



N. 0005 Anno 02

€ 0,00 (ovunque)

Numeri online

Scaricabili gratuitamente da [www.aspidetr.com](http://www.aspidetr.com)

# La Settimana Raideristica

Periodico di parole crociate, rebus, enigmi, puzzles, passatempi, chiacchiere, segreti ecc.

1<sup>st</sup> ANNIVERSARY

Direzione e Redazione  
Staff Aspidetr.com  
Redazione Progetto  
Anniversary on ASP.com 09

Contatti: Direzione,  
Redazione e Distribuzione  
[contenuti@aspidetr.com](mailto:contenuti@aspidetr.com)

[www.aspidetr.com](http://www.aspidetr.com)

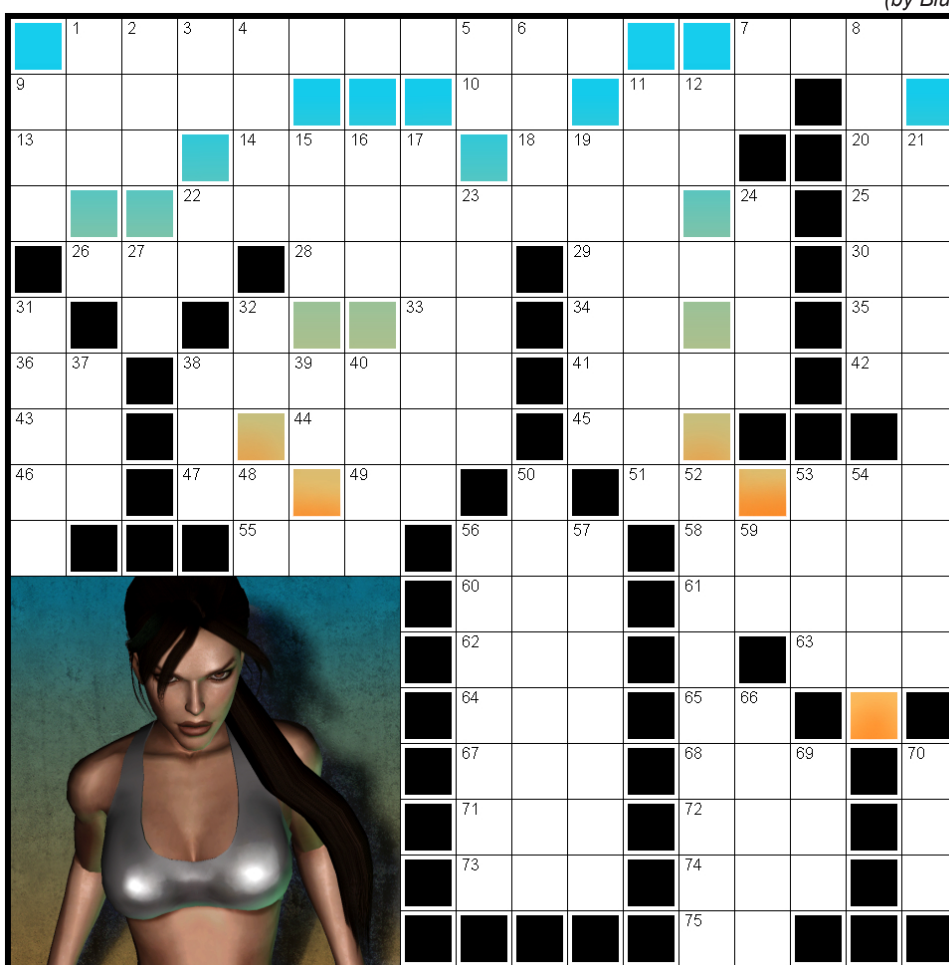
Rilascio online  
Per aiuti e soluzioni  
rivolgersi sul forum  
[www.aspidetr.com/forum](http://www.aspidetr.com/forum)

## ORIZZONTALI

1. Il Tomb Raider di tom-braiderxii - 7. Il RoC autore di Reign of Chaos - 9. E' dei dannati quello di Titak - 10. Livorno - 11. I codici che nell'editor consentono di assegnare ad un oggetto determinate caratteristiche - 13. Progetto in corso di realizzazione da parte di pTURQEYq, Peet, Maati & Maax87 (sigla) - 14. agnes vi ha dedicato oltre 4 livelli (sigla) - 18. L'autore di Taki (Waterfall) - 20. Iniziali di GMac - 22. Sproloquiare - 25. Sono dispari nel nick dell'autore di "Return to the Blue Planet" - 26. Ha da pochi mesi rilasciato la versione completa della sua avventura "Egypt and Beyond" - 28. A lei sono ispirati gli episodi di "Blowcseena, La poveretta Guerriera" (Arts Café) - 29. E' assieme al rosso in un livello di eRIC - 30. Provincia sarda popolata da molti raiders conosciutissimi nella community - 33. Le iniziali del vero nome del Level Designer autore di Tomb Raider Oblivion 1 demo - 34. Il Tomb Raider ufficiale con livelli ambientati a Venezia - 35. *Télé-Québec* - 36. Lo è The Lizard nei livelli di Dick - 38. Esperto giocatore di TR conosciuto anche col nick di Ash - 41. Le consonanti in tessuto - 42. Nel cuore del tour - 43. Ancona - 44. Eroe nella patria di Lara - 45. LarasLevelBase.org lo propone tutti gli anni a partire dal primo dicembre (sigla) - 46. Numero associato ad un livello in database - 47. Il progetto pubblicato da Paze & Hmkayfloh (sigla) - 49. *Level Editor* - 51. *Sistema Operativo* - 53. In fondo al Tibet - 55. E' levante in un romanzo di Michael Crichton - 56. *Prince of Persia* - 58. E' da recuperare nell'ultimo livello rilasciato da Raymond - 60. *Also Known As* - 61. Lara le sposta anche a gruppi di due in AoD - 62. *Before You Send* - 63. Nemici in divisa che Lara incontra spesso nelle avventure custom - 64. La "L" della californiana LA - 65. I limiti conosciuti di "Recon Labs" di Emoo - 67. *Institute of Astronomy* - 68. In mezzo all'Icecave di TifaNazah - 71. *The Next Generation* - 72. Aiuta Lara attraverso utili suggerimenti via auricolare - 73. Sono pari nelle polene - 74. Giardino zoologico - 75. Le iniziali del vero nome di Dark Death.

## PAROLE CROCIATE

(by Blu)

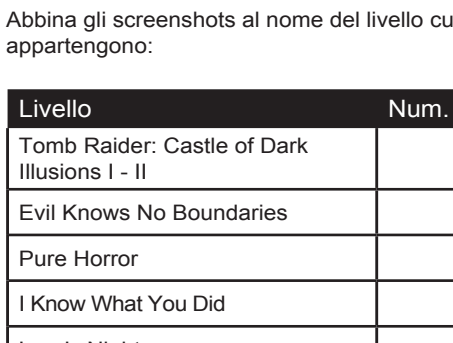
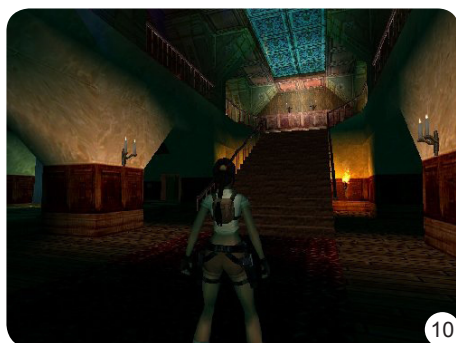
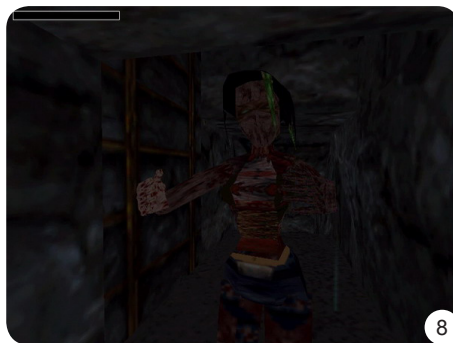
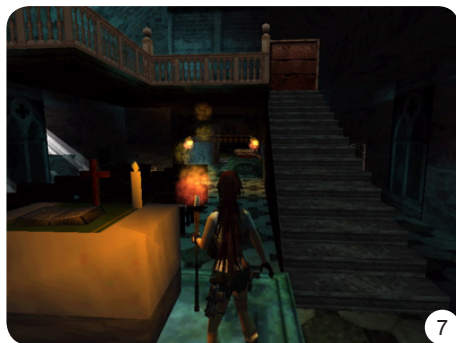
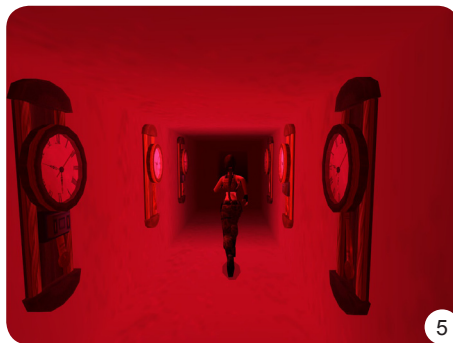
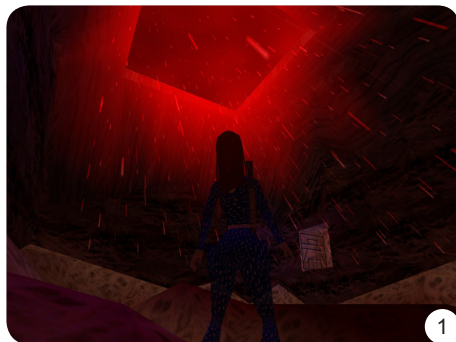


XNALara by ChingKong

## VERTICALI

1. *Chief Executive Officer* - 2. L'isola di Aza nel progetto Skribblerz Stonez 2 - 3. Olanda (sigla) - 4. Tre fra le "taglie" dei livelli del progetto cui appartiene "Incubo a Disney Village" di Mikki - 5. Diminutivo di Aldebaran - 6. Vi sono ambientati i livelli conclusivi di TR2 - 7. *Terabyte* - 8. Nome di battesimo di Taras - 9. Gioco di ruolo (sigla) - 11. Per i raiders è famoso quello di Khamon - 12. Simbolo chimico del rame - 15. L'autore di "Ancient Artifact" - 16. Così si conclude l'avventura di "Stargate" realizzata da Lorane - 17. Dispositivo elettronico collegato a un sistema di sicurezza - 19. Traiettorie curva descritta da un pianeta o da altro corpo celeste - 21. Infestano il primo livello di Haruka74 - 22. Brescia - 23. Un nemico di Lara a 8 zampe - 24. Vi è ambientato il bellissimo "The Quick and the Dead" di Hendrik Kunze - 27. Geniale ideatore di giochi per il forum di ASP.com (diminutivo) - 31. L'autore del tormentato livello dell'edizione 2009 dell'E..state con ASP.com, "Mantua's Squares" - 32. *Artificial Intelligence* - 37. La fine di "Lara Croft: I am Legend" di Clara & masha - 38. "Star Wars Adventure" by Mathieu - 39. L'autore di "Wheels of Kathar" - 40. Ci si fa ritorno nell'ultimo livello rilasciato da LaraCroftBaby - 48. Come in inglese - 50. "Tomb Raider - Studio Umno" by Mirai - 52. E' massima in un livello di TR3 - 53. Lara incontra quasi sempre quelli di fine livello - 54. Divide la lama della spada dall'impugnatura - 56. Esperto cacciatore di segreti conosciuto a livello internazionale - 57. Quello di Mu lo ha realizzato Michael Bender aka Tony Tomb - 59. *Data Analysis* - 66. Lara è alla sua ricerca in TR1 e TRA - 69. Agenzia segreta protagonista della serie televisiva Alias (sigla) - 70. Il Doctor protagonista della serie realizzata da B. Howaito.

