

Logica PerGioco

Newsletter #1 | 1 febbraio 2021 | www.pergiooco.net

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

SDKU17000000000700000033
Sudoku Classico

Il gioco logico della settimana

Sudoku Irregolare

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

© Marino Carpiagnano

SDKU40000000000701000028

In questa variante del Sudoku i settori hanno forma irregolare e possono ricordare i pezzi di un puzzle: per questo motivo il gioco viene spesso chiamato Jigsaw Sudoku; in Italia è noto anche come Sudoku Intarsio.

L'obiettivo è quello del Sudoku classico: riempire 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 9 senza ripetizioni.

Per approfondire:

www.pergiooco.net/sudoku.html

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

La soluzione nel prossimo numero!

Forza 10

6		9			0		3			
		3	6	8					0	
	2			9	3				1	
	6		4							
5							4	7	1	8
32	23	24	19	35	13	34	15	17	13	

© Marino Carpiagnano

FOR204100610001

In questo gioco l'obiettivo è riempire le caselle vuote con numeri da 0 a 9 in modo che non ci siano ripetizioni nelle righe e che non vi siano numeri uguali adiacenti ortogonalmente o diagonalmente. Nelle colonne possono esserci anche numeri uguali. I numeri nell'ultima riga rappresentano le somme dei numeri nelle colonne corrispondenti.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergiooco.net/a/forza-10.html

PerGioco
Sfida
Logica



Codice Segreto



1	B	G	U	R	0	2
2	R	N	B	G	1	0
3	R	G	G	N	1	1
4	R	G	U	G	1	2
5	U	V	N	R	2	0
6	?	?	?	?	4	0

L'obiettivo è individuare il codice segreto analizzando i tentativi e gli indizi forniti in risposta agli stessi. Il piolino nero corrisponde ad un colore indovinato e collocato nella giusta posizione; il piolino bianco corrisponde invece ad un colore indovinato ma collocato nella posizione sbagliata. In questa variante i colori fra cui scegliere sono 6 e nel codice segreto possono anche essere ripetuti.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/codice-segreto.html

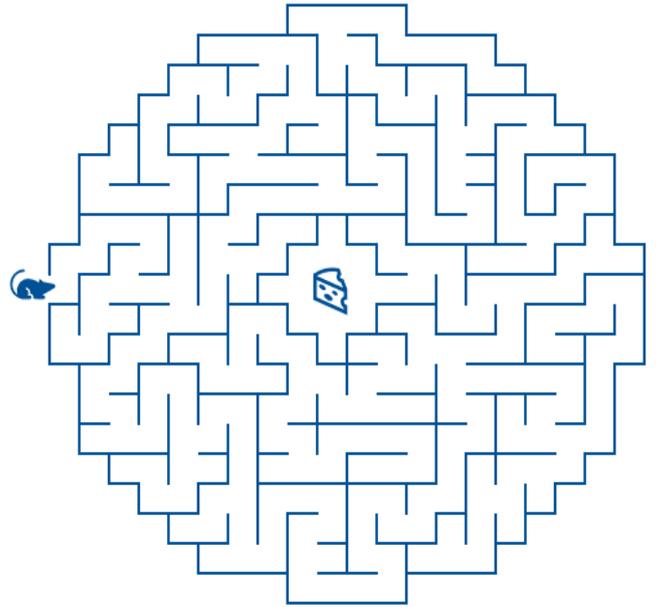
Cento

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

L'obiettivo del gioco è aggiungere alcune cifre a quelle già esistenti in modo da formare nuovi numeri naturali (cioè numeri interi non negativi) la cui somma in ciascuna riga ed in ciascuna colonna sia uguale a 100.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/a/cento.html

Labirinto



Trova il percorso che consente al topolino di raggiungere il formaggio!

