

Inserto contenente giochi enigmistici solitamente presenti nelle edizioni della SR, alcuni inediti e altri tratti dalle precedenti pubblicazioni.

La Settimana  
Faideristica

## LIVELLO MISTERIOSO *(inedito)*

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



25	,	22	21	21	15	2	26	4	16	22		10	2	10	9
10	22		5	4	25	25	15		5	26	16	22	20	15	
20	15	25	25	22		8	10	6	6	23	25	22		5	
10	25	21	15	16	22	20	23		10	2		2	15	21	
22	20	22		22	25	6	4	2	10		3	22	2	20	
10	26	10		24	22	2	2	23		16	22	8	10	2	
22	26	23		25	22		3	22	2	6	22		15		
16	22	8	10	26	23		21	23	2		6	16	23	7	
8	15	16		25	10	3	15	16	22	16	25	23		25	
22	16	22		20	23	21	16	22		22	12	12	16	23	
2	26	22	16	15		25	23	16	23		15	20		22	
25	6	4	2	10		26	15	13	10	3	10	25	10		
8	15	25	25	15	16	23	5	5	22		22		20	10	
12	15	5	22		20	10		4	2	22		13	10	5	
26	15	16	10	23	5	22		13	10	2	10	15	16	22	
									M	I	N	I	E	R	A



## CRUCIMIX (da #0005/09)

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.



## LA FRASE NASCOSTA [EN] (da #0006/10)

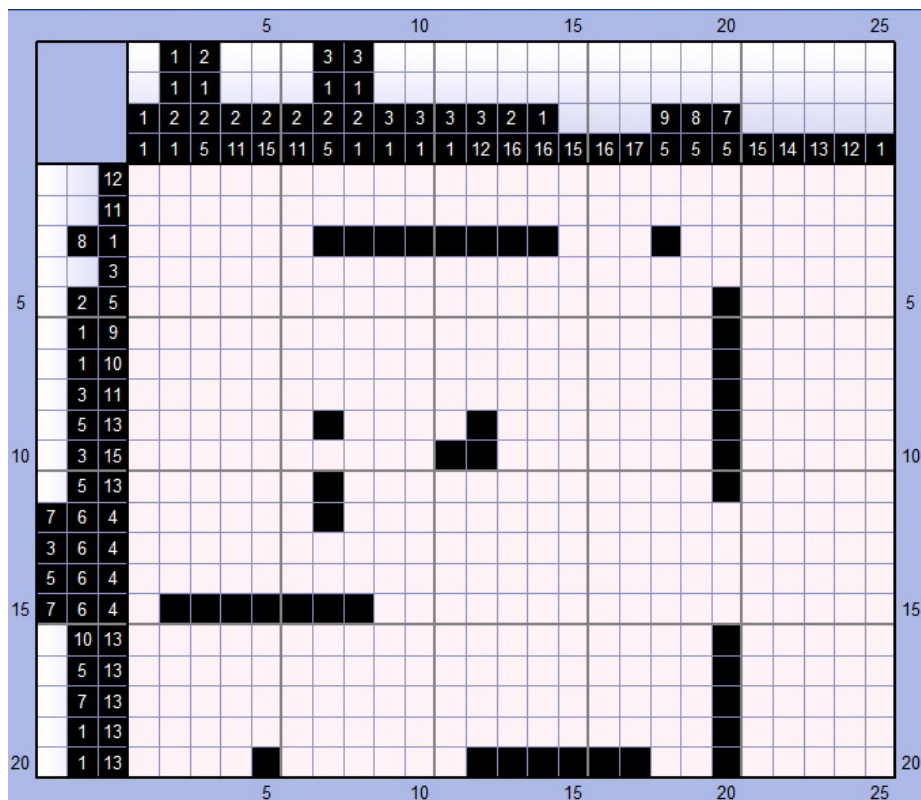


In questo insieme di lettere sono nascoste le definizioni sottostanti: le troverai scritte verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, dal basso verso l'altro, da sinistra verso destra o viceversa; cerchiale, le lettere rimaste inutilizzate formeranno una frase nascosta nello schema, una citazione tratta dal film "Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life".

