

# Logica PerGioco

Newsletter #142 | 15 maggio 2026 | [www.pergioico.net](http://www.pergioico.net)

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

Sudoku Irr. P.ti Centrali SDKU45000100000601000253

## Grades

L'obiettivo del gioco, di cui non conosciamo l'autore, consiste nel collocare numeri (con cifre da 1 a 9) in alcune caselle di una griglia quadrata o rettangolare rispettando le seguenti regole:

- a) una casella contenente un numero non può essere adiacente, né orizzontalmente, né verticalmente, né diagonalmente, a un'altra casella contenente un numero;
- b) i numeri posti lungo il bordo superiore e sul lato sinistro indicano il totale delle caselle contenenti numeri nelle rispettive righe e colonne;
- c) i numeri posti lungo il bordo inferiore e sul lato destro rappresentano la somma dei numeri presenti nelle rispettive righe e colonne.

Per approfondire e controllare le soluzioni:  
[www.pergioico.net/grades.html](http://www.pergioico.net/grades.html)

## Guarda l'esempio!

Esempio

	4	0	3	1	2	1	1	2	
2									9
1									3
1									3
2									11
2									2
2									9
1									4
3									24
	25	0	6	9	4	4	5	12	

Soluzione

	4	0	3	1	2	1	1	2	
2	7		2						9
1				3					3
1			3						3
2	6						5		11
2			1	1					2
2	3							6	9
1					4				4
3	9			9				6	24
	25	0	6	9	4	4	5	12	

## Ora risolvi tu!

1

	2	1	1	2	1	3	1	1	
3									12
1									8
1									9
2									14
1									6
1									4
2									5
1									6
	6	8	9	15	1	16	8	1	

© Marino Carpi gnano  
GRAD020808000001

2

	1	2	1	2	2	1	2	2	
1									3
3									13
1									3
2									14
1									6
1									6
3									20
1									6
	3	16	5	10	6	8	11	12	

© Marino Carpi gnano  
GRAD020808000002

**MARINO CARPIGNANO**

# 201 Giochi Logici

SUDOKU, TATAMI, CAMPING E TANTI ALTRI

MARINO CARPIGNANO  
100 KROPKI SUDOKU CLASSIC PUZZLES

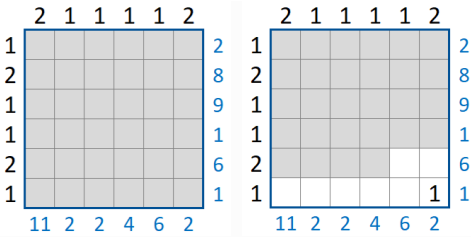
MARINO CARPIGNANO  
100 DOMINO HUNT CLASSIC PUZZLES

MARINO CARPIGNANO  
100 STAR BATTLE CLASSIC PUZZLES

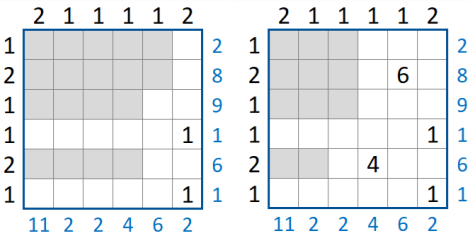
MARINO CARPIGNANO  
100 TENNER GRID CLASSIC PUZZLES

MARINO CARPIGNANO  
100 SUDOKU PUZZLES

## Proviamo a risolvere!

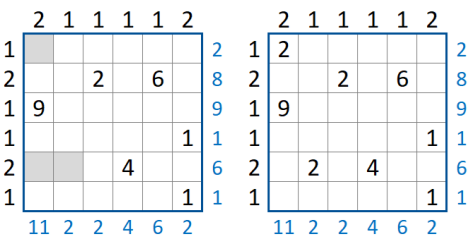


Proviamo a risolvere questo semplice schema di Grades! Cominciamo osservando l'ultima riga, dove dobbiamo inserire un 1: non possiamo collocarlo nelle colonne 2, 3, 4 e 5, nelle quali deve esserci un solo numero, ma superiore a 1. L'1 non può trovarsi nemmeno nella prima colonna, i cui due numeri devono avere somma 11: ciò comporterebbe infatti che l'altro numero dovrebbe essere un 10. Scriviamo dunque l'1 nell'unica casella possibile, cioè nell'ultima colonna, e contrassegniamo come vuote le caselle adiacenti all'1 e quelle residue dell'ultima riga.