Trova la parola

S	T	O	G	B	Z	N	E	S
V	E	V	R	U	I	I	G	E
O	T	T	A	Z	L	E	V	V
R	A	M	A	V	I	A	I	A
A	T	O	R	C	A	O	U	P
D	I	M	C	S	L	N	A	N
L	D	A	I	Z	V	I	R	T
O	D	B	A	I	A	M	O	E
S	A	G	S	C	A	E	C	O

© Marino Carpi gnano

Scrittori italiani

I cognomi di alcuni scrittori italiani si nascondono nello schema. Le lettere di ogni cognome sono ortogonalmente adiacenti e si sviluppano lungo percorsi irregolari. Ciascuna lettera può essere utilizzata una volta sola. Una volta individuati tutti i cognomi, è possibile anagrammare le lettere rimanenti per trovare il cognome di un altro scrittore.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/trova-la-parola.html

Logica PerGioco

Newsletter #2 | 8 febbraio 2021 | www.pergiooco.net

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

Sudoku Diagonale SDKU17100000000700000034

Il gioco logico della settimana

Fillomino

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

© Marino Carignano

FILM08101000000001090013

L'obiettivo del gioco è suddividere lo schema rispettando le seguenti regole: ogni settore deve contenere caselle ortogonalmente adiacenti, che riportano tutte lo stesso numero; ogni settore deve contenere esattamente il numero di caselle indicato in ogni sua casella; i settori contenenti lo stesso numero di caselle non possono essere ortogonalmente adiacenti; tutte le caselle dello schema devono far parte di uno dei settori e non possono pertanto rimanere vuote.

Per approfondire:

www.pergiooco.net/fillomino.html

La soluzione nel prossimo numero!

Shikaku

					12		
8					12		4
			12				3
				8			
5							
					5		8
							4

© Marino Carignano

SHIKO409090001

In questo gioco l'obiettivo è dividere lo schema in aree di forma quadrata o rettangolare; ogni area deve contenere un solo numero, che indica di quante caselle l'area stessa è composta.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergiooco.net/shikaku.html

PerGioco
Sfida
Logica



CruciMath

	+		x		+	16	=	113
+		+		x		-		
	+		:		+		=	21
+		+		+		-		
	x		+		-		=	44
+		-		-		:		
2	-	+		+			=	15

= = = =
21 33 31 1

Inserisci nelle caselle vuote tutti i numeri da 1 a 16 senza ripetizioni, in modo da risolvere tutte le equazioni. Le moltiplicazioni e le divisioni hanno la priorità sulle altre operazioni. I risultati delle divisioni devono essere numeri interi.

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

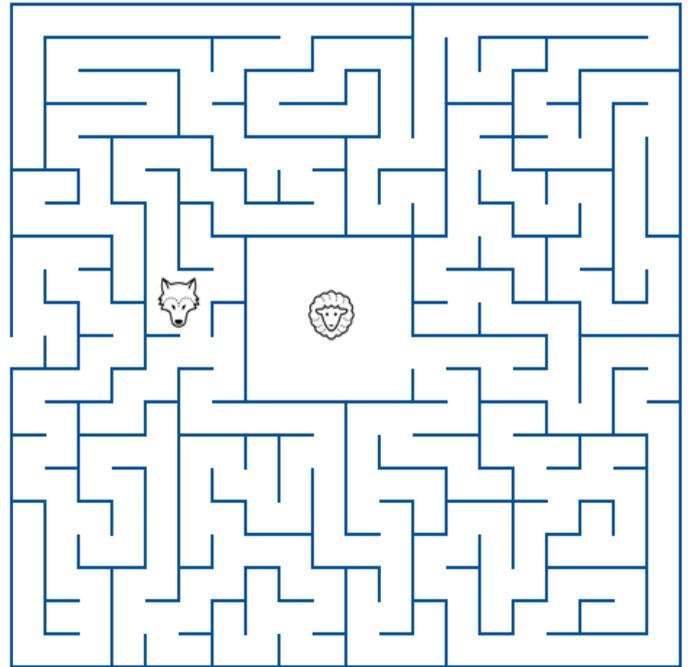
Frasi a pezzi

REN TAN PA IMP
 LE UN RE. SOG
 FA CO SOL OSS
 NO: URA SA DE
 TO DI LLI UNA
 LA IBI

L'obiettivo del gioco è riordinare le tessere in modo da formare una famosa frase di Paulo Coelho.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/frase-a-pezzi.html

Labirinto



Trova il percorso che consente alla pecora di uscire dal labirinto senza incontrare il lupo!

