

Tetrapyramis®



Gara online N° 2

Giochi

Autore: ALBERTO FABRIS
Data: martedì 6 ottobre 2026, 18.00 – 19.30 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Sito web: www.puzzlefountain.com

N°	Gioco	N°	Gioco
1	Ai quattro venti	13	Kropki
2	Al ristorante	14	Monete
3	Buchi neri	15	Pillole
4	Cioccolata	16	Piramide
5	Circuito chiuso	17	Ponti
6	Costellazioni	18	Puntatori
7	Facile come l'ABC	19	Repulsione
8	Freccia nera	20	Salvalamucca
9	Grattacieli	21	Serpente a pois
10	Gravity	22	Termometri
11	Hitori	23	Trilogia
12	Jumpers	24	Yin Yang

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

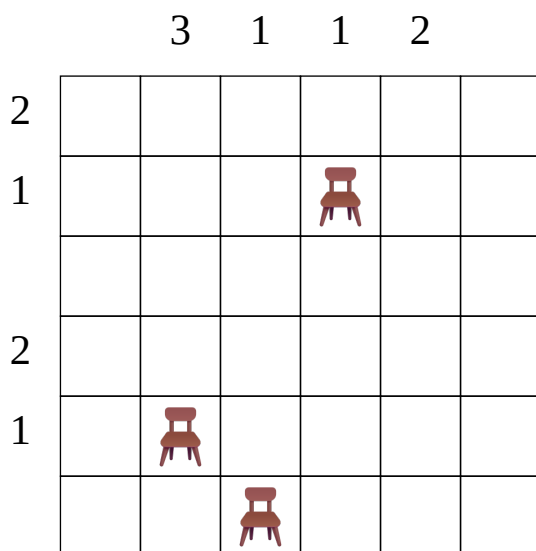
Ai quattro venti

			1			3			
	1			8					1
7							3		
					10				
				1		5			
	2				3				
		5						1	
							11		4
9								1	
			5						

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, la lunghezza totale dei tratti orizzontali.

Al ristorante



Disponete alcuni tavoli di dimensione 1x2 in orizzontale o verticale, in modo che ogni sedia sia adiacente ad almeno un tavolo. Due tavoli non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale. I numeri esterni indicano quanti tavoli sono presenti in quella riga o colonna.

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

Buchi neri

	8						
	8			3			
			3				
	2	6					
				11			
	6					5	
				6			

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.

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.

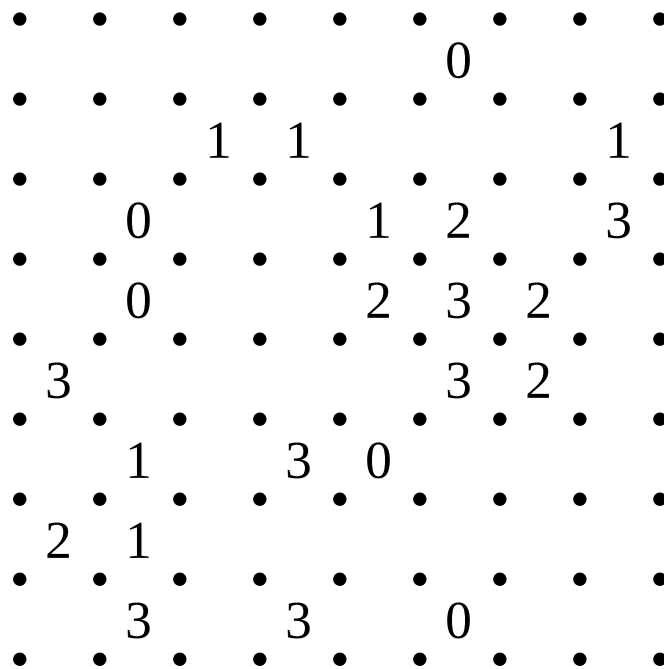
Ciocolata

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

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.

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

Circuito chiuso



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.

Costellazioni

		1	3	1		3	2		4
								↖	
			↖	↖	↑	↑			↑
	↖			↖				↖	
2				↖				↓	
2		↖	↗		↘				
	↓	←		↓			↗		
	→							↗	
0		↖		↖			↘		
					→				
2					←				

Inserite in alcune caselle vuote una stella. Ogni freccia punta esattamente a una stella e ogni stella è puntata esattamente da una freccia. I numeri esterni indicano quante stelle ci sono in quella riga o colonna.

