

Logica PerGioco

Newsletter #27 | 30 luglio 2021 | www.pergiooco.net

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

SDKU30000010000510000059
Sudoku Finestre

Il gioco logico della settimana

Yajilin

			2▼					
							◀0	
	0▶							
						0▼		
		0▼					◀1	
				0▲				
	0▶	0▼						
								0▶
1▲								1▲

© Marino Carpi gnano
YAJI1010909010001

In questo gioco l'obiettivo è disegnare un unico percorso continuo senza diramazioni o incroci, che colleghi i centri delle caselle attraversate. Il percorso può cambiare direzione solo in senso ortogonale e non può attraversare caselle colorate o caselle contenenti numeri e frecce. Le caselle che non sono attraversate dal percorso o che non contengono numeri e frecce devono essere colorate. Le caselle colorate non possono toccarsi ortogonalmente. I numeri nello schema rappresentano il numero delle caselle colorate che si incontrano nella stessa riga o nella stessa colonna nella direzione indicata dalla freccia.

Per approfondire:

www.pergiooco.net/a/yajilin.html

Per inviare la soluzione collegati alla pagina www.weekly.html.

Sudoku Triplo

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

© Marino Carpi gnano
SUS44000000002

In questa variante multipla del Sudoku tre schemi classici sono connessi fra loro. L'obiettivo è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ogni settore di ciascuno degli schemi siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

Per approfondire:

www.pergiooco.net/s/sudoku-triplo.html

Renkatsu

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

© Marino Carignano

RENKO1050570001

Suddividi lo schema in aree in modo tale che ciascuna di esse contenga tutti i numeri da 1 ad N (dove N rappresenta il numero delle caselle dell'area).

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/a/renkatsu.html

Muri

4				4		3		
		4						2
3				4	4			
		3						1
6				9				
	2		4					3
				5				
		4		5				
1						3		

© Marino Carignano

MURI1000909000002

Disegna in ogni casella vuota un segmento di muro orizzontale o verticale. I numeri nelle caselle colorate indicano quanti segmenti di muro sono direttamente collegati alle caselle stesse.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/a/muri.html

Sudoku 10x10

				1	6				
			8	4	1	9			
		7	3	2	4	5	8		
	8	10					1	3	
8	2	1					10	4	6
10	5	3					9	7	8
	1	4					7	6	
		9	7	8	10	2	5		
			1	3	8	10			
				5	9				

© Marino Carignano

SUDU101010000070000001

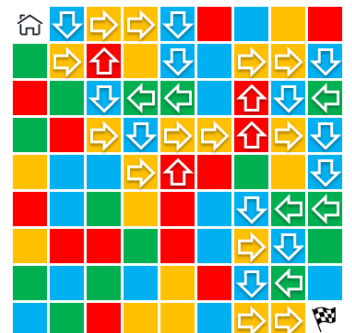
Riempi le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ogni settore siano presenti tutti i numeri da 1 a 10 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/s/sudoku-10x10.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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



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

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

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

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