## HORROR LEVEL QUIZ



Abbina gli screenshots al nome del livello cui appartengono:

| Livello                                      | Num. |
|--|------|
| Tomb Raider: Castle of Dark Illusions I - II |      |
| Evil Knows No Boundaries                     |      |
| Pure Horror                                  |      |
| I Know What You Did                          |      |
| Lara's Nightmare                             |      |
| Le Cauchemar (The Nightmare)                 |      |
| Nightmare Castle                             |      |
| Black Villa                                  |      |
| Tomb Raider The Nightmare                    |      |
| Be My Valentine                              |      |
| La Pierre Maléfique (Evil Stone)             |      |
| The House on a Hill                          |      |
| Devils House                                 |      |



## LE INDAGINI DEL COMMISSARIO POLLONI *(by overhill)*

### Attentato!

Polloni era molto nervoso. Una visita di un Capo di Stato era già una faticaccia normalmente, ma la visita del Presidente Americano era ancora peggio, soprattutto da quando erano cominciate le minacce, culminate con la pallottola recapitata via posta. La pallottola, si era scoperto poi, era ripiena di tritolo.

Insieme al fidato Rizzo stava controllando la piazza dove alcuni operai stavano montando il palco sul quale la sera sarebbe salito l'importante Ospite per fare un lungo discorso. E fino a quando non fosse sceso, non fosse risalito sulle macchine blindate e non fosse ripartito sull'Air Force One, Polloni sarebbe rimasto agitato, preoccupato e nervoso.

Andava avanti e indietro controllando i movimenti dei numerosi operai, dei tecnici, dei colleghi e anche quelli di Rizzo: «Giacò, hai finito di andare avanti e indietro?»

Giacomo (=Giacò, in piemontese) rimase impassibile. Conosceva troppo bene il suo capo per prendersela per un rimbroto, ma rispose con voce neutra: «Michele, guarda che sono fermo: sei tu che vai avanti e indietro...»

Michele non rispose: stava osservando un gruppetto di persone: erano scesi da un camion scuro dei carabinieri. Sulle fiancate la scritta "nucleo esplosivi" indicava con sufficiente chiarezza qual era il loro compito. Gli uomini erano tutti in divisa operativa. Il più alto in grado chiese a un collega e quello gli indicò Polloni. L'ufficiale si avvicinò al commissario con un sorriso e si presentò: «Salve commissario. Sono il tenente Infascina: siamo stati chiamati dal Ministero della Difesa per bonificare la zona dai possibili ordigni esplosivi.»

«Buongiorno tenente, faccia pure. Se ha bisogno chiedo pure» rispose Polloni stringendo la mano all'uomo.

Il tenente sorrise: «Grazie, ma spero che non ce ne sia bisogno vede...» si girò verso i suoi uomini e notò che stavano scaricando un piccolo robottino urlò: «Oh, fate piano, che quello è delicatissimo!»

Dal gruppo un graduato salutò militarmente e rispose: «Agli ordini, tenente» e si rimise al lavoro.

Infascina tornò a parlare con Polloni: «Sono bravi ragazzi, molto esperti nel campo degli esplosivi, ma come tutti quelli troppo esperti tendono a prendersi un po' troppa confidenza, e a sopravvalutare le proprie capacità. E quando si parla di tritolo si deve fare attenzione: una mossa falsa e bum! salta tutto: troppo instabile...»

Polloni sorrise: «Eh, lo so, tenente. Purtroppo i ragazzi si sentono un po' onnipotenti. Cosa vuole farci. Bene, buon lavoro» terminò salutando l'uomo. Quello si girò e tornò sbraitando verso i suoi uomini.

Polloni invece andò verso Rizzo e mormorò, facendo attenzione di rimanere di spalle rispetto al tenente Infascina: «Giacò, forse ci siamo: non ti fare troppo vedere e chiama rinforzi: questi sicuramente non sono degli artificieri...»

Cosa ha fatto sospettare a Polloni che Infascina non sia un vero artificiere?

### LABIRINTO



## IL BERSAGLIO



## CALCOLO ENIGMATICO

Le regole sono molto semplici: trovare il risultato dell'operazione sapendo che a simbolo uguale corrisponde numero uguale.

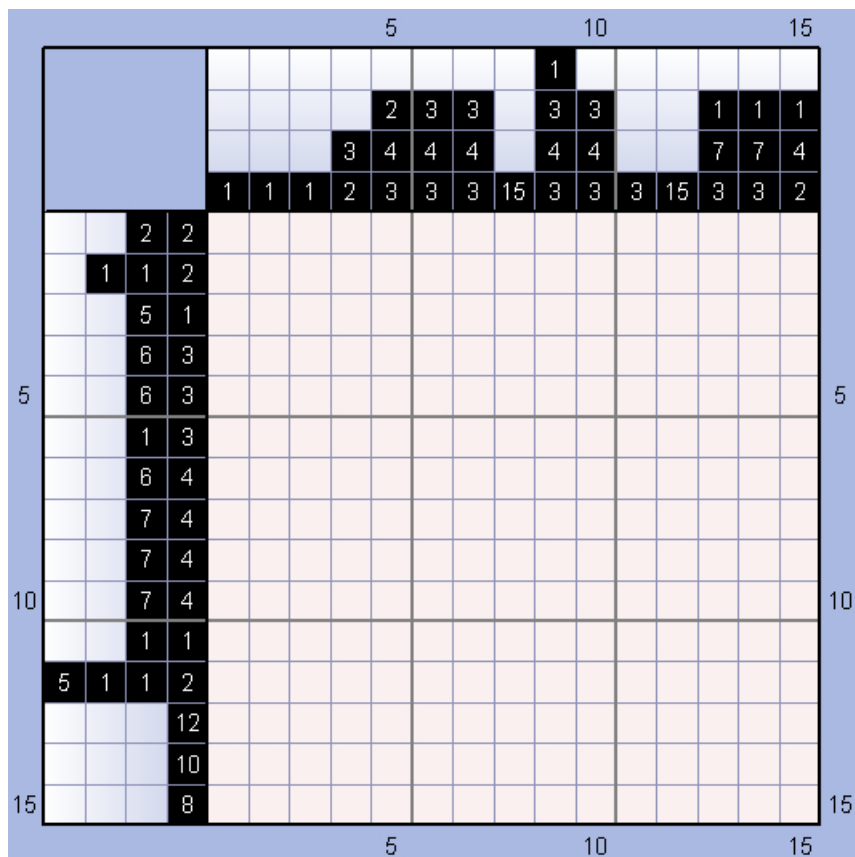
|   |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|---|--|
|   | X |   | = |   |  |
| : |   | + |   | : |  |
|   | + |   | = |   |  |
|   | + |   | = |   |  |

Partendo dalla parola indicata dalla freccia arrivare al centro del bersaglio, seguendo le seguenti regole:

- La parola può essere un anagramma della parola che la precede.
- Può essere un sinonimo o un contrario della parola precedente.
- La si può ottenere aggiungendo o togliendo o cambiando una lettera della parola precedente.
- Può trovarsi unita alla parola precedente in un detto, in una similitudine, in una metafora o per associazione d'idee.
- Può formare, unita alla precedente, il nome di una persona celebre o di un luogo famoso reale o immaginario.
- Può trovarsi associata alla parola nel titolo o nella trama.



## CRUCIPIXEL



All'interno della griglia si "nasconde", secondo criteri logici, una figura formata da quadretti o pixel.

Ogni numero corrisponde a un gruppo di quadretti e indica il numero di quadretti consecutivi da annerire. L'ordine dei numeri (che si legge da sinistra a destra e dall'alto al basso) è quello dei gruppi di quadretti. Tra un gruppo e l'altro c'è almeno un quadretto bianco. L'obiettivo del gioco è scoprire quali quadretti devono essere anneriti e quali no, così da far apparire la figura nascosta.

Queste le poche regole da tener presente:

- ciascun numero indica la lunghezza di un gruppo di quadretti da annerire;
- i gruppi sono separati da almeno un quadretto bianco;
- i gruppi sono nello stesso ordine o sequenza, da sinistra a destra e dall'alto in basso, dei numeri.

I Crucipixel sono dei rompicapo di immagini logiche che, una volta risolti, rivelano delle figure quadrettate o "pixelate". Impegnativi, eppure facili da imparare, sono un divertente mix di arte e logica, e garantiscono molte ore di piacevole ginnastica per la mente. Sono stati inventati in Giappone (dove si chiamano in diversi modi: Oekaki Logic, Nonogram, Illust Logic), ma ormai sono diffusi in tutto il mondo.

Potete trovare un'utile Guida online al suo funzionamento in questa pagina:  
<http://www.conceptispuzzles.com/flash/6/5.swf>

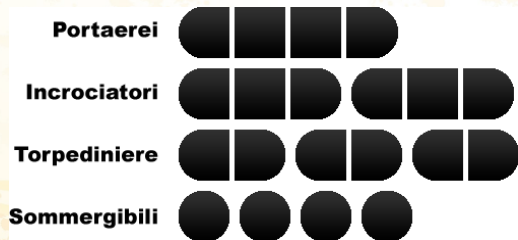


(continuo CALCOLO ENIGMATICO)



## BATTAGLIA NAVALE

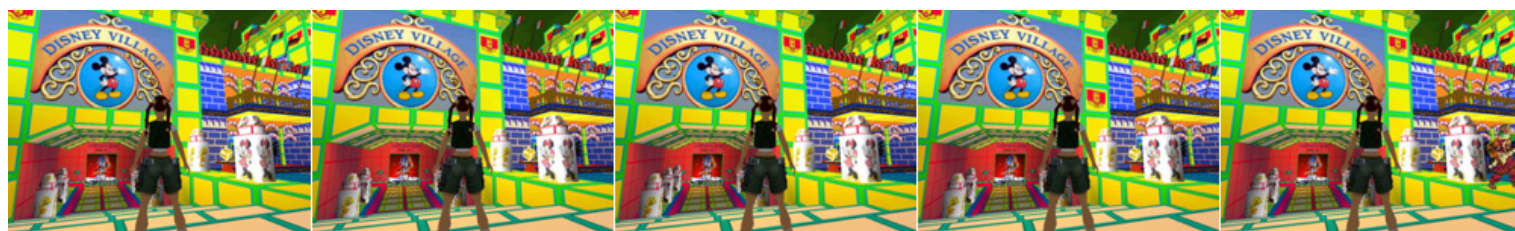
Versione in solitario del famosissimo gioco; le cifre a fianco della griglia indicano quanti quadretti nella riga o nella colonna sono occupati da mezzi navali, o parti di essi. Ricordatevi che ogni nave deve essere circondata completamente dall'acqua (caselle vuote).



