



N. 0004 Anno 01

€ 0,00 (ovunque)

Numeri online

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

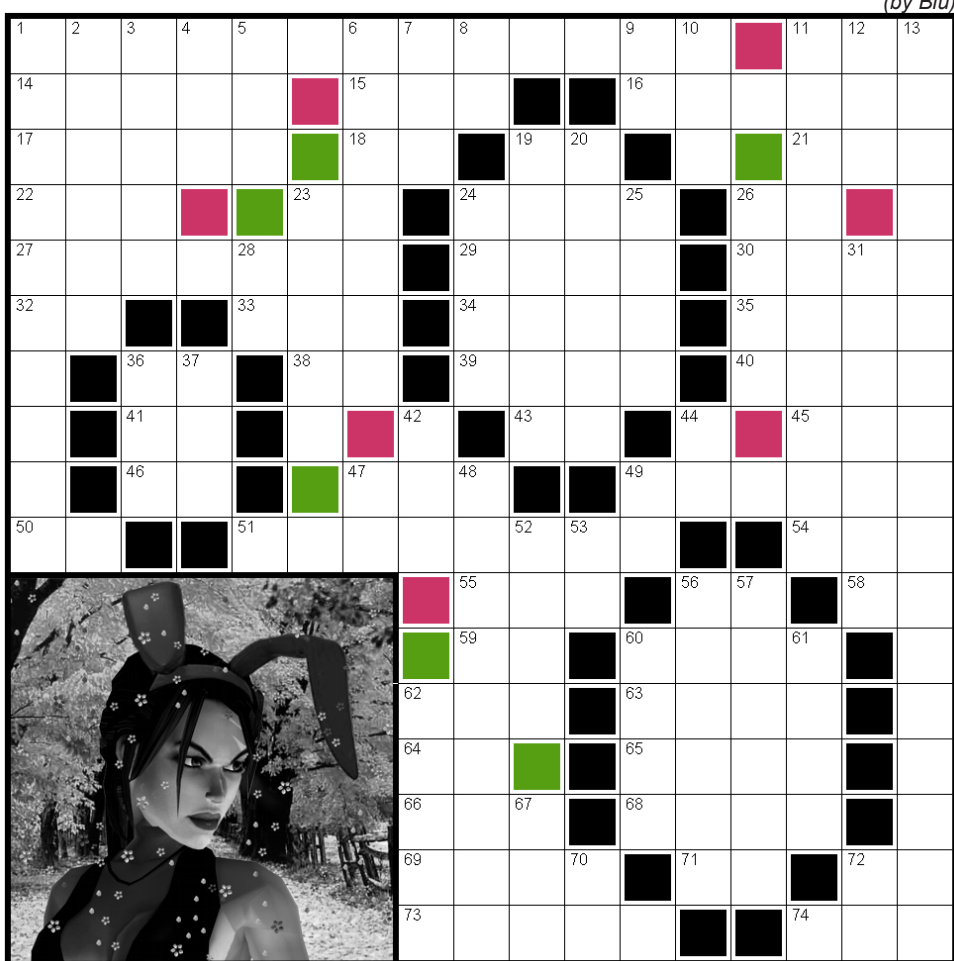
Periodico di parole crociate, rebus, enigmi, puzzles, passatempi, chiacchiere, segreti ecc.

EASTER 2009

Direzione e Redazione  
Staff Aspidetr.com  
Redazione Progetto  
Easter on ASP.com 09Contatti: 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. Con questo livello Miss Kroft celebra la "Festa dei Fiori" - 11. Uovo in inglese - 14. Si trova spesso sul Desktop - 15. L'Eletto in Matrix - 16. L'Artis Coloris di "Quest for Easter Eggs" - 17. Prima parte di parole composte che indica "pluralità" - 18. Le consonanti nel nome di battesimo di Titak - 19. Warner Bros - 21. La fine di "The Stone of Perseus" - 22. Codice aeroportuale IATA dell'Aeroporto municipale di Waterloo - 23. Simbolo chimico dell'euro - 24. Confusione - 26. Antico nome della nota musicale Do - 27. Nei livelli, file generalmente in .txt con le info date dall'autore - 29. Quello di Colza può essere usato come biocarburante per motori Diesel - 30. Rito allo specchio - 32. Formato e estensione file di Adobe Illustrator - 33. Fuori - 34. Programma utile ai giocatori di cui è stata appena rilasciata la versione 2009 (sigla) - 35. Lo è quello Canopo - 36. Iniziali del vero nome del Level Designer Ader - 38. Il principio del secondo livello di Isis - 39. Wisemen University of Eastern Africa - 40. Strumento musicale a fiato ad ancia doppia - 41. Livorno - 43. LA settimana RAideristica (sigla) - 45. Istituto di Medicina Naturale - 46. Tomb Raider - 47. Una categoria di livelli generalmente molto tecnologici e "al chiuso" - 49. Casa in montagna - 50. In mezzo al "Titan Express" di Dan the Jazzman - 51. L'autore di "Lara and the Easter Egg" - 54. Lo sono il Paleozoico e il Precambriano - 55. Il Tomb Raider col Kayak - 56. Disc jockey - 58. Oppure in inglese - 59. Sono dispari in Trix - 60. Nel rugby quando un giocatore, portatore del pallone, è trattenuto da uno o più avversari con uno o più suoi compagni di squadra legati a lui - 62. Divinità minore nell'antico Egitto rappresentato da un nano - 63. Ai tempi dei cavalieri si lavava col sangue - 64. Associazione Sportiva - 65. Pablito lo è come cacciatore di segreti - 66. Sistema Informativo Territoriale - 68. Sala allo specchio - 69. In My Honest Opinion - 71. Outlook Express - 72. Artificial Intelligence - 73. Della stessa epoca - 74. Lo era Bastet.



Lara Croft

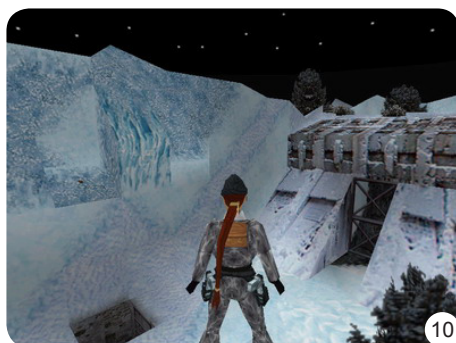
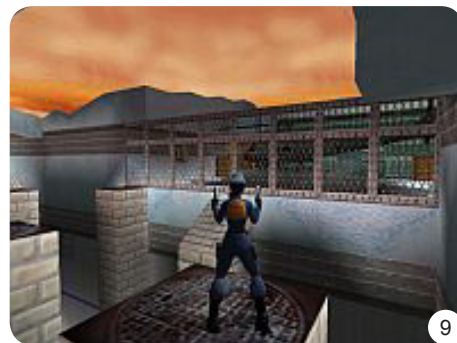
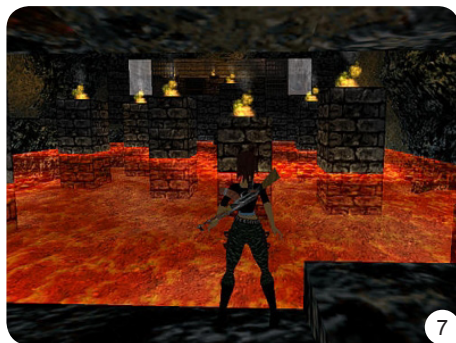
## VERTICALI

1. Le cime fra cui è ambientato l'ultimo capolavoro di Titak - 2. Se ci cade sopra, Lara muore - 3. Quando le operazioni eseguite online non sono registrate - 4. Formica in inglese - 5. Quando Lara si arrenderà davanti ad un enigma - 6. Guida il giocatore nei livelli più complessi - 7. La fine dell'ultimo livello di UFO - 8. Nel pugliato può essere tecnico - 9. Il Tomb Raider di Lara SD (sigla) - 10. Livello di Nada: "Black in, Black ..." - 11. Lo era il seggiolino dell'aereo su cui viaggiava Lara in TR2 - 12. Progetto di sistema operativo completamente libero (o quadrupede della famiglia dei Bovidae) - 13. Branca medica che studia le funzioni e le patologie degli organi toracici ed addominali deputati ai processi digestivi - 19. L'autore della serie di "BTIS" - 20. Serbatoi per acqua calda - 23. Programma di filesharing molto utilizzato - 24. Il "Center Of The World" di psiko (sigla) - 25. Il carico che si pone in groppa ad

un animale da trasporto - 26. Quello di Pasqua contiene una sorpresa - 28. Satellite di Giove - 31. Pur avendo la stessa formula molecolare, differisce nella formula di struttura - 36. Sulla tastiera si usa per saltare - 37. Diminutivo di SirCroft - 42. Il "Castle" di Oxy - 44. L'autore di "Wheels of Kathar" - 47. Nick di Marina, esperta giocatrice di TR (abbr.) - 48. E' "del fuoco" quello degli allievi di Maciver - 49. Un po' di cemento - 52. Così finisce "Revenge of Osiris" - 53. Comune in provincia di Genova - 56. Il Rocha autore della serie di "The Sacred Stones" - 57. L'autrice di "Easter '05" - 60. Museum Of Modern Art - 61. Stato del sud-est asiatico al confine con la Cina - 62. Beginner's All purpose Symbolic Instruction Code - 67. Precede "Chamber" nell'originale livello di Michum - 70. La fine di Popov - 72. Il Tomb Raider iniziato da CORE che non giocheremo mai (sigla).



