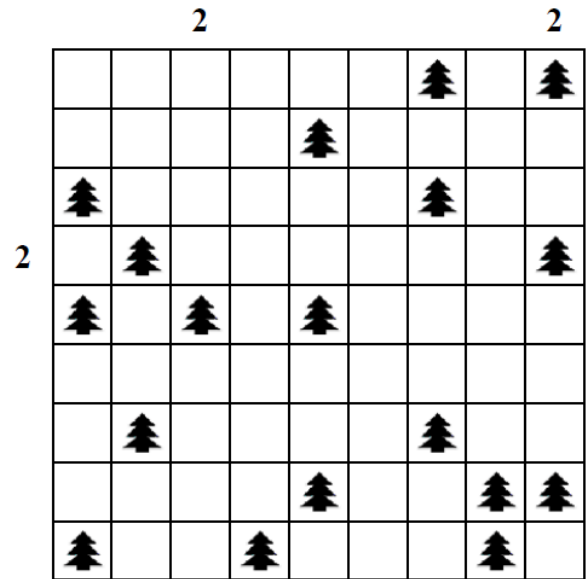
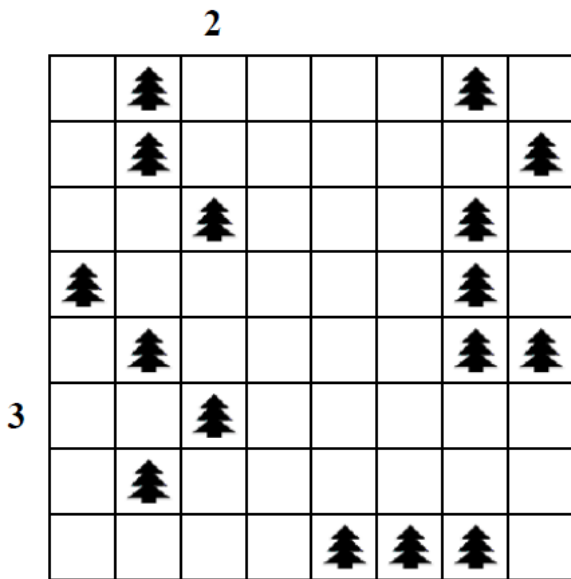
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il "2".

11-12. 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.



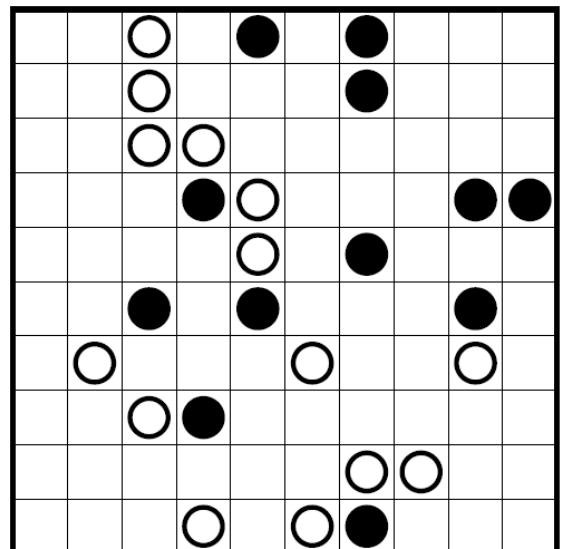
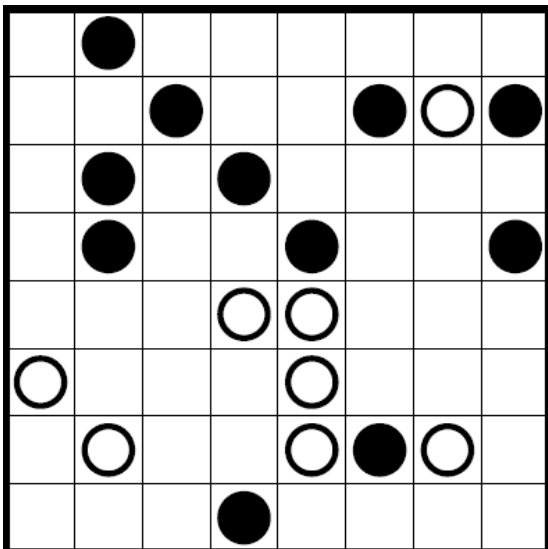
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare la prima nave, "0" se vuota.