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

6	2	9	7	4	0	8	3	5	1	13	8	69	10
9	4	3	6	8	5	7	1	2	0	70	20	6	4
5	2	8	0	9	3	6	4	7	1	8	5	5	82
7	6	1	4	8	5	9	0	2	3	9	67	20	4
5	9	3	2	6	0	4	7	1	8				
32	23	24	19	35	13	34	15	17	13				

R	B	V	U	G	N					S	T	O	G	B	Z	N	E	S
										V	E	V	R	U	I	I	G	E
1	B	G	U	R					02	O	T	T	A	Z	L	E	V	V
2	R	N	B	G					10	R	A	M	A	V	I	A	I	A
3	R	G	G	N					11	A	T	O	R	C	A	O	U	P
4	R	G	U	G					12	D	I	M	C	S	L	N	A	N
5	U	V	N	R					20	L	D	A	I	Z	V	I	R	T
6	U	V	G	G					40	O	D	B	A	I	A	M	O	E
										S	A	G	S	C	A	E	C	O

BUZZATI

Logica PerGioco

Newsletter #3 | 15 febbraio 2021 | www.pergio.net

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

SDKU170000010000700000035
Sudoku Finestre

Isola

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

© Marino Carignano

IS0104090910001

L'obiettivo del gioco è individuare le caselle colorate dello schema. Le caselle bianche formano un'isola e costituiscono un unico gruppo ortogonalmente connesso; le caselle numerate fanno parte dell'isola. I numeri indicano quante caselle vuote possono essere raggiunte muovendosi ortogonalmente verso le caselle adiacenti; le caselle colorate e le caselle numerate non sono transitabili e bloccano il percorso.

Un'idea per risolvere il gioco è cominciare dai numeri più piccoli; ad esempio, i numeri 2 dello schema hanno tutti più di due caselle ortogonalmente adiacenti: ciò significa che almeno una di esse deve essere colorata.

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

Il gioco logico della settimana

Sudoku Classico

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

© Marino Carignano

SDKU4800000000000700000029

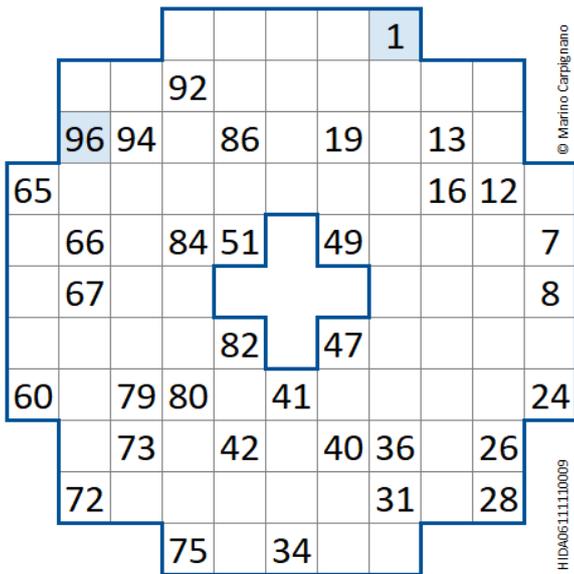
L'obiettivo del gioco è riempire le caselle vuote in modo che in ogni riga, in ogni colonna ed in ogni settore 3x3 (delimitato da un bordo più spesso) siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

La soluzione nel prossimo numero!