## LEVEL QUIZ



Conosci bene i livelli di agnes?  
Abbina gli screenshots ai nomi dei suoi livelli:

Livello	Num.
Artic Hole 3	
Castello Visconteo	
Hell's Kitchen	
Khal	
Summer	
Sudeki	
Port Wladorsk	
Swiss Xmas 2	
Putoranaplateau Siberia	
Rustay	
Xmas for everybody	
Siberian Xmas	
Lara and the Horse	



## LE INDAGINI DEL COMMISSARIO POLLONI (by overhill)



### Un ottimo affare

“Guarda, non sai la fortuna che hai avuto a incontrarmi oggi!”

Il tono era quello enfatico dell'imbonitore televisivo, e il giovane sembrava indossarlo come l'elegante abito che lo fasciava, e come il sorriso di plastica che si apriva sul suo viso abbronzato.

Era seduto a un tavolino nel dehor di uno dei numerosi bar che si affacciano su Piazza San Carlo, e stava chiacchierando animatamente con un signore decisamente più anziano di lui, che lo ascoltava ammirato, sorridendo appena, quasi a non disturbare il profluvio di parole.

“Per essere completamente sinceri anche io all'inizio non ci credevo molto. Quando Gianni, un mio carissimo amico, me l'ha proposto, ti giuro, mi sono sentito cadere dalle nuvole. Ricordo ancora che gli ho detto ma come, un allevamento di muli? Ma non si è mai sentita questa cosa! E infatti è proprio questa la chiave di tutto: non ne esistono al mondo di allevamenti del genere! Pensa che in tutta Italia siamo solo in tre e ci dividiamo tutte le richieste!”

L'anziano sorrise e iniziò una domanda: “Ma come...?”

“Ah, guarda, è semplicissimo. Basta avere i due esemplari iniziali, un maschio e una femmina, dopodiché fanno tutto da soli... non so se mi sono spiegato!” terminò la frase ridendo e dando di gomito all'uomo, che arrossì leggermente. “All'inizio non c'è problema: posso tranquillamente dartene una coppia delle mie, ne ho decine e decine! Appena cominciano a figliare me li restituisci. Basta un piccolo investimento iniziale, giusto per le spese di trasporto, le stalle, sai queste cose...”

Rise ancora: “E' una meraviglia! Mangiano pochissimo, basta un po' di fieno, anche di quello vecchio e loro prosperano come... conigli! Ah ah ah!”

L'anziano sorrise ancora e provò a fare una seconda domanda: “Ma a cosa...?”

A quanto pare il giovane non intendeva farlo parlare: “A cosa servono? Ma stai scherzando? Ma hai idea di quanti set televisivi necessitano di animali come questi? A decine! E il latte di mulo è richiestissimo, senza contare la carne e la pelle. E poi ci sono ambienti dove queste bestiole sono ancora indispensabili, come certi alpeggi dove non si arriva neanche con un fuoristrada! E poi, gli Alpini: dove li mettiamo gli Alpini?!”

“Già: dove li mettiamo?” La voce arrivava da un altro tavolino. Un signore distinto di circa cinquant'anni, li stava osservando con aria divertita.

Il giovane si irritò visibilmente: “Mi scusi, sa, ma questa è una conversazione privata.”

L'uomo che era intervenuto si alzò e andò vicino a due. Estrasse una piccola tessera e disse: “Sono il commissario Polloni e sono perfettamente d'accordo con lei, solo che questa conversazione privata, come la chiama lei, adesso ce la andiamo a fare in questura: che ne pensa?”

“Ma io, veramente...” iniziò a dire il giovane, ma il poliziotto lo interruppe: “Lasci perdere, giovanotto e stia seduto: fra due minuti arriverà la volante che ho chiamato, così andiamo in Questura a farci due chiacchiere su cosa vuole dire truffare le persone anziane. Cosa ne dice?”

“Ma io...”. Polloni sbuffò: “Ancora? Fossi in lei me ne starei a cuccia e buono...”

In quel momento arrivò una macchina della Polizia, che dietro indicazione del commissario, prese in consegna il truffatore.

Polloni si sedette davanti all'anziano che era rimasto sconvolto: “Tutto a posto?”

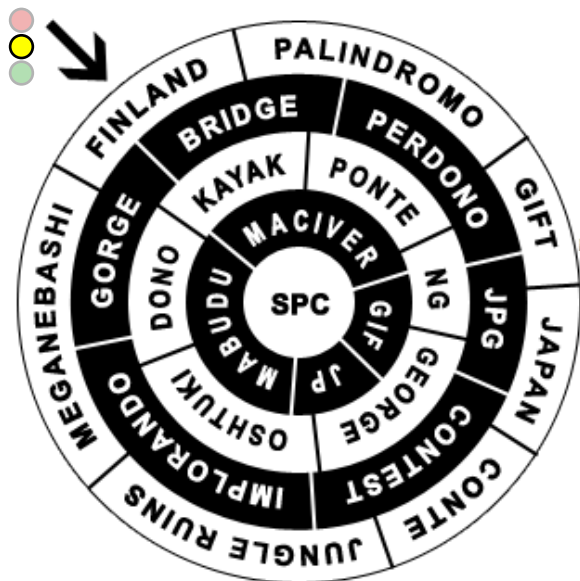
“Io...” iniziò a dire l'uomo con voce rotta dall'emozione.

“Coraggio, non abbia timore. Questa gente è specializzata, e potrebbero davvero vendere ghiaccio agli Esquimesi. La sua fortuna è che ero qui per caso e ho sentito la stupidaggine che il suo amico ha detto.”

Qual è l'errore a cui fa riferimento Polloni?



## IL BERSAGLIO



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.