back	look
bats	medipack
climb	movie
collect	natla
corridor	open
crowbar	pool
crystal	pushblock
deserteagle	puzzle
door	ramp
egypt	rolls
exit	rome
grab	scion
hole	secret
house	shotgun
idol	skull
jump	swim
key	switch
kill	temple
lake	time
lara	trap
lever	venice
london	water

## CRUCIPIXEL (inedito)

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.sudoku.it/puzzle/crucipixel.html>

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

\* il funzionamento è lo stesso adoperato per l'omonimo livello di Soul realizzato per il TRForge Advent Calendar 2010.

# SUDOKU *(inediti)*

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.

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



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



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



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



## JOKINJIRO (da #0007/10)

L'obiettivo del gioco è riempire lo schema con i numeri da 1 a 36. Ciascun numero deve comparire nello schema una e una sola volta. Dato un qualsiasi numero (chiamiamolo N), il numero successivo (N+1) si troverà nel quadrante successivo in senso orario, nella stessa riga o nella stessa colonna, mentre il numero precedente (N-1) si troverà nel quadrante precedente (stessa riga o stessa colonna).

Esempio: nel primo schema osservando la posizione del numero 5 e del numero 7 è facile intuire che il 6 sarà posto nell'angolo in alto a destra nel secondo quadrante; lo stesso ragionamento si può applicare per l'8 che dovrà trovarsi sulla stessa riga del numero 7 e sulla stessa colonna del 9. Importante: ricordatevi che la numerazione dovrà sempre proseguire in senso orario.

	5		>		14	6
	33		>		2	30
9		25	>	22		
^	^	^		v	v	v

	4		<			
8		28	<			7
		24	<		15	

schema semplice d'esempio

16	12		>			1
			>			
28		8	>			33
^	^	^		v	v	v

	31	19	<		30	
			<	6		26
		35	<		14	

1	21		>	34		22
			>			
25	5		>			30
^	^	^		v	v	v

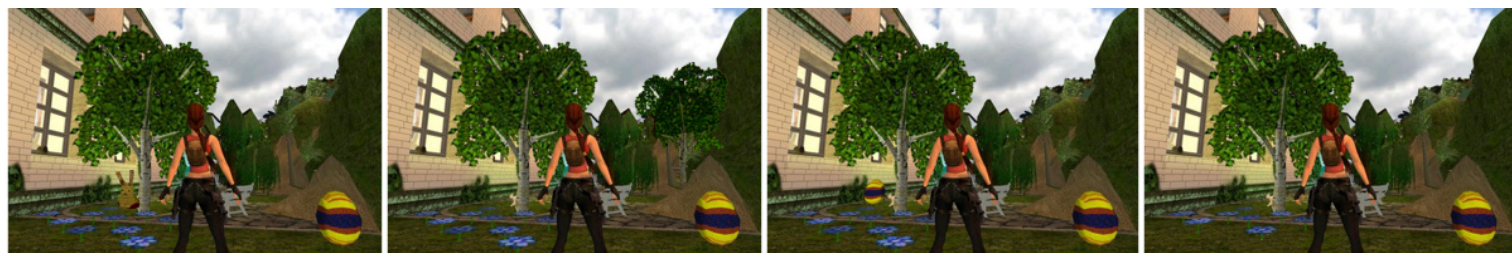
8			<			
			<			11
		16	<		3	23

## UNO PER OGNUNO (inedito)

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



originale



## FRULLATO DI LIVELLI (da #0005/09)

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:

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

## BATTAGLIA NAVALE (da #0005/09)

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).



