

Tetrapyramis®



Gara online N° 1

Giochi

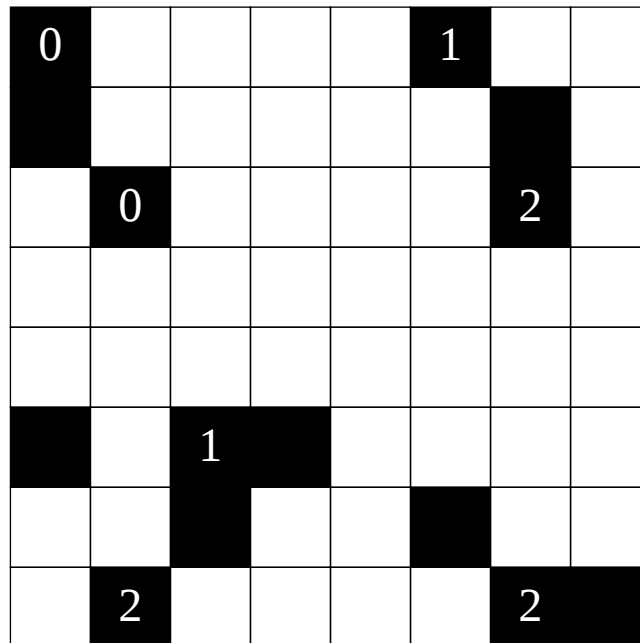
Autore: ALBERTO FABRIS
Data: lunedì 14 settembre 2026, 15.30 – 17.00 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Sito web: www.puzzlefountain.com

N°	Gioco	N°	Gioco
1	Akari	13	H ₂ O
2	Alberi	14	Hitori
3	Buchi neri	15	Labirinto magico
4	Camelot	16	Magneti
5	Camping	17	Moonlighting
6	Campo minato	18	Nascondino
7	Cioccolata	19	Parcheggio
8	Facile come l'ABC	20	Repulsione
9	Fari	21	Slalom
10	Freccia nera	22	Social network
11	Futoshiki	23	Trilogia
12	Grattacieli	24	Yin Yang

I punti di ogni singolo gioco sono riportati nella pagina
https://www.puzzlefountain.com/Gare_online.php

Akari

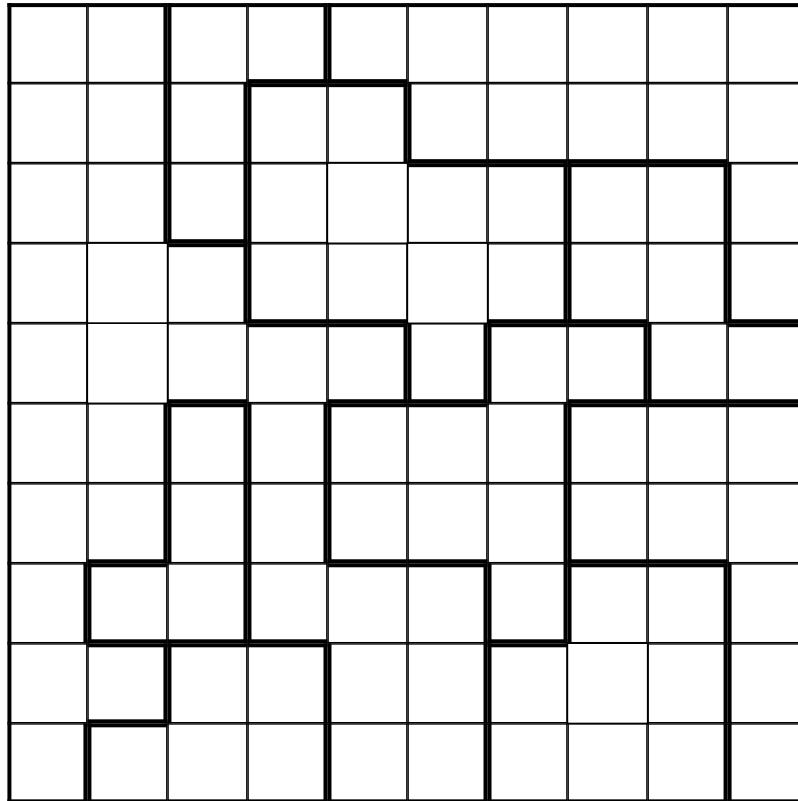
Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare la luce. Due lampadine non possono illuminarsi a vicenda. Tutte le caselle devono essere illuminate.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lampadina più a sinistra.