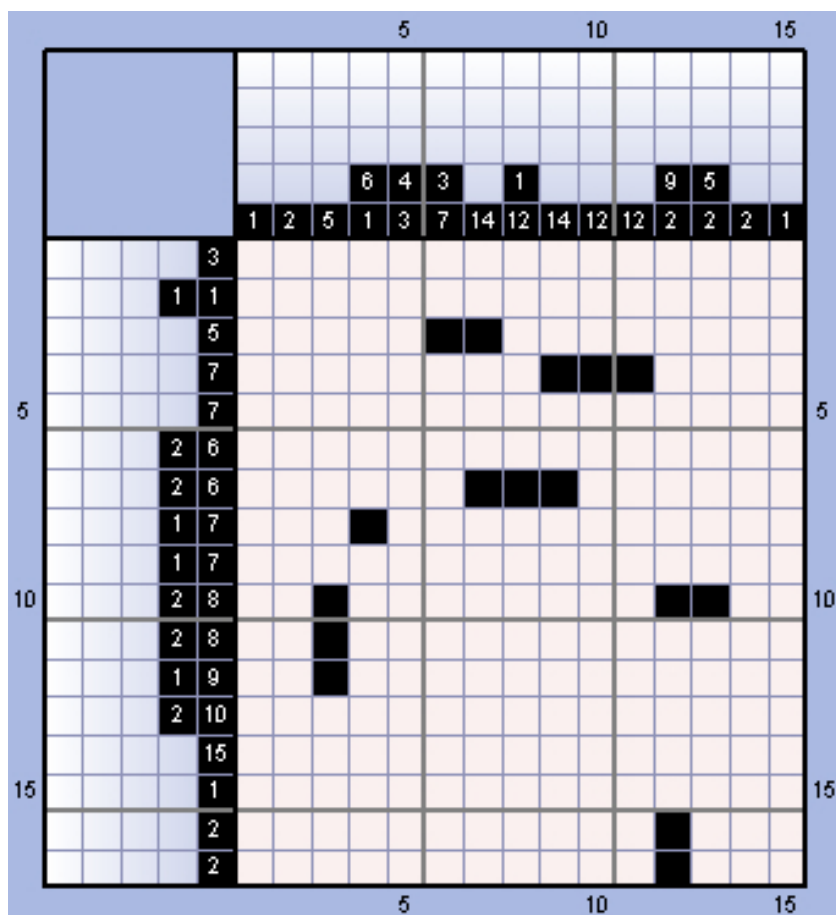
## MASTERMIND

Il classico gioco del mastermind, una sfida alle proprie capacità logiche e combinatorie, in versione pasquale: indovinate la sequenza esatta delle uova tenendo presente che il pallino nero indica la presenza di un uovo giusto nel posto giusto, e quello bianco un uovo giusto nel posto sbagliato (ricordate che le indicazioni danno informazioni sul numero di combinazioni giuste, non su quali ;))

Buon divertimento!

	Proposte	Risposte
	   	●
	   	●
	   	● ○
	   	● ● ○
	_____	● ● ● ●

## 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.nonzero.it/play/crucipixel/pap\\_tutorial.php](http://www.nonzero.it/play/crucipixel/pap_tutorial.php)

Nello schema abbiamo inserito già qualche quadretto nero per facilitare il rompicapo carnevalesco.

## LA FRASE NASCOSTA (by SirCroft)

L E D O P P E L G A N G E R O  
 T A T E M C R O F T M A N O R  
 R O R P A L I S T E R O T D S  
 I I M A S A L I D V A R E L O  
 U D I B N U R I M A S T A B A  
 M B O V A E M O L U N I S S V  
 V I E R N A N S A O ? A C E S  
 I L S E R A S I L U P I O M O  
 R A C I C L C C G U T T R E X  
 A N P O A C A N I M M E P R S  
 T C H N A T S E ! O A T I K O  
 O I Q R D O C M B R N A O H P  
 T A R U J E A N Y V E S N E H  
 I O L D A E T R M O V I E T I  
 B Z I P E S A R C O F A G O A

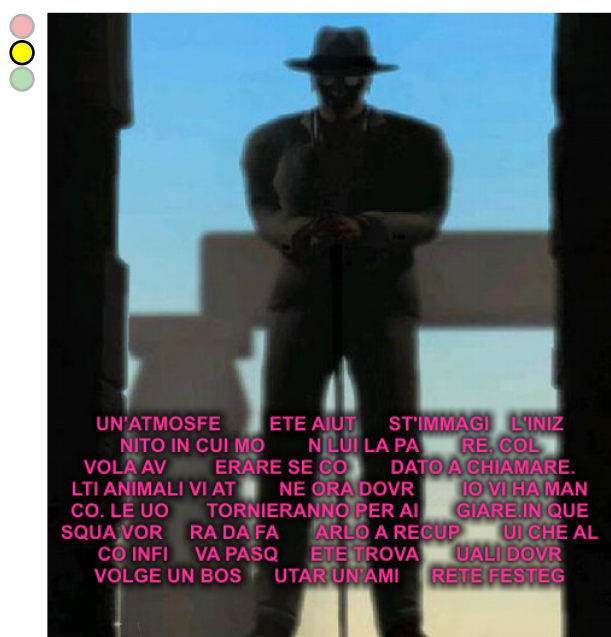
In questo insieme di lettere sono nascoste le definizioni sottostanti: le troverai scritte verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, dal basso verso l'altro, da sinistra verso destra o viceversa; cerchiale, le lettere rimaste inutilizzate formeranno la frase nascosta nello schema.

Acqua	Mastaba
Alister	Natla
Bilancia	Orso
Borraccia	Piramide
Cani	Sarcofago
Cascata	Scion
Ceneri	Scorpione
CroftManor	Semerkhet
Doppelganger	Sophia
Enigma	Tihocan
JeanYves	Tomba
Lara	TRex
Lud	Triumvirato
Lupi	Zip



## L'ENIGMA DI VERNER

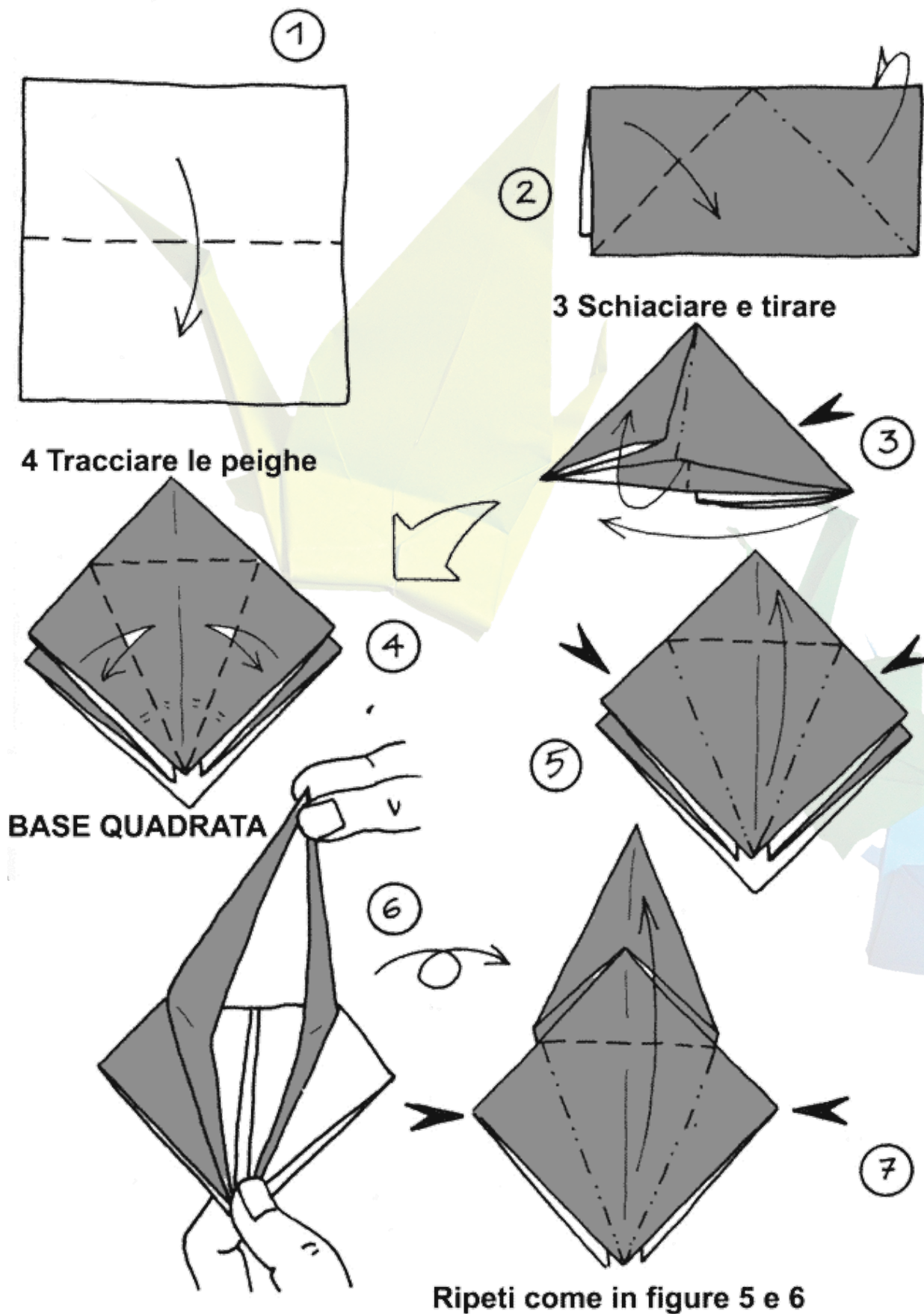
Ricostruite dalle frasi spezzate il messaggio lasciato da Verner in modo da scoprire cos'è e dove si trova quello che ha chiesto a Lara di trovare.