13-14. 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.

15-16. 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.

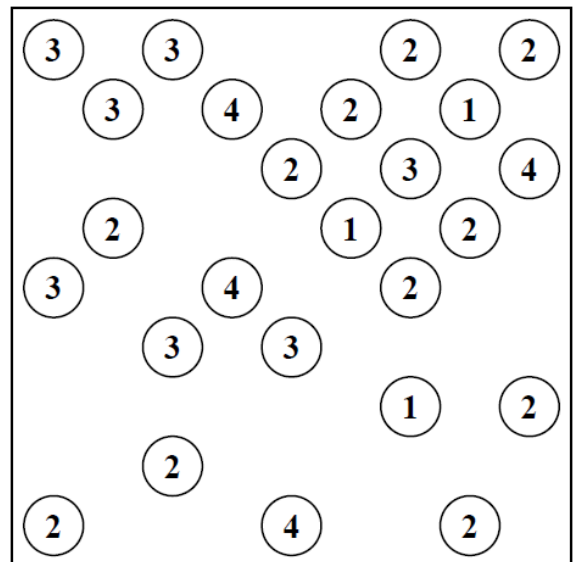
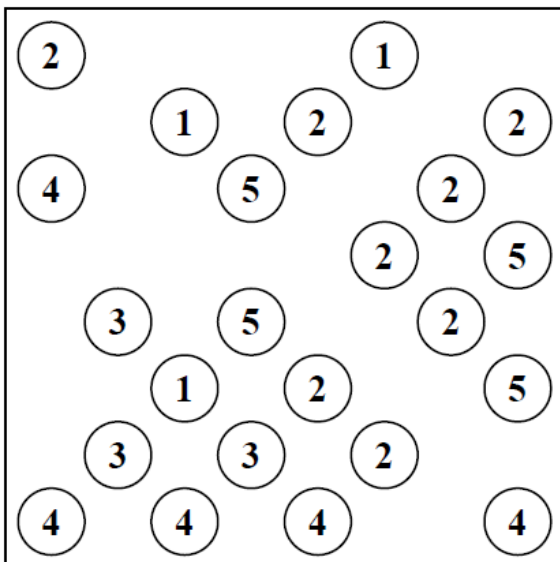
17-18. HITORI: Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato. A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

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

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

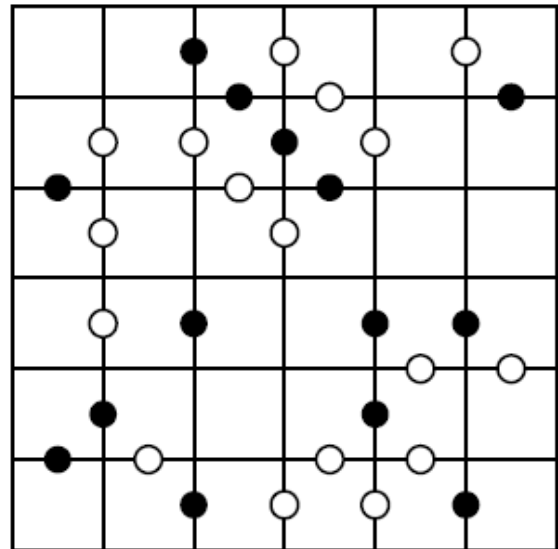
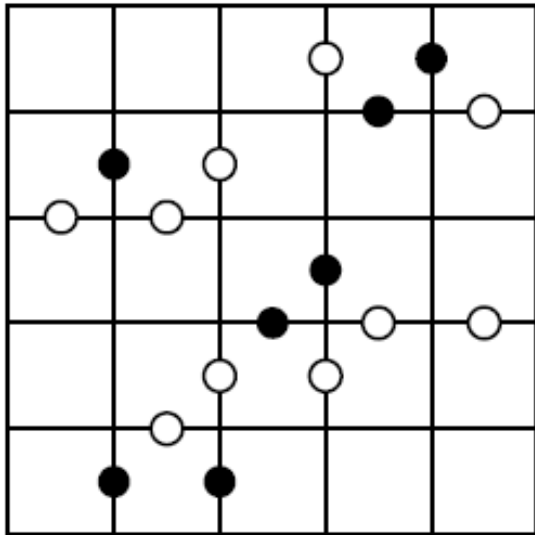
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