**Portaerei**



**Incrociatori**



**Torpediniere**



**Sommergibili**

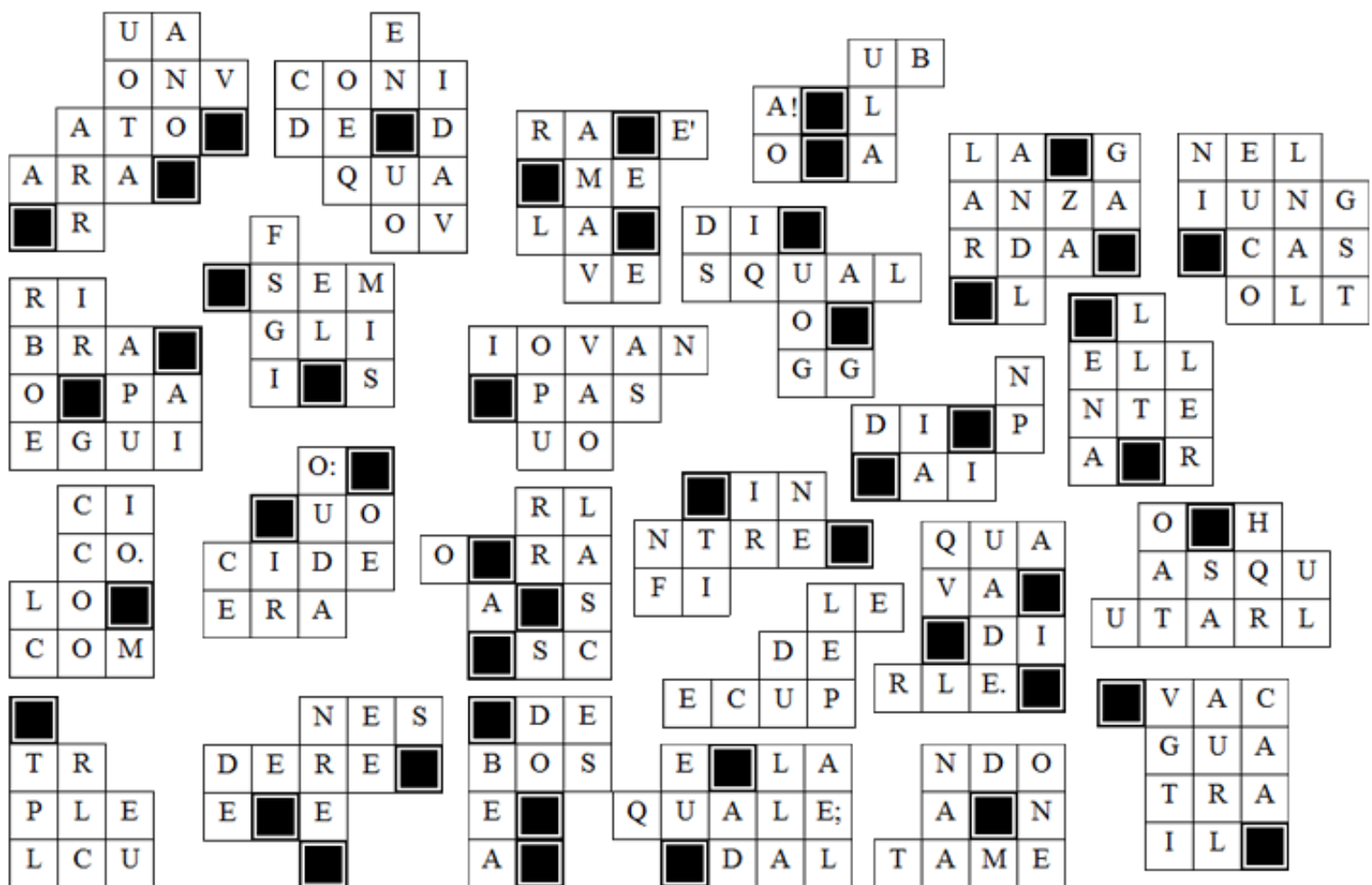
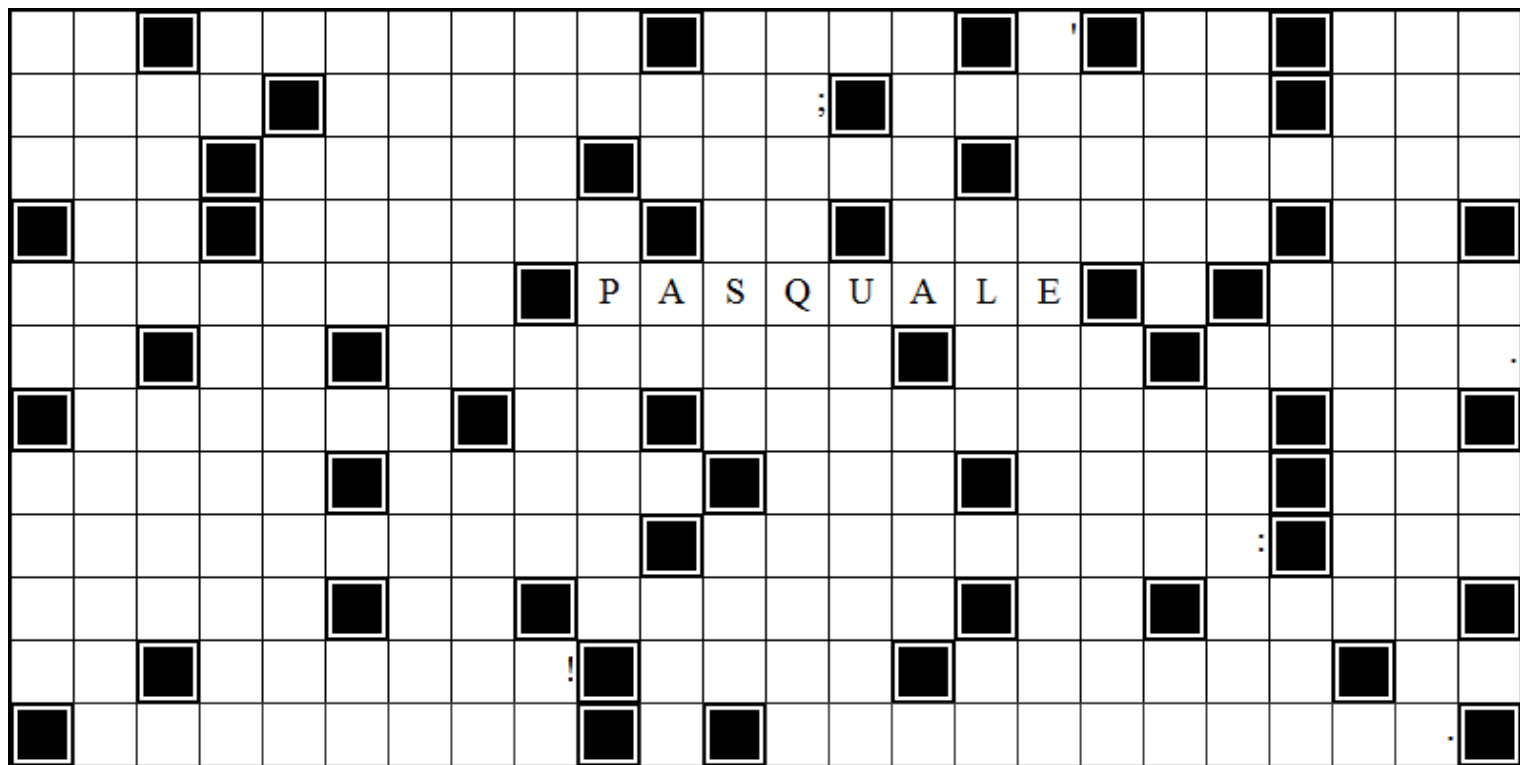