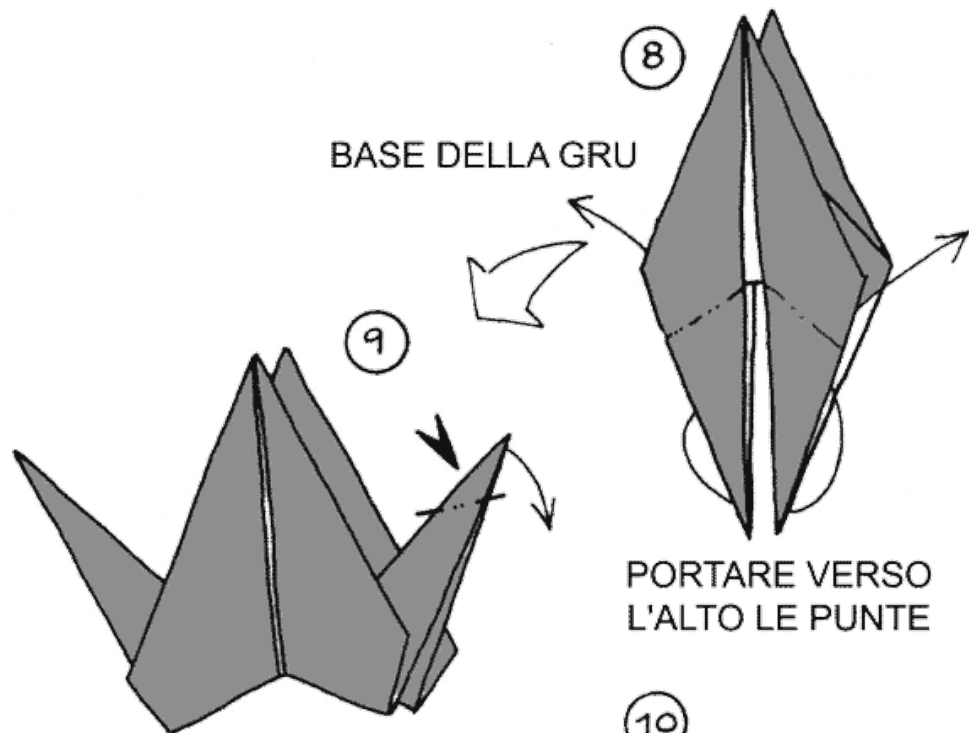


## ORIGAMI

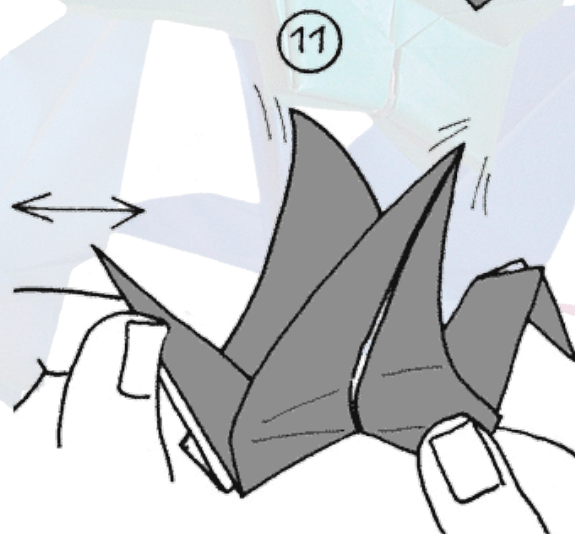
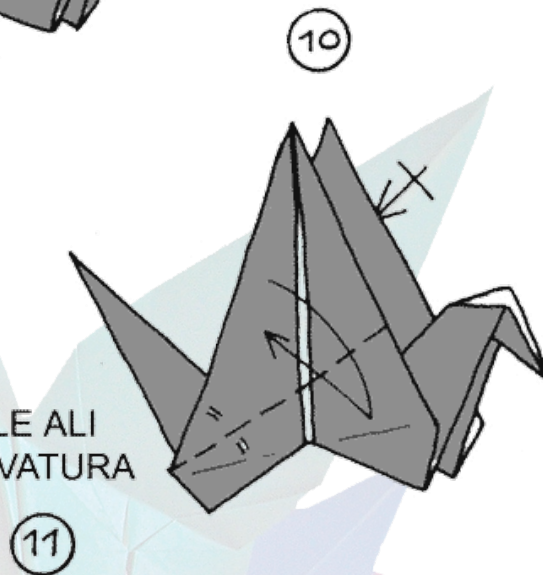
Costruisci un uccellino di carta e fagli spiccare il volo seguendo le semplici istruzioni inserite in questa pagina.

**Informazioni utili:** il foglio di base dovrà essere quadrato. Leggendo le istruzioni tenete presente che una linea tratteggiata " - - - - " indicherà sempre una piega fatta verso l'interno del foglio, mentre una linea tratto punto " - . - . - . " indicherà una piega fatta verso l'esterno (il dorso della piega resterà dalla vostra parte)





PIEGARE LEGGERMENTE LE ALI  
IN MODO DA DARE UNA CURVATURA



TENENDO BENE LA PARTE SOTTO AL TESTA  
E TIRANDO LA CODA, L'UCCELLINO  
SBATTERÀ LE ALI

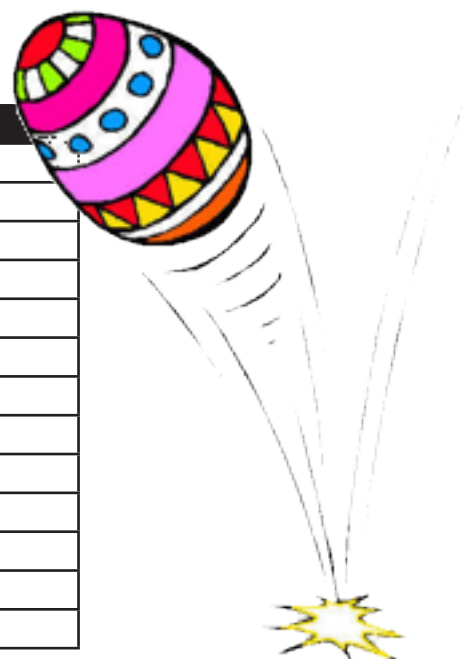
## FRULLATO DI LIVELLI

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

"Stress delle fate"  
 "Return to Home"  
 "Big Trouble in Mantova"  
 "Genova Victrix"  
 "Twin Ammer"  
 "Le piazze di Jazimiya"  
 "Buca in Trincea"  
 "The Element of the World"  
 "Legio VI Crystals"  
 "Natale Chaos"  
 "Center of Siberia"  
 "Codice Test Level"  
 "Home Sweet Principe"

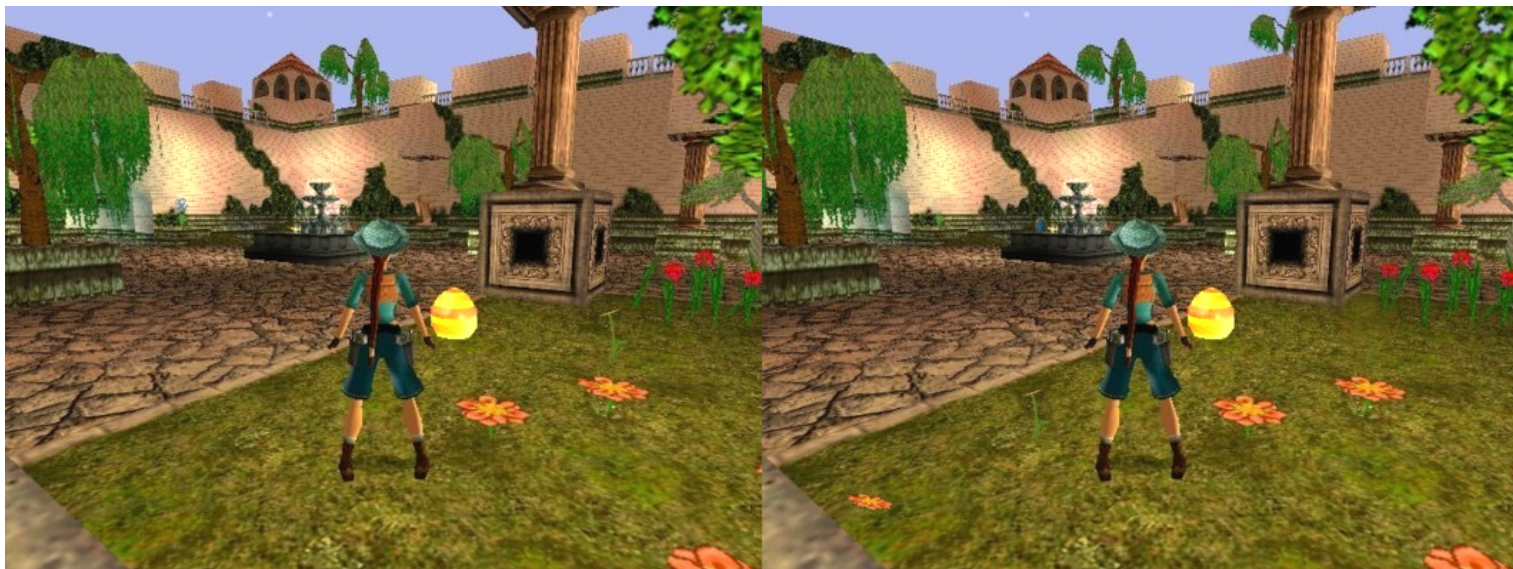
Abbina i livelli ai nomi degli autori:

