

Logica PerGioco

Newsletter #134 | 7 novembre 2025 | www.pergioico.net

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

SDKU4510000100005000000245

Sudoku X Finestre

Sashikazune

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

Sashikazune è un rompicapo logico pubblicato dalla casa editrice giapponese Nikoli.

Una griglia rettangolare o quadrata contiene numeri in alcune caselle. L'obiettivo è dividere la griglia in aree a forma di "L". Le due gambe di ogni area devono essere larghe esattamente una casella. Ogni area può contenere non più di tre caselle con numeri, ma la griglia può includere anche aree senza numeri. Un numero indica quante caselle si contano fino al punto in cui la "L" deve piegarsi (inclusa la casella che contiene il numero). Una casella con il numero "1" rappresenta sempre un punto in cui la "L" deve piegarsi.

Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergioico.net/sashikazune.html.

Esempio

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

Soluzione

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

1

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

© Marino Carpi gnano

SA5Z030909130001

2

							1	2
1				5		2		
	3	4					3	
	2		2	1	2		1	
4								3
	2		4	3	4		3	
	3					1	2	
		7		5				1
4	1							

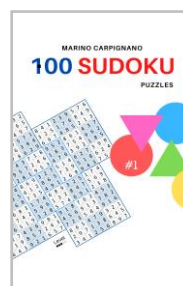
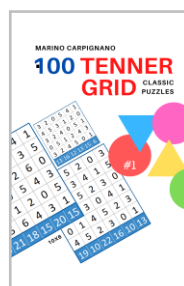
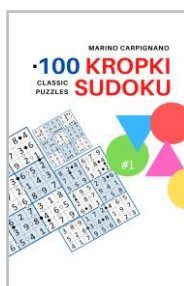
© Marino Carpi gnano

SA5Z030909130002

201
Giochi
Logici

MARINO
CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



Proviamo a risolvere!

Sashikabe

Soluzioni

	a	b	c	d	e	f	g
1	4	5					1
2							
3	2	3			2		
4		2		2	3		
5		2	3	3	3		
6	2		2			5	
7				4	3		

Proviamo a risolvere questo semplice schema di Sashikazune!

Cominciamo valutando le aree che contengono i numeri più alti. L'area con il 5 in g1 non può svilupparsi verso sinistra, poiché ciò non sarebbe coerente con l'1 in f1; si sviluppa quindi verso il basso, piegandosi in g5 e proseguendo almeno di una casella verso sinistra.

L'area con il 5 in b1 non può estendersi verso il basso, perché in tal caso conterrebbe più di tre numeri; si sviluppa dunque verso destra fino a f1, per poi proseguire verso il basso di almeno una casella.

L'area con il 5 in f6 deve invece proseguire verso sinistra e piegarsi in b6, continuando verso il basso o verso l'alto.

	a	b	c	d	e	f	g
1	4	5					1
2							
3	2	3			2		
4		2		2	3		
5		2	3	3	3		
6	2		2			5	
7				4	3		

Passiamo ora al 4 in a1: l'area deve svilupparsi verso il basso, piegandosi in a4 e proseguendo verso destra di almeno una casella.

Completiamo poi l'area in alto a destra, separando il 3 in e5 da quelli in d5 e e4: due numeri uguali non possono trovarsi adiacenti all'interno della stessa area.

Analizziamo ora il 3 in d5: dopo averlo separato da quello in c5, l'area deve proseguire verso l'alto, piegarsi in d3 e continuare fino a b3 (non può estendersi verso destra, poiché isolerebbe il 3 in e4).

A questo punto possiamo completare anche l'area da e4 a b2.

	a	b	c	d	e	f	g
1	4	5					1
2							
3	2	3			2		
4		2		2	3		
5		2	3	3	3		
6	2		2			5	
7				4	3		

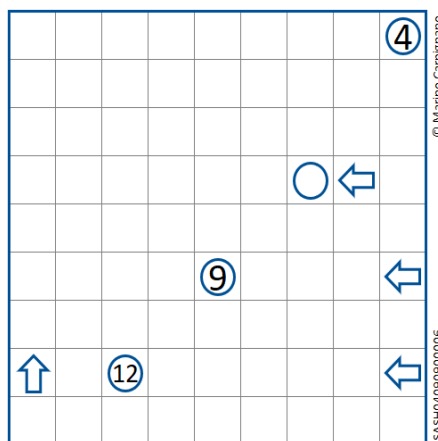
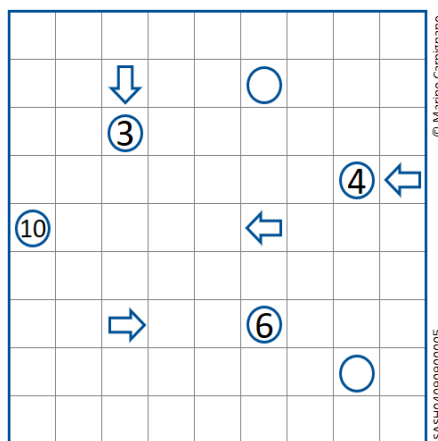
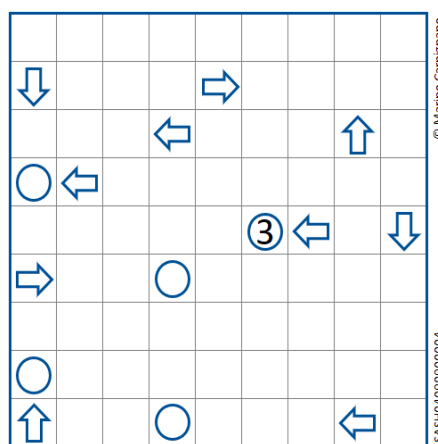
L'area con il 3 in c5 deve piegarsi in a5 e proseguire verso il basso fino ad a7. L'area con il 5 in f6 si piega quindi in b6 verso il basso.

Infine, completiamo l'area in basso, che si piega in g7 per concludersi in g6.

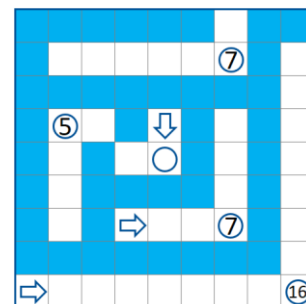
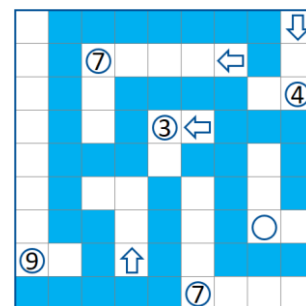
Il gioco è risolto!

L'obiettivo è determinare quali caselle devono essere scure e quali chiare ("giardini"). I cerchi nello schema indicano le caselle in cui le due gambe di un giardino si incontrano; i numeri all'interno dei cerchi specificano il numero totale di caselle che compongono il giardino corrispondente. Le frecce si trovano nelle caselle terminali delle gambe e puntano verso la casella in cui le due gambe si incontrano. I giardini non possono essere ortogonalmente adiacenti tra loro e non sono ammesse aree scure di forma 2x2. Le caselle scure devono formare un muro continuo ortogonalmente connesso.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni:
www.pergiooco.net/sashikabe.html.



Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

