

Tetrapyramis®



organizza

Cerchiamo

Gara online di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: giovedì 15 novembre 2018, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Categoria: **open**
Sito web: 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	Campo minato	2+4+6+8	17-20	Fari	2+5+7+8
5-6	Serpente a pois	1+5	21-22	Yin yang	3+11
7-8	Trilogia	3+9	23-24	Battaglia navale	3+12
9-12	Attrazione atomica	5+7+11+14	25-28	Percorso a pois	1+3+7+13
13-14	Mastermind	6+7	29-30	Fourbidden	7+8
15-16	H ₂ O	3+5	31-32	Kropki	4+15

© 2018-19 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.

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).

5-6. SERPENTE A POIS: Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. 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.

					1
			1		1
					0
■				14	1
	■				1
1	1	1	1	0	

5	4	3	2		1
6			1		1
7	8				0
■	9	10		14	1
	■	11	12	13	1
1	1	1	1	0	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate dal serpente (42233).

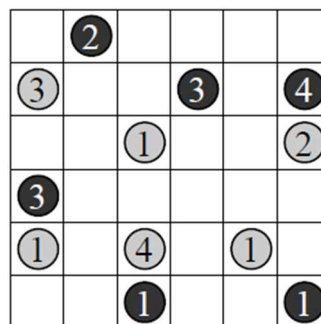
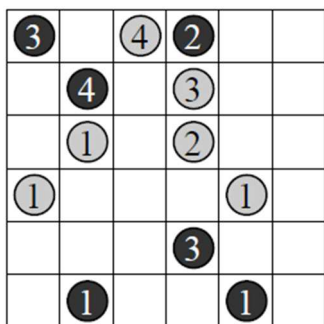
7-8. TRILOGIA: Inserite in ciascuna casella vuota un cerchio, un quadrato o un triangolo. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.

○	■	□	△
□	■	△	○
■	■	■	■
□	■	□	□

○	△	○	△
□	△	△	○
○	○	△	○
○	○	□	□

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga grigia, poi la colonna grigia, separate da una virgola; usare "T" per triangolo, "Q" per quadrato e "C" per cerchio (CCTC,TTCC).

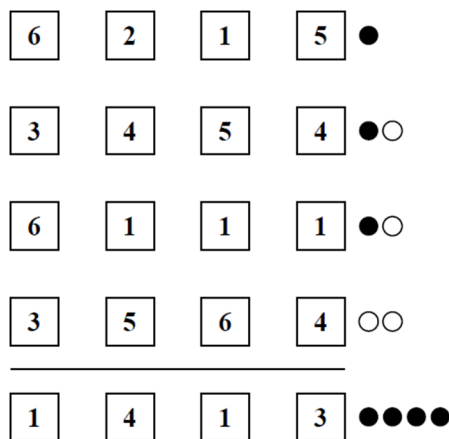
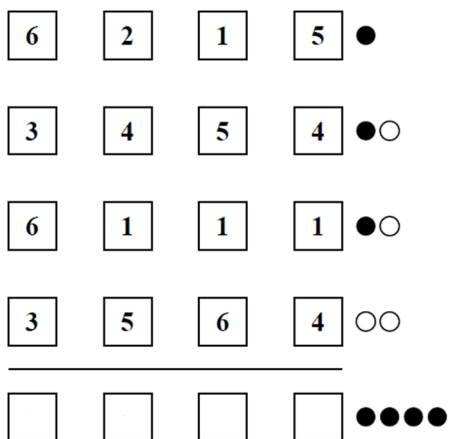
9-12. ATTRAZIONE ATOMICA: Spostate ogni atomo bianco e nero del numero di caselle indicato sull'atomo stesso, in una delle quattro direzioni. Come risultato, gli atomi dovranno formare delle molecole, ciascuna costituita da un atomo bianco e uno nero, uniti in orizzontale, verticale o diagonale. Le molecole non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale.



CHIAVE DI RISPOSTA: tutti i numeri, dall'alto al basso e da sinistra a destra (233412314111).

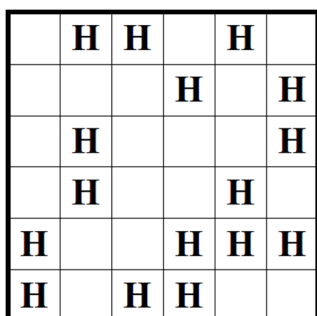
13-14. MASTERMIND: Scoprite il codice segreto. Cerchio bianco significa numero giusto al posto sbagliato, cerchio nero numero giusto al posto giusto.

1 - 6



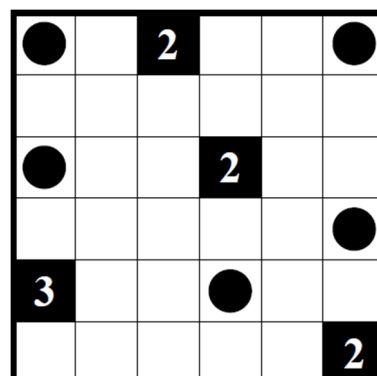
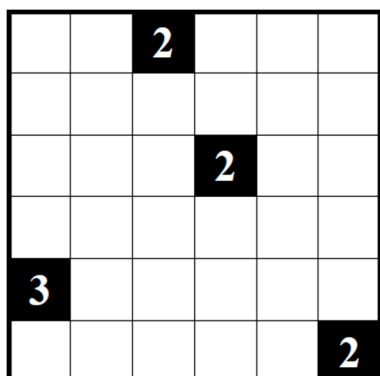
CHIAVE DI RISPOSTA: il codice segreto (1413).