Autore	Livello
PaoloM	
FZ	
Marzio	
Delta e Alpha	
SeiferZero	
Taras	
psiko	
MIKKI	
deskj	
Walrus	
Verner	
Traio	
greywolf	



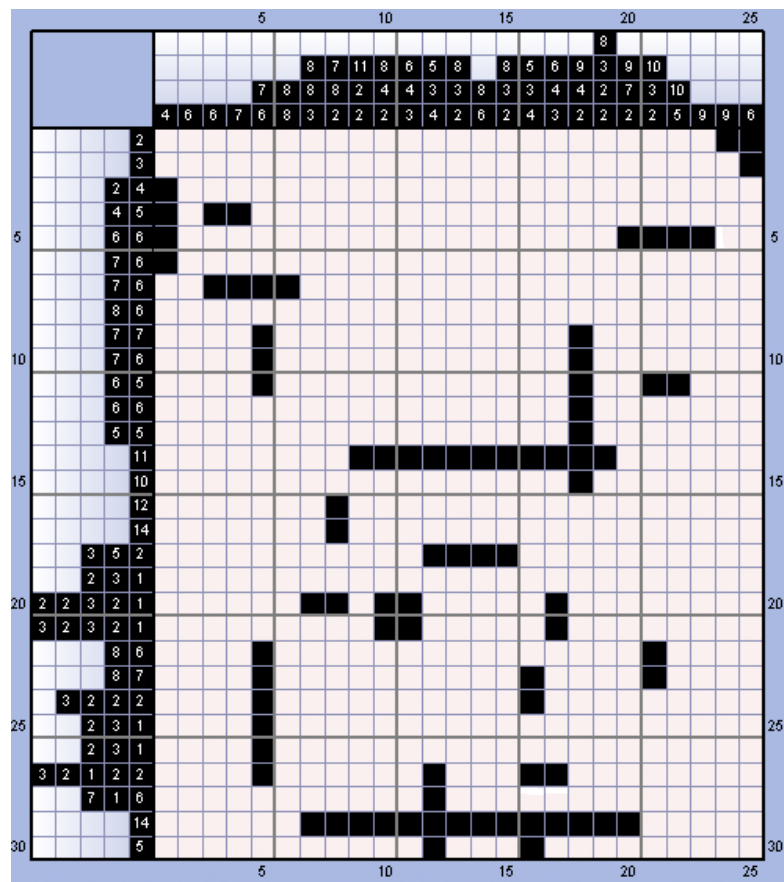
## LE DIFFERENZE

I due screenshots qui sotto presentano sette piccole differenze. Quali?



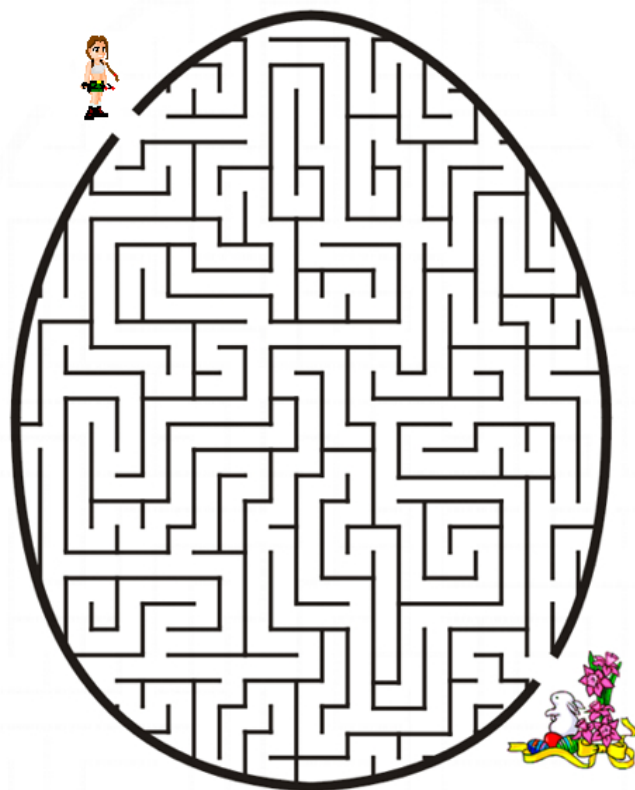
## CRUCIPIXEL

All'interno della griglia si "nasconde", secondo criteri logici, una figura formata da quadretti o pixel ispirata alla Pasqua. Scopo del gioco è determinare, basandosi sui numeri ai lati della griglia, quali quadretti annerire e quali no per farla apparire. Le poche regole da tener presente le trovate nel precedente schema a pagina 4 (anche qui sono stati inseriti alcuni quadretti neri per aiutare nella risoluzione).



## LABIRINTO

Aiuta Lara a raggiungere il coniglietto pasquale.



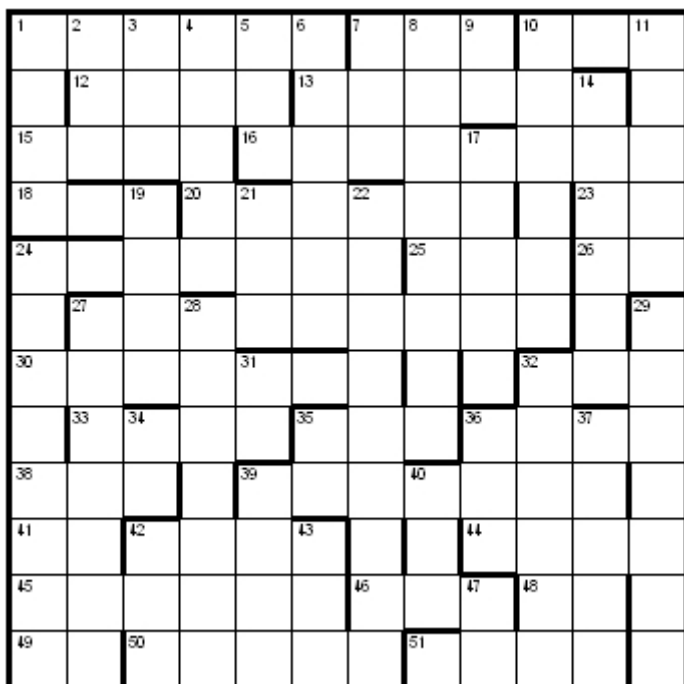
## IL DISEGNO NASCOSTO

Unisci i puntini dal numero 1 al 184 e osserva come Lara passa le sue vacanze pasquali :)



## CRUCINGLESE

Inserisci all'interno dello schema le parole indicate, tenendo presente che le parole in italiano andranno tradotte in inglese e le parole 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. Giungla - 7. Strada / Percorso - 10. Bee - 12. Suolo - 13. Lucertola - 15. Hand - 16. Weird - 18. Then - 20. Castle (abbr.) - 23. Come - 24. Charade - 25. Giro (al minuto) - 26. Andare - 27. To land - 30. Allenatore - 32. Locanda/Albergo - 33. Bull - 35. Vedere - 36. Today - 38. Proprio - 39. Grapple - 41. The - 42. Colpo - 44. They - 45. Irony - 46. Suggerimento/dritta - 48. Television news (abbr.) - 49. Va bene - 50. Grandfather - 51. Hero.

