Logica PerGioco

Newsletter #125 | 16 maggio 2025 | www.pergioco.net

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

$DKU4510001000007000000239
Sudoku X P.ti Centrali

Battaglia Navale Campo Minato

In questo gioco l'obiettivo è collocare, all'interno di una griglia (solitamente di dieci caselle per lato), un certo numero di navi: in genere una corazzata da quattro caselle, due incrociatori da tre caselle, tre cacciatorpedinieri da due caselle e quattro sottomarini da una casella. Le navi non possono mai essere adiacenti tra loro, né ortogonalmente né diagonalmente. I numeri presenti all'interno della griglia indicano quante delle otto caselle adiacenti (ortogonali e diagonali) sono occupate da segmenti di nave. Lo schema può includere ulteriori indizi, come segmenti di nave già posizionati o caselle con il simbolo delle onde: queste ultime indicano con certezza che la casella è vuota.

Per approfondire e controllare le soluzioni: www.pergioco.net/battaglia-navale-campo-minato.html.

Guarda l'esempio!

Esempio

	2					0		
1			2			1		
	1			0	2		5	
		2						
				1		1	1	
	3	3	4					0
1					1			
		3	5					0
	1				0			
0			3	2			0	

1 2 3 4

Soluzione

●	2	●		●		0		■
1			2			1		
	1			0	2	■	5	
■		2						■
		■		1	1	1		
	3	3	4					0
1			■		1	●		
		3	5					0
	1	■	■		0			
0			3	2			0	

1 2 3 4

Ora risolvi tu!

1

1					0		1	
		0	1	1	1	1		2
	3		2		2			0
						3	4	
1	1					1		
		2		0			4	
1				0		0	1	1
1		3		3	3	2	2	2
						1	1	
1		2			3	2	1	1

© Marino Carpignano
BATM021001234000001

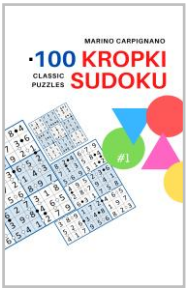
1 2 3 4

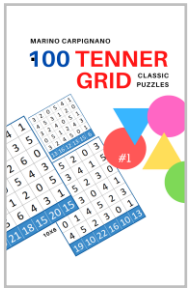
2

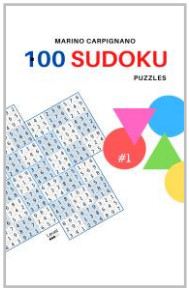
0					0		0	1
	1							3
		4		3	0	1		
	2	4		2			3	
2				1	0		1	1
3			2		1			
2		3			1		1	1
	1			2	1		0	
		2		2	1	1	2	1
1		2						

© Marino Carpignano
BATM021001234000002

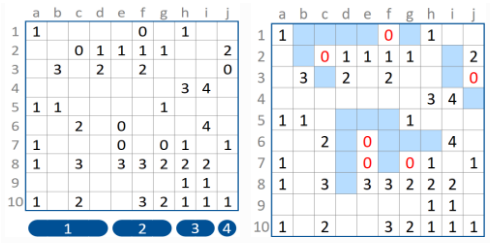
1 2 3 4



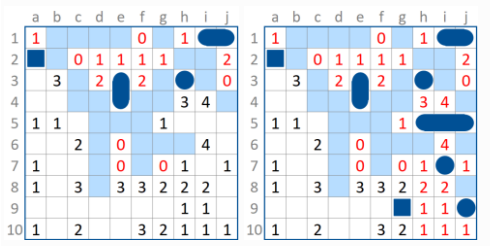




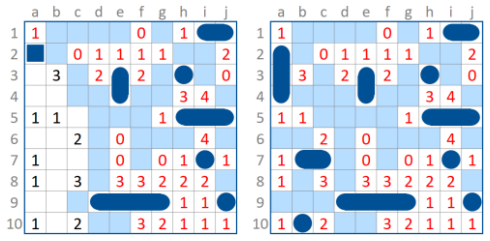
Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Battaglia Navale Campo Minato! Iniziamo contrassegnando le caselle adiacenti agli zeri: sappiamo infatti con certezza che non possono contenere navi.



