

Griglia delle risposte

Problema 1: Bunsceroli onesti e disonesti <i>punti 20</i>	2010	Problema 13: Il laser da sabotare <i>punti 40</i>	2027
Problema 2: Il primo grattacielo <i>punti 20</i>	0050	Problema 14: Il campo della SPECTRE <i>punti 40</i>	1666
Problema 3: Un edificio strano <i>punti 20</i>	2025	Problema 15: Il codice di ingresso <i>punti 40</i>	2779
Problema 4: Le due radure <i>punti 20</i>	8437	Problema 16: Il secondo grattacielo <i>punti 50</i>	0357
Problema 5: Passatempo galeotti <i>punti 30</i>	0063	Problema 17: I ninja bassi <i>punti 50</i>	0015
Problema 6: Un gioco di tre dadi <i>punti 30</i>	1093	Problema 18: La Prova Definitiva <i>punti 50</i>	6456
Problema 7: Al sole <i>punti 30</i>	0100	Problema 19: I codici a colori <i>punti 50</i>	6312
Problema 8: Apro o non apro? <i>punti 30</i>	0067	Problema 20: Il pannello di controllo <i>punti 50</i>	3969
Problema 9: Il lanciarazzi mal funzionante <i>punti 40</i>	0615	Problema 21: Le basi della SPECTRE <i>punti 60</i>	0051
Problema 10: L'inseguimento <i>punti 40</i>	1066	Problema 22: A Fort Knox <i>punti 60</i>	2102
Problema 11: La roulette a 36 numeri <i>punti 40</i>	6666	Problema 23: Il simbolo della SPECTRE <i>punti 60</i>	1408
Problema 12: I calzini di James Bond <i>punti 40</i>	0067	Problema 24: La capsula <i>punti 60</i>	0125