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

Facile come ABC

		A		B		
						B
C						A
						A
B						
C						
B						
	B		B		A	B

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”.

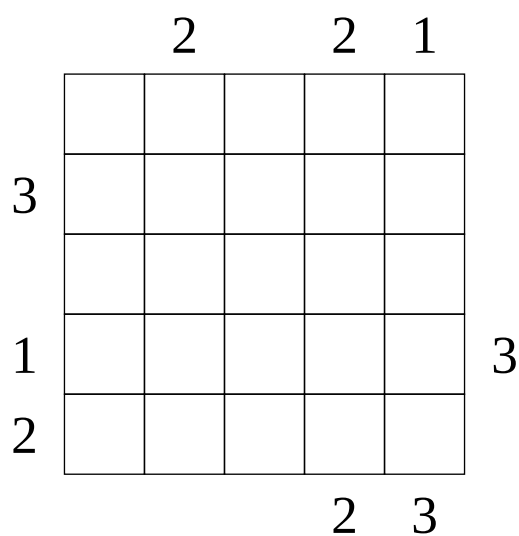
Freccia nera

↓	↘	→	←	↗	↓
↗	↑	↗	←	↖	↓
→	↓	↑	←	←	↓
↘	↘	←	→	↗	↖
→	↗	↗	↗	↖	↑
↗	→	←	↗	↑	↖

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.

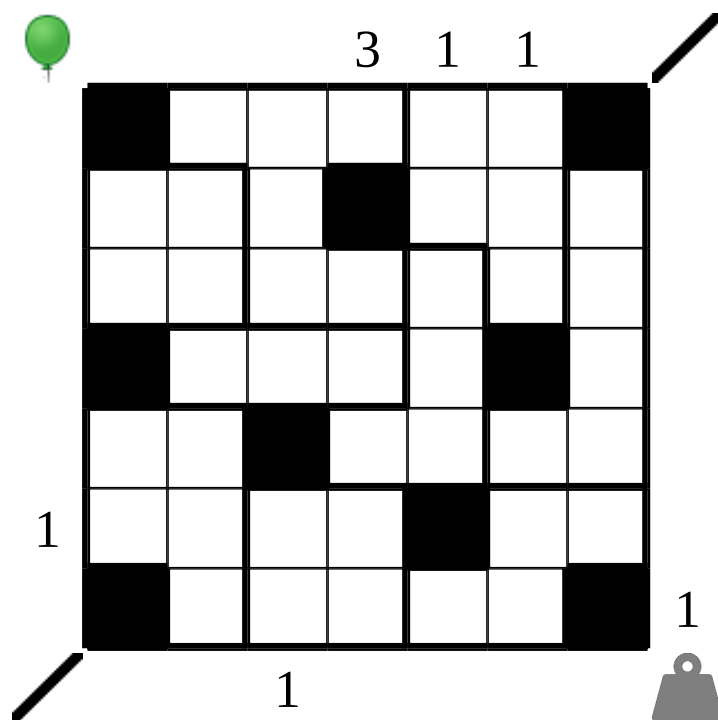
Grattacieli



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”.

Gravity



Inserite in ogni settore un palloncino e un peso. I palloncini salgono verso l'alto e possono quindi stare solo nella riga superiore, sotto a un altro palloncino oppure sotto a una casella nera. I pesi cadono verso il basso e possono quindi stare solo nella riga in basso, sopra a un altro peso oppure sopra a una casella nera. I numeri esterni in alto e a sinistra indicano quanti palloncini ci sono in quella riga o colonna, mentre quelli in basso e a destra indicano quanti pesi ci sono in quella riga o colonna.