										2
										4
										3
										1
										0
									●	4
●										1
										0
										0
										5
1	0	2	1	5	0	2	6	1	2	

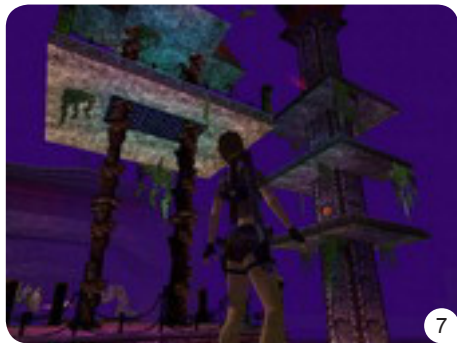
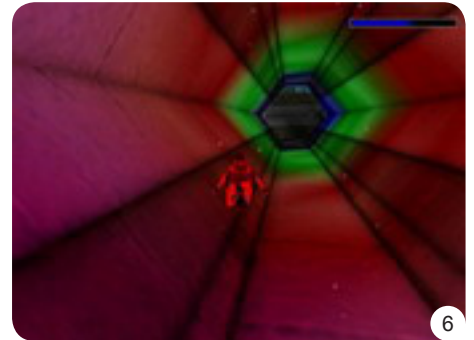
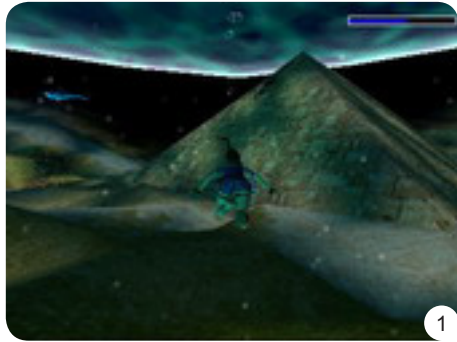
le soluzioni sono nelle ultime pagine

## CADUTO A PEZZI *(inedito)*

Il cruciverba è caduto frantumandosi in diverse parti: ricostruite lo schema aiutandovi con l'unica parola inserita (e la punteggiatura) e alla fine, una volta ricomposto il messaggio, scoprite il titolo e l'autore del livello misterioso.

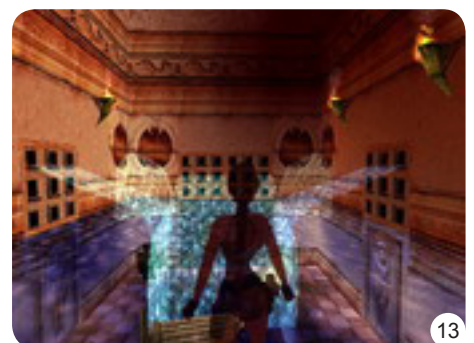
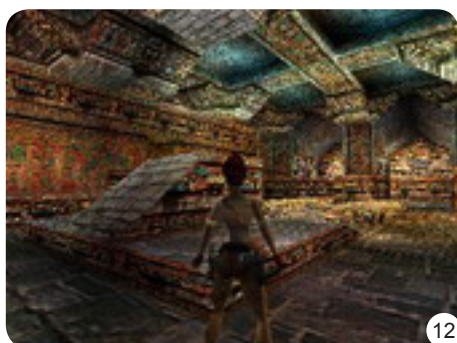


LEVEL QUIZ (da #0001/08)



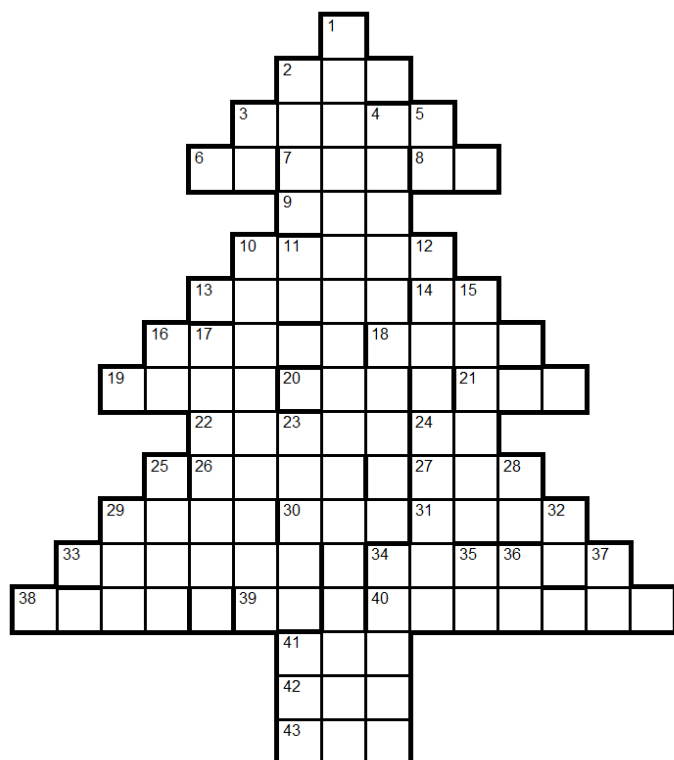
Abbina gli screen ai nomi degli autori:

George Maciver	
egyraider	
psiko	
Taras	
PaoloM	
Greywolf	
Bag	
B.Howaito	
SirCroit	
Richard Lawter (Dick)	
Walrus	
Lugu	
MontyTRC	



## CRUCINGLESE (da #0008/10)

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

2. Antico - 3. *Friends* - 6. Noi - 7. Ghiaccio - 8. *You* - 9. *Telephone* (abbr.) - 10. Ladro - 13. Fagioli - 14. Di, da (prep.) - 16. Vite - 18. Vero - 19. Vicino - 20. *We* - 21. Suggerimento - 22. Pen - 24. Unione Europea (sigla) - 26. Durante, tra - 27. *Between* - 29. *Year* - 30. Accidenti, caspita (interiez.) - 31. Rivali, avversari, nemici - 33. *Users* - 34. *Wishes* - 38. Vista - 39. Oppure, o - 40. Trifogli - 41. Domande frequenti (sigla) - 42. Nazioni Unite (sigla) - 43. Recommended Daily Allowance (sigla).

### Verticali

1. Alice nel Paese delle Meraviglie - 2. Omettere (to..) - 3. Come - 4. *Heavenly* - 5. Esso, essa (pron.) - 10. Earthquake - 11. *3rd person singular present indicative of the verb "to have"* - 12. Smemorato - 15. *Future* - 16. *If* - 17. *Hut* - 23. *A State in Africa and an African river* - 25. Simple past for the verb "to know" - 28. Edizione dell'Anniversario (sigla) - 29. *Simple Past for the verb "to eat"* - 32. Settimana Raideristica (sigla) - 34. *Water* - 35. Andare (to..) - 36. Raggi ultravioletti - 37. Simbolo chimico dell'iridio - 41. Per. ..

## LA FRASE NASCOSTA [IT] (da #0006/10)



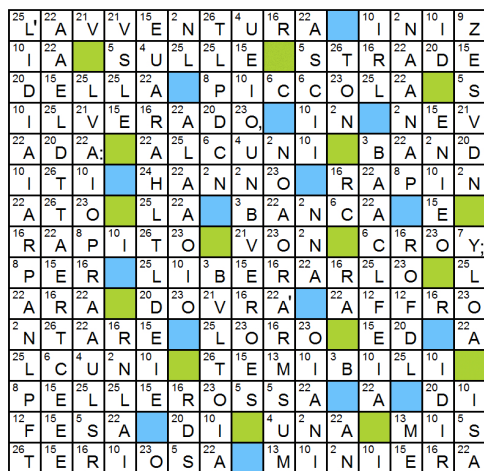
In questo insieme di lettere sono nascoste le definizioni sottostanti: le troverai scritte verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, dal basso verso l'altro, da sinistra verso destra o viceversa; cerchiale, le lettere rimaste inutilizzate riveleranno nello schema la frase nascosta (ed il suo autore).

angel  
anniversary  
aod  
artefatto  
atlantide  
bartoli  
chiave  
combinazione  
dormiente  
egitto  
enigma  
flares  
grezia  
lara  
leva  
light  
museo  
natla

ngle  
ocb  
palestra  
piramide  
potere  
praga  
savegame  
scion  
segreti  
shotgun  
textures  
tom  
trigger  
underworld  
venezia  
wad  
winston  
xian

## SOLUZIONI

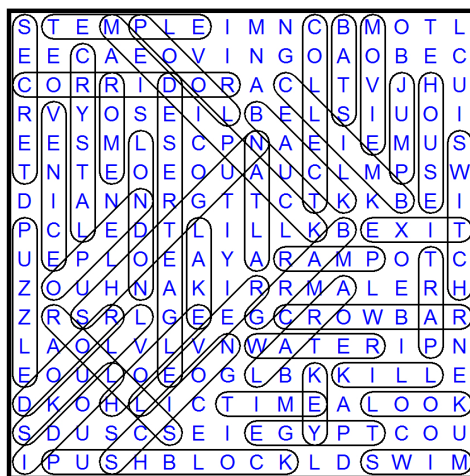
### IL LIVELLO MISTERIOSO (copertina)