Alberi

Inserite un albero in alcune caselle in modo tale che ogni riga, colonna e terreno contenga 2 alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale.



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

Buchi neri

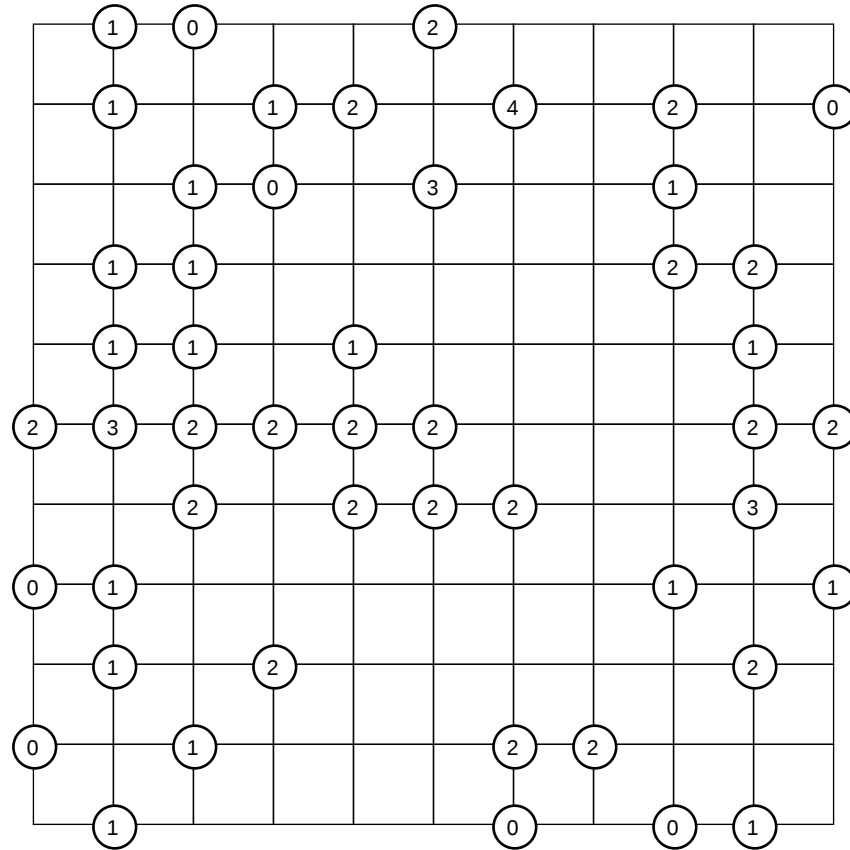
Disegnate un buco nero in alcune caselle vuote. Due buchi neri non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale. Le caselle contenenti un numero indicano la quantità totale di attrazione gravitazionale esercitata dai buchi neri, secondo questo schema: un buco nero distante una casella (orizzontale, verticale o diagonale) contribuisce con una forza di attrazione 4; un buco nero distante due caselle contribuisce con una forza di attrazione 2; un buco nero distante tre caselle contribuisce con una forza di attrazione 1.

	1				4		
			4			8	
	4		9		8	4	
4					9		
	2						
			2				
					6		

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il buco nero più a sinistra; scrivere “0” se non ci sono buchi neri in quella riga.