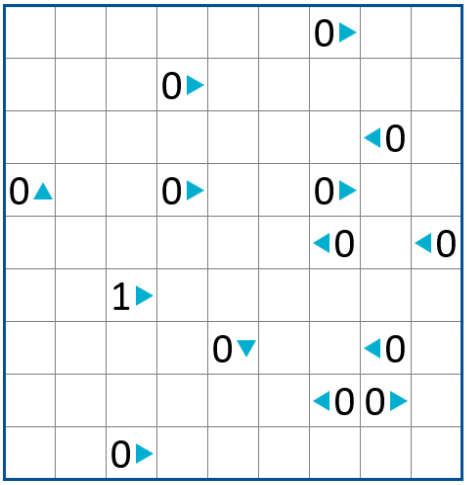
Le caselle a2 ed e3 devono contenere un segmento di nave. Una nave da due caselle deve essere posizionata nelle caselle i1-j1. Le caselle d4, f4, g3, h2 devono rimanere vuote. Possiamo ora inserire una nave da una casella in h3 ed escludere la casella g4. Risolviamo anche i "2" in d3 e f3, completando una nave da due caselle in e4.
A questo punto inseriamo una nave da tre caselle in h5-i5-j5, una nave da una casella in i7, un'altra nave da una casella in j9, un segmento di nave in g9.

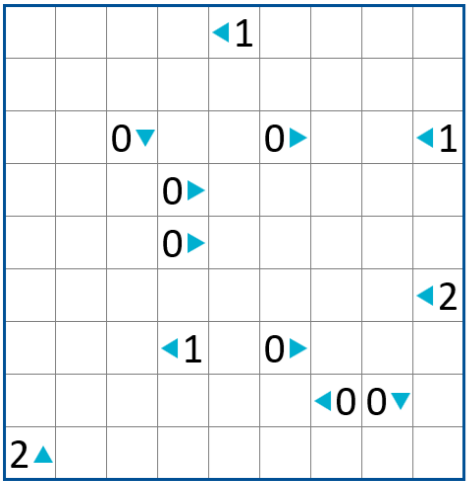


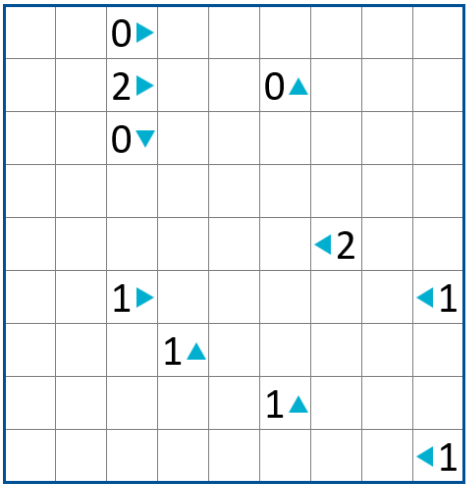
Cerchiamo ora di individuare la posizione della nave da quattro caselle, aiutandoci con gli indizi numerici. L'unica disposizione possibile è d9-e9-f9-g9. Inseriamo poi una nave da tre caselle in a2-a3-a4, giustificata dalla presenza dei due "1" in a5 e b5. Coloriamo tutte le caselle adiacenti a questi ultimi. Possiamo ora posizionare una nave in b7-c7, colorare le caselle a9 e b9 e posizionare l'ultima nave da una casella in b10. Il gioco è risolto!

Yajilin

L'obiettivo di questo gioco è disegnare un unico percorso continuo, senza diramazioni né incroci, che colleghi i centri delle caselle attraversate. Il percorso può cambiare direzione solo ortogonalmente e non può passare attraverso caselle colorate né attraverso quelle contenenti numeri e frecce.
Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: www.pergioco.net/yajilin.html.

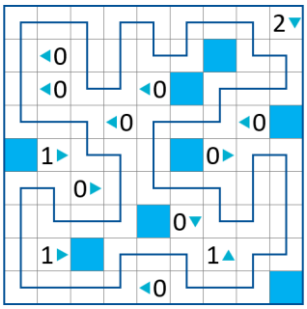


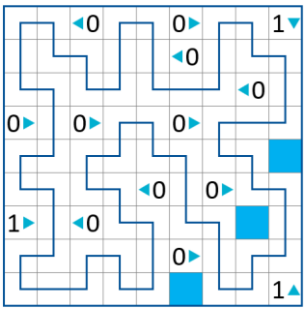
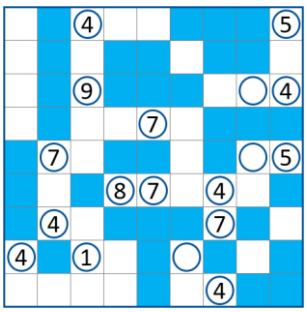
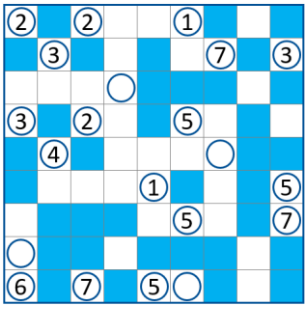
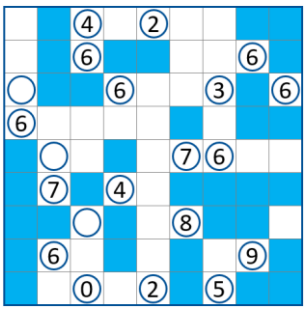




Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente





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