PerGioco
Sfida
Logica



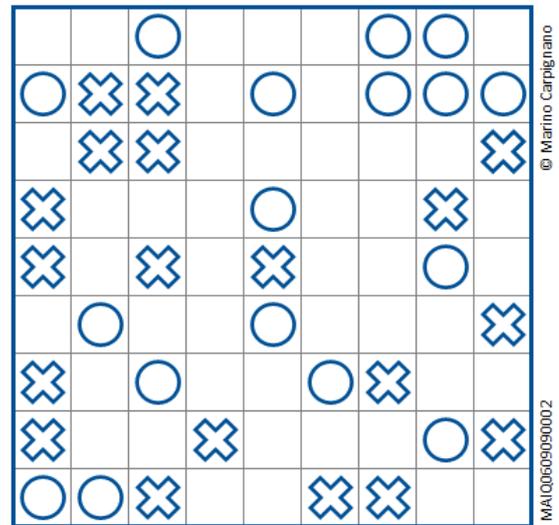
Hidato



Riempi tutte le caselle vuote con numeri consecutivi collegati fra loro ortogonalmente o diagonalmente. Una volta risolto il gioco si ottiene un unico percorso che attraversa tutte le caselle dello schema e collega il numero iniziale ed il numero finale.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/hidato.html

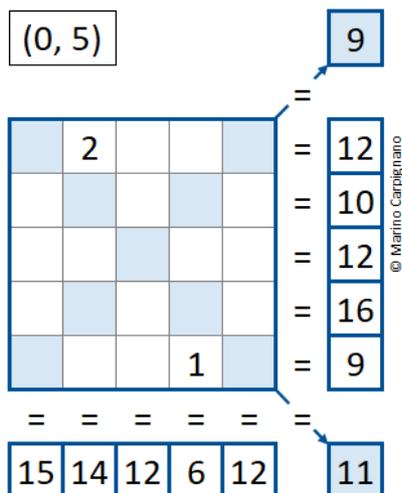
Mai Quattro



Riempi le caselle vuote con cerchi o croci in modo che non vi siano mai più di tre simboli uguali in fila in orizzontale, verticale e diagonale.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/a/mai-quattro.html

Summa



Riempi le caselle vuote con numeri che appartengano all'intervallo indicato in alto ed in modo che la somma di ciascuna riga, di ciascuna colonna e di ciascuna delle due diagonali principali sia quella indicata nelle caselle esterne.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/summa.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

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

SOL TAN TO UNA
CO SA REN DE
IMP OSS IBI LE
UN SOG NO: LA
PA URA DI FA
LLI RE.

Logica PerGioco

Newsletter #4 | 22 febbraio 2021 | www.pergiooco.net

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

Sudoku Asterisco
SDKU250010000000700000036

Chocolate

2		2	0		2	1	0	1
7					5			6
		4						
	2							
		1		2		2		2
5					1	0		

© Marino Carpignano

CHOC04090920009

L'obiettivo di questo gioco giapponese, noto anche come Chocona, è quello di colorare un certo numero di caselle in modo da formare *territori* quadrati o rettangolari non adiacenti fra loro in senso ortogonale. I territori possono toccarsi diagonalmente e non devono necessariamente corrispondere alle *aree* delimitate da un bordo più spesso nello schema.

I numeri indicano quante caselle devono essere colorate nelle aree corrispondenti; se in un'area non vi è alcun numero, la quantità delle caselle da colorare deve essere individuata dal solutore.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/chocolate.html

Il gioco logico della settimana

Mai Quattro

	○		○				○		
	○	×					■	○	○
	■	×	×				×		×
○	×								×
○	×		×	×					
			×	×					
		×						■	
		■			○		×	○	
	○		×		×	×	×		

© Marino Carpignano

MAIQ08090900001

Riempi le caselle vuote con cerchi o croci in modo che non vi siano mai più di tre simboli uguali in fila in orizzontale, verticale e diagonale.

La soluzione nel prossimo numero!