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 2 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 4 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 3 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 1 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 4 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 1 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 5 |
| 1 | 0 | 2 | 1 | 5 | 0 | 2 | 6 | 1 | 2 |   |

## UNO PER OGNUNO

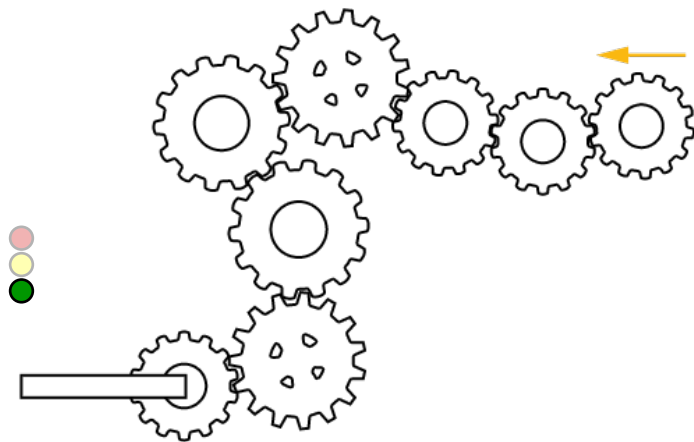
Tutte le immagini a partire dalla seconda si differenziano dall'originale per un particolare.. riuscite a trovarlo?



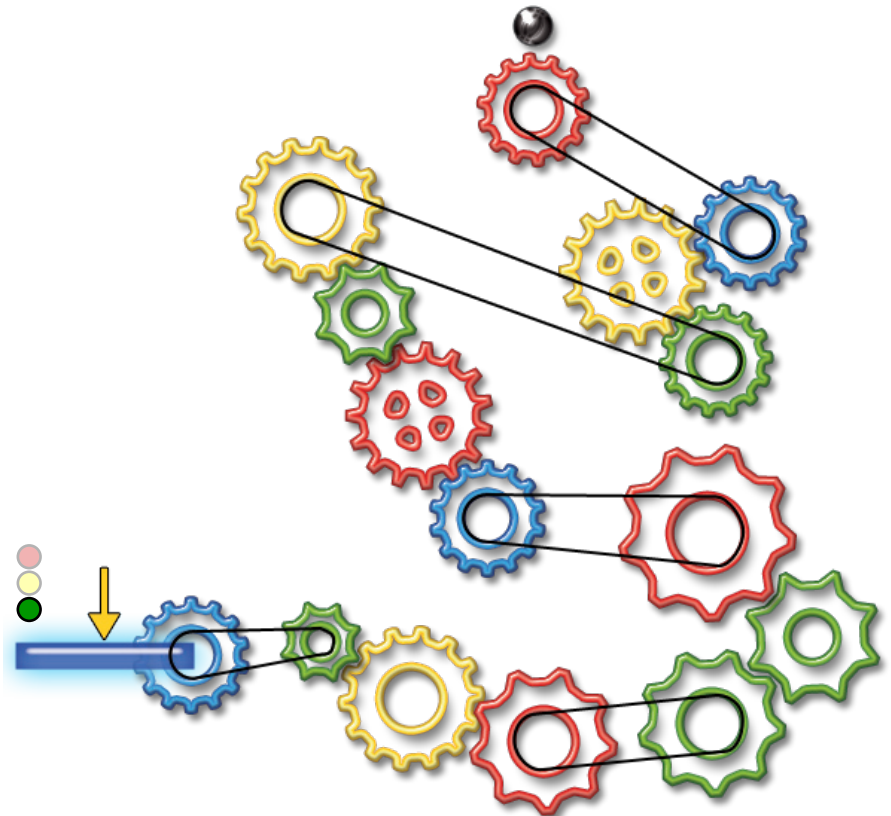
Originale

## INGRANAGGI

Un nuovo gioco ispirato ai meccanismi ad ingranaggio presenti nei TR ufficiali e non. Scopri, osservando gli ingranaggi collegati alla macchina, se per indurre l'ultimo ingranaggio a muoversi nel verso indicato dalla freccia (senso antiorario) occorra alzare o abbassare la leva iniziale.



In questo secondo schema, sempre osservando gli ingranaggi e i loro collegamenti come per la macchina precedente, scopri da quale parte cadrà la pallina una volta azionata la leva nella direzione indicata dalla freccia.





## SUDOKU

Riempite la griglia, in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro di nove caselle contengano i numeri da 1 a 9.

Nessuna riga, nessuna colonna e nessun riquadro possono contenere due volte lo stesso numero. Esiste una sola soluzione; il semaforo a lato indica il tipo di difficoltà dello schema.

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



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



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   | 9 | 4 | 2 |
|   |   |   | 3 |   | 1 |   |   |   |
| 6 |   | 9 |   |   | 8 |   |   |   |
|   | 1 |   | 9 |   | 2 |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   | 2 | 8 |   |
|   | 5 |   |   | 8 |   |   | 1 |   |
|   |   |   | 1 |   | 3 |   |   | 8 |
|   | 2 | 6 |   |   |   |   |   | 4 |
| 5 |   |   | 4 |   | 1 |   |   | 6 |



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



## FRULLATO DI LIVELLI

Qui di seguito troverete un elenco di titoli di livelli realizzati da alcuni Level Designers conosciuti a livello internazionale; a prima vista non è facile riconoscerli perché i vari titoli sono stati tagliati e mescolati; tocca a voi ricostruirli e riassegnarli a ciascuno degli LDs scegliendolo fra gli autori sotto elencati.

"Passage to **Togarma**"  
 "The Imprisoned **Monkeys**"  
 "Coyote **Visconteo**"  
 "The Sanctuary of **Gold**"  
 "Blood from the **Spirits**"  
 "Legacy **Thor**"  
 "The Quest of **Water, Ice and Fire**"  
 "A Time of the **Gods**"  
 "The Wrath of **Mummy's Tomb**"  
 "**12 Mu**"  
 "The Castello **Mysteries**"  
 "Journey in **Odyssey**"  
 "Himalayan **Creek**"

Abbina i livelli ai nomi degli autori:

| Autore          | Livello |
|-----------------|---------|
| Titak           |         |
| TC14            |         |
| Piega           |         |
| Jedi Master     |         |
| Isis            |         |
| The Team        |         |
| Trix            |         |
| Tony Tomb       |         |
| agnes           |         |
| George Maciver  |         |
| eRIC            |         |
| Thierry Stoorne |         |
| Josep Borrut    |         |

## ALLO SPECCHIO

Lo screenshot a sinistra e il suo riflesso a destra sembrano a un primo sguardo uguali fra loro, ma si differenziano per 7 particolari. Sapreste indicare quali?





## DOPPIO QUIZ (by Final Danielecker)

Zip recupera un blocco con alcuni appunti di Lara: ci sono alcuni schizzi e una lista di parole che sembrano scritte di fretta, senza apparentemente senso, ma conoscendola sicuramente è così: il messaggio che ha lasciato ha a che fare con Tomb Raider Underworld, la sua ultima avventura, per decifrarlo Zip avrà bisogno di capirne il codice.

Lara viene nuovamente in suo aiuto spedendogli un MMS crittografato:

O \_ \_ \_ I \_ - \_ \_ \_ E - \_ \_ \_ \_ \_  
1 2 2 3 4 1 5 6 6 7 4 8 4 9 4 5 6 4

Osservando la sequenza numerica, Zip esclama: "Questo è facile, a numero uguale corrisponde lettera uguale.." e inizia così a decifrare il messaggio che servirà a trovare la chiave di lettura e quindi la soluzione del mistero.. volete aiutarlo? Cosa ha lasciato scritto Lara nei suoi appunti?



### LIVELLO MISTERIOSO

Scopri il titolo e l'autore del livello decifrando il codice nascosto:  
a numero uguale corrisponde lettera uguale.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 15 | 6  | 9  | 16 | 23 | 11 | :  | 15 | 11 | 23 | 11 |    | 26 | 20 | 11  |
| 21 | 9  | 16 | 11 | 10 | 11 | 9  | 16 | 6  |    | 26 | 4  | 15 | 15 | 11  |
| 15 | 3  | 10 | 10 | 3  | 9  | 16 | 11 |    | 16 | 21 |    | 5  | 11 | 14  |
| 25 |    | 15 | 6  |    | 26 | 2  | 4  | 11 | 23 | 20 | 11 | 20 | 6  | 23  |
| 3  |    | 2  | 4  | 11 | 9  | 16 | 6  |    | 21 | 9  | 11 | 24 | 24 | 3   |
| 23 | 20 | 21 | 20 | 11 | 1  | 3  | 9  | 20 | 3  |    | 23 | 21 | 17 | 6   |
| 23 | 20 | 11 |    | 21 | 9  |    | 24 | 21 | 20 | 11 |    | 15 | 11 |     |
| 1  | 11 | 15 | 3  | 12 | 21 | 14 | 11 |    | 16 | 21 | 24 | 21 | 9  | 21  |
| 20 | 11 |    | 14 | 7  | 3  |    | 26 | 21 |    | 9  | 11 | 26 | 14 | 6   |
| 9  | 16 | 3  | 24 | 11 |    | 16 | 21 | 3  | 20 | 23 | 6  |    | 21 | 15  |
| 12 | 11 | 1  | 6  | 26 | 6  |    | 26 | 3  | 23 | 21 | 11 | 15 |    | 25  |
| 21 | 15 | 15 | 3  | 23 |    | 4  | 9  |    | 11 | 9  | 20 | 21 | 14 | 6   |
| 16 | 3  | 1  | 6  | 9  | 3  |    | 14 | 11 | 17 | 11 | 14 | 3  |    | 16  |
| 21 |    | 14 | 6  | 1  | 1  | 3  | 20 | 20 | 3  | 23 | 3  |    | 14 | 23  |
| 21 | 1  | 21 | 9  | 21 |    | 3  | 12 | 12 | 3  | 23 | 11 | 20 | 21 | ... |

## CRUCIMIX

I quattro schemi enigmistici sottostanti vanno risolti separatamente seguendo le istruzioni relative ad ognuno di essi; una volta completati, inserire nelle caselle colorate delle lettere in modo da formare delle parole unendo quelle corrispondenti nei due schemi (ad es. se da una parte della casella colorata ci fosse "somma" e dall'altra "io", con la lettera R si otterrebbe "sommario"). Tali lettere comporranno il titolo e l'autore di uno fra i migliori livelli rilasciati nel 2009.

### GIOCO A

**Cruciverba senza schema**  
(8 caselle nere)

#### Orizzontali:

1. Gatto londinese - Soffoca Lara in alcuni livelli - 2. Continente che ha ospitato i livelli della BTB del 2006 - Level Editor (sigla) - 3. Nome in francese - Soprannome/diminutivo del moderatore della TR Chart - 4. Vi tramonta il sole - 5. Comune della provincia dell'Aquila - 6. Come in inglese - lo si usa per cambiare una gomma bucata - 7. Film della Disney del 2009 - l'autore di Island of the Silver Moon.