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

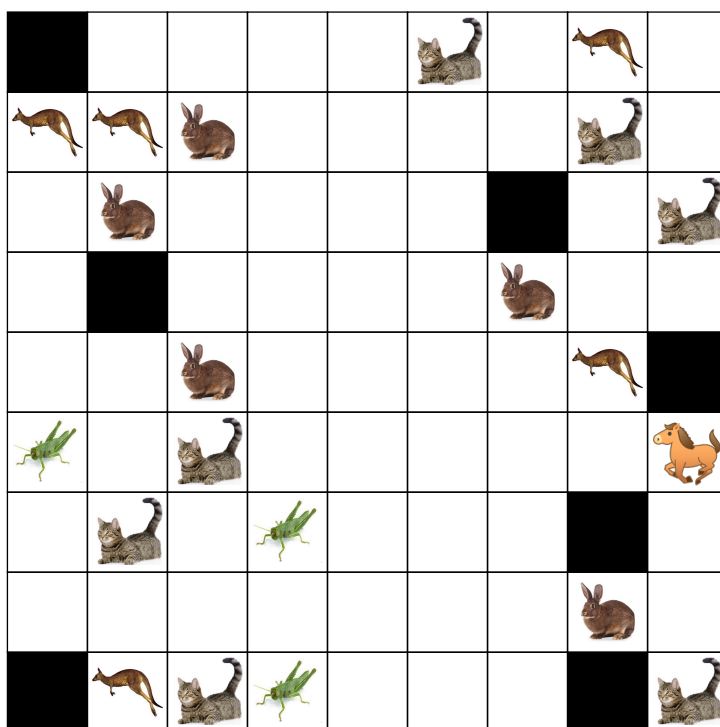
Hitori

4	6	6	8	7	8	1	1	2
9	6	2	5	5	7	1	4	1
6	9	7	2	8	2	3	7	4
1	3	5	4	6	3	8	8	6
7	3	7	4	4	1	8	8	2
2	8	2	1	5	5	6	3	7
3	5	4	8	1	6	7	5	1
7	5	1	8	9	2	5	6	3
4	4	1	9	5	5	2	6	1

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.

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

Jumpers



Fate compiere un salto a ognuno degli animali presenti nello schema (coniglio, gatto, rana, canguro, cavallo e cavalletta). Animali uguali saltano lo stesso numero di caselle in orizzontale, verticale o diagonale, e animali diversi saltano un numero diverso di caselle. Ogni casella vuota deve venire percorsa esattamente da un salto. Le caselle nere non possono far parte di un salto.

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di animali che saltano in diagonale.

Kropki

		○			○	
			●	○	●	○
●						○
	●					
	○	○	○	○		
	○		○			
		○				
					●	○
			○	○	○	●

Inserite in ogni casella un numero da 1 a N, in modo che in ogni riga e colonna ogni numero compaia esattamente una volta. Nelle caselle divise da un pallino nero i due numeri sono uno il doppio dell'altro, nelle caselle divise da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi. Se non ci sono pallini i due numeri non sono né uno il doppio dell'altro né consecutivi. Fra un 1 e un 2 ci può essere sia un pallino bianco che uno nero.

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 5.

Monete

	36	66	76	64
63				
55				
62				
62				

Inserite in ogni casella una moneta da 1, 2, 5, 10, 20 o 50 centesimi, in modo che il totale sia rispettato per ogni riga e colonna. Due monete dello stesso valore non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale.

CHIAVE DI RISPOSTA: i valori delle monete nella diagonale alto-sinistra / basso-destra, senza spazi.