Camelot

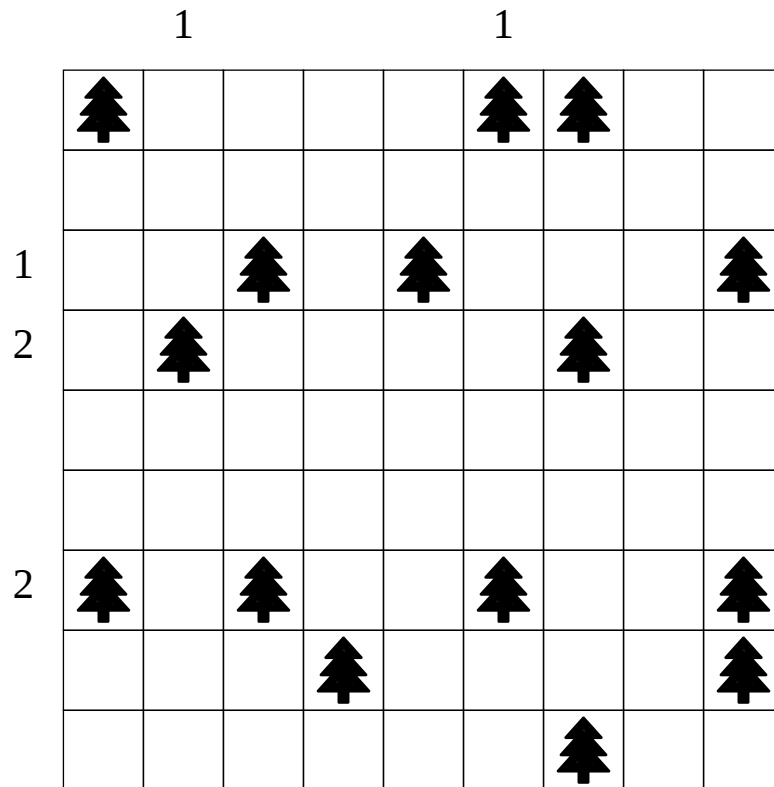
La griglia rappresenta la fantastica città di Camelot. Annerire alcune caselle (gli edifici di Camelot) in modo che, a schema risolto, tutte le caselle bianche (le strade di Camelot) siano collegate fra loro per almeno un lato. I numeri nelle intersezioni indicano quante caselle vanno annerite nell'intorno.



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

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.

Campo minato

Localizzate un numero dato di mine (8 in esempio) all'interno della griglia; il numero scritto in alcune caselle definisce quante mine sono presenti attorno alla casella stessa, sia in ortogonale che in diagonale. Una casella può essere vuota oppure contenere una mina, ma non più di una, e nelle caselle numerate non ci possono essere mine.

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

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

Ciocolata

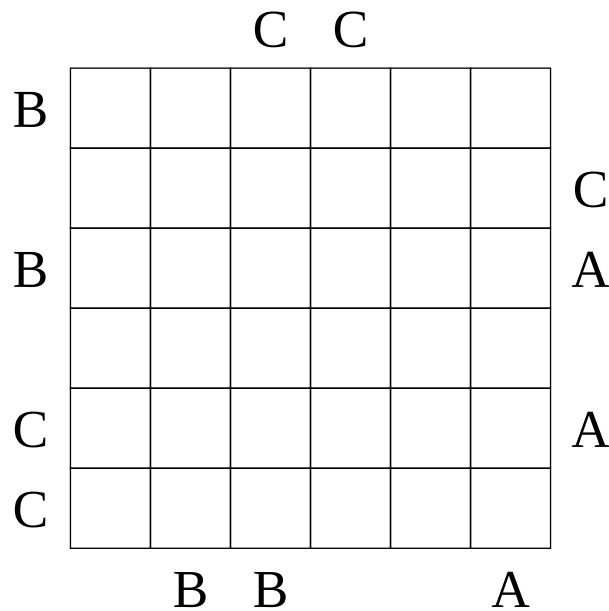
Annerite alcune caselle in modo da formare rettangoli o quadrati di caselle nere. Questi rettangoli o quadrati non possono toccarsi fra loro di lato ma possono farlo diagonalmente. I numeri nei settori indicano quante caselle vanno annerite in quel settore.