PerGioco
Sfida
Logica



Logica PerGioco

Newsletter #5 | 1 marzo 2021 | www.perggioco.net

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

Sudoku Diagonale SDKU4810000000600000038

Il gioco logico della settimana

Sudoku Asterisco

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

© Marino Carpi gnano

SDKU480010000000700000030

Riempi le caselle vuote in modo che in ogni riga, in ogni colonna, in ciascun settore (standard o aggiuntivo) siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni. In questa variante vi è un settore aggiuntivo, che si sovrappone a quelli standard, costituito dall'insieme delle caselle contrassegnate nello schema con un altro colore.

Per approfondire:

www.perggioco.net/s/sudoku-asterisco.html

www.perggioco.net/s/sudoku-extra.html

www.perggioco.net/sudoku.html

La soluzione nel prossimo numero!

Sandwich

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

© Marino Carpi gnano

SANDU2085080001

L'obiettivo del gioco è disegnare in ogni riga ed in ogni colonna due quadrati e cinque cerchi. I numeri all'esterno dello schema indicano quanti cerchi si trovano fra i due quadrati nella riga o nella colonna corrispondente.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.perggioco.net/a/sandwich.html

PerGioco
Sfida
Logica



Number Cross

	3	26	18	16	38	13	23	22	20
37	3	5	9	8	5	1	9	1	8
19	6	2	3	4	7	2	5	9	9
27	9	4	6	4	1	6	9	5	8
7	1	1	3	7	5	5	2	3	6
	7	5	1	1	5	7	7	7	3
	9	8	5	5	4	3	7	3	3
24	3	2	8	3	6	7	1	2	6
11	4	4	3	8	6	2	1	3	5
22	2	7	1	6	9	4	3	6	8

© Marino Carpi gnano
NBCRO109090001

L'obiettivo è colorare alcune caselle in modo che i numeri all'esterno dello schema rappresentino la somma dei numeri contenuti nelle caselle rimaste bianche nelle righe o nelle colonne corrispondenti.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/a/number-cross.html

Equazione senza operatori

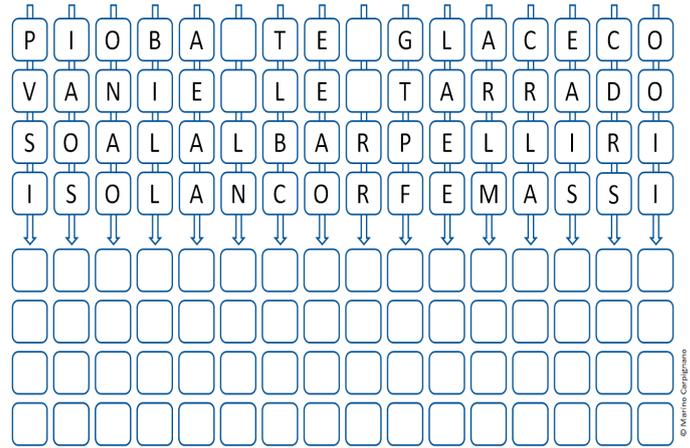
$$\begin{array}{ccccccc}
 1 & ? & 2 & + & 3 & & \\
 & & & & & - & \\
 ? & 6 & + & 5 & ? & 4 & \\
 7 & & & & & & \\
 ? & 8 & ? & 9 & = & & \\
 & & & & & 0 &
 \end{array}$$

© Marino Carpi gnano

In questa equazione mancano alcuni operatori aritmetici, sostituiti da punti interrogativi. L'obiettivo è individuare gli operatori mancanti (+, -, x, :) e rendere vera l'equazione. Attenzione: le moltiplicazioni e le divisioni devono essere svolte prima delle addizioni e delle sottrazioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/e/equazione-senza-operatori.html