#### Verticali:

1. Vino rosso della Sardegna - 2. *Automated Shut-Off and Ventilate* - La competition organizzata da Christoph e Mr XY (sigla) - 3. Scandisce il conto alla rovescia nei percorsi a tempo - 4. Comunità Europea - 5. Precede Chaser nel nick dell'autore di "King Arthur's Castle" - 6. E' assieme ai quaranta ladroni nella fiaba da Le mille e una notte - Famoso santo da Pietrelcina - 7. Frank, poliziotto italo-americano..

### GIOCO C

**Crucifiletto**

#### Orizzontali:

1. Aiuta Lara nei livelli irlandesi di Tomb Raider Chronicles - 5. Good Game - 7. Intelligenza Artificiale - 8. Grosseto - 9. *Defense Intelligence Agency* - 10. LA settimana RAideristica (sigla) - 11. Blu in Giappone - 12. *Information Awareness Office* - 14. 1000GB - 15. Trasporto internazionale su gomma (sigla) - 17. Strumento a fiato generalmente costruito in terracotta - 21. Lo si effettua quando si accede (da registrati) ad un sito/forum - 22. Dominio di primo livello della Germania - 23. La riacquista Lara dopo aver preso un medipack.

#### Verticali:

1. Le armi preferite di Lara - 2. Preziose, introvabili - 3. Famoso sito francese dedicato a Tomb Raider (sigla) - 4. Vi si dedicano i Level Designers - 5. Film drammatico con protagonista Angelina Jolie - 6. Simbolo chimico del gallio - 8. E' di Joe quello del triplo album di Frank Zappa - 13. La fine di "Pure Horror" di MpGrill - 16. Soprannome di Henry "Indiana" Jones Jr. - 18. Preposizione semplice della lingua italiana - 19. Aziende a Rischio di Incidente Rilevante - 20. Il Tomb Raider della Core che non vedremo mai (sigla).



#### Orizzontali:

2. Lara va alla sua ricerca in Tomb Raider 1 - 5. Antichi altari pagani - 7. Versus - 8. Scandito, cadenzato - 11. Pagamento periodico da effettuare per estinguere un debito - 12. Titolo originale della serie TV "Medici in prima linea" - 14. Famoso film di Steven Spielberg del 1982 - 16. La consulta Lara prima di ogni avventura (inglese) - 18. Il fiume della scena d'apertura di "Lara Croft- Tomb Raider: A Score for Death", racconto di Nillc e overhill.

### GIOCO B

**Cruciverba**

#### Verticali:

1. Così lo sono Aspidetr e Blu da quest'anno: Just.. - 2. Il primo Tomb Raider ad opera di Crystal Dynamics - 3. Così finisce "Eye of Shiva" di Danilo Rocha - 4. Il nemico principe dell'avventura per TR3 realizzata da Igor in occasione del secondo meeting dell'SHT (*Shadow Hunters Team*) - 6. La parte terminale, all'interno della costa, dell'estuario di un fiume - 9. *Master of Arts* - 10. E' degli stupidi in TR2 Gold - 13. Così vengono soprannominati i taxi inglesi - 15. Provincia di residenza e parte significativa del nick di Taras - 16. Antico mondo e cultura che si credeva solo legato - 17. E' notoriamente famoso quello "greco".

### GIOCO D

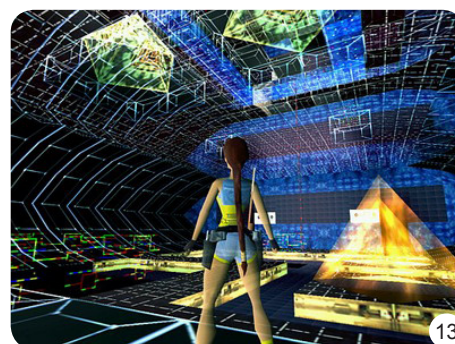
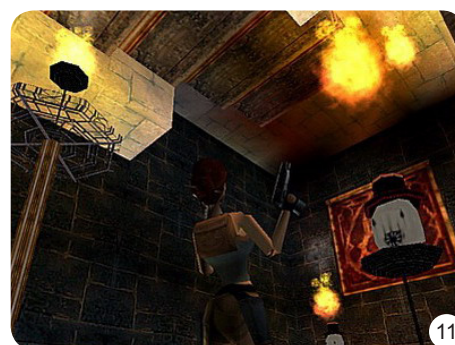
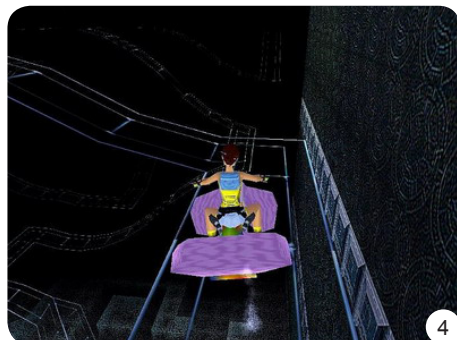
**Cruciverba Crittografato**

A numero uguale corrisponde lettera uguale.





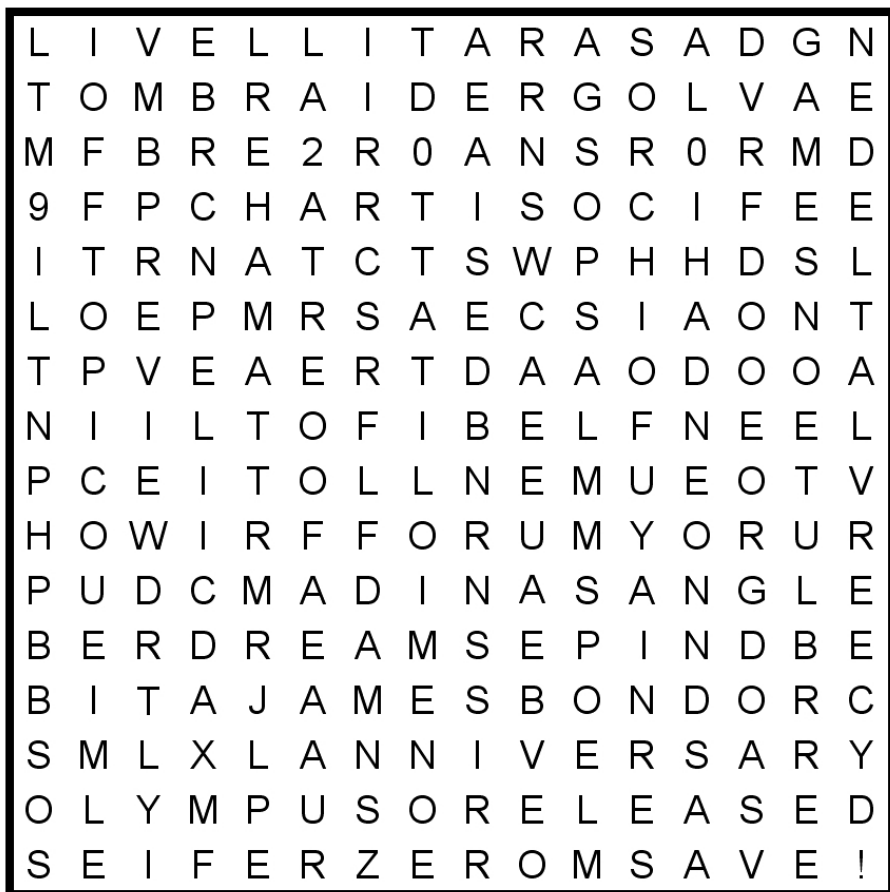
## LEVEL QUIZ



Conosci bene i livelli rilasciati da Richard Lawther aka Dick?  
Abbina gli screenshots ai nomi dei suoi livelli:

| Livello                            | Num. |
|------------------------------------|------|
| The Inverted Dream Factory         |      |
| CPU Crash                          |      |
| UUB1 Recruiting Demon Smalls       |      |
| UUB2 The ghost train at castle Orr |      |
| UUB3 The Plain of Jars             |      |
| UUB4 Taking Care of Business       |      |
| Heath Robinson Solutions           |      |
| Astrodelica 1/2                    |      |
| Astrodelica 3                      |      |
| Astrodelica 4                      |      |
| Ocean Moon (Astrodelica Epilogue)  |      |
| The Lizard King                    |      |
| St.Trevelyan's Folly               |      |

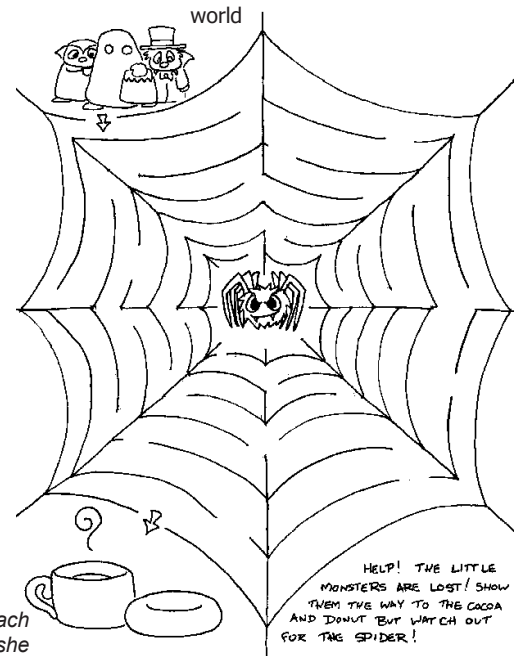
## LA FRASE NASCOSTA



In questo insieme di lettere sono nascoste le definizioni sottostanti: le troverai scritte verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, dal basso verso l'altro, da sinistra verso destra o viceversa; cerchiale, le lettere rimaste inutilizzate formeranno la frase nascosta nello schema.

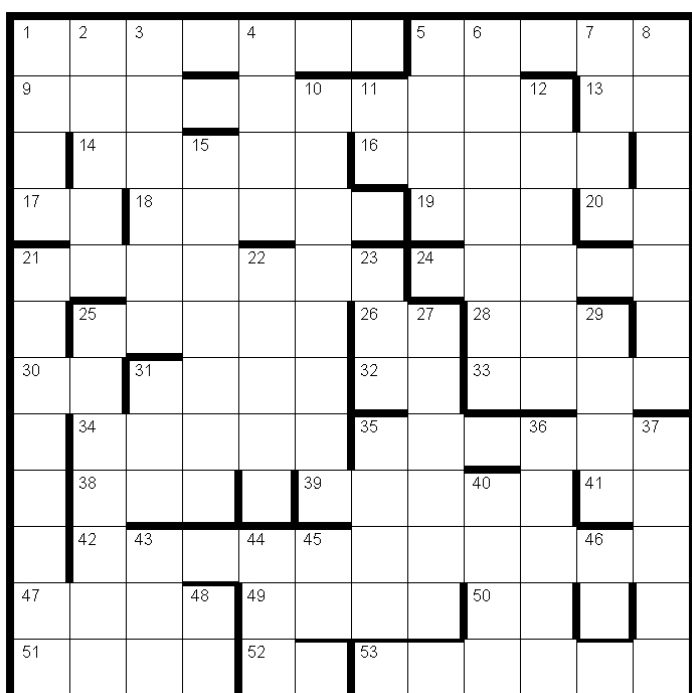
academy  
anniversary  
artscafe  
aspidetr  
bashira  
blu  
chart  
delta  
dreams  
editor  
erta  
forum  
games  
jamesbond  
lara  
livelli  
manor  
ngle

offtopic  
olympus  
paolone  
phpbb  
preview  
released  
reloaded  
save  
school  
seiferzero  
sircroft  
smxl  
taras  
testing  
tombrader  
tre  
world



## CRUCINGLESE

Inserisci all'interno dello schema le parole indicate, tenendo presente che le parole/definizioni in italiano andranno tradotte in inglese e le parole/definizioni inglesi in italiano; se ad una parola corrisponde più di un termine sta a voi capire quale inserire (es. "The" può essere "la" o "gli").