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

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

Facile come ABC

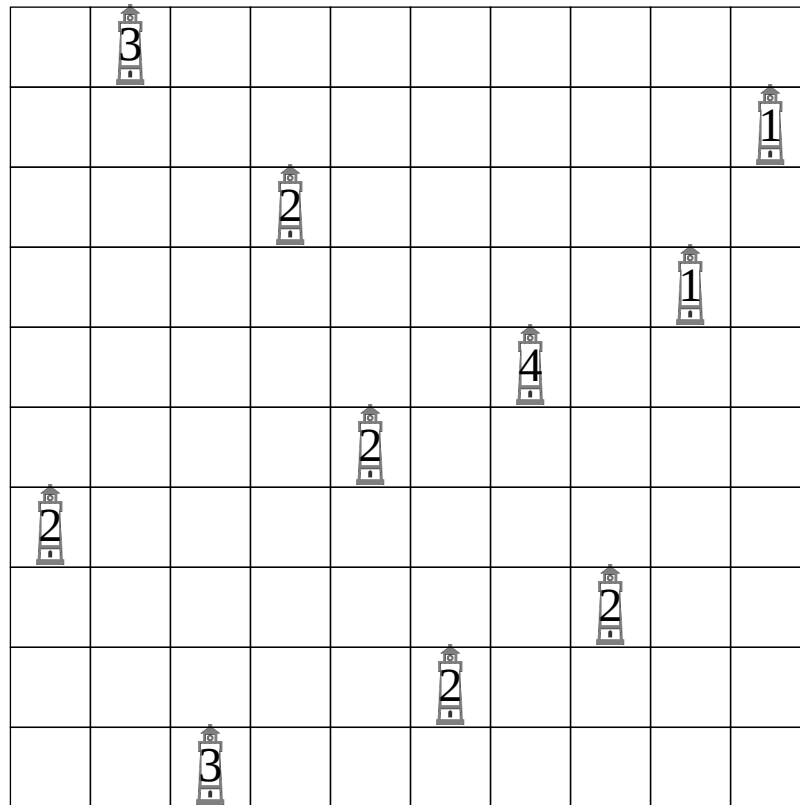
Inserite nella griglia le lettere A, B, C. Ogni lettera compare una e una sola volta in ogni riga e colonna, e alcune caselle rimarranno vuote. Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lettera “A”.

Fari

Inserite nello schema alcune navi (della grandezza di una casella). Le navi non possono toccarsi fra loro e non possono toccare i fari, nemmeno diagonalmente. I numeri rappresentano i fari e indicano quante navi vengono illuminate orizzontalmente e verticalmente. Ogni nave è illuminata da almeno un faro. Fari e navi nella stessa riga o colonna non ostacolano la visuale.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la nave più a sinistra; scrivete “0” se non ci sono navi in quella riga.

Freccia nera

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.

Futoshiki

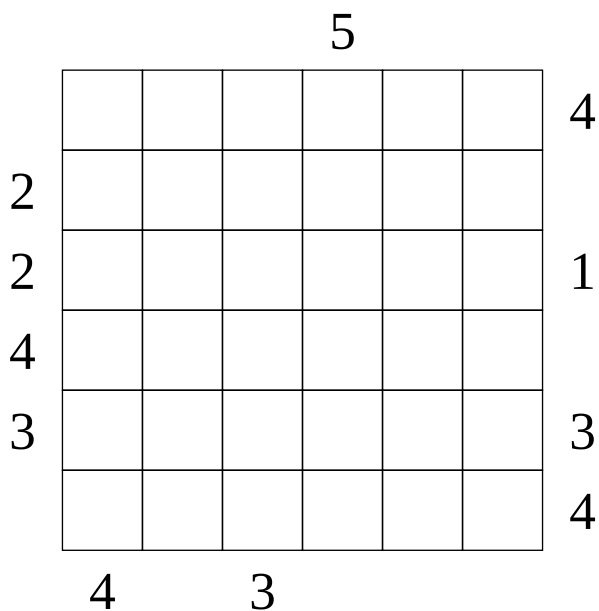
Inserite nello schema i numeri da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore ($>$) e minore ($<$).

				$<$	
$\vee$		$\vee$			
	$<$				
		$\vee$	$\vee$		
	$\vee$				
			$>$		
$\wedge$		$\wedge$			
				$<$	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il “2”.

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”.