19-20. PONTI: 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.



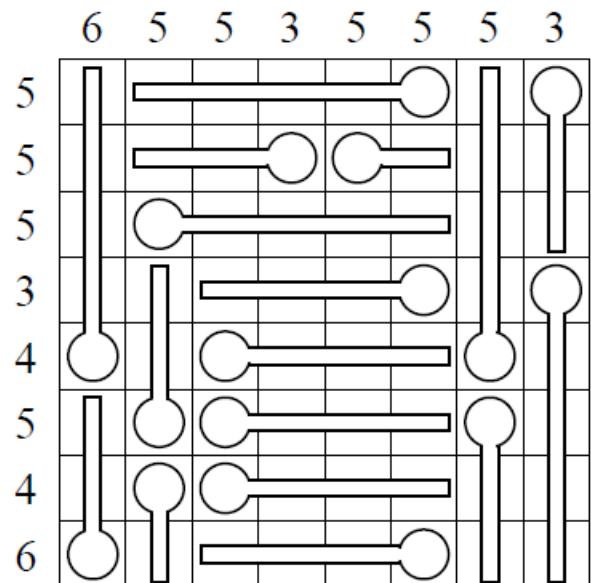
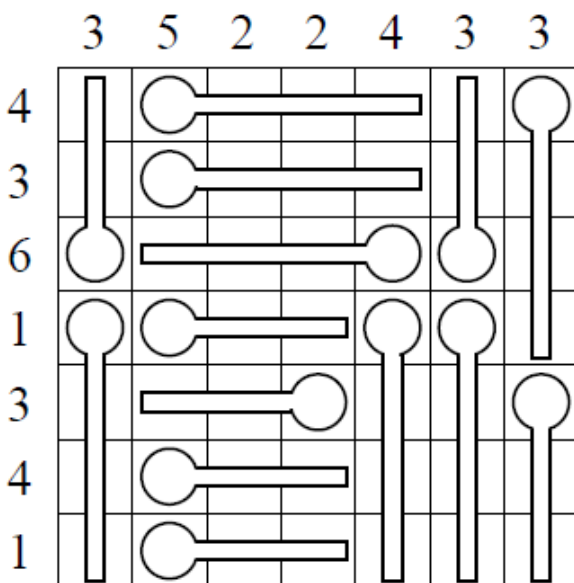
CHIAVE DI RISPOSTA: il numero di ponti singoli orizzontali, poi il numero di ponti singoli verticali, poi il numero di ponti doppi orizzontali, poi il numero di ponti doppi verticali.

21-22. 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.



