Tetrapyramis®

Gara online N° 3

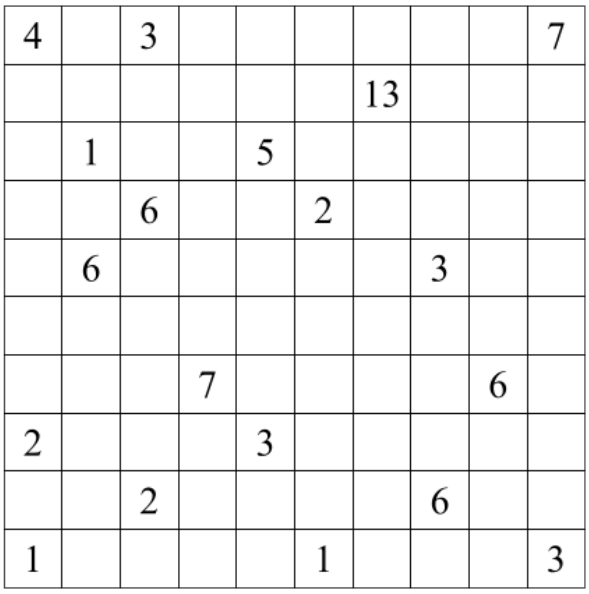
Giochi e soluzioni

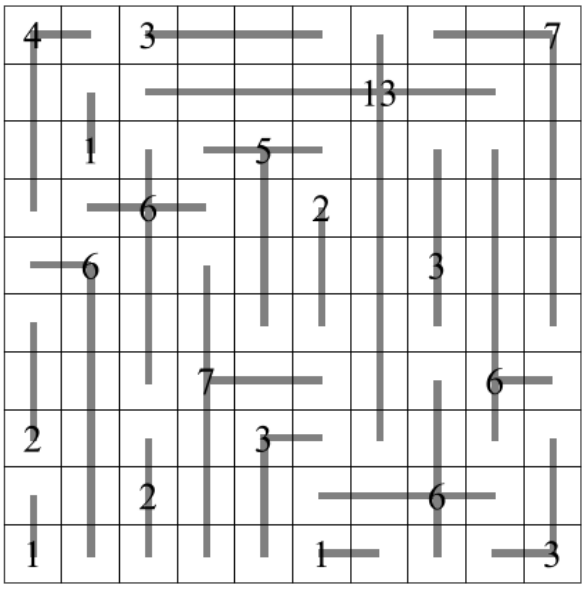
Autore: ALBERTO FABRIS
Data: giovedì 5 novembre 2026, 18.00 – 19.30 (orario server Italia)
Durata: 90 minuti
Sito web: www.puzzlefountain.com

N°	Gioco	Punti	N°	Gioco	Punti
1	Ai quattro venti	**7**	16	Kakuro	**21**
2	Akari	**4**	17	Kropki	**19**
3	Alberi	**8**	18	Labirinto magico	**16**
4	Battaglia navale	**6**	19	Nascondino	**9**
5	Buchi neri	**9**	20	Parcheggio	**10**
6	Camping	**10**	21	Percorso a pois	**11**
7	Cioccolata	**8**	22	Piramide	**30**
8	Circuito chiuso	**12**	23	Ponti	**6**
9	Costellazioni	**11**	24	Puntatori	**9**
10	Facile come l'ABC	**5**	25	Repulsione	**8**
11	Freccia nera	**8**	26	Serpente	**11**
12	Futoshiki	**13**	27	Slalom	**7**
13	Grattacieli	**18**	28	Termometri	**10**
14	Gravity	**9**	29	Trilogia	**14**
15	Hitori	**10**	30	Yin Yang	**13**

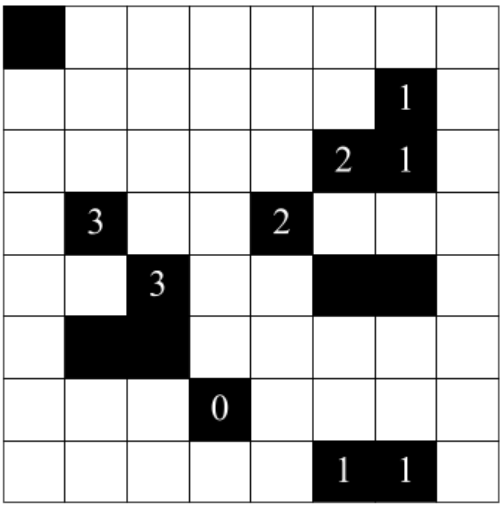
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

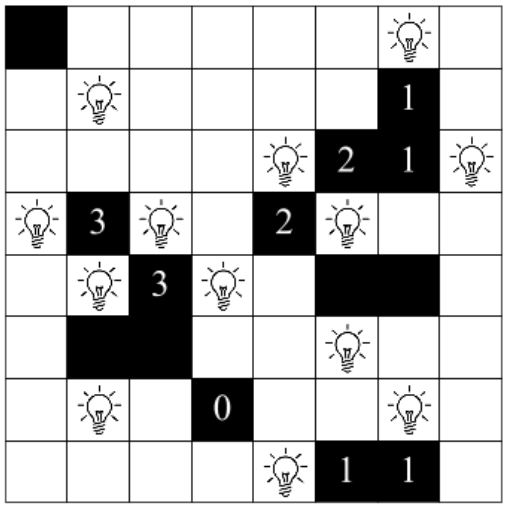
1. Al QUATTRO VENTI: Disegnate una linea orizzontale o verticale in ogni casella vuota. I numeri rappresentano quante caselle vuote vengono raggiunte dalle linee uscenti da quel numero nelle quattro direzioni. Le linee non possono raggiungere altri numeri e non possono intersecarsi fra loro.





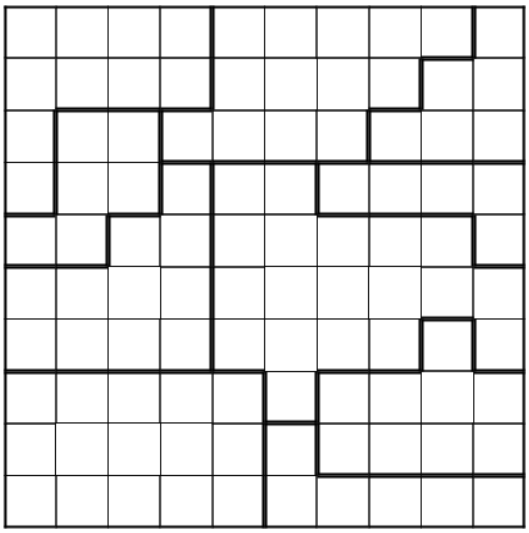
2. AKARI: Inserite una lampadina in alcune caselle bianche. I numeri nelle caselle nere indicano quante lampadine confinano per un lato con la casella stessa. Ogni lampadina illumina tutte le caselle libere in orizzontale e verticale, oltre a quella in cui si trova. Le caselle nere non fanno passare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