### Orizzontali

1. Viaggio - 5. Spiaggia - 9. beach umbrella - 13. I have, you have, she .. - 14. Beer - 16. Angolo - 17. Pronto Soccorso (sigla) - 18. Altitude - 19. Half elixir - 20. FaceBook (sigla) - 21. Caused - 24. Visa - 25. Moves - 26. Se - 28. Mare - 30. Oneself - 31. Tana, nascondiglio - 32. Editor di Livelli (sigla) - 33. Ora - 34. Blackbirds - 35. Honest - 38. A poem - 39. Nimble - 41. In mezzo all'Oro - 42. Pick up - 47. Lyre - 49. Warning lights - 50. Epico in parte.. - 51. Oasis - 52. Me - 53. Museo.

### Verticali

1. Scherzo - 2. Shadow - 3. Ubiquitous - 4. Black - 5. Osso - 6. Inglese - 7. Cuoco - 8. Porto - 10. Dairy - 11. There - 12. Famous theatre in Rome - 15. Snore - 21. Castle - 22. Day care - 23. Petrolio - 25. Memory - 27. Phenyl - 29. Car - 31. Light-emitting diode (abbreviation) - 35. Today - 36. Hedge - 37. Anagram of "emulo" - 40. Bugie, menzogne - 43. Una parte dell'arsenale - 44. Comunità degli Stati Indipendenti (abbreviazione) - 45. Law and order, acronym - 46. King - 48. Intelligenza Artificiale (sigla).





## STEREOGRAMMI

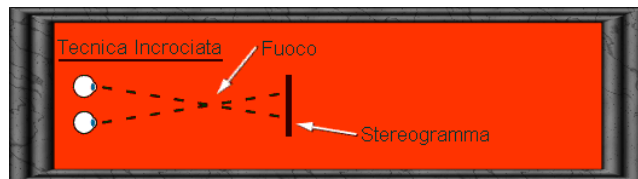
Gli stereogrammi sono delle figure piane che osservate in particolari condizioni riescono a 'creare' una raffigurazione tridimensionale. Questa tecnica usa i principi della stereoscopia ma viene generata in maniera totalmente differente. Un utile approfondimento sulla loro storia e sul come funzionano lo trovate nel numero precedente de LA settimana RAideristica, qui riproponiamo in breve la parte legata al suo meccanismo.

La visione tridimensionale avviene per una serie di fattori tra i quali quello più importante è relativo al fatto che ogni occhio vede un'immagine leggermente diversa da quella che vede l'altro; le due tecniche di visione più conosciute sono:

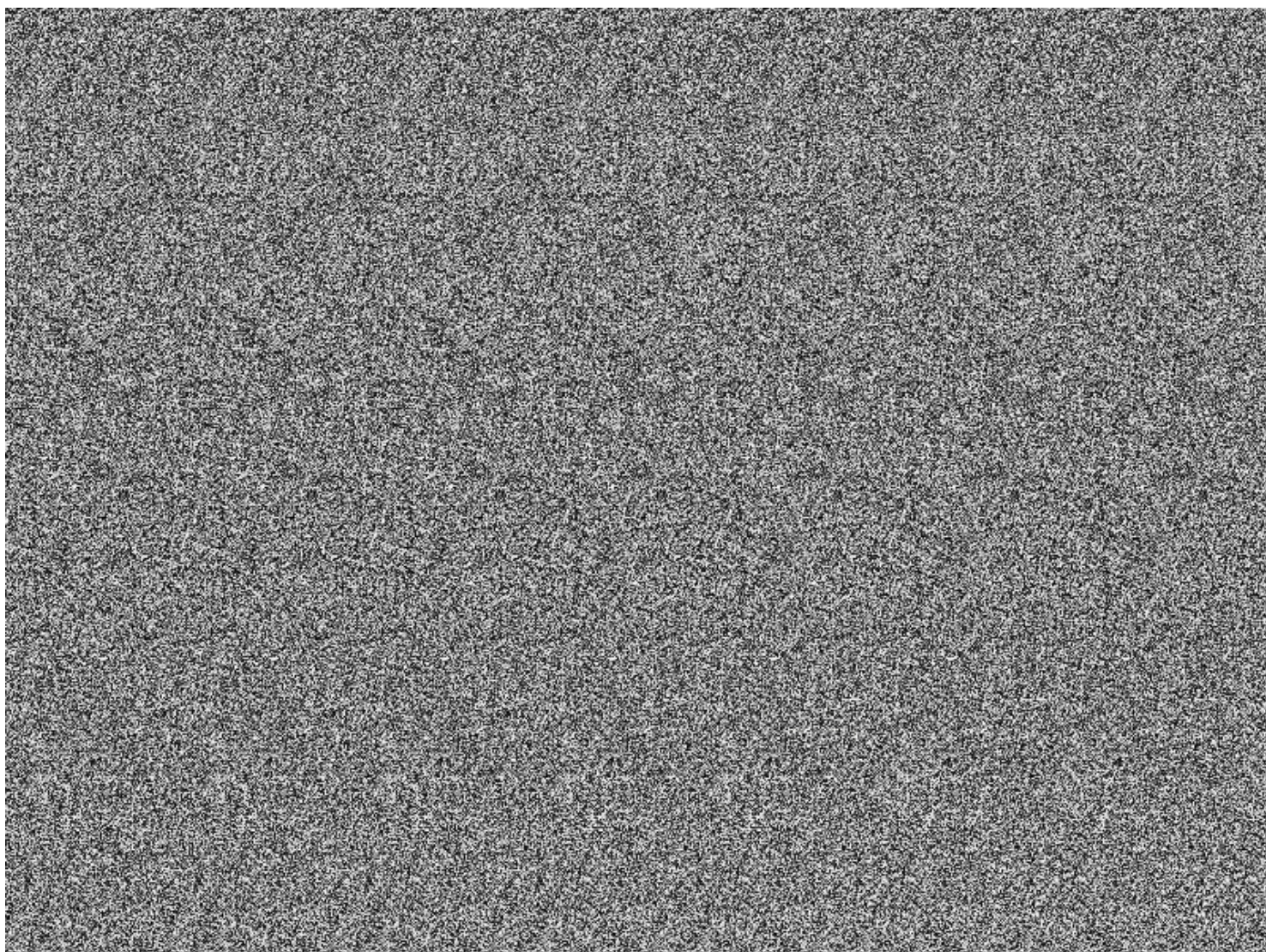
1) **La tecnica in parallelo** richiede la messa in parallelo dell'occhio destro con quello sinistro quindi è **come se si guardasse qualcosa in lontananza**. Il punto di messa a fuoco deve essere oltre ma non troppo il piano contenente lo stereogramma. Ad esempio: metti a fuoco un oggetto a circa 1 - 2 metri di distanza; interponi tra l'oggetto e i tuoi occhi uno stereogramma muovendolo avanti e indietro lentamente in modo tale da trovare la posizione in cui dall'immagine sfuocata 'esce' 'si sprigiona' l'immagine tridimensionale (non si deve cercare di mettere a fuoco il foglio!)



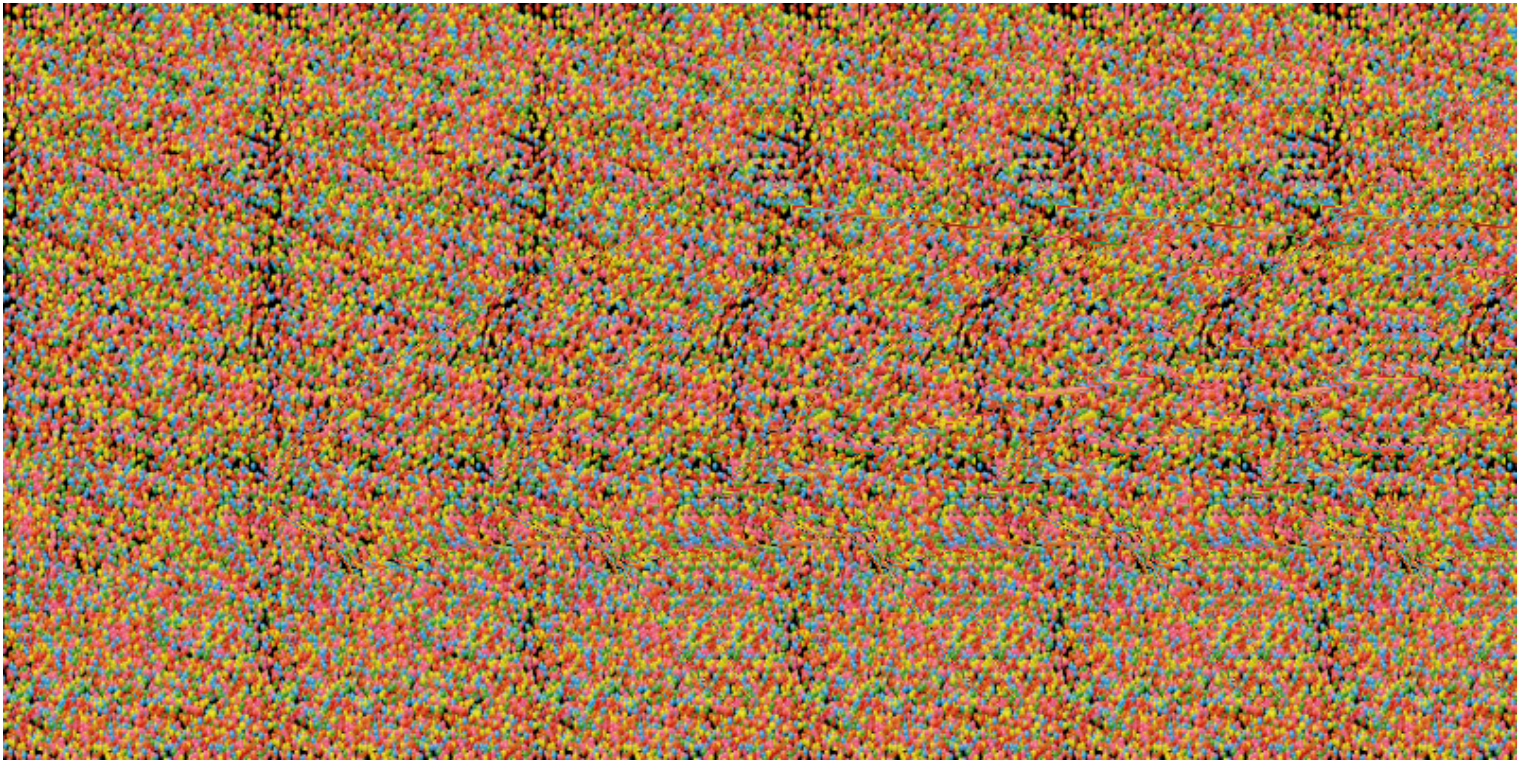
2) **La tecnica incrociata** richiede l'incrocio degli occhi: interponi un dito o una penna tra l'immagine e gli occhi. Mantenendo così gli occhi sposta la tua attenzione - ma non la messa a fuoco - sulla immagine. Poi regola gradualmente la distanza tra dito e immagine. Al raggiungimento della posizione corretta attendi ... aspetta ... apparirà l'immagine tridimensionale.