H₂O

Inserite un atomo di ossigeno vicino a due atomi di idrogeno (orizzontalmente o verticalmente). Due 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		H		H
				H	H		
H		H				H	H
				H		H	

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

Hitori

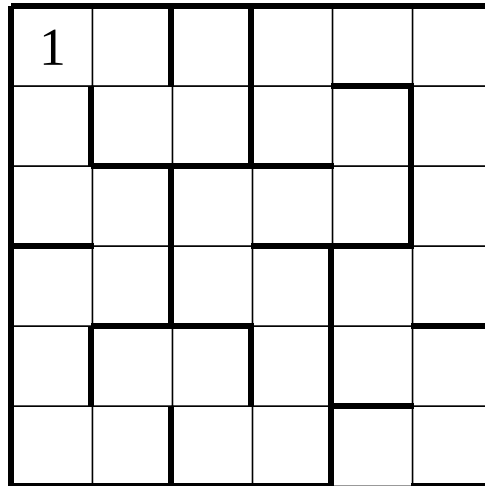
Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato. A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno essere connesse fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

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

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

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-...-3-1-2-3-...-3.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il “2”.

Magneti

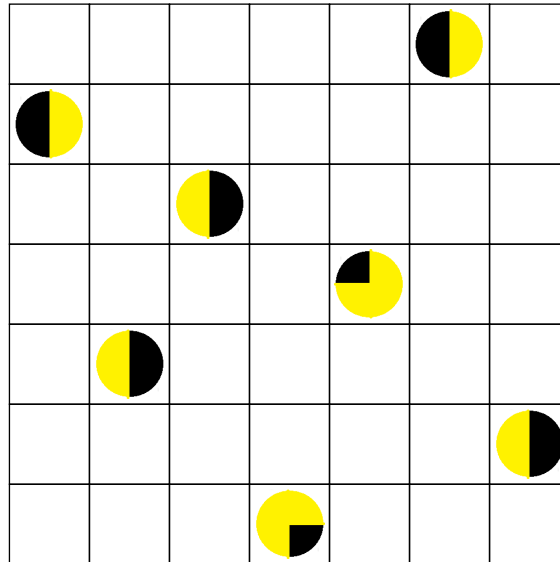
Lo schema contiene dipoli magnetici e neutri di dimensione 2x1. Ogni dipolo non neutro ha una polarità positiva (+) e una negativa (-). Poli uguali non possono toccarsi di lato, ma è permesso diagonalmente. I numeri esterni indicano quanti poli positivi e negativi ci sono in quella riga o colonna.

+		5	4	3	3	4	5	4	5	3	3
	-	4	5	3	4	5	4	5	3	3	3
3	4										
4	3										
4	5										
5	4										
4	5										
5	4										
4	5										
2	1										
4	4										
4	4										

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il dipolo neutro più a sinistra. Scrivete “0” se non ci sono dipoli neutri in quella riga.

Moonlighting

Inserite esattamente una stella e una nebulosa (indicata da un quadrato) in ogni riga e colonna in modo tale che ogni pianeta sia illuminato come indicato. Una stella illumina solo orizzontalmente e verticalmente. La luce della stella viene bloccata dalle nebulose.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la nebulosa.

Nascondino

Inserite in alcune caselle alberi e coniglietti, in modo tale che in ogni riga e colonna ci sia un albero e un coniglietto. I numeri indicano quanti coniglietti sono visibili da quella casella (gli alberi nascondono i coniglietti). Non ci possono essere alberi o coniglietti nelle caselle numerate.

				2		0	
	1	2	2			2	2
		2	2		2	2	2
		2			2		
1							
1				0			
0		0					

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il coniglietto.

Parcheggio

Disegnate nello schema alcuni veicoli rettangolari, di dimensioni 1x2 oppure 1x3 caselle, orizzontalmente o verticalmente. Ogni veicolo contiene esattamente un numero, il quale indica la somma delle caselle vuote che ne permettono il movimento. I veicoli si possono muovere solo nella direzione del loro lato corto.

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

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da veicoli.

