

Logica PerGioco

Newsletter #128 | 27 giugno 2025 | www.pergiooco.net

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

Sudoku Pari&Dispari, Tr. SDDP400000000000701100018

Kojun

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

In questo gioco, pubblicato per la prima volta dalla casa editrice giapponese Nikoli nel 2008, l'obiettivo è inserire un numero in ogni casella della griglia, in modo che ciascuna area di dimensione N contenga tutti i numeri da 1 a N una sola volta. I numeri in caselle ortogonalmente adiacenti devono essere diversi. Inoltre, se due caselle verticalmente adiacenti appartengono alla stessa area, il numero nella casella superiore deve essere maggiore di quello nella casella inferiore.

Esempio

4	1				2	3	
			5	1			
	5	4			2	6	1
4				5			
2	4	6		7		4	
			6	3			
					6		3
2		4					5

Soluzione

4	1	4	7	3	2	1	3	4
3	5	3	6	2	1	4	2	1
2	1	2	5	1	4	3	1	2
1	5	4	3	2	3	2	6	1
4	3	1	2	1	5	7	4	2
2	4	6	1	7	1	4	3	1
1	3	7	6	2	3	1	2	4
3	2	1	5	1	2	6	7	3
2	1	4	1	3	1	2	5	1

1

1			6	2		3		5
		4			5			
	3			1			2	
			2					3
5	1	5			5		4	
						5		2
1	3	5		6	1		7	
7					7	3		2
1	4				1			

2

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

Per approfondire e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/kojun.html.

201 Giochi Logici

MARINO CARPIGNANO

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!

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

Proviamo a risolvere questo semplice schema di Kojun! Cominciamo dalle aree più piccole: quelle composte da una o due caselle. Nelle aree da una casella inseriamo un 1. Nelle aree da due caselle disposte verticalmente, poniamo l'1 in basso e il 2 in alto.

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

Nell'area a4-b4, l'1 non può essere in b4, poiché risulterebbe adiacente ad altri 1 nelle aree vicine. Inseriamo quindi l'1 in a4 e il 2 in b4. Nell'area c6-d6-e6, il 3 non può andare in c6, quindi lo mettiamo in e6, e l'1 va di conseguenza in c6. Nell'area in alto a destra restano solo due numeri in verticale: mettiamo il 5 in alto e il 4 in basso, rispettando l'ordine decrescente. Nell'area in basso a sinistra mancano i numeri 1, 4 e 6. L'1 non può andare in c7, né in a6 (poiché in a7 c'è un numero più grande). Lo posizioniamo quindi in b7, poi il 4 in a6 e il 6 in c7. Nell'area in basso a destra, il 3 non può andare né in f6, né in e7: lo inseriamo quindi in d7 e completiamo l'area con il 5 in f6.

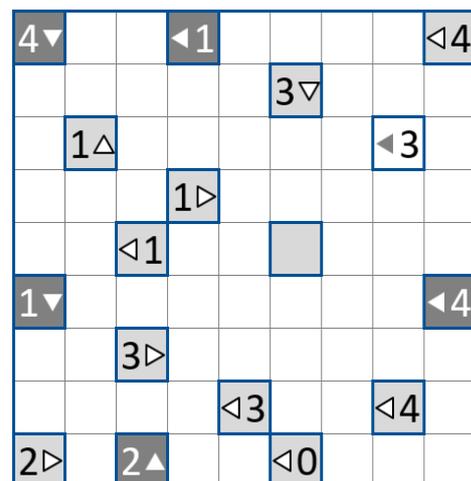
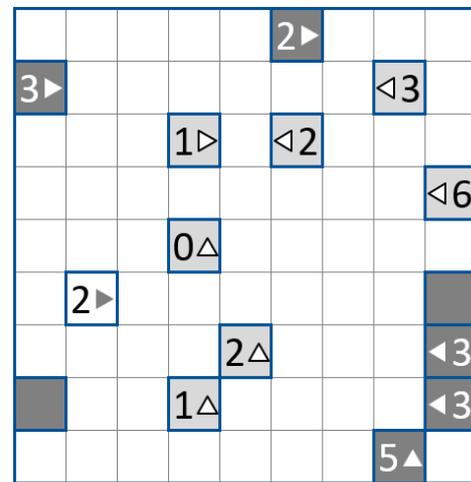
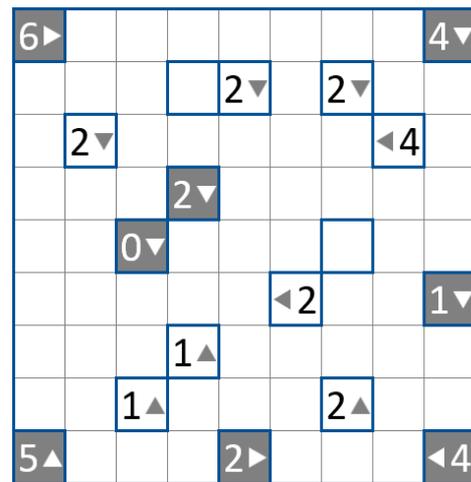
	a	b	c	d	e	f	g
1	2	1	4	2	1	5	3
2	1		3	1		4	2
3	5	1			6		4
4	1	2		5	2	1	2
5	5	1		3	1	4	1
6	4	3	1	2	3	5	4
7	2	1	6	3	1	2	1

Passiamo all'area in alto a sinistra: l'1 non può essere in c2, né in c1. Disponiamo quindi il 4 e il 3 in verticale, dal più grande al più piccolo. Nell'area centrale, il 2 può essere collocato solo in e4; gli altri numeri si inseriscono dall'alto verso il basso in ordine decrescente. Ora il 6 va in b2, e gli altri numeri dell'area si sistemano dall'alto in basso secondo la stessa logica. Infine, completiamo facilmente anche le caselle f3, e3 ed e2. Il gioco è risolto!

Muro di Cinta

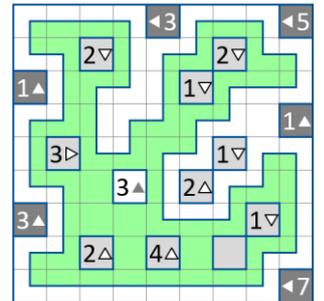
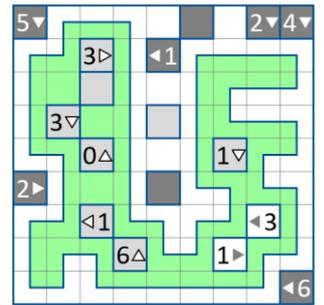
L'obiettivo è tracciare un unico anello chiuso senza intersezioni né diramazioni. Le caselle scure devono trovarsi all'esterno dell'anello, quelle bianche all'interno, mentre le caselle grigie possono trovarsi sia all'interno che all'esterno. I numeri con le frecce indicano la lunghezza complessiva dei segmenti dell'anello nella direzione indicata.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/muro-di-cinta.html.



Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