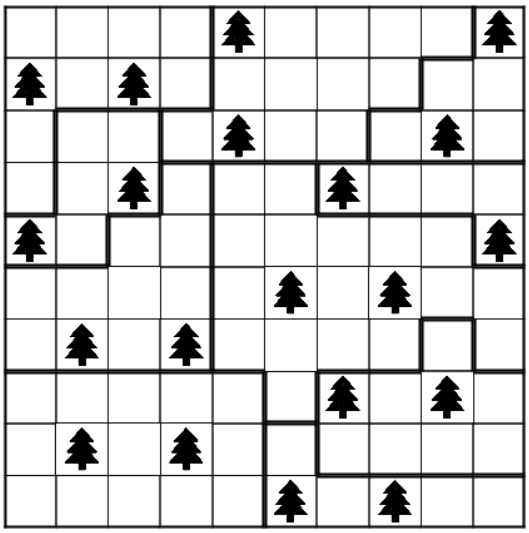




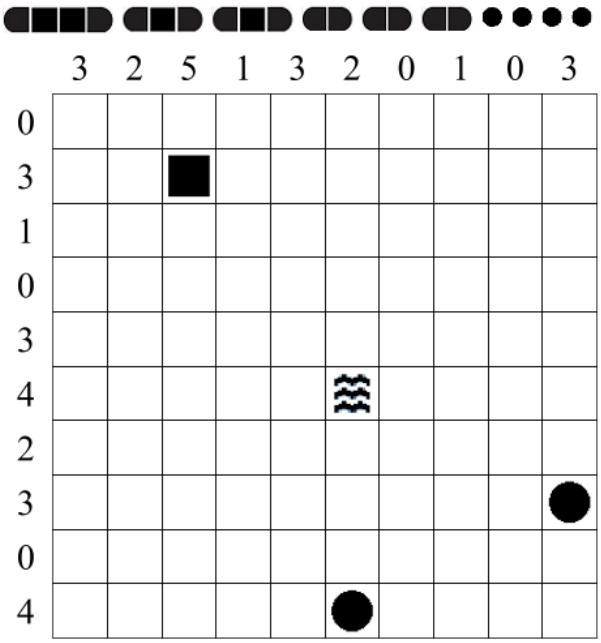
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

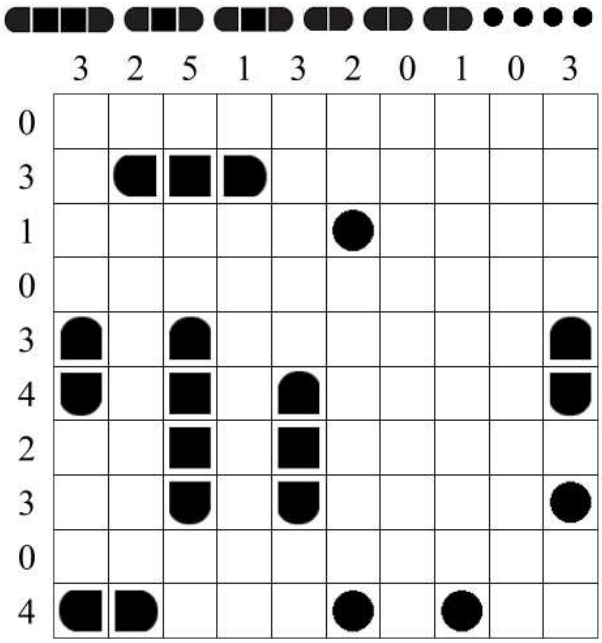
3. ALBERI: Inserite un albero in alcune caselle in modo tale che ogni riga, colonna e terreno contenga 2 alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale.





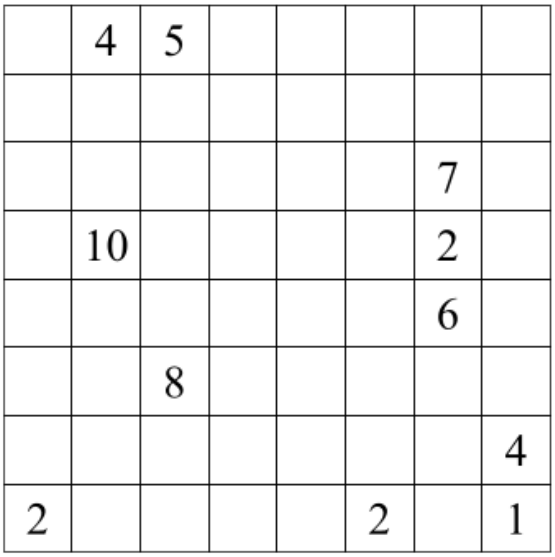
4. BATTAGLIA NAVALE: Nella griglia è nascosta una flotta di navi. I numeri esterni indicano quanti quadretti sono occupati da parti di navi in quella riga o colonna. Le navi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente. Non ci possono essere navi dove c'è acqua.

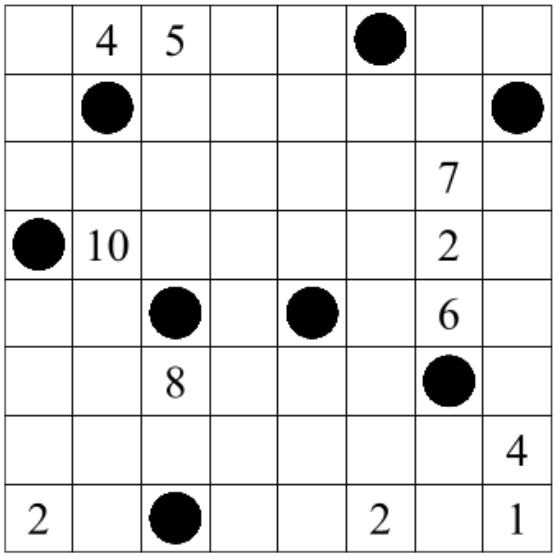




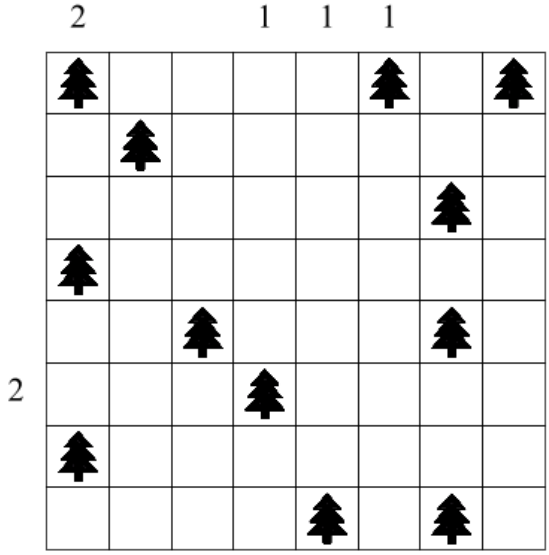
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

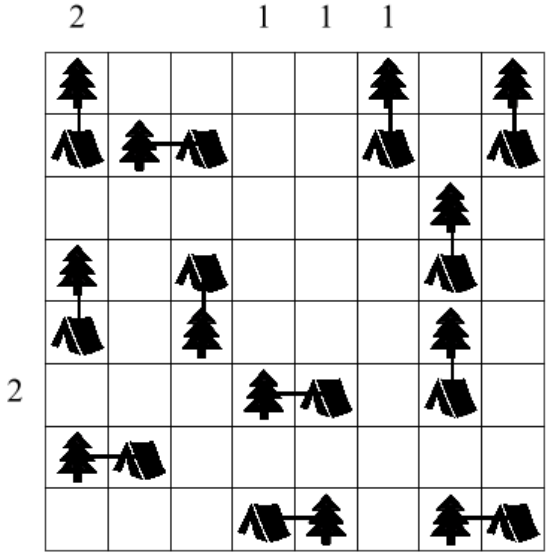
5. BUCHI NERI: Disegnate un buco nero in alcune caselle vuote. Due buchi neri non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale. Le caselle contenenti un numero indicano la quantità totale di attrazione gravitazionale esercitata dai buchi neri, secondo questo schema: un buco nero distante una casella (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.