(fonte: [www.illuweb.it](http://www.illuweb.it))

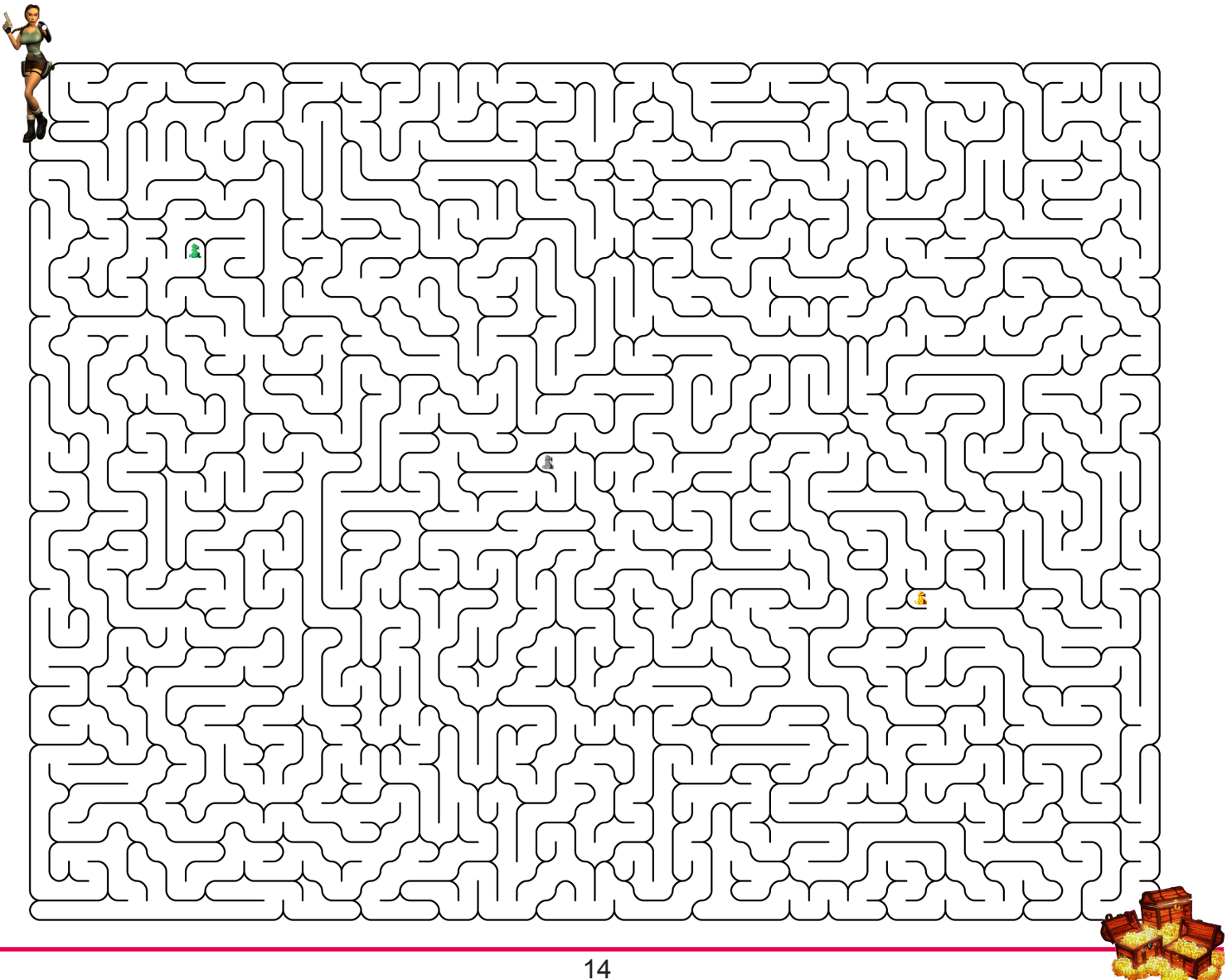






## LABIRINTO

Aiuta Lara nella sua caccia al tesoro e fa in modo che, lungo il percorso, raccolga anche i tre draghetti/segreto.   



## MAXISUDOKU

Versione Maxi del classico sudoku con 5 schemi concatenati; le regole restano le stesse: riempite la griglia, in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro di nove caselle contengano i numeri da 1 a 9. Nessuna riga, nessuna colonna e nessun riquadro possono contenere due volte lo stesso numero. Il semaforo a lato indica il tipo di difficoltà dello schema.

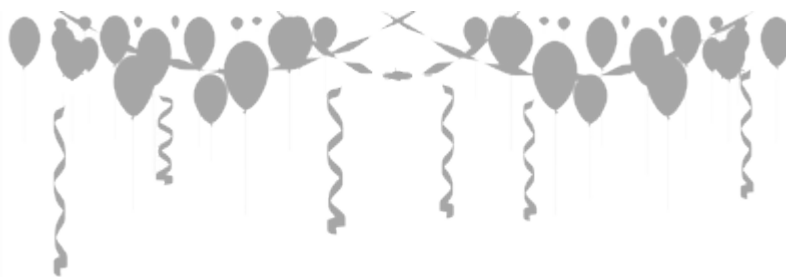
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | 2 | 1 |   | 3 | 9 |   | 8 |   |
|   | 4 |   |   |   |   | 9 |   |   |
| 3 |   |   | 1 | 7 |   |   | 6 | 5 |
|   |   | 5 |   | 1 | 3 | 7 |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   | 6 | 1 | 9 |
| 1 |   | 4 |   | 6 |   |   |   | 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

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

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

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

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

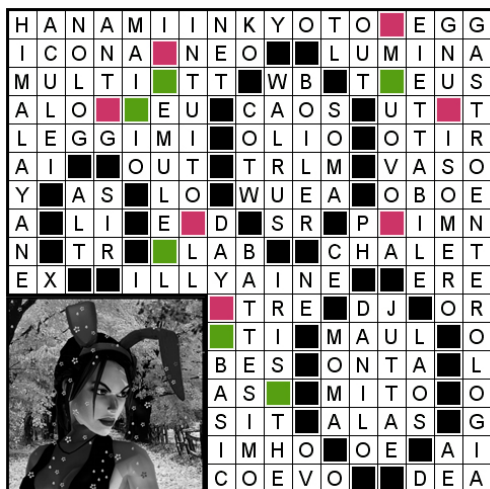


Questo numero è stato realizzato con la collaborazione dello Staff e di alcuni utenti di aspidetr.com. Si ringraziano per il loro apporto SirCroft, overhill e Final Danielecker. LA settimana RAideristica è un'idea del sito di aspidetr.com e verrà pubblicata periodicamente in occasione delle principali festività. Da questo numero tutte le soluzioni saranno pubblicate nelle ultime pagine del numero stesso. Se volete collaborare contattate la Redazione via PM o per email a [contenuti@aspidetr.com](mailto:contenuti@aspidetr.com).



## SOLUZIONI NUMERO PRECEDENTE

## CRUCIVERBA *(in copertina)*



## LEVEL QUIZ *(pagina 2)*

| Autore                  | Num. |
|-------------------------|------|
| Summer                  | 1    |
| Xmas for everybody      | 2    |
| Port Wladorsk           | 3    |
| Siberian Xmas           | 4    |
| Swiss Xmas 2            | 5    |
| Hell's Kitchen          | 6    |
| Sudeki                  | 7    |
| Rustay                  | 8    |
| Artic Hole 3            | 9    |
| Putoranaplateau Siberia | 10   |
| Castello Visconteo      | 11   |
| Lara and the Horse      | 12   |
| Khal                    | 13   |

## LE INDAGINI DEL COMMISSARIO POLLONI (pagina 3)

**“Un ottimo affare”** - L'errore è che l'unico sistema per “ottenere” un mulo, è incrociare una cavalla e un asino, visto che i muli maschi sono sempre sterili, mentre le femmine sono fertili molto raramente. Per questo motivo non è possibile fare un “allevamento” di muli utilizzando un maschio e una femmina di questa specie.

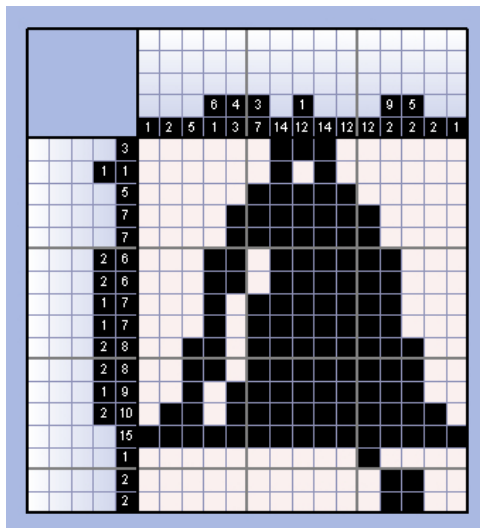
Il latte di mulo invece esiste veramente anche se raro, mentre gli Alpini, da qualche anno, non usano più i muli.

## IL BERSAGLIO *(pagina 4)*

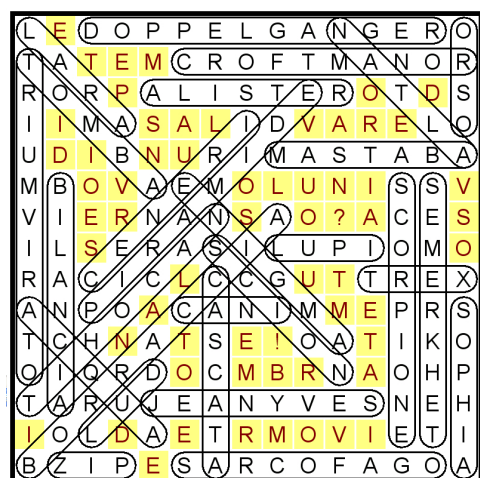
finland, ng, jungle ruins, maciver, george, gorge,  
madubu, kayak, palindromo, implorando, perdono,  
dono, gift, gif, jpg, jp, japan, oshtuki , meganebashi,  
bridge, ponte, conte, contest, spc

**MISTERMIND** (pagina 4)

**CRUCIPIXEL** (pagina 4)



## LA FRASE NASCOSTA *(pagina 5)*



**E' TEMPO DI SALVARE DI NUOVO L'UNIVERSO?  
ASSOLUTAMENTE! TOMB RAIDER MOVIE**

## LE DIFFERENZE *(pagina 8)*



## L'ENIGMA DI VERNER *(pagina 5)*

UN'ATMOSFERA DA FAVOLA AAVVOLGE UN BOSCO INFINITO IN CUI MOLTI ANIMALI VI ATTORNIERANNO PER AIUTAR UN'AMICO.