### Verticali

1. Salto - 2. Use/employ - 3. Not - 4. Game - 5. Laureato (abbr.) - 6. Elixir - 7. Asso - 8. Reset - 9. Ci vediamo dopo: See.. (Americano) - 10. Arrivare - 11. Eroded - 14. Drago - 17. Segnale d'allarme - 19. Rugged - 21. Netherworld / Hades - 22. Earthquake - 24. Oil/Petroleum - 27. Illustrazione/Opera d'arte (frequenti in TR) - 28. Tyrant/Oppressor - 29. Unambiguous - 31. No - 32. Unknown - 34. Acceso/Su - 35. Know - 36. Olio - 37. Gola - 39. Pioggia - 40. Then - 42. Figlio - 43. Padella - 47. Public Relations.



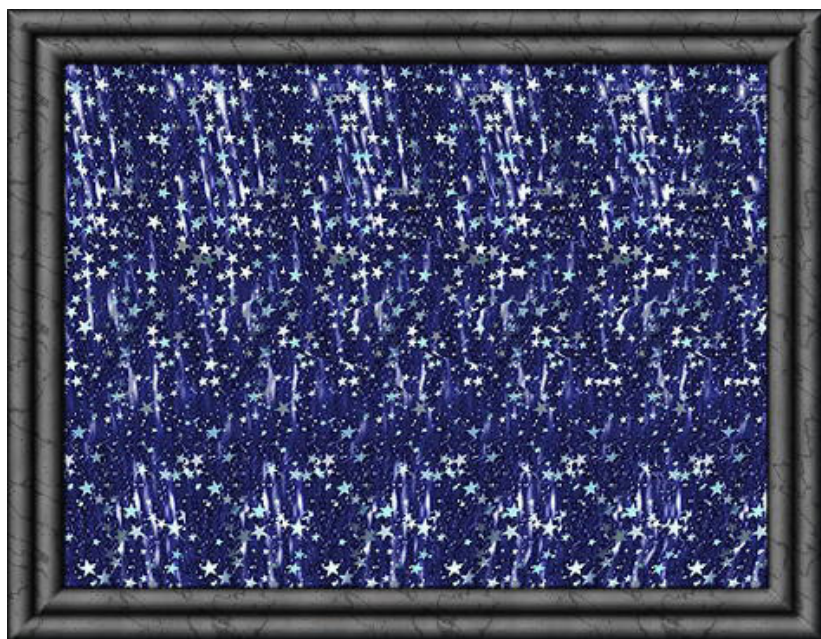
## STEREOGRAMMI

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.

### Come funziona

La figura è generalmente costituita da una successione di strisce verticali larghe diversi millimetri che differiscono tra di loro leggermente. Quando l'osservatore tenta di 'mettere a fuoco' non la figura piana ma un punto immaginario dietro il disegno, il suo cervello è ingannato ed interpreta due strisce affiancate come se fossero la stessa attribuendo quindi alle piccole differenze tra le strisce stesse una realtà tridimensionale. Non è difficile vederli, basta un po' di allenamento; ci sono anche delle tecniche che si possono seguire, ma per lo più vale l'esperienza e l'andar per tentativi per cercar di mettere a fuoco i vari oggetti a profondità diverse.

Ma vediamo di scoprire qualcosa di più: i primi stereogrammi risalgono al 1838 ad opera del fisico inglese Charles Wheatstone che inventò lo stereoscopio: un apparecchio che ricomponeva grazie ad un sistema di specchi due immagini poste a pochi centimetri l'una dall'altra e raffiguranti lo stesso oggetto ma con un angolo di visuale leggermente diverso.



Con l'invenzione della fotografia la tecnica si affinò arrivando fino alla creazione di una particolare macchina fotografica formata da due obiettivi posti a 5-6 cm. di distanza che fornivano delle foto formate da due immagini prese da una differente angolazione e che simulavano la visione di ciascuno dei due occhi.

Al 1972 risalgono gli RDS (Random Dot Stereograms) consistenti in un'apparente coppia di disegni puntiformi casuali ed irrazionali che invece fornivano in particolari condizioni di osservazione una singola immagine tridimensionale razionale e definita.

Del 1979 infine i SIS (Single Image Stereograms) che riuscivano ad incorporare in una singola immagine le informazioni di due RDS.

Sono questi SIS quelli che ben conosciamo e di cui possiamo vederne uno nella figura qui a lato. In questo in particolare quello che sembrerebbe essere un foglio di carta da regalo in realtà nasconde l'immagine tridimensionale di uno shuttle con tanto di pianeta saturno alla sua destra!

I SIS infine a loro volta si distinguono in:  
SIRDS o Single Image Random Dot Stereogram.  
SIRTS o Single Image Random Text Stereogram.  
SITS o Single Image Texture Stereogram.

La distinzione tra essi è semplicemente dovuta al tipo di pattern utilizzato per crearli (nel prossimo numero de LA settimana RAideristica, ne vedremo vari esempi).

### Il Meccanismo

Come abbiamo già detto, 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.

Se guardiamo direttamente uno stereogramma mettendo quindi a fuoco su di esso non vedremo altro che una singola immagine piana contenente dei puntini casuali o delle texture ripetute (fig. a lato)

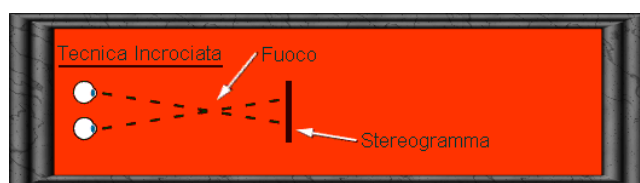
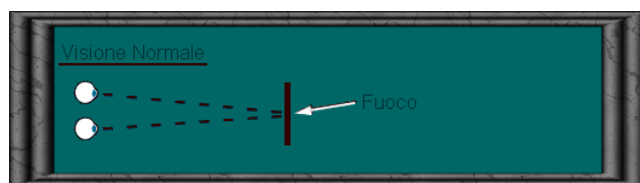
Se invece lo osserviamo con le tecniche che spiegheremo tra breve riusciremo a fornire al cervello due immagini distinte tali da ingannarlo per fargli 'creare' dal nulla una raffigurazione in tre dimensioni e non sarà affatto difficile stupirsi per quello che apparirà ai nostri occhi!

Sono due le tecniche che permettono la visione di uno stereogramma esaminiamole:

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))



La difficoltà maggiore nel guardare uno stereogramma risulta dal fatto di non sapere cosa in realtà si vuole visualizzare. Una volta che si è riusciti a metterlo a fuoco una volta, risulta piuttosto semplice tornare a guardarlo proprio perchè si sa già cosa focalizzare e quanto occorre "divergere gli occhi" per farlo.

Un consiglio: come noterete non è proprio un esercizio naturale per gli occhi, quindi, sia che riusciate a vedere le immagini, sia che non le vediate, è meglio che non sforziate la vista su queste immagini per più di 20 minuti.