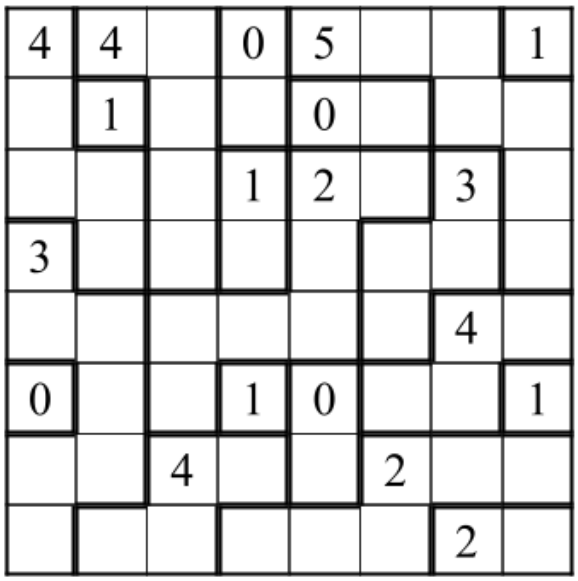
6. CAMPING: Inserite una tenda a fianco di ogni albero (orizzontalmente o verticalmente). Due tende non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente, ma possono toccare altri alberi. I numeri esterni indicano quante tende sono presenti in quella riga o colonna.

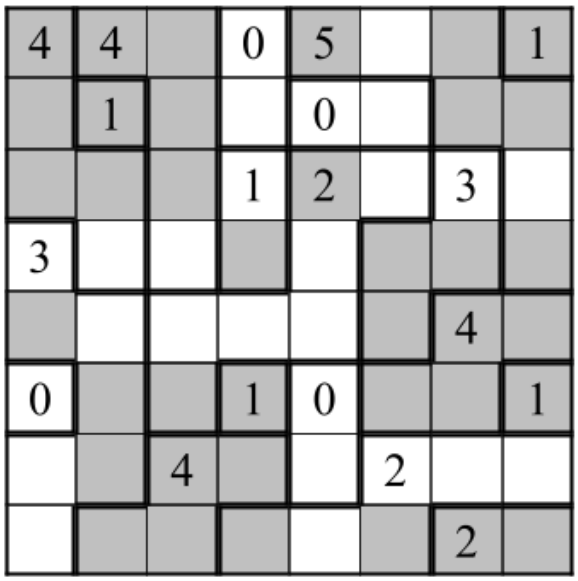




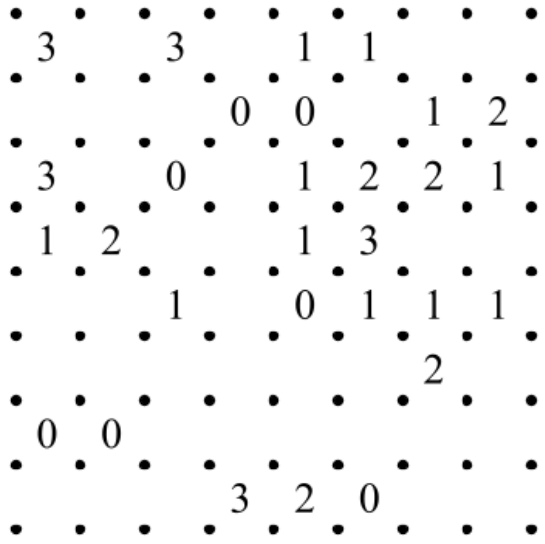
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

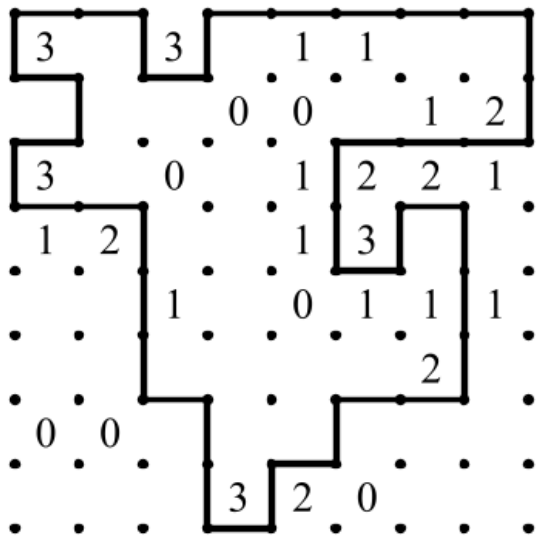
7. CIOCCOLATA: Annerire alcune caselle in modo da formare rettangoli o quadrati di caselle nere. Questi rettangoli o quadrati non possono toccarsi fra loro di lato ma possono farlo diagonalmente. I numeri nei settori indicano quante caselle vanno annerite in quel settore.





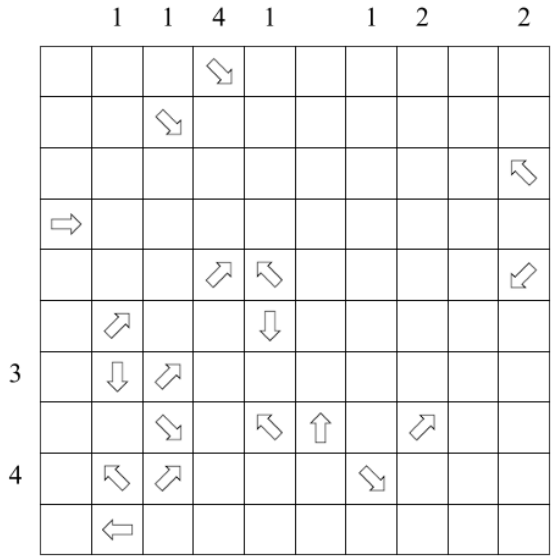
8. CIRCUITO CHIUSO: Disegnate un percorso chiuso all'interno della griglia unendo i punti adiacenti, in orizzontale e verticale. Ogni numero indica da quanti segmenti è circondato. Il percorso non può incrociarsi né sovrapporsi.

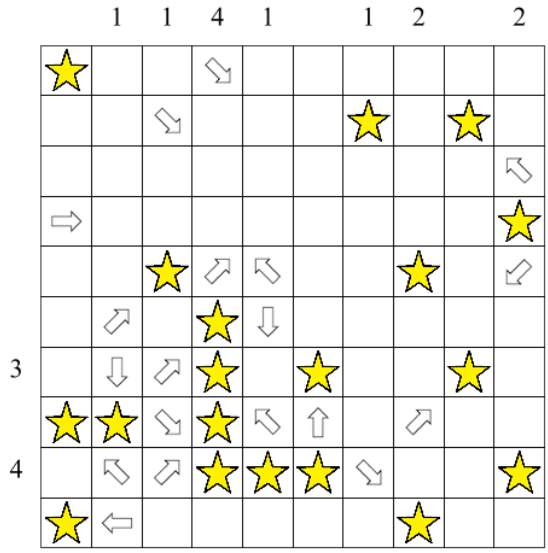




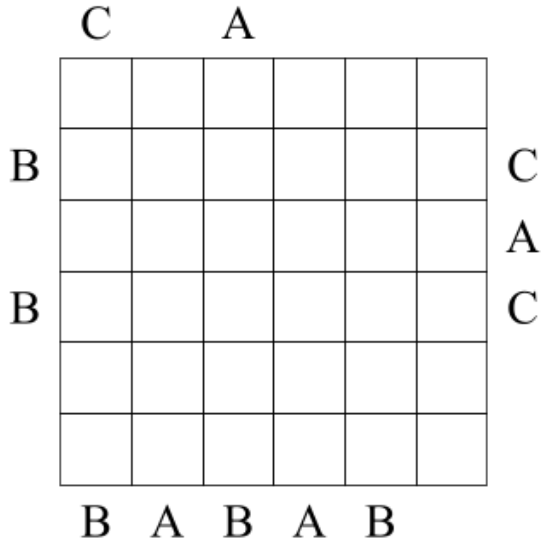
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

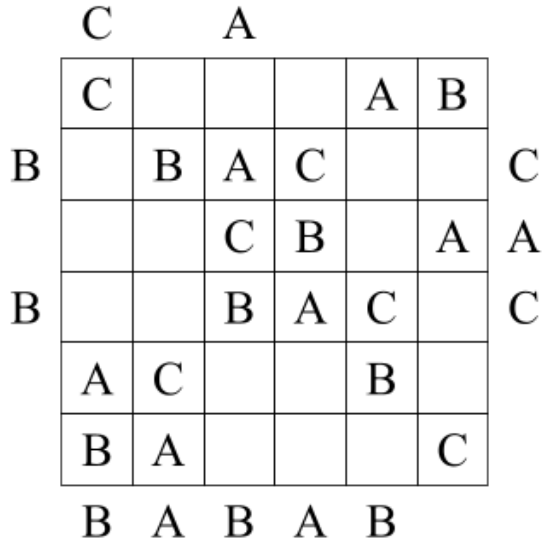
9. COSTELLAZIONI: Inserite una stella in alcune caselle vuote. Ogni freccia punta esattamente a una stella e ogni stella è puntata esattamente da una freccia. I numeri esterni indicano quante stelle si trovano in quella riga o colonna.