LE UOVA PASQUALI DOVRETE AIUTARLO  
A RECUPERARE SE CON LUI LA PASQUA  
VORRETE FESTEGGIARE.

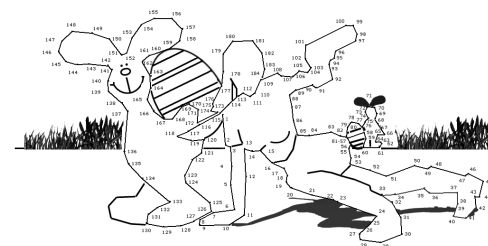
IN QUEST'IMMAGINE ORA DOVRETE  
TROVARE, COLUI CHE ALL'INIZIO VI HA  
MANDATO A CHIAMARE.

### CONIGLIO C3

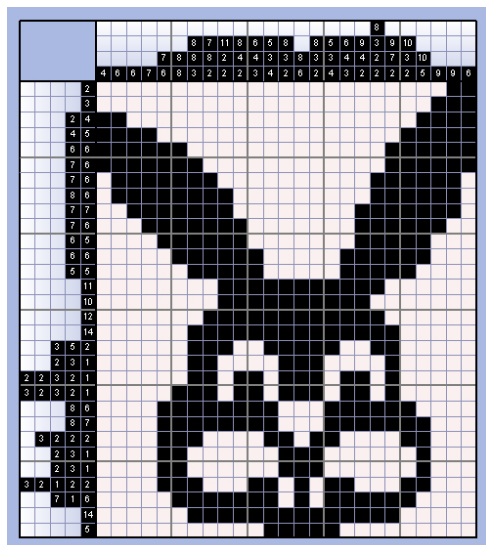
## FRULLATO DI LIVELLI *(pagina 8)*

| Autore        | Livello                |
|---------------|------------------------|
| PaoloM        | Stress Test Level      |
| FZ            | Genova Principe        |
| Marzio        | Natale in Trincea      |
| Delta e Alpha | The Element of Chaos   |
| SeiferZero    | Twin Crystals          |
| Taras         | Legio VI Victrix       |
| psiko         | Center of the World    |
| MIKKI         | Codice Ammer           |
| deskj         | Home Sweet Home        |
| Walrus        | Big Trouble in Siberia |
| Verner        | Return to Jazimiya     |
| Traio         | Le piazze di Mantova   |
| greywolf      | Buca delle fate        |

## IL DISEGNO NASCOSTO (pag 10)



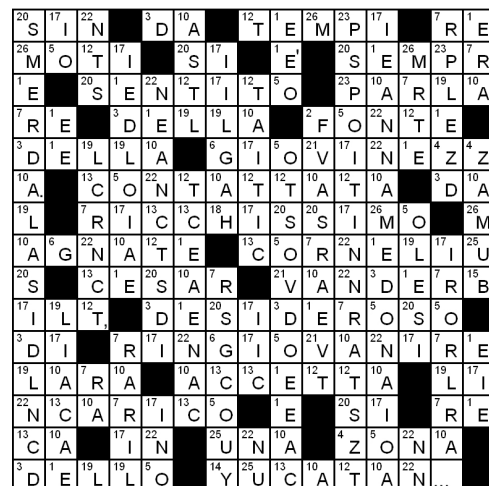
## CRUCIPIXEL (pagina 9)



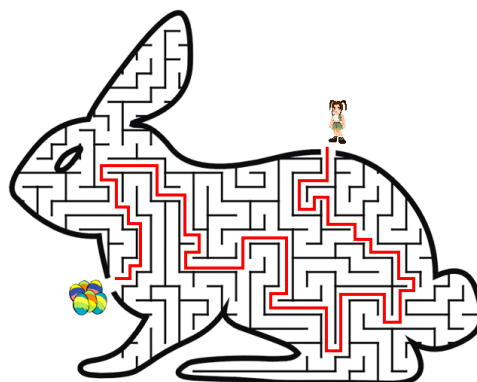
## CRUCINGLESE (pag 10)



## IL LIVELLO MISTEROIO (pag 13)



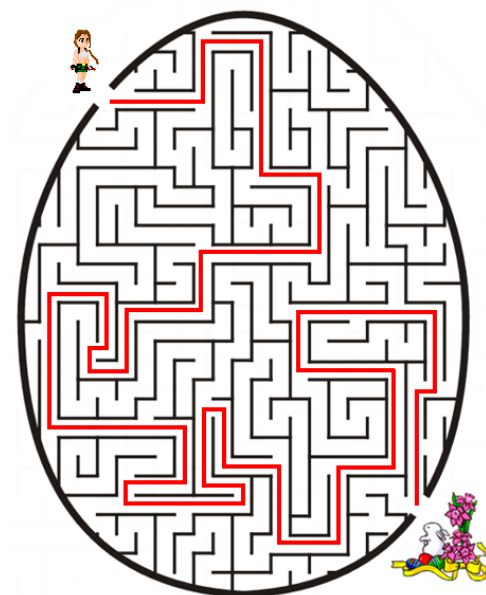
## LABIRINTO (pag 13)



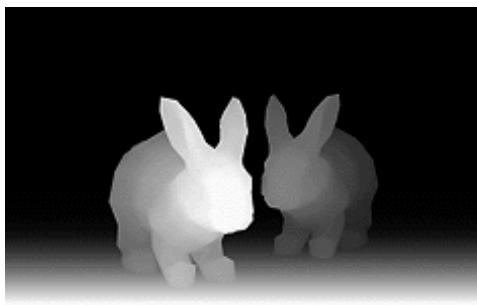
"Spring of Eternal Youth - demo 2.0" by Walrus

Sin da tempi remoti si è sempre sentito parlare della Fonte della Giovinezza. Contattata dal ricchissimo magnate Cornelius Cesar Vanderbilt, desideroso di ringiovanire, Lara accetta l'incarico si reca in una zona dello Yucatan...

## LABIRINTO (pagina 9)



## STEREOGRAMMI (pag 12)



## SUDOKU (pagina 14)

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

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

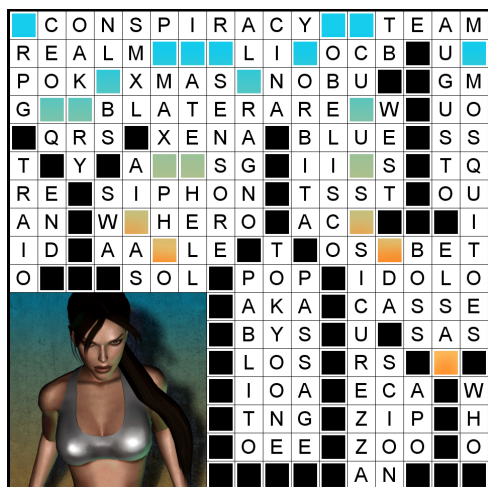
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 1 | 5 | 4 | 2 | 7 | 9 | 3 | 8 |
| 4 | 8 | 2 | 1 | 9 | 3 | 7 | 5 | 6 |
| 9 | 3 | 7 | 5 | 8 | 6 | 2 | 4 | 1 |
| 1 | 5 | 3 | 2 | 6 | 4 | 8 | 9 | 7 |
| 8 | 9 | 4 | 7 | 1 | 5 | 3 | 6 | 2 |
| 2 | 7 | 6 | 8 | 3 | 9 | 5 | 1 | 4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

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





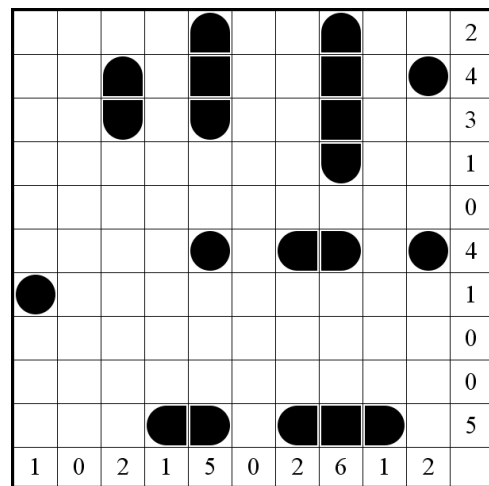
## SOLUZIONI DI QUESTO NUMERO

**CRUCIVERBA** *(in copertina)*

## LABIRINTO *(pagina 3)*



## BATTAGLIA NAVALE (pagina 5)



## HORROR LEVEL QUIZ (pagina 2)

| Livello                                      | Num. |
|--|------|
| Tomb Raider: Castle of Dark Illusions I - II | 9    |
| Evil Knows No Boundaries                     | 3    |
| Pure Horror                                  | 13   |
| I Know What You Did                          | 11   |
| Lara's Nightmare                             | 7    |
| Le Cauchemar (The Nightmare)                 | 1    |
| Nightmare Castle                             | 6    |
| Black Villa                                  | 12   |
| Tomb Raider The Nightmare                    | 5    |
| Be My Valentine                              | 8    |
| La Pierre Maléfique (Evil Stone)             | 2    |
| The House on a Hill                          | 10   |
| Devils House                                 | 4    |

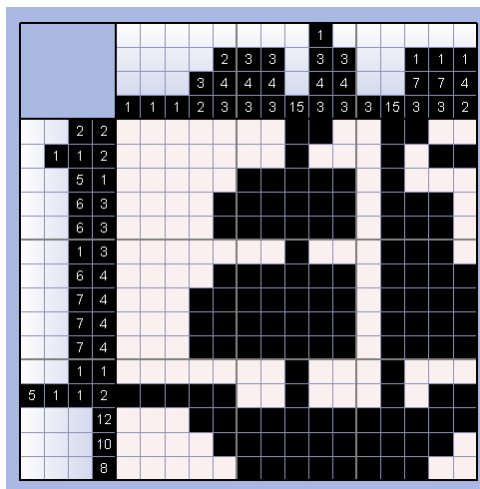
## IL BERSAGLIO *(pagina 4)*

darkness, tenebre, angelo, putto, punto, debole,  
forte, forza, strahov, aod, oda, coda, corda,  
fune, fine, end, start, star, wars, mars, marte, trame,  
storie, tesori

## CALCOLO ENIGMATICO (pagina 4 e 5)

$$\begin{array}{rcl} 6 \times 6 & = & 36 \\ : & + & : \\ 3 + 1 & = & 4 \\ \hline 2 + 7 & = & 9 \end{array} \qquad \begin{array}{rcl} 94 + 9 & = & 103 \\ + & + & + \\ 3 - 0 & = & 3 \\ \hline 97 + 9 & = & 106 \end{array}$$
  
$$\begin{array}{rcl} 134 - 49 & = & 85 \\ + & + & + \\ 4 - 1 & = & 3 \\ \hline 138 - 50 & = & 88 \end{array}$$

**CRUCIPIXEL** (pagina 4)



## LE INDAGINI DEL COMMISSARIO POLLONI *(pagina 3)*

Il fatto che abbia parlato del tritolo come materiale instabile: in realtà è talmente stabile che è possibile addirittura bruciarlo senza che esploda. L'unico sistema per farlo esplodere è utilizzare un detonatore. Il suo vantaggio è proprio la stabilità; inoltre, scaldandolo, diventa liquido ed è possibile inserirlo in qualunque oggetto. Anche in una pallottola...