Caduta Libera



© Marino Carpi gnano

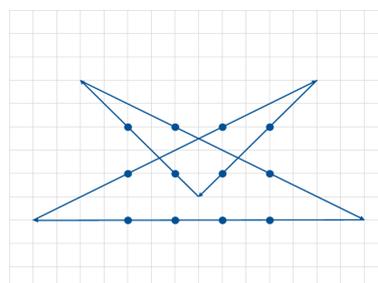
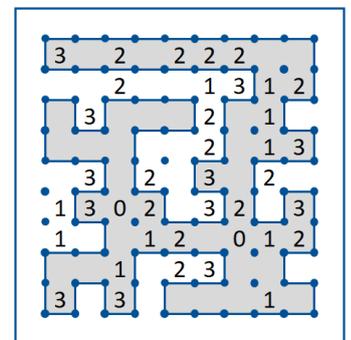
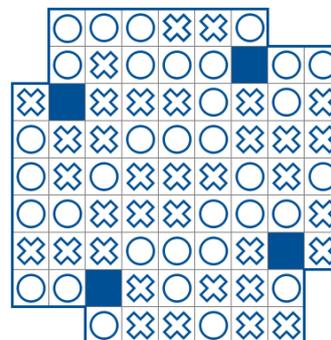
L'obiettivo del gioco è far scivolare verso il basso le tessere delle prime quattro file (non necessariamente nello stesso ordine) in modo da formare i nomi e i cognomi di quattro attrici italiane.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/e/caduta-libera.html

Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

2	2	0	2	1	0	1
7	4	5	6			
2	1	2	2	2		
5	1	0				



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

Logica PerGioco

Newsletter #6 | 8 marzo 2021 | www.pergioco.net

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

Sudoku P.ti Centrali SDKU4800001000006000000039

Il gioco logico della settimana

Termometri

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

© Marino Carpi gnano
TERMO2090901030001

In questo gioco l'obiettivo è individuare quale parte di ciascun termometro deve essere riempita di mercurio. Un termometro deve essere riempito a partire dal bulbo (parte circolare) verso l'estremità opposta, a prescindere dal suo effettivo orientamento. I termometri possono essere vuoti, completamente riempiti o parzialmente riempiti. I numeri all'esterno dello schema indicano il numero di caselle contenenti segmenti pieni nella riga o nella colonna corrispondente.

Per approfondire:
www.pergioco.net/a/termometri.html

La soluzione nel prossimo numero!

Mattoncini

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

© Marino Carpi gnano
BRICO407077010001

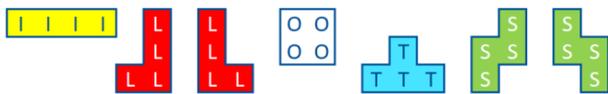
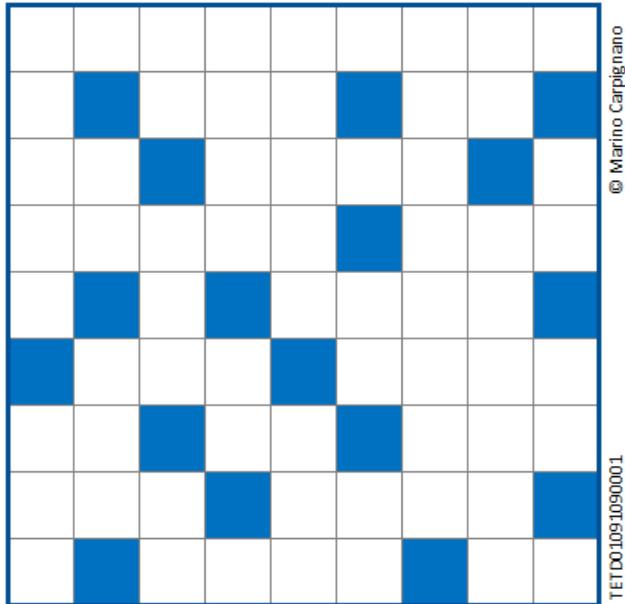
Riempi le caselle vuote in modo che ogni riga ed ogni colonna contengano senza ripetizioni tutti i numeri da 1 a 7. I mattoncini interi (le aree rettangolari col bordo più spesso) devono contenere un numero pari ed un numero dispari.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioco.net/mattoncini.html

PerGioco
Sfida
Logica