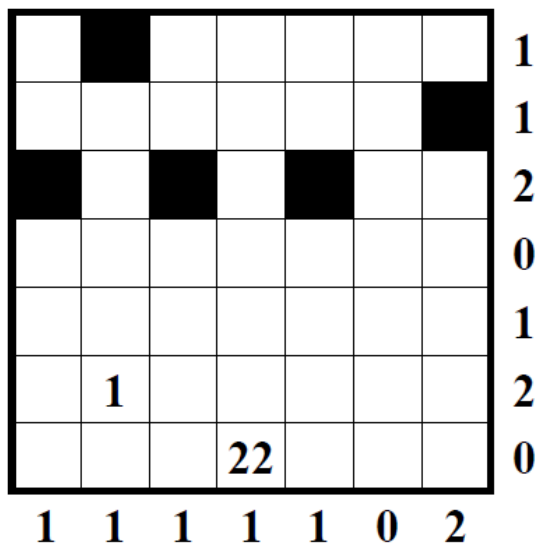
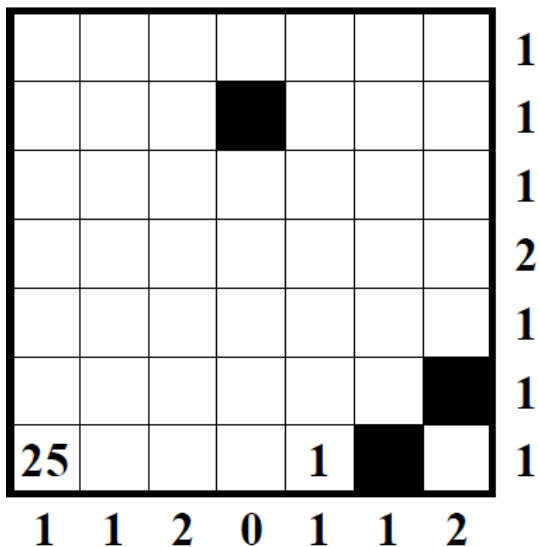
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare il "2".

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.



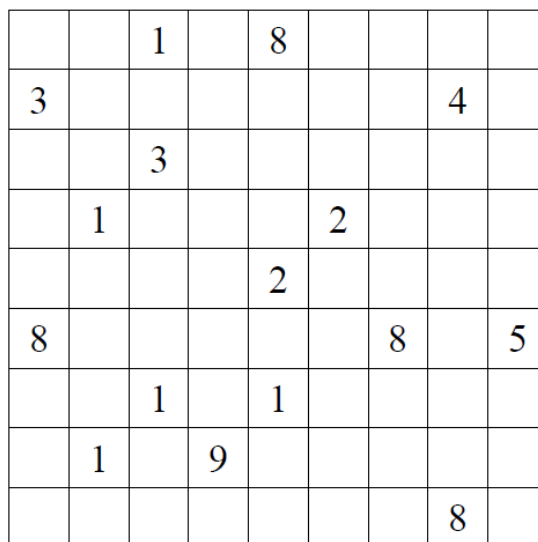
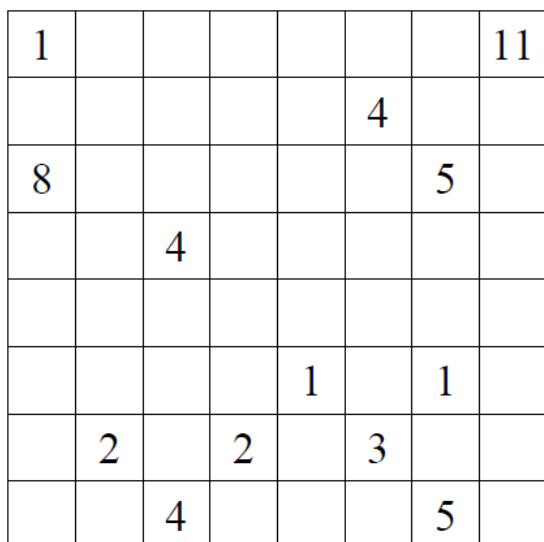
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di settori pieni nei termometri orizzontali.

25-26. SERPENTE A POIS: 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 incrociare 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.