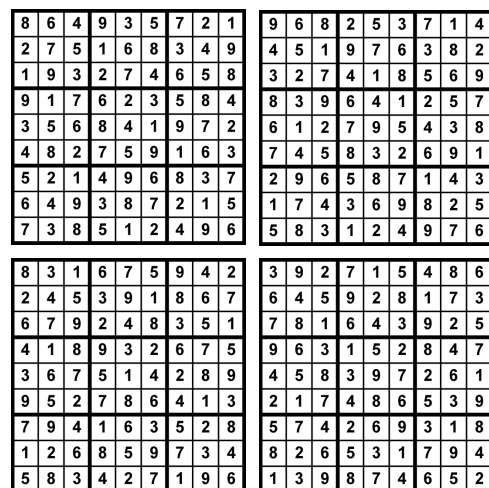
## UNO PER OGNUNO *(pagina 5)*

[SIMLXL] Incubo a Disney Village by Mikki

**INGRANAGGI** (pagina 6)

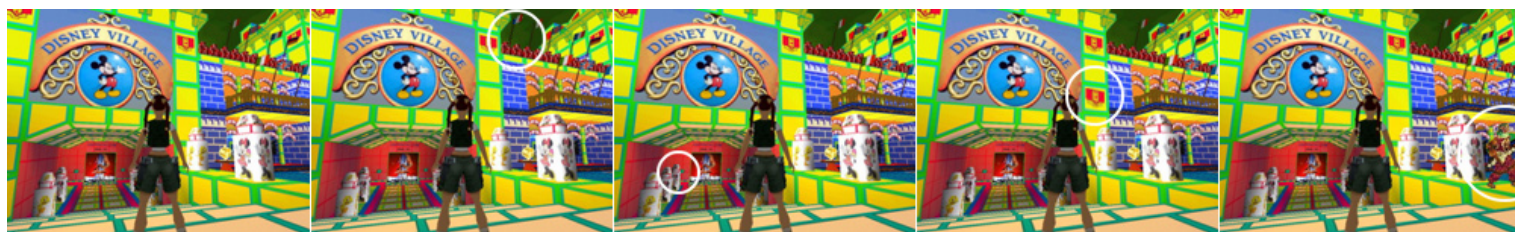
1°\_schema: per far ruotare l'ultimo ingranaggio verso sinistra bisogna spostare la leva verso l'alto  
2°\_schema: spostando la leva verso il basso la palla cadrà a destra.

## SUDOKU (pagina 7)



## FRULLATO DI TITOLI *(pagina 8)*

Titak, Himalayan Mysteries  
TC14, The Quest of Gold  
Piega, The Sanctuary of Water, Ice and Fire  
Jedi Master, Legacy of the Gods  
Isis, The Wrath of Thor  
The Team, Coyote Creek  
Trix, A Time Odyssey  
Tony Tomb, Passage to Mu  
agnes, The Castello Visconteo  
George Maciver, The Imprisoned Spirits  
eRIC, Journey in Togarma  
Thierry Stoorne, 12 Monkeys  
Josep Borrut, Blood from the Mummy's Tomb



## ALLO SPECCHIO (pagina 8)

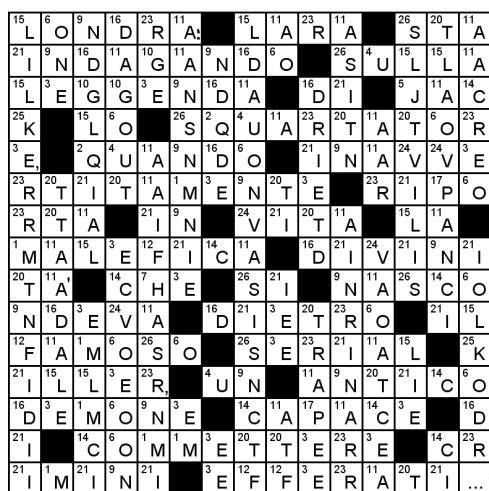
Screenshot tratto da "Egypt and Beyond - The Complete Adventure" by QRS



## DOPPIO QUIZ (pagina 9)

La serpe di Midgard

## IL LIVELLO MISTERIOSO (pag 9)

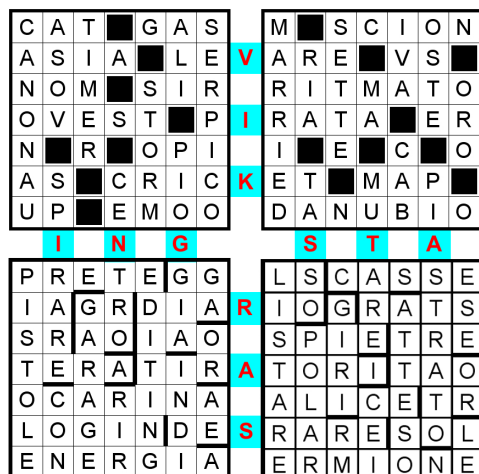


"The Lizard King" by Dick

Londra: Lara sta indagando sulla leggenda di Jack lo Squartatore quando inavvertitamente riporta in vita la malefica divinità che si nascondeva dietro il famoso serial killer, un antico demone capace di commettere crimini efferati.

## CRUCIMIX (pag 10)

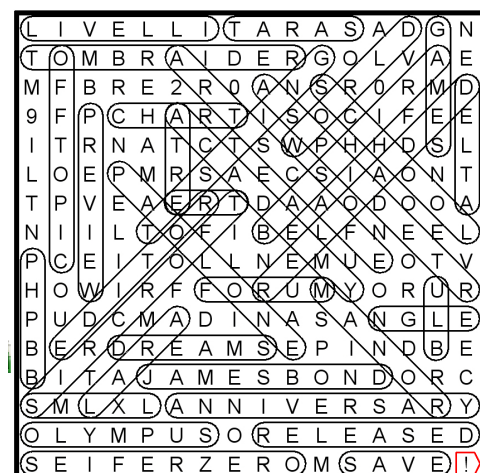
VIKINGS TARAS



## LEVEL QUIZ (pagina 11)

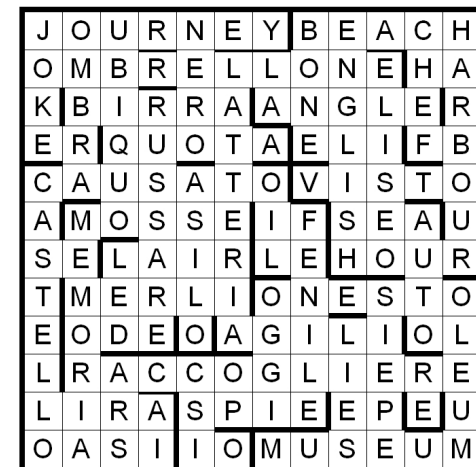
| Livello                            | Num. |
|------------------------------------|------|
| The Inverted Dream Factory         | 2    |
| CPU Crash                          | 3    |
| UUB1 Recruiting Demon Smalls       | 11   |
| UUB2 The ghost train at castle Orr | 1    |
| UUB3 The Plain of Jars             | 6    |
| UUB4 Taking Care of Business       | 7    |
| Heath Robinson Solutions           | 12   |
| Astrodelica 1/2                    | 13   |
| Astrodelica 3                      | 9    |
| Astrodelica 4                      | 4    |
| Ocean Moon (Astrodelica Epilogue)  | 8    |
| The Lizard King                    | 5    |
| St.Trevelyan's Folly               | 10   |

## LA FRASE NASCOSTA (pagina 12)

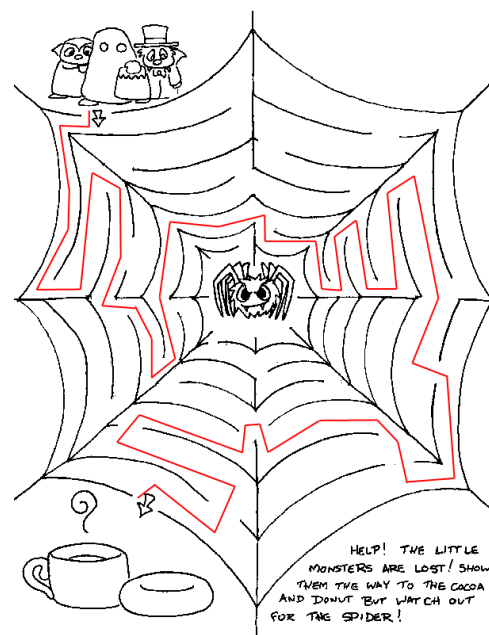


A NOVEMBRE 2009 FINALMENTE ON LINE IL NUOVO FORUM DI ASPIDETRCOM!

## CRUCINGLESE (pagina 12)



## LABIRINTO (pagina 12)



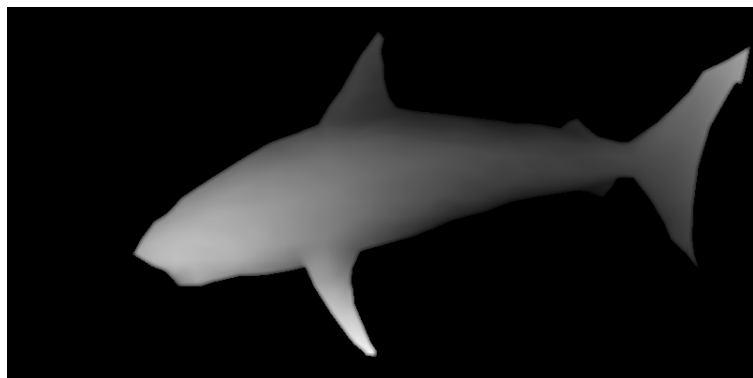
## STEREOGRAMMA (pag 13)

(Dot Stereograms from cs.wustl.edu)

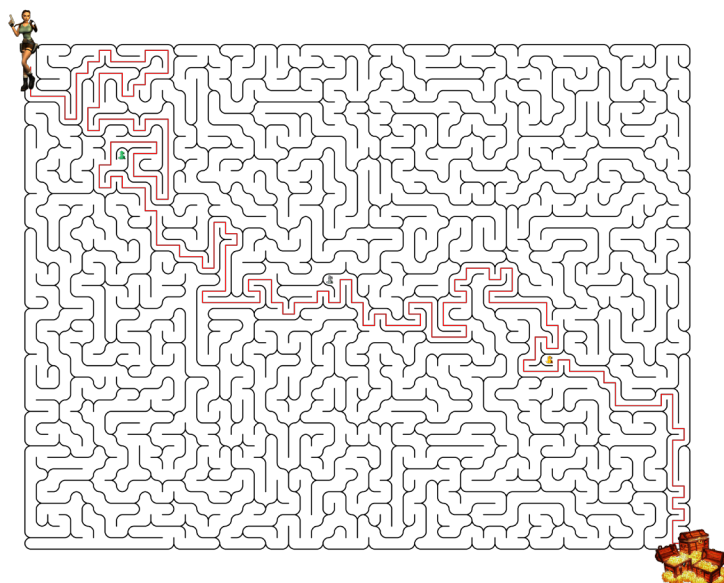




**STEREOGRAMMA** (pag 14)  
(da en.wikipedia.org)



**LABIRINTO** (pag 14)



**MAXISUDOKU** (pag 15)

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

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

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

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

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