Repulsione

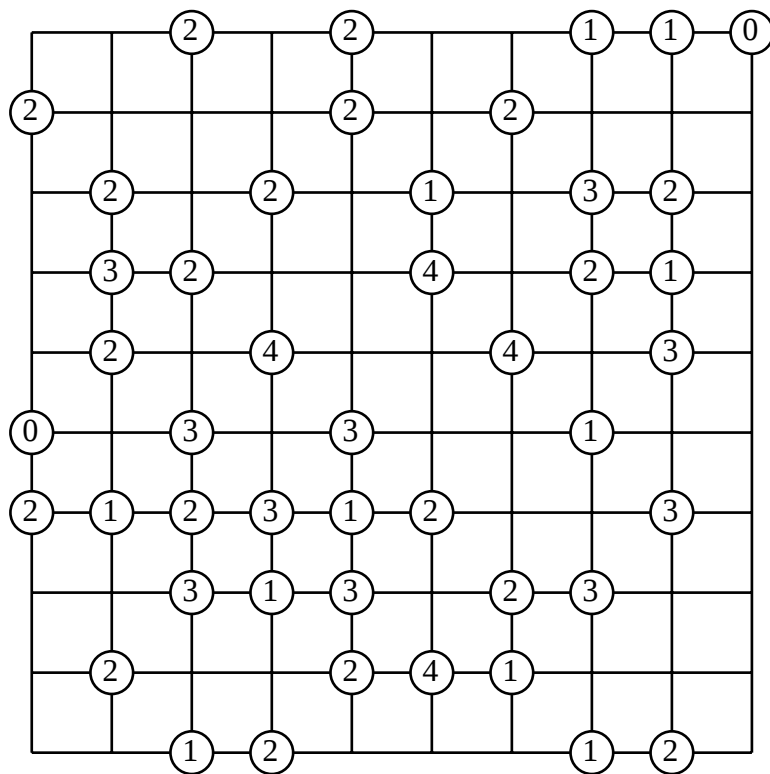
Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.

3						
					1	
1					3	
	2		2			
3		1				

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti “2” compaiono. Per le caselle rettangolari, contare il 2 entrambe le volte.

Slalom

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 “/”.

Social network

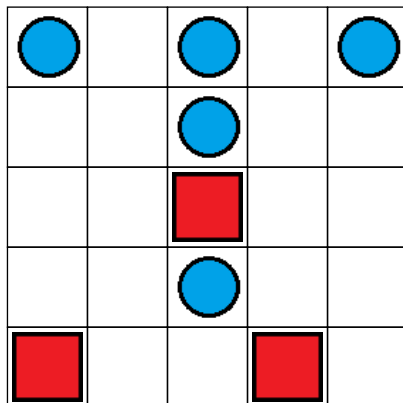
Inserite in alcune caselle vuote un numero da 1 a 4. Ogni numero indica quante caselle attorno (cioè confinanti per lato) contengono a loro volta un numero. A schema risolto, ogni numero deve confinare per un lato con altrettante caselle contenenti un numero, e tutte le caselle con un numero devono formare un blocco continuo. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato.

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

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

Trilogia

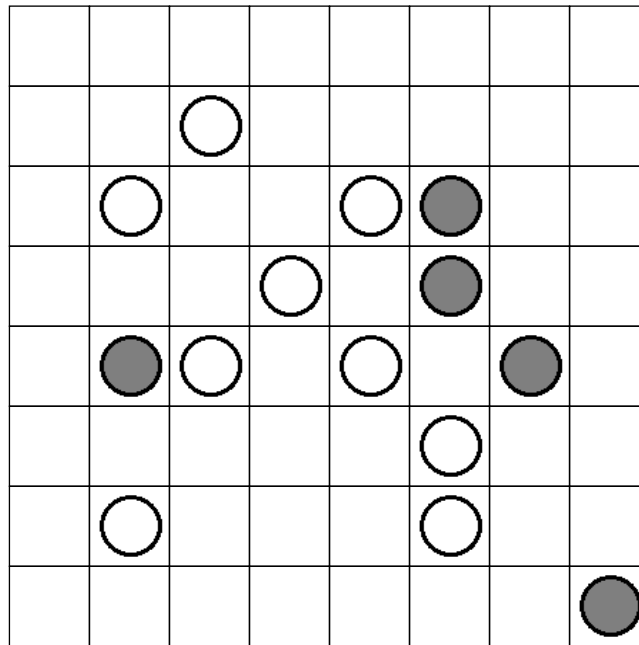
Inserite in ogni casella vuota un triangolo, un quadrato oppure un cerchio. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.



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

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 fra loro per un lato e altrettanto i cerchi neri.



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