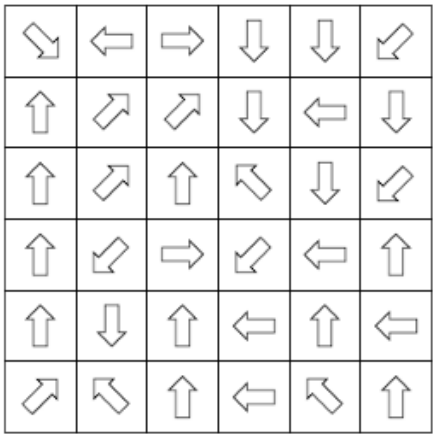
10. FACILE COME L'ABC: Inserite nella griglia le lettere **A, B e C**, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

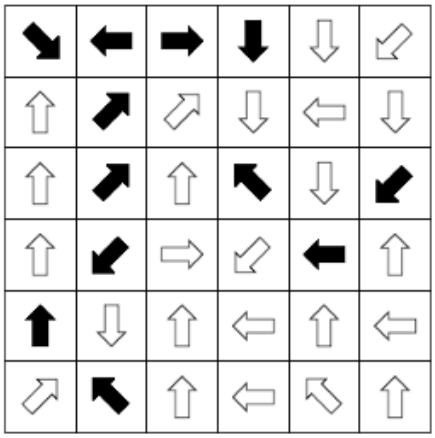




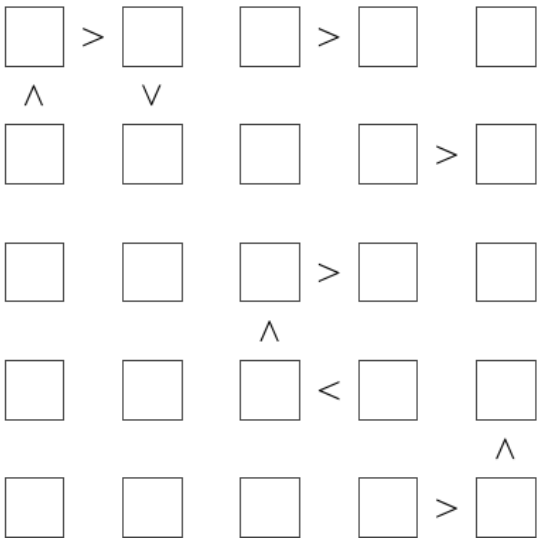
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

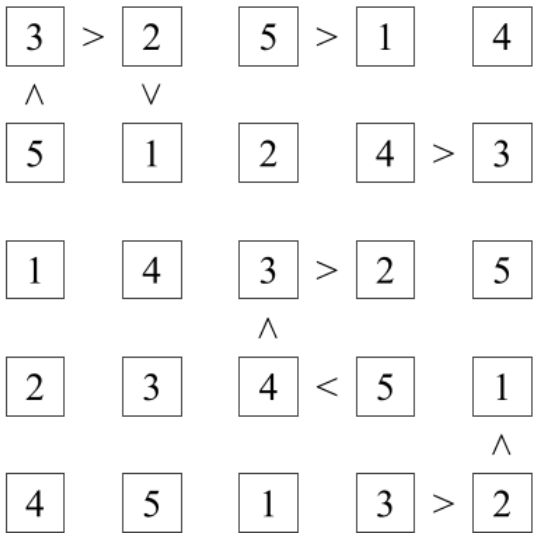
11. FRECCIA NERA: Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.





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

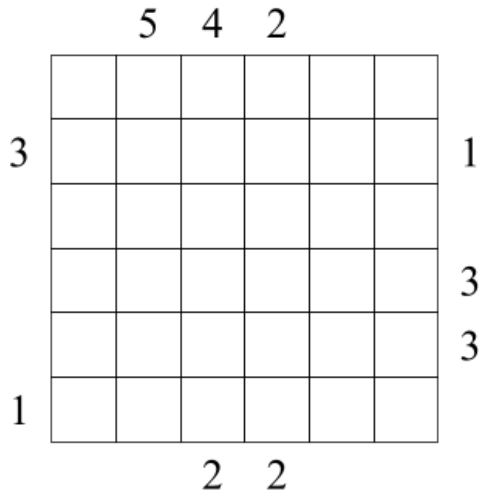




CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il “2”.

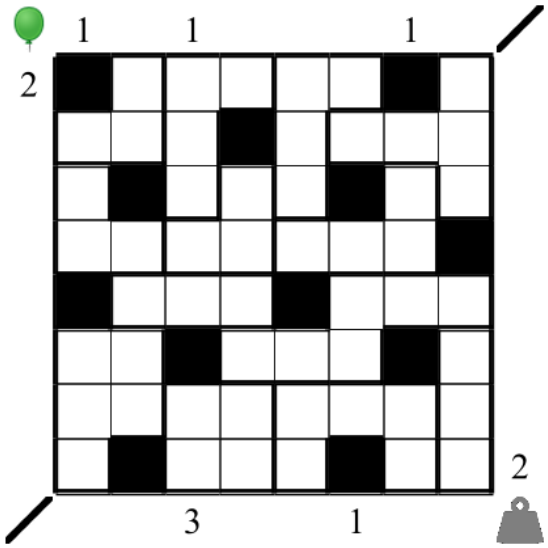
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell’Autore.

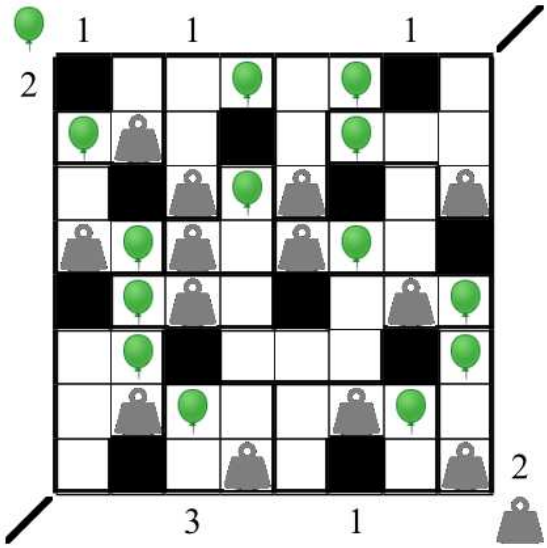
13. GRATTACIELI: Inserite nello schema grattacieli di altezze **da 1 a N** in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione (i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro).



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

14. 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.





© 2026 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.