Ecco uno stereogramma molto carino e a tema "pasquale" (la soluzione nel prossimo numero) :)



©1995 New Vision Technology - Threed@cts.com

*Happy Easter!!* 



## LIVELLO MISTERIOSO

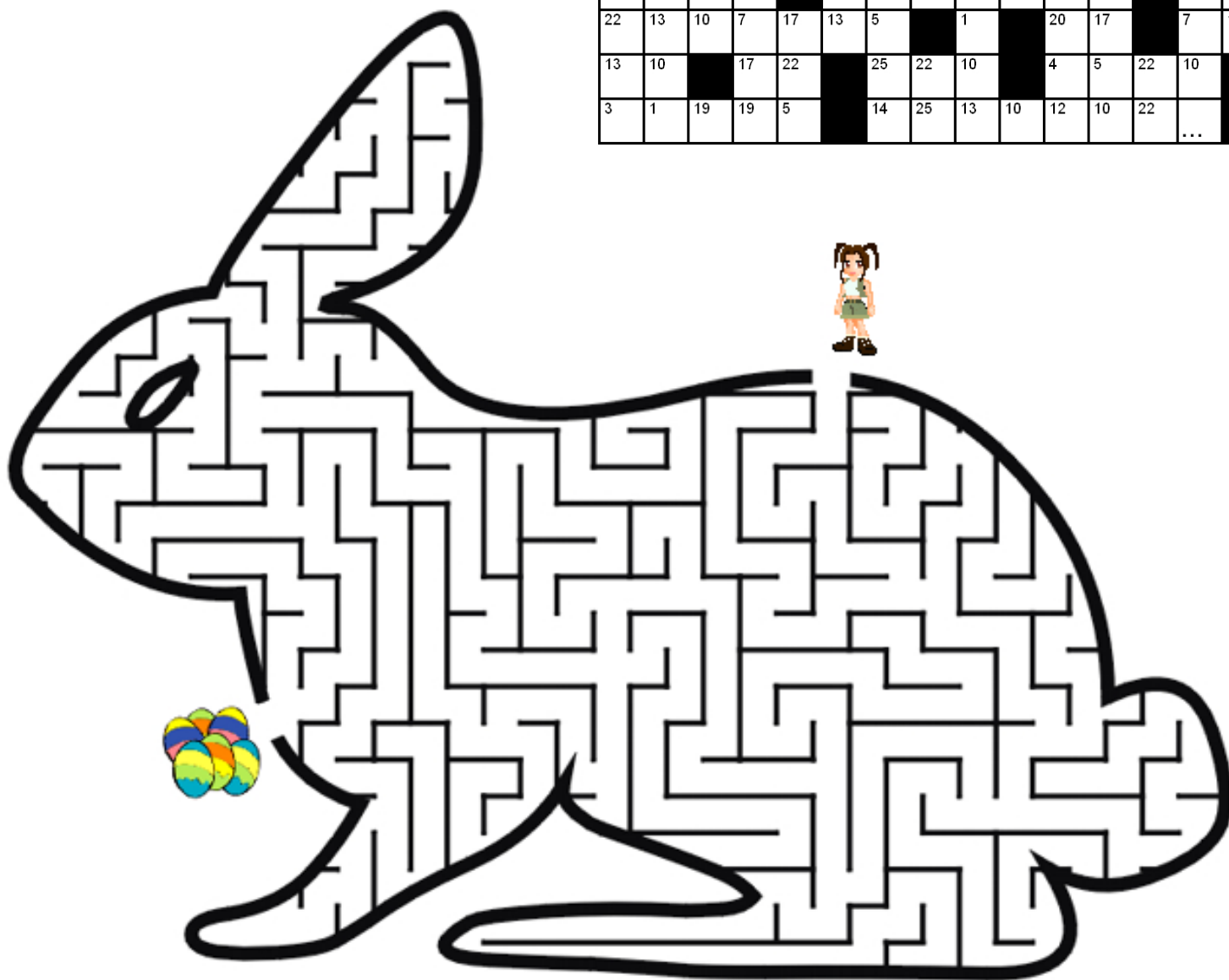
Scopri il titolo e l'autore del livello decifrando il codice nascosto:  
a numero uguale corrisponde lettera uguale.

20	17	22		3	10		12	1	26	23	17		7	1
26	5	12	17		20	17		1		20	1	26	23	7
1		20	1	22	12	17	12	5		23	10	7	19	10
7	1		3	1	19	19	10		2	5	22	12	1	
3	1	19	19	10		6	17	5	21	17	22	1	4	4
10		13	5	22	12	10	12	12	10	12	10		3	10
19		7	17	13	13	18	17	20	20	17	26	5		26
10	6	22	10	12	1		13	5	7	22	1	19	17	25
20	S		13	1	20	10	7		21	10	22	3	1	15
17	19	12		3	1	20	17	3	1	7	5	20	5	
3	17		7	17	22	6	17	5	21	10	22	17	7	1
19	10	7	10		10	13	13	1	12	12	10		19	17
22	13	10	7	17	13	5		1		20	17		7	1
13	10		17	22		25	22	10		4	5	22	10	
3	1	19	19	5		14	25	13	10	12	10	22		...



## LABIRINTO

Aiuta Lara a trovare le sue uova di Pasqua.



## SUDOKU

Riempite la griglia, in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquaro 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.

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



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



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



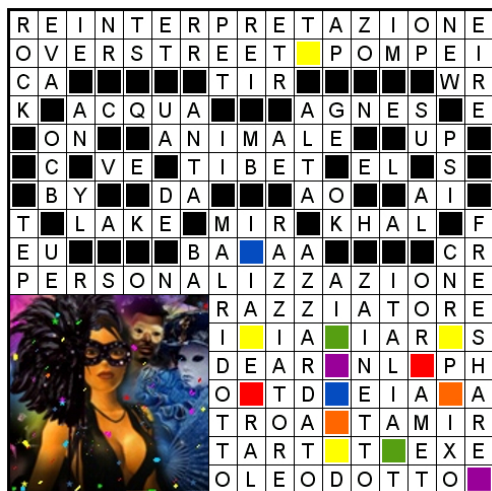
		1					6	
				2	5			
	3	9				7		
	9	8	4		1			
	7	4				1		5
			9					8
2	1			8		5		
					7			
7					9	2	1	



Questo numero è stato realizzato con la collaborazione dello Staff e di alcuni utenti di aspidetr.com. Si ringraziano per il loro apporto SirCroft e overhill. LA settimana RAideristica è un'idea del sito di aspidetr.com e verrà pubblicata periodicamente in occasione delle principali festività; il prossimo numero è previsto per l'inizio dell'Estate 2009. Tutte le soluzioni di questa uscita saranno pubblicate nel prossimo numero. 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)



### QUIZ MATEMATICI (pagina 4)

1) Indichiamo con A, B e C il numero di birilli buttati giù rispettivamente da Sir, LL e Delta. Abbiamo  $A + B + C < 0 = a$  2008; inoltre  $A = 3B$  e  $B = 2C$  quindi  $A = 6C$ . Allora  $6C + 2C + C = 9C$ .

Ma  $9C$  è minore uguale di 2008 da cui:  $C < 0 = a$  2008/9 cioè 223,111 ecc ecc. MA essendo C un numero naturale, possiamo dire che il numero di birilli di Delta è 223. Quindi il numero di birilli buttati giù da Sir corrisponde a  $6C$ , cioè  $223 \times 6 = 1338$

2) Dopo la prima serie di scalini e il riposo, cioio sarà sul (13-1)esimo scalino. Dopo la seconda serie sarà sul (13-2)esimo scalino. dopo l'ennesima serie si troverà sul (13-n)esimo scalino. Avrà dunque complessivamente fatto:

$(13-1) + (13-2) + \dots + (13-n)$  gradini

Perché sia tornato al suolo deve essere

$(13-1) + (13-2) + \dots + (13-n) = 0$

Questa equazione equivale a  $13n - n(n+1)/2 = 0$

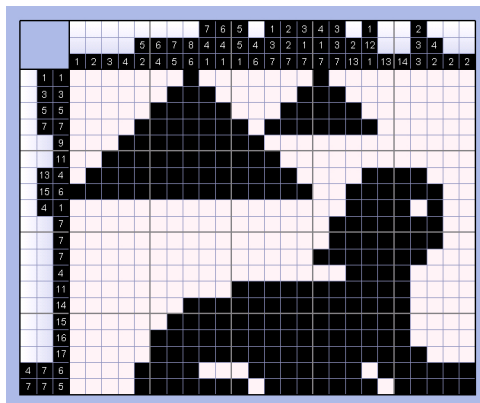
Che implica:

$n(25-n) = 0$

da cui  $n=0$  e  $n=25$

Quindi 25 serie da 13 scalini.

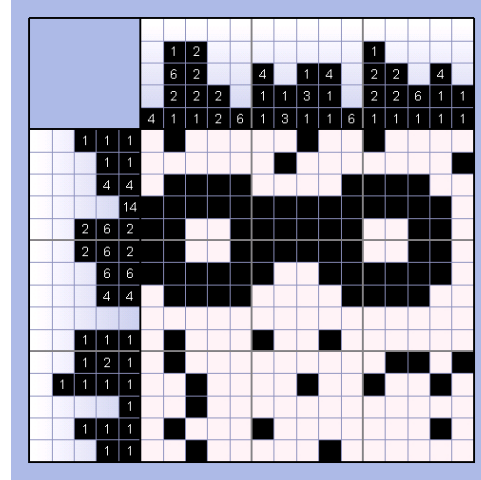
### CRUCIPIXEL (pagina 15)



### REBUS (pagina 5)

"Percorso a tempo bastardo".

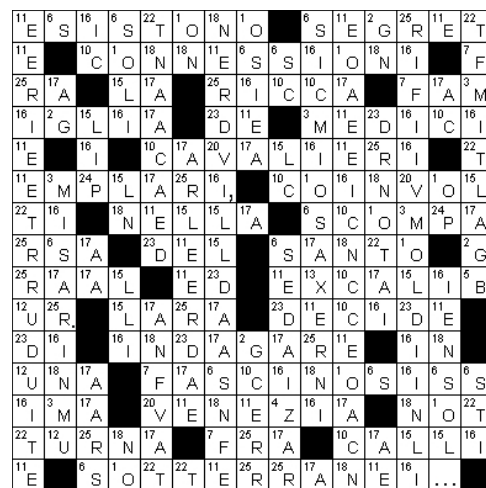
### CRUCIPIXEL (pagina 4)



### LEVEL QUIZ (pagina 2)

Autore	Num.
StormChaser	13
Nick	3
Miss Kroft	10
Pwhirl	2
Karlo002	11
Igor	7
Necro	12
Jor-Jor	4
AleXander81	6
Wasp	9
B. Howaito	1
Crane	5
Malte Linder	8

### IL LIVELLO MISTERIOSO (pagina 15)



"Tomb Raider: The Templar Archives" by Wasp

Esistono segrete connessioni fra la ricca famiglia De Medici e i cavalieri Templari coinvolti nella scomparsa del Santo Graal ed Excalibur. Lara decide di indagare in una fascinosissima Venezia notturna fra calli e sotterranei...

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

"Delitto in Maschera" - La colpevole può essere solo Carla Manghi, che ha l'unico costume abbastanza ampio da nascondere un coltello grosso come quello usato per l'omicidio. Le altre due donne non avrebbero potuto nasconderselo. Inoltre il costume svolazzante può avere nascosto il movimento fatto dal braccio per compiere l'omicidio, oltre ad aver permesso di afferrare il manico del coltello senza lasciare impronte.

### IL BERSAGLIO (pagina 4)

crowbar, piedediporco, stella, meteorite, Rx Tech, Antartide, gommone, motoscafo, venezia, bartoli, pugnale, fucile, munizioni, item, ctrl, azione, ciak, movies, trilogia, dorata, eredità, custode, amenobar, bar, pierre, gestore, segreto.

### LA FRASE NASCOSTA (pagina 5)



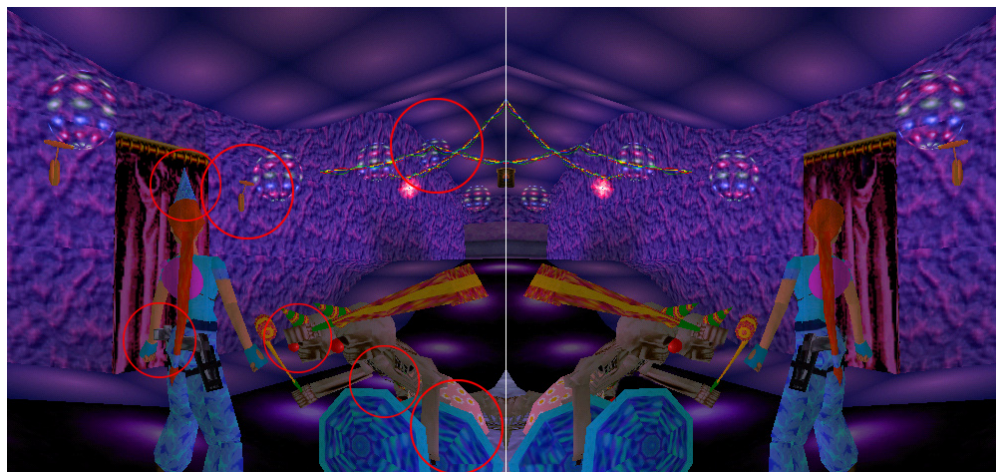
"A Febbraio Carnevale, San Valentino, compleanno di Lara".

### SUDOKU (pagina 16)

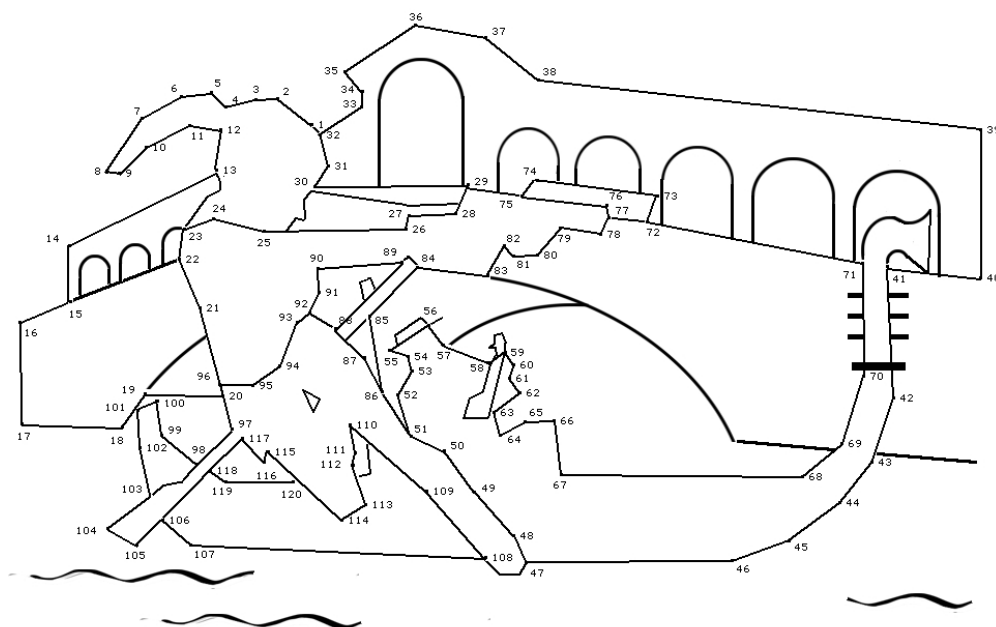
4 3 2 5 1 8 6 7 9	1 9 2 5 4 6 7 8 3
6 8 1 2 7 9 3 4 5	5 6 7 3 1 8 4 9 2
9 7 5 3 6 4 1 2 8	3 4 8 9 2 7 6 5 1
7 4 3 9 2 5 8 1 6	9 3 4 6 7 2 5 1 8
5 6 9 1 8 7 4 3 2	7 1 5 4 8 3 9 2 6
1 2 8 6 4 3 5 9 7	8 2 6 1 5 9 3 7 4
8 5 4 7 3 2 9 6 1	6 5 9 8 3 1 2 4 7
2 9 6 4 5 1 7 8 3	2 8 3 7 9 4 1 6 5
3 1 7 8 9 6 2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

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

## ALLO SPECCHIO (pagina 9)

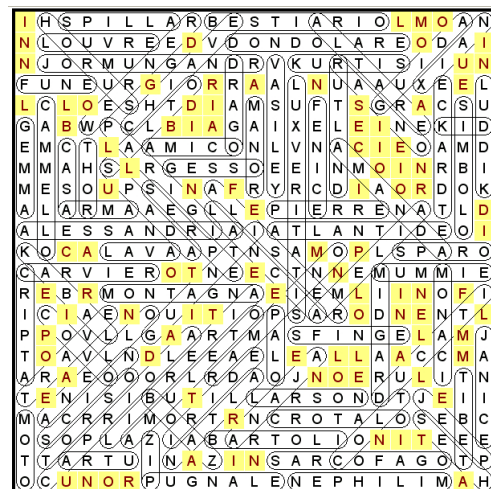


## IL DISEGNO NASCOSTO (pagina 9)



## LA FRASE NASCOSTA (pagina 12)

"Vedere..."



".. il mondo in un granello di sabbia e il cielo in un fiore di campo, tenere l'infinito nel palmo della mano e l'eternità in un'ora".