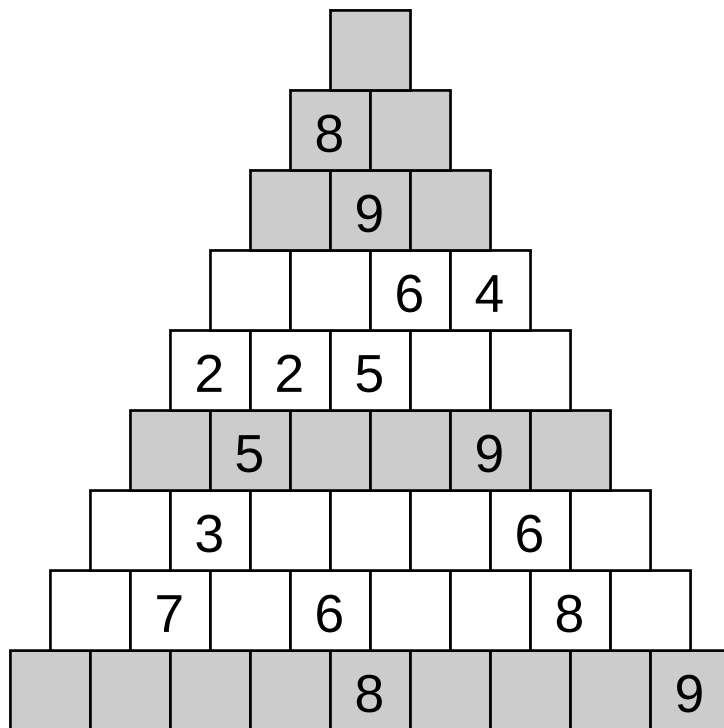
Pillole

	0	6	4	4	2	5
1	2	2	0	1	0	1
7	3	0	0	3	2	2
1	0	1	1	1	0	1
4	1	1	1	0	0	2
4	3	2	2	1	3	1
4	0	3	1	0	2	1

Inserite nello schema il numero indicato di pillole di dimensioni 3x1, orizzontalmente o verticalmente. Il valore di ogni pillola è dato dalla somma dei tre numeri all'interno di essa. I numeri esterni indicano la somma dei numeri all'interno delle pillole in quella riga o colonna. Le pillole non possono sovrapporsi, nemmeno parzialmente.

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

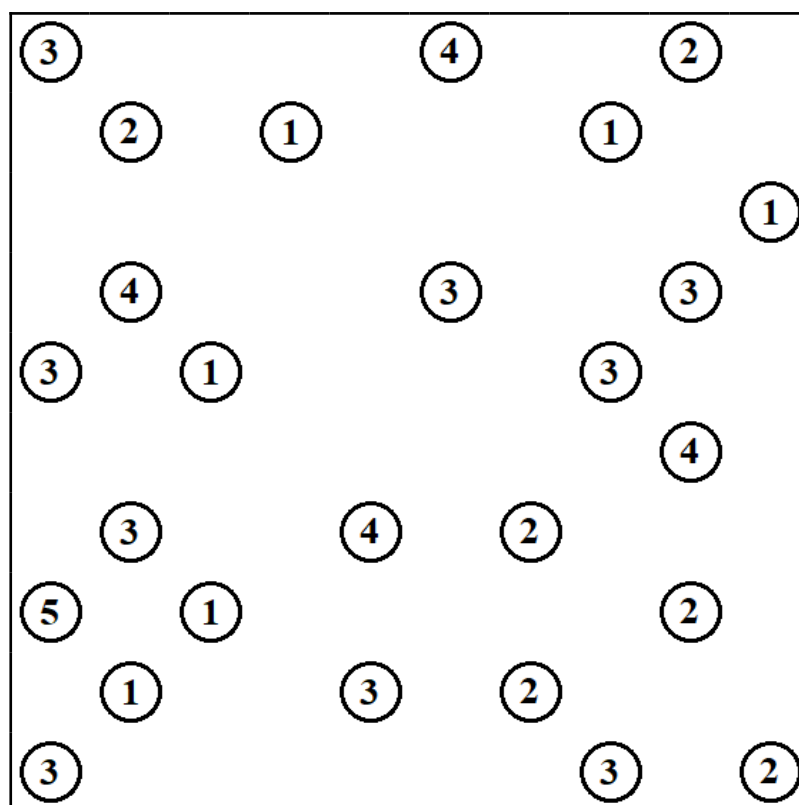
Piramide



Inserite in ogni casella vuota un numero fra 1 e 9. Ogni numero deve essere la somma o la differenza, in valore assoluto, dei due numeri sottostanti (tranne quelli della riga più in basso). Nelle righe a sfondo scuro i numeri devono essere tutti diversi, mentre nelle righe a sfondo bianco i numeri non possono essere tutti diversi.

CHIAVE DI RISPOSTA: la riga più in basso.

