

Logica PerGioco

Newsletter #102 | 14 giugno 2024 | www.pergiooco.net

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

Sudoku P.ti Centrali

Acqua Alta

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

In questo gioco, ideato nel 2004 da Inaba Naoki e conosciuto anche come Water Fun, Aquarium, Akuapuresu, l'obiettivo è "riempire d'acqua" alcuni settori dello schema in modo che i numeri esterni corrispondano alla quantità di caselle piene d'acqua nella riga o nella colonna corrispondente.

I settori devono essere riempiti dal basso verso l'alto ed una casella in cui può scorrere dell'acqua non può rimanere vuota. I settori possono essere riempiti parzialmente ed in ciascuno di essi possono talvolta esserci anche più zone piene d'acqua separate fra loro.

Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergiooco.net/acqua-alta.html.

Esempio

	8	8	8	5	4			3
2								
8								
6								
8								
4								
5								
4								
6								
6								

Soluzione

	8	8	8	5	4			3
2								
8								
6								
8								
4								
5								
4								
6								
6								

1

	5	5	6	6	5	5	2	2
3								
7								
6								
1								
7								
8								
5								

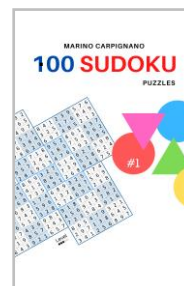
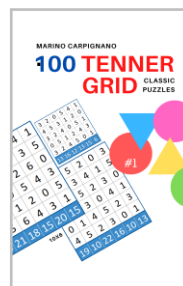
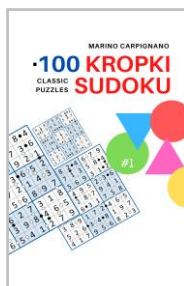
2

	6	4	6	6	2	6	4	6	3
7									
5									
3									
4									
6									
5									

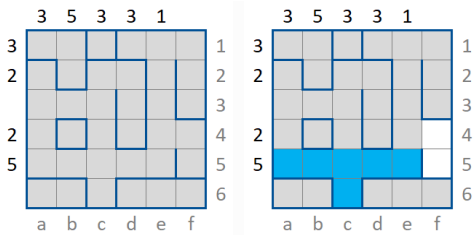
201 Giochi Logici

MARINO CARPIGNANO

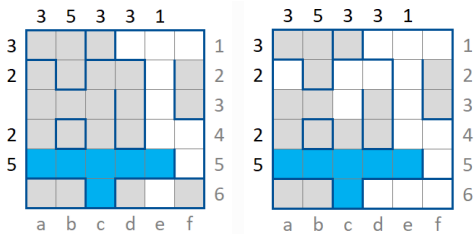
SUDOKU, TATAMI, CAMPING E TANTI ALTRI



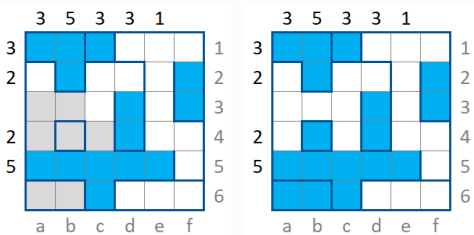
Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Acqua Alta! Cominciamo osservando la quinta riga: la casella f5 deve essere vuota, perché non potremmo altrimenti riempire solo quattro caselle fra le prime cinque. Coloriamo quindi le prime cinque caselle ed anche la casella c6 perché non può esserci una casella vuota sotto una casella piena e collegata. La casella f4, per analogo ragionamento, deve essere vuota.



La colonna "e", che deve contenere una sola casella piena, è già risolta: devono pertanto essere bianche tutte le caselle della colonna, esclusa la casella e5. Le caselle d6, f6, d1, f1 non possono essere piene essendo adiacenti a caselle vuote nella stessa riga. In ciascuna delle colonne "a", "c" e "d" devono essere piene solo tre caselle: sono quindi senz'altro vuote le caselle a2, c3, c2, d2.

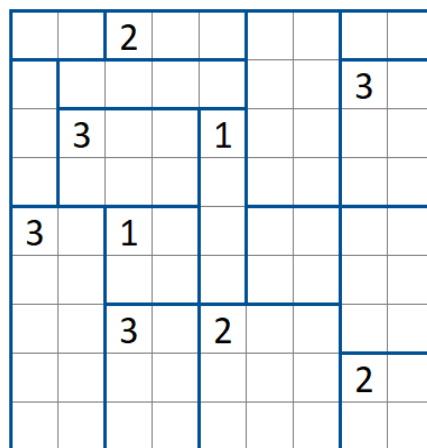
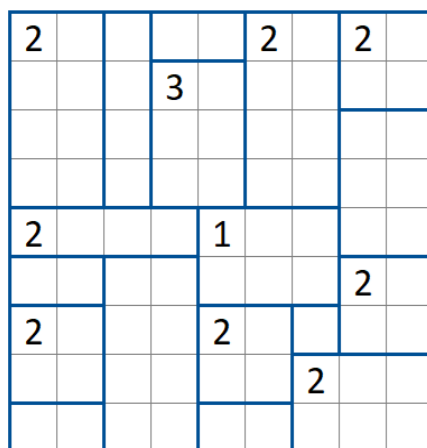
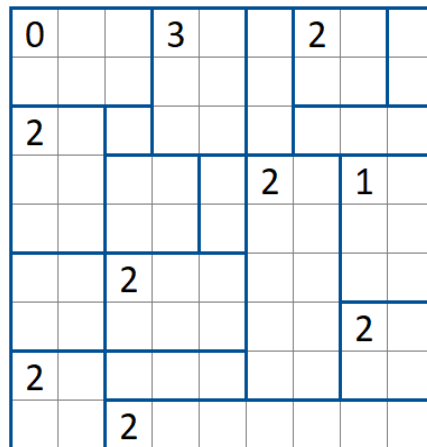


Possiamo ora risolvere le prime due righe, riempiendo di conseguenza anche le caselle b2 e f3. Risolviamo poi anche la colonna "d", riempiendo le caselle d3 e d4.

La colonna "c" è risolta e possiamo quindi lasciare vuota la casella c4. La casella b5 deve essere vuota, altrimenti dovremmo riempire anche a3 e a4 ed avremmo così quattro caselle piene nella colonna "a" e non 3, come indicato dall'indizio esterno. Riempiamo quindi b4, b6 e a6 e lasciamo vuote le caselle a4 e a3. Il gioco è risolto!

Heyawake

L'obiettivo è individuare le caselle colorate rispettando le seguenti regole:
 a) i numeri nelle aree indicano la quantità di caselle da colorare nelle aree stesse;
 b) le caselle colorate non possono essere ortogonalmente adiacenti;
 c) tutte le caselle non colorate (o bianche) devono formare un unico gruppo ortogonalmente connesso;
 d) una fila orizzontale o verticale di caselle non colorate (bianche) non può attraversare più di due aree adiacenti consecutive.



Per leggere il tutorial, approfondire le regole e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/heyawake.html.

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