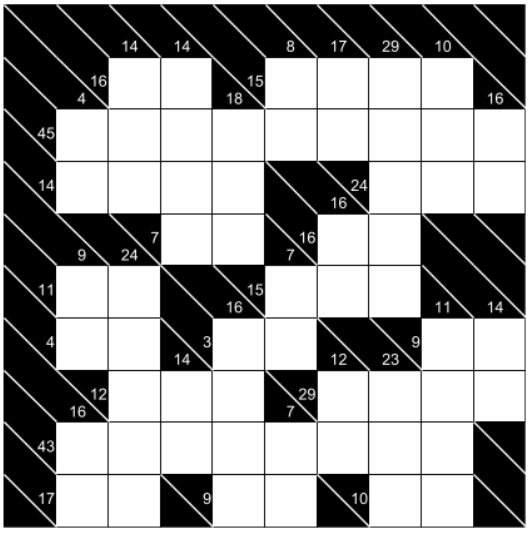
15. HITORI: Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato (ma è permesso in diagonale). A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni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

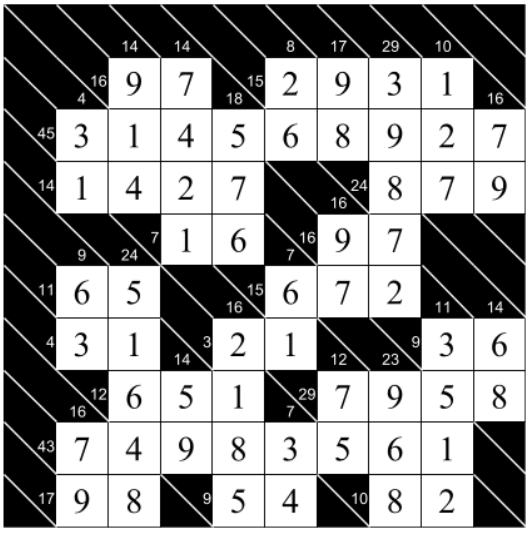
5	6	7	8	1	2	4	6
2	4	3	1	5	8	1	7
2	4	6	5	2	3	6	5
3	2	5	7	4	7	8	6
6	2	4	2	2	7	7	8
3	5	6	1	3	2	7	7
1	7	2	8	8	5	3	5
5	3	2	4	6	5	5	1

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

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

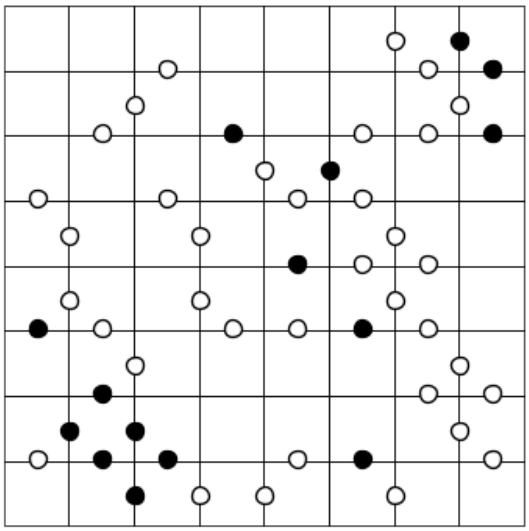
16. KAKURO: Inserite in ogni casella bianca una cifra **da 1 a 9**. I numeri nelle caselle nere rappresentano le definizioni di un cruciverba e indicano la somma delle cifre in orizzontale o verticale. Le cifre non possono ripetersi all'interno di ciascuna definizione.

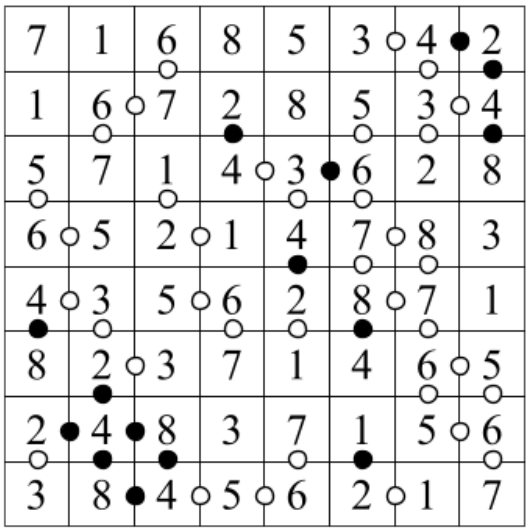




© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

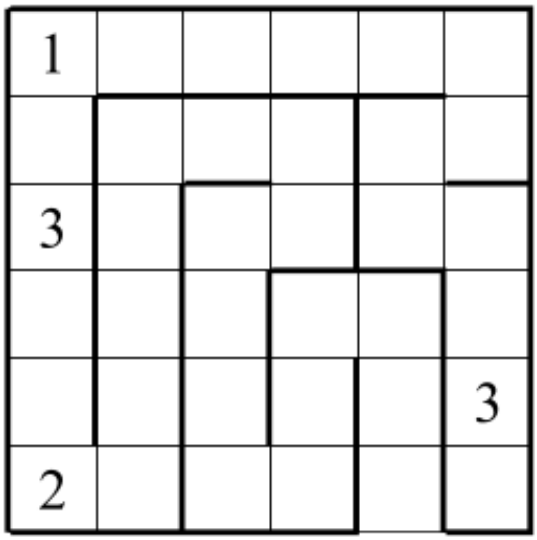
17. KROPKI: Inserite in ogni casella un numero **da 1 a N**, in modo che in ogni riga e colonna ogni numero compaia esattamente una volta. Nelle caselle divise da un pallino nero i due numeri sono uno il doppio dell'altro, nelle caselle divise da un pallino bianco i due numeri sono consecutivi. Se non 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.

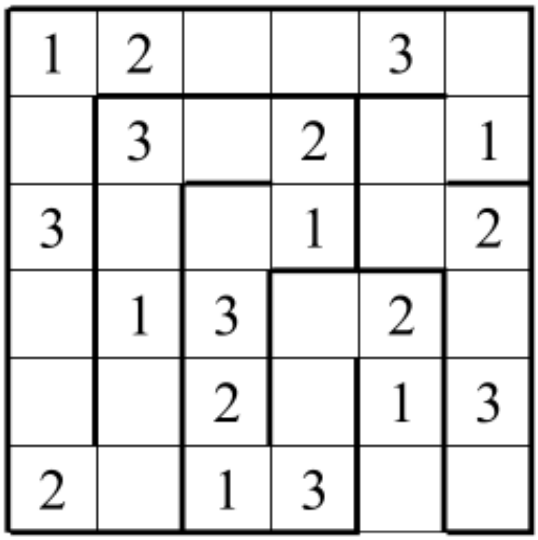




7	1	6	8	5	3	4	2
1	6	7	2	8	5	3	4
5	7	1	4	3	6	2	8
6	5	2	1	4	7	8	3
4	3	5	6	2	8	7	1
8	2	3	7	1	4	6	5
2	4	8	3	7	1	5	6
3	8	4	5	6	2	1	7

18. 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.

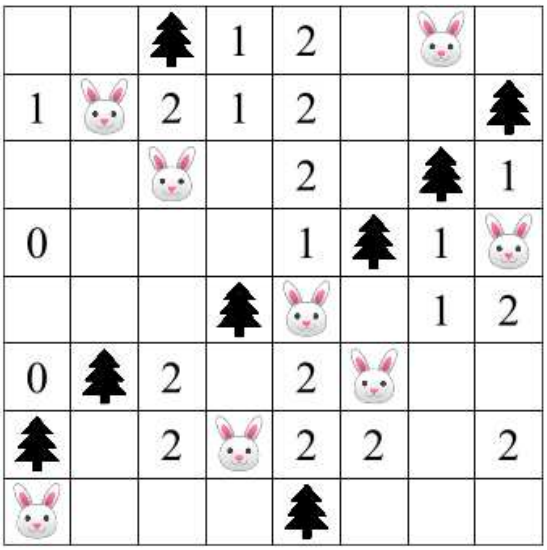




© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

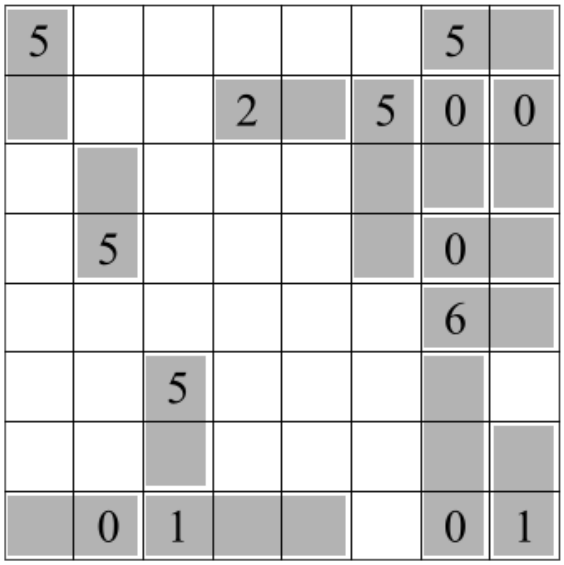
19. NASCONDINO: Inserite in alcune caselle alberi e coniglietti, in modo tale che in ogni riga e colonna ci sia un albero e un coniglietto. I numeri indicano quanti coniglietti sono visibili da quella casella (gli alberi nascondono i coniglietti). Non ci possono essere alberi o coniglietti nelle caselle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