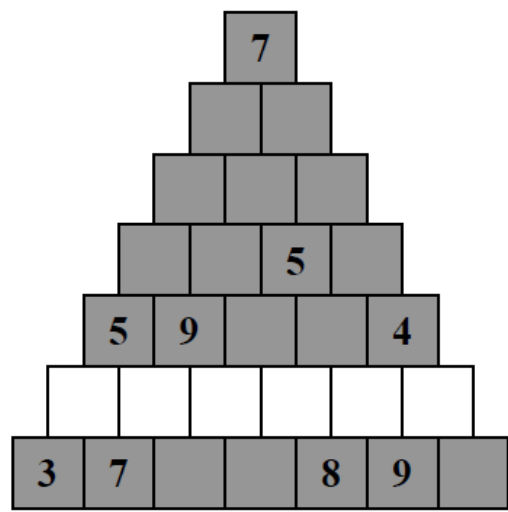
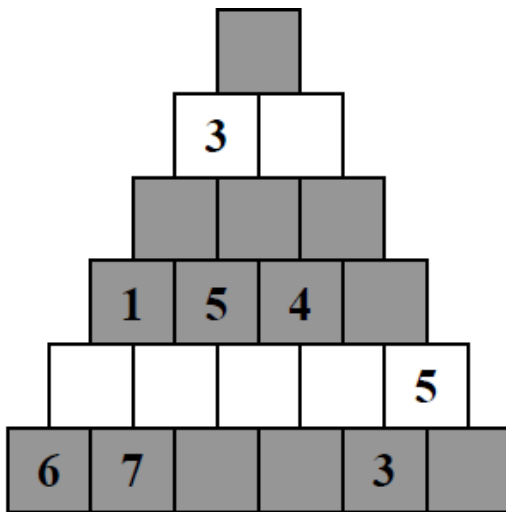
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate dal serpente.

27-28. AI QUATTRO VENTI: Disegnate alcune linee orizzontali o verticali che connettano due caselle adiacenti. Le caselle numerate indicano quante ALTRE caselle sono connesse con essa nelle quattro direzioni.



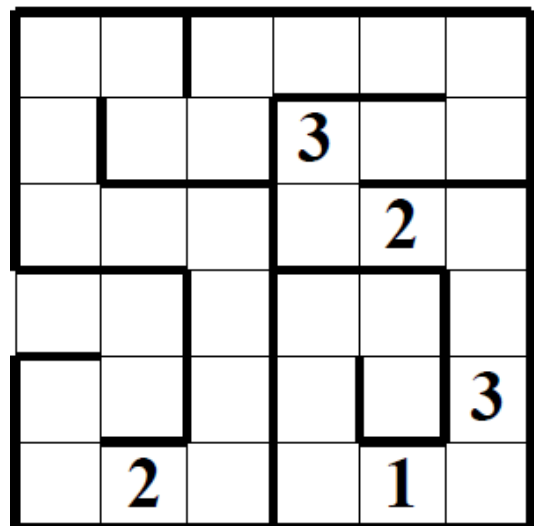
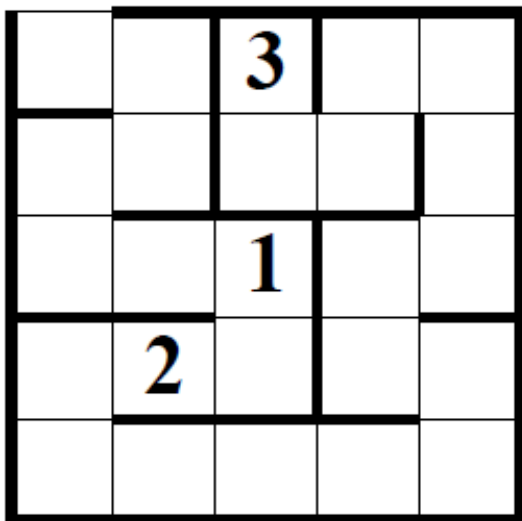
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle attraversate orizzontalmente, anche solo per metà.

29-30. 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, separate da una virgola.

31-32. 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: per ogni riga, la colonna in cui compare il "2".