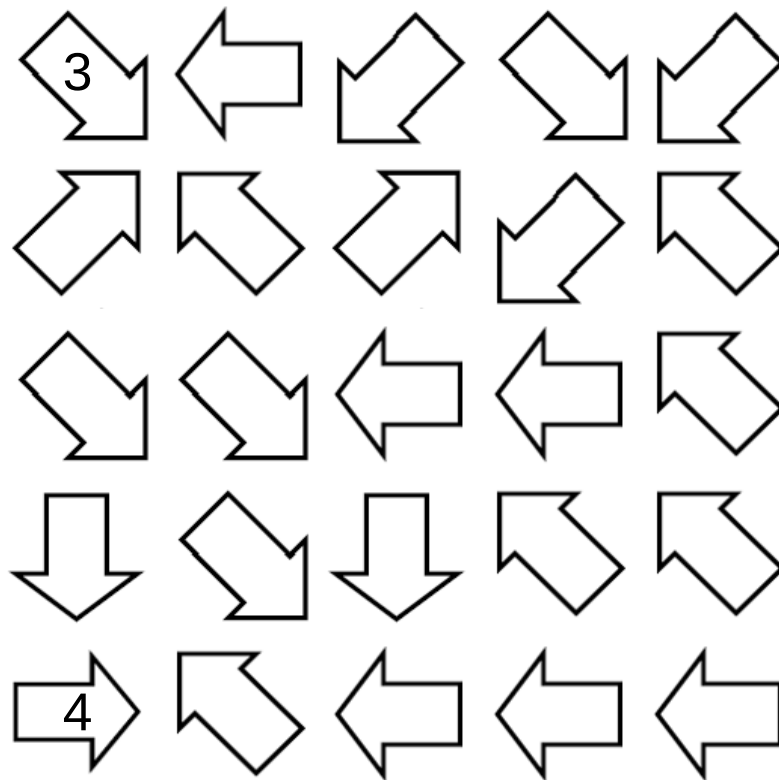
Ponti



I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso dei ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali e verticali. Due isole possono essere collegate fra loro 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 deve essere possibile passare da ogni isola a tutte le altre attraverso i ponti.

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

Puntatori



Inserite in ogni freccia vuota un numero intero, il quale deve indicare quanti numeri diversi vengono puntati da quella stessa freccia.

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la somma dei numeri, senza spazi.

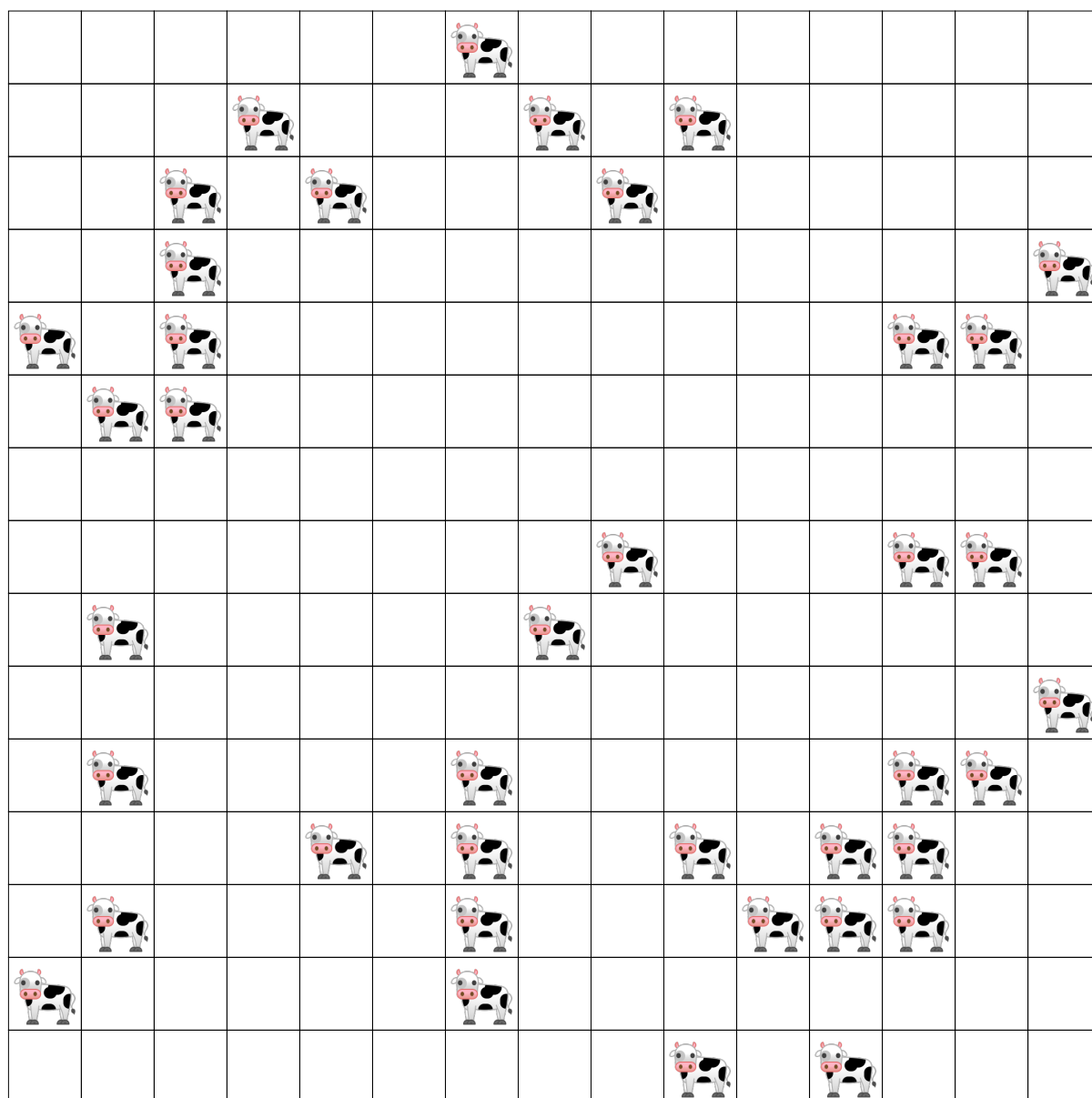
Repulsione

				3		3
					4	
		3				2
4			1			3

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

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

Salvalamucca



Dividete l'intero schema in recinti quadrati di varie dimensioni seguendo la quadrettatura, in modo tale che ogni recinto contenga esattamente una mucca.

CHIAVE DI RISPOSTA: Il numero totale di recinti di lato 1, poi quelli di lato 2 e così via fino ai recinti di lato 5, senza spazi.

Serpente a pois

	1	2	0	1	1	1	2
1							
1							
2							
0							
1			1				
1							
2	25						

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.

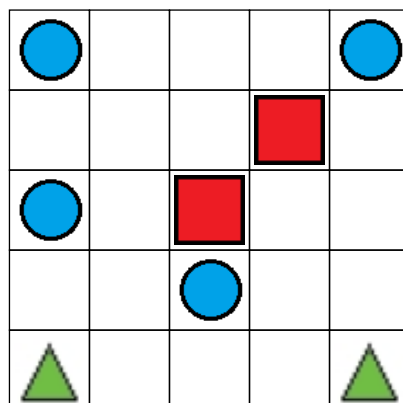
Termometri

	3	2	4	1	6	3	3
1							
1							
3							
3							
4							
6							
4							

Riempite i termometri (del tutto, solo in parte o per niente) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Il mercurio parte sempre dal bulbo e si dirige verso la parte opposta.

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, le parti piene di mercurio nei termometri orizzontali.

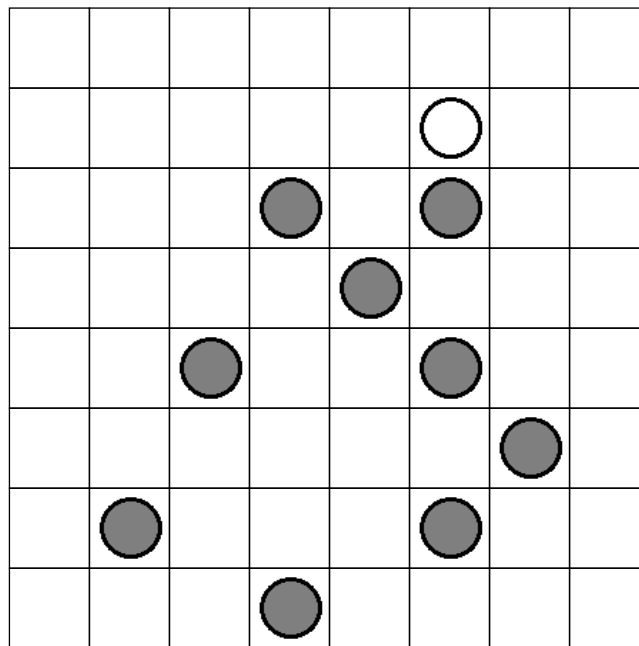
Trilogia



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.