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



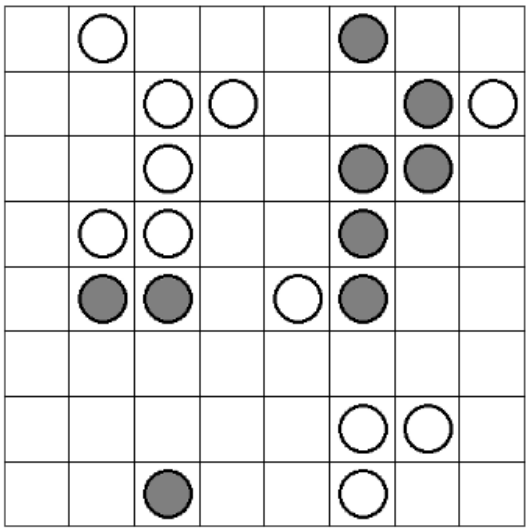
20. PARCHEGGIO: Disegnate nello schema alcuni veicoli rettangolari, di dimensioni 1x2 oppure 1x3 caselle, orizzontalmente o verticalmente. Ogni veicolo contiene esattamente un numero, il quale indica la somma delle caselle vuote che ne permettono il movimento. I veicoli si possono muovere solo nella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

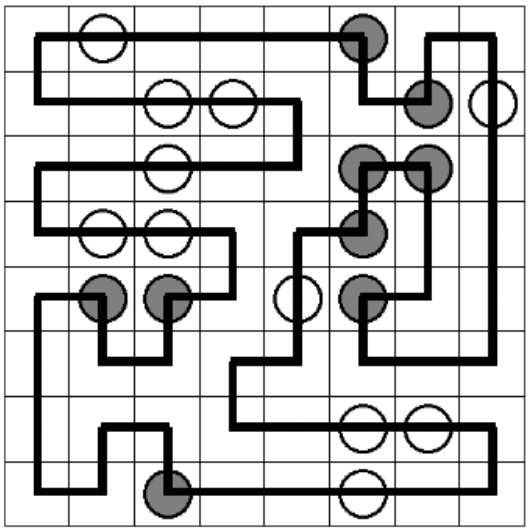
5						5	
			2		5	0	0
	5					0	
						6	
		5					
	0	1				0	1



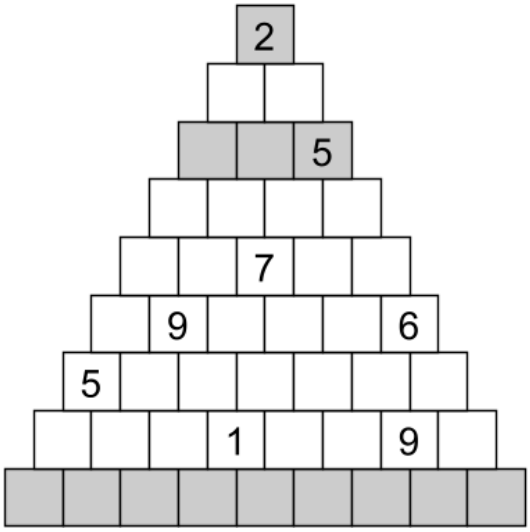
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

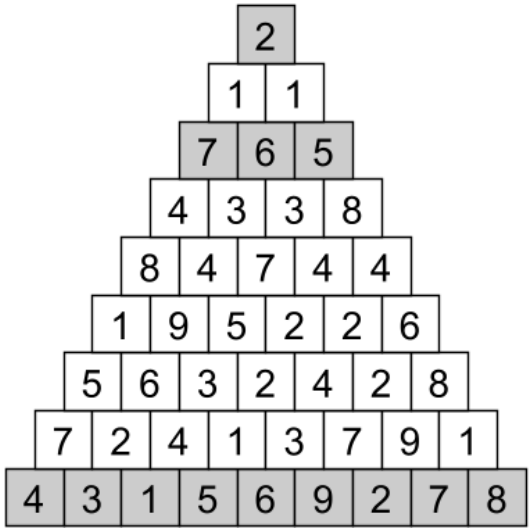
21. PERCORSO A POIS: Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio nero il percorso compie un angolo di 90°, nelle caselle con un cerchio bianco il percorso passa dritto.





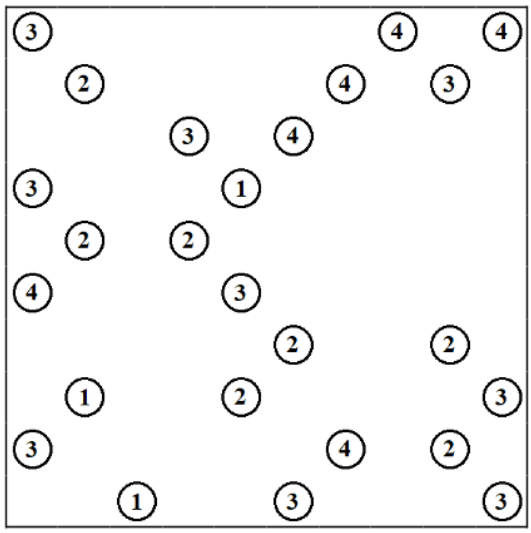
22. PIRAMIDE: Inserite in ogni casella vuota un numero **da 1 a 9**. Ogni numero deve essere la somma o la differenza, in valore assoluto, dei due numeri sottostanti (tranne quelli della riga più in basso). Nelle righe a sfondo scuro i numeri devono essere tutti diversi, mentre nelle righe a sfondo bianco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

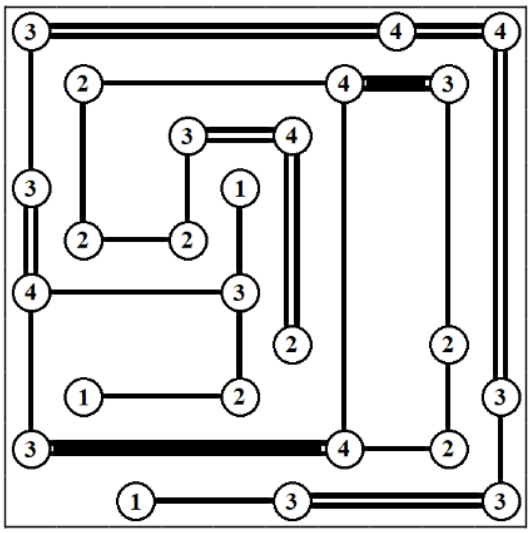




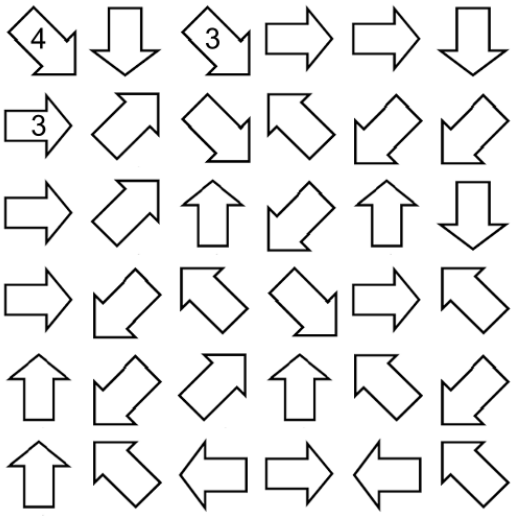
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