15-16. 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.



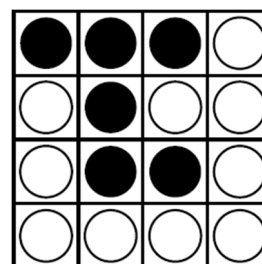
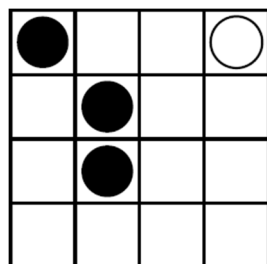
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di atomi di ossigeno (210302).

17-20. 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.



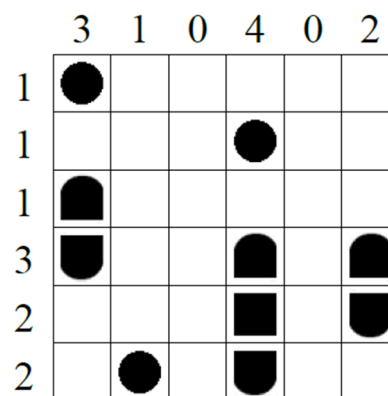
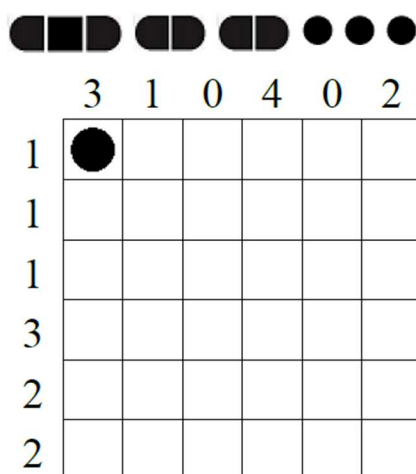
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di navi (201110).

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.



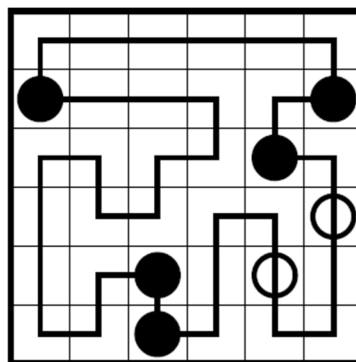
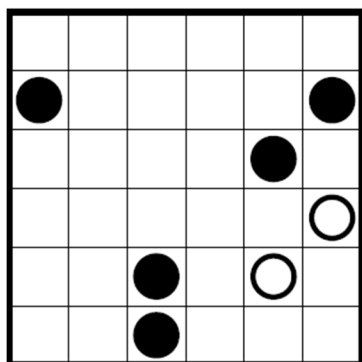
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi bianchi (1324).

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.



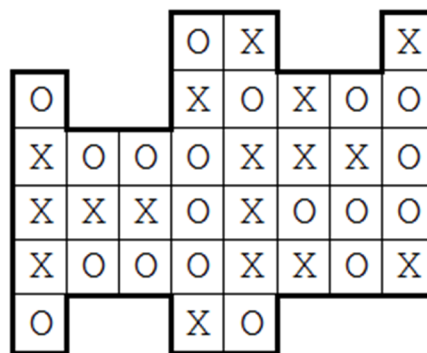
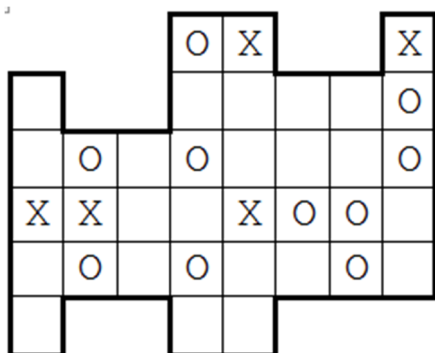
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna in cui compare la prima nave; scrivere "0" se la riga è vuota (141142).

25-28. 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.



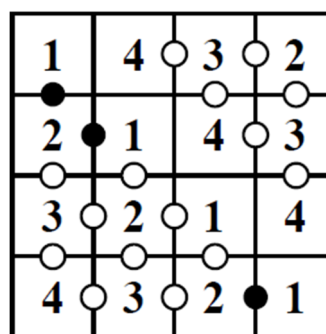
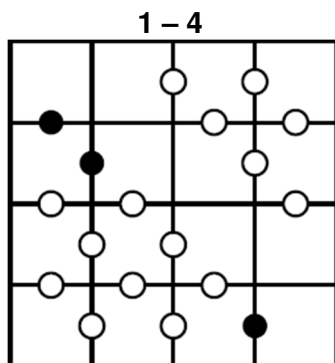
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti gruppi separati di segmenti orizzontali compaiono (123213).

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.



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

31-32. 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" (4123).