Facendo lo stesso ragionamento applicato all'ultima riga, possiamo scrivere un 1 anche nell'ultima casella della quarta riga. Anche in questo caso tutte le caselle adiacenti e quelle residue dell'ultima colonna devono essere contrassegnate come vuote.

Il 6 della quinta colonna deve trovarsi nella seconda riga, perché nella prima riga il totale deve essere 2. Dopo aver contrassegnato come vuote tutte le caselle adiacenti al 6, possiamo scrivere un 4 nell'ultima casella disponibile della quarta colonna.



Il 9 della terza riga deve essere scritto nella prima colonna, poiché i totali della seconda e della terza colonna sono inferiori. Ora possiamo scrivere il 2 nell'ultima casella disponibile della seconda riga, cioè nella terza colonna.

Completiamo infine facilmente lo schema inserendo un 2 nell'ultima casella rimasta della prima riga e un altro 2 nella casella della seconda colonna della quinta riga.

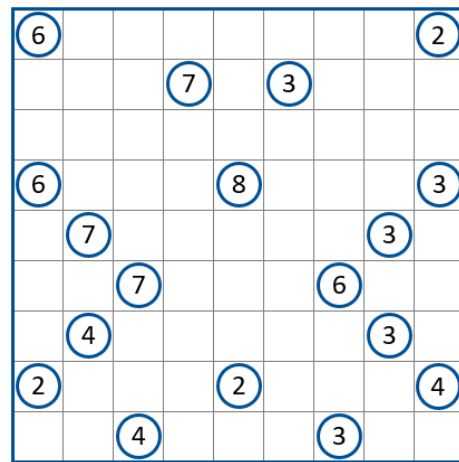
Il gioco è risolto!

## Oasi

L'obiettivo del gioco è colorare alcune caselle vuote (escludendo quelle che contengono cerchi con numeri) in modo che le caselle bianche rimanenti siano tutte connesse tra loro orizzontalmente o verticalmente.

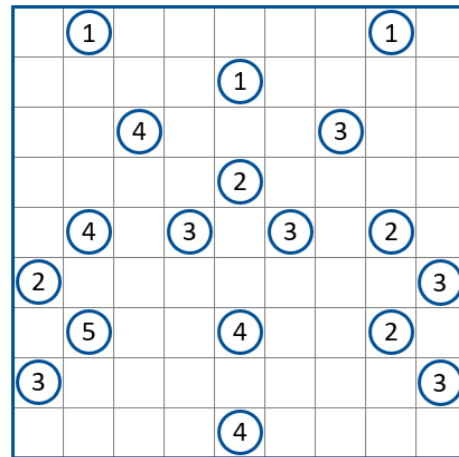
Le caselle colorate non devono condividere un lato. Le caselle non colorate non devono formare aree di dimensione  $2 \times 2$ . Ogni numero indica quanti altri cerchi possono essere raggiunti a partire da quel cerchio passando esclusivamente attraverso caselle vuote.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: [www.pergiooco.net/oasi.html](http://www.pergiooco.net/oasi.html).



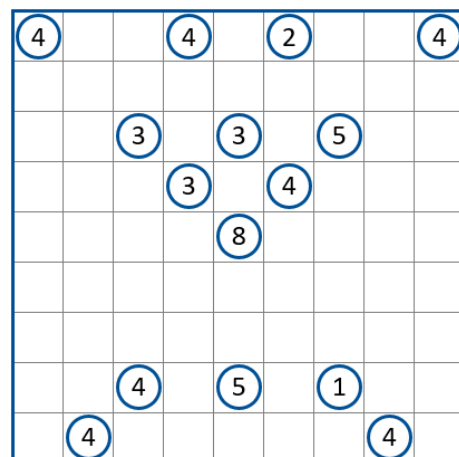
© Marino Carignano

OASI040909100003



© Marino Carignano

OASI040909100004

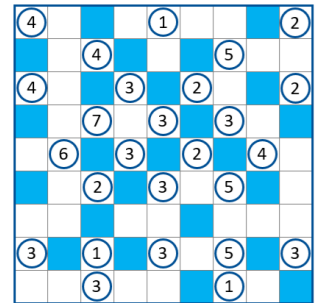
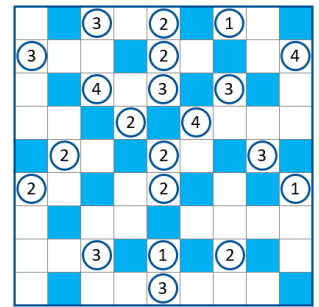


© Marino Carignano

OASI040909100005

## Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