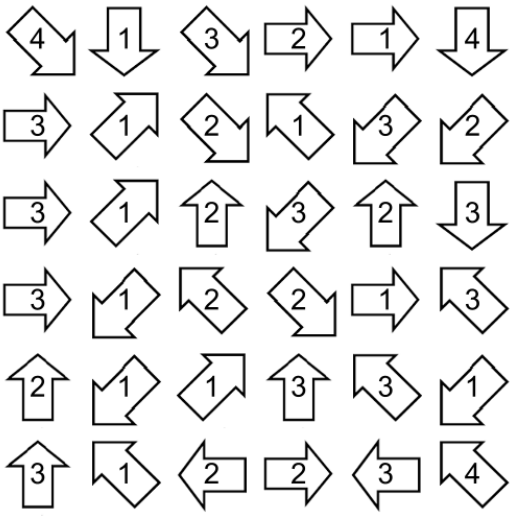
23. PONTI: I cerchi numerati rappresentano isole da collegare fra loro attraverso alcuni ponti, cioè tratti rettilinei orizzontali o verticali. Due isole possono essere collegate con uno o due ponti paralleli. I numeri indicano quanti ponti in totale partono da quell'isola. I ponti non possono incrociarsi 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.





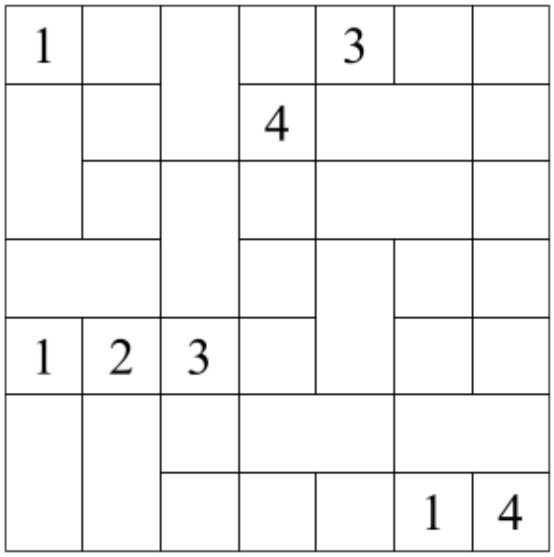
24. PUNTATORI: Inserite in ogni freccia vuota un numero intero, il quale deve indicare quanti numeri diversi vengono puntati da quella stessa freccia.

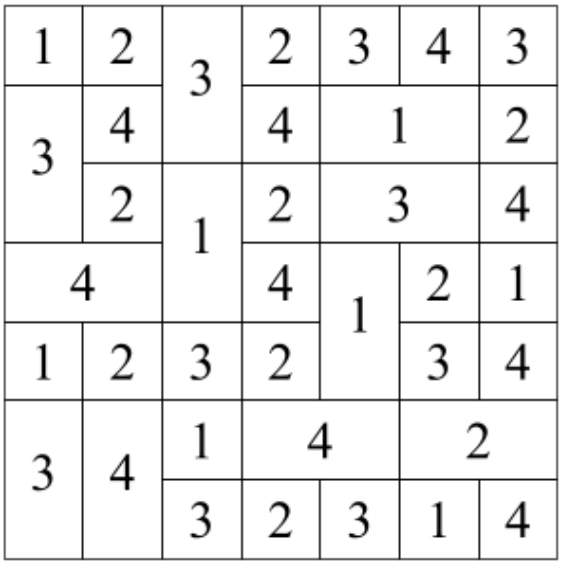




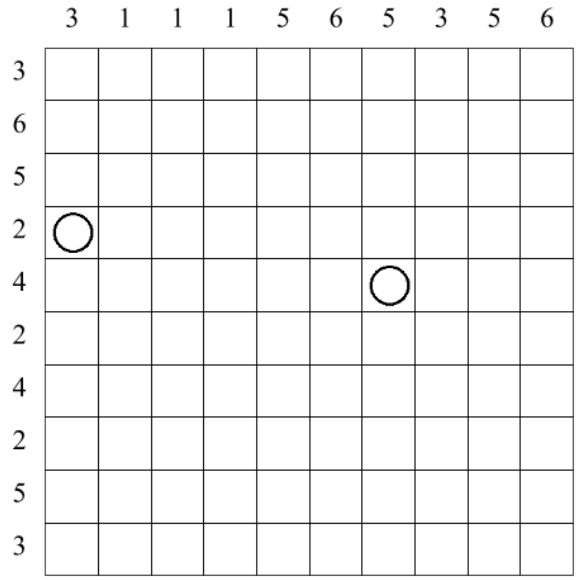
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

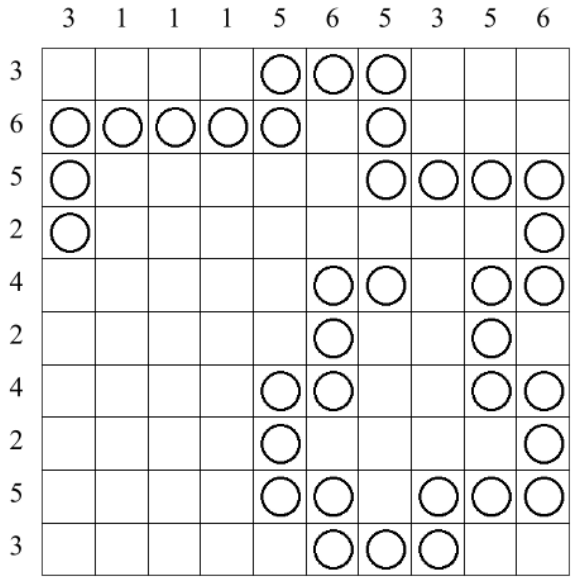
25. REPULSIONE: Inserite in ogni casella vuota un numero **da 1 a 4**. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.





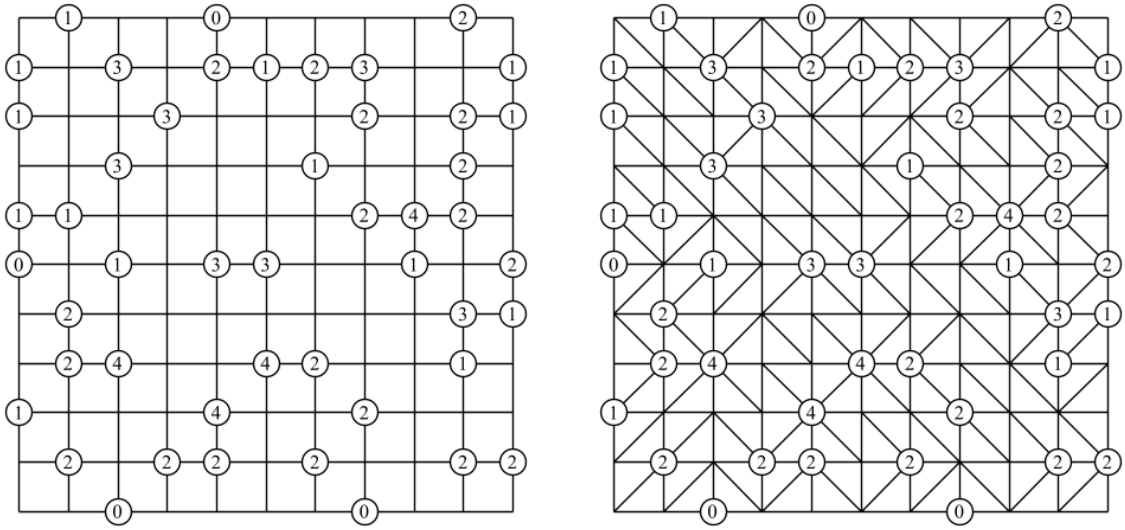
26. SERPENTE: Nella griglia si nasconde un serpente, di cui sono visibili solo testa e coda. Il serpente non può toccare né incrociare se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante caselle in quella riga o colonna sono occupate dal serpente.