Hendrik Kunze, "The Quick and the Dead"

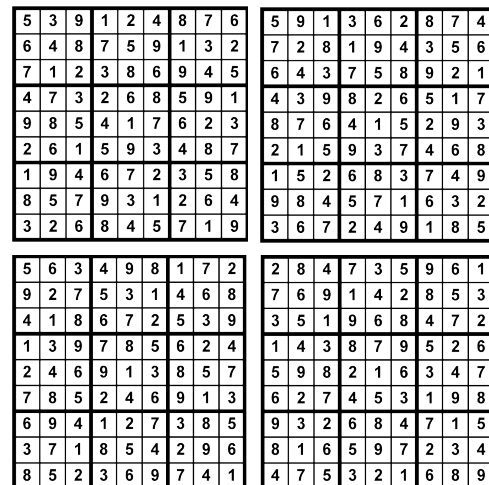
L'avventura inizia sulle strade della piccola Silverado, in Nevada: alcuni banditi hanno rapinato la Banca e rapito Von Croy; per liberarlo Lara dovrà affrontare loro ed alcuni temibili pellerossa a difesa di una misteriosa miniera..

### LA FRASE NASCOSTA [EN] (pagina 3)



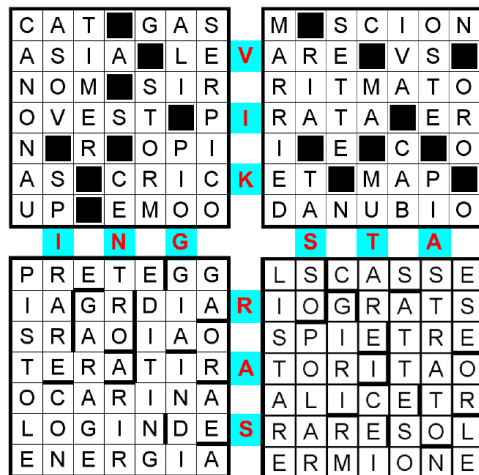
"I'm not leaving because I couldn't kill you I'm leaving because I could". (Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life)

### SUDOKU (pagina 4)



### CRUCIMIX (pag 2)

VIKINGS TARAS



### CADUTO A PEZZI (pag 7)



Easter Project '05 - Quest for the Estereggs by Lumina Artis Coloris

### UNO PER OGNUNO (pagina 5)

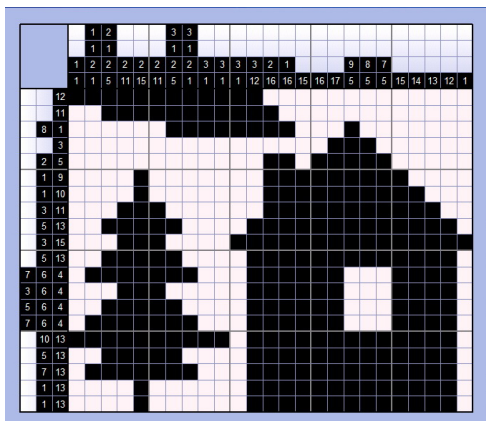
The Eastermansion by I.m. (11.04.2009)



## JOKINJIRO (pagina 5)

17 5 13	>	18 14 6
1 33 29	>	34 2 30
9 21 25	>	22 26 10
^ ^ ^		v v v
36 4 12	<	35 3 11
8 20 28	<	19 27 7
16 32 24	<	23 15 31
^ ^ ^		v v v
3 31 19	<	18 30 2
27 23 7	<	6 22 26
15 11 35	<	10 14 34
^ ^ ^		v v v
1 21 33	>	34 2 22
9 12 13	>	14 18 10
25 5 29	>	6 26 30
^ ^ ^		v v v
8 20 32	<	7 19 31
36 12 28	<	35 27 11
24 4 16	<	15 3 23