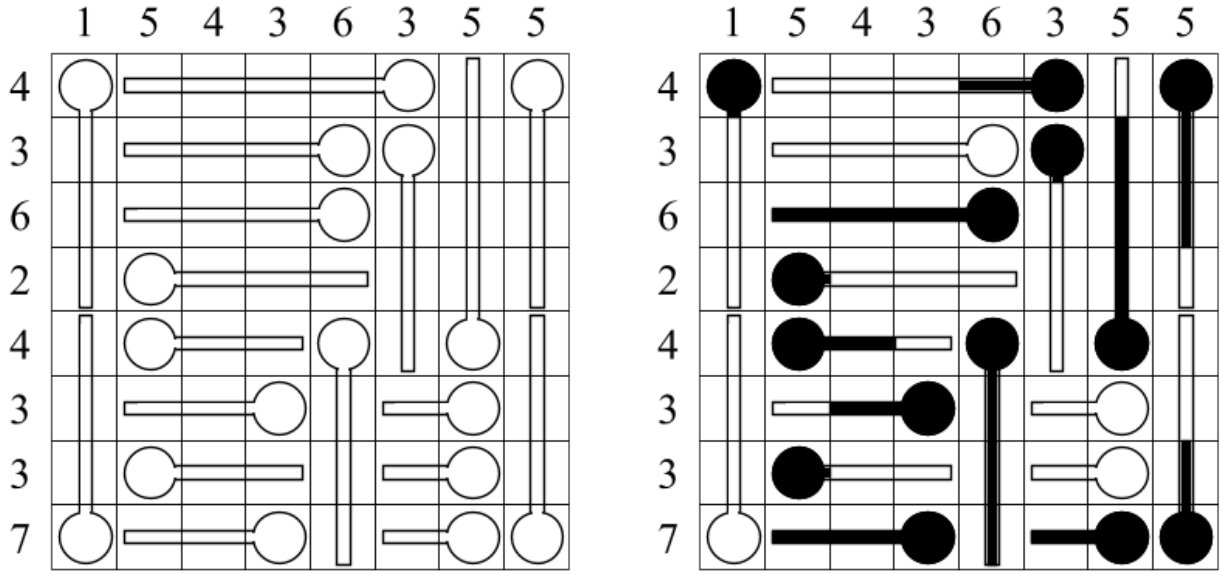


© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

27. 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.



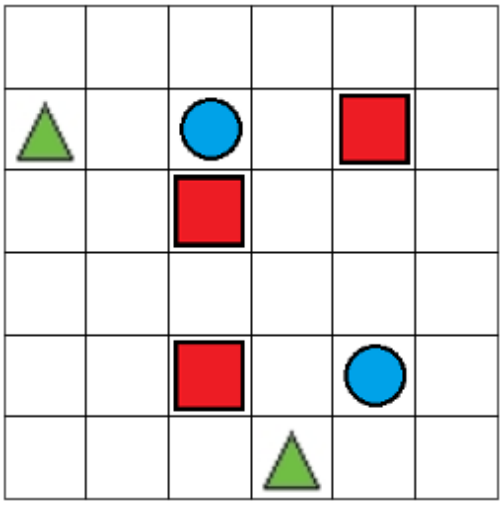
28. TERMOMETRI: Riempite i termometri (del tutto, solo in parte o per niente) di mercurio. I numeri esterni indicano quante parti di termometro piene di mercurio ci sono in quella riga o colonna. Il mercurio parte sempre dal bulbo e si dirige verso la parte opposta.

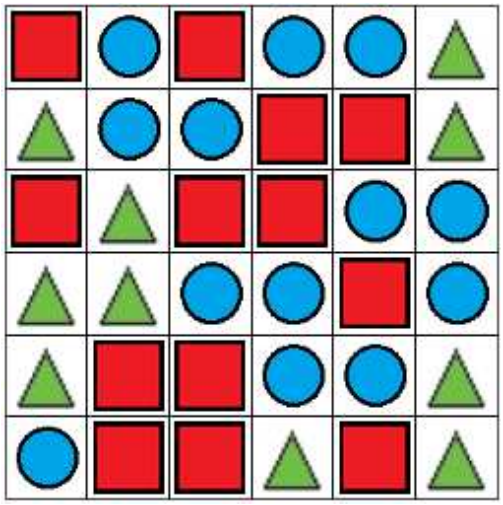


CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle piene di mercurio nei termometri orizzontali.

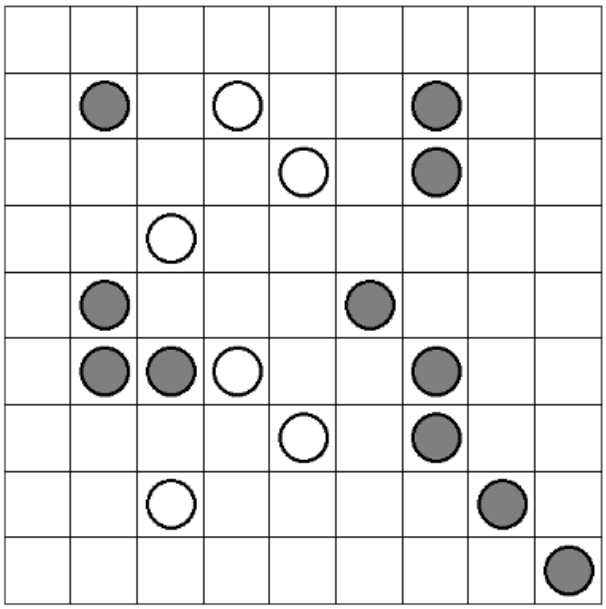
© 2026 Tetrapyramis ® di Alberto Fabris.
Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

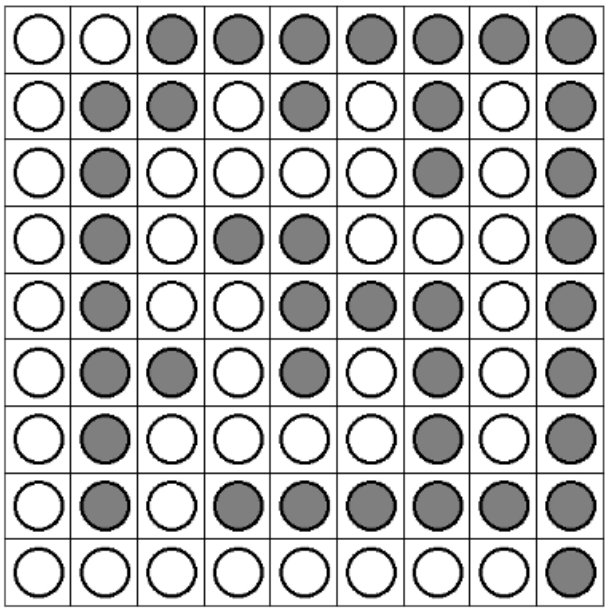
29. TRILOGIA: Inserite in ogni casella vuota un triangolo, un quadrato oppure un cerchio. Tre simboli consecutivi in orizzontale, verticale o diagonale non possono essere né tutti uguali né tutti diversi.





30. 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.





© 2026 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.