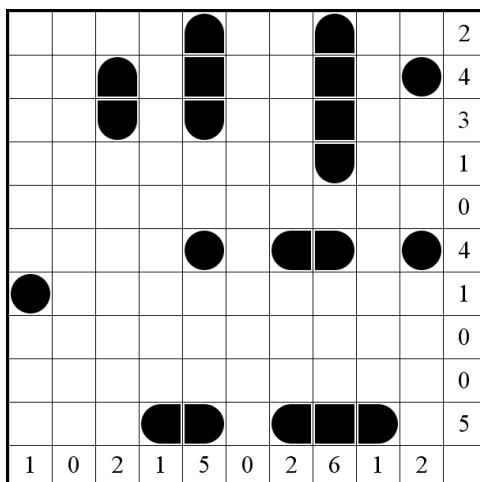
## CRUCIPIXEL (pagina 3)



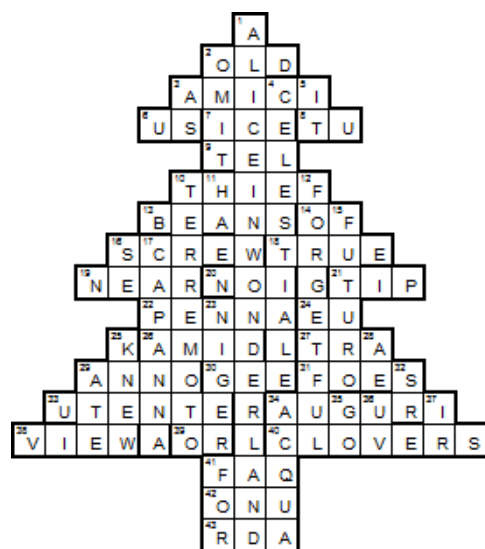
## FRULLATO DI TITOLI (pagina 6)

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

## BATTAGLIA NAVALE (pagina 6)



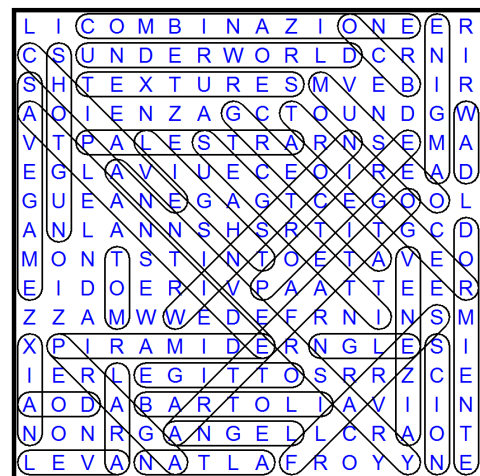
## CRUCINGLESE (pagina 9)



## LEVEL QUIZ (pagina 8)

George Maciver	7
egyraider	6
psiko	10
Taras	8
PaoloM	9
Greywolf	1
Bag	3
B.Howaito	4
SirCroft	13
Richard Lawter (Dick)	5
Walrus	12
Lugu	11
MontyTRC	2

## LA FRASE NASCOSTA [IT] (pagina 9)



L'irriverenza conduce alla sconsideratezza.  
 Werner Von Croy

Questo numero è stato realizzato con la collaborazione dello Staff, contiene materiale inedito e giochi estratti dalle precedenti edizioni. LA settimana RAideristica è un'idea del sito di aspidetr.com e viene pubblicata periodicamente in occasione delle principali festività. Tutte le soluzioni sono pubblicate nelle ultime pagine.

## COLLABORA CON NOI

Se volete collaborare anche voi alla realizzazione del prossimo numero de LA settimana RAideristica con giochi, articoli, disegni, enigmi o altro, potete contattate la Redazione o inviare direttamente il materiale:



via PM a <http://www.aspidetr.com/forum/ucp.php?i=pm&mode=compose&u=3>



via email a [contenuti@aspidetr.com](mailto:contenuti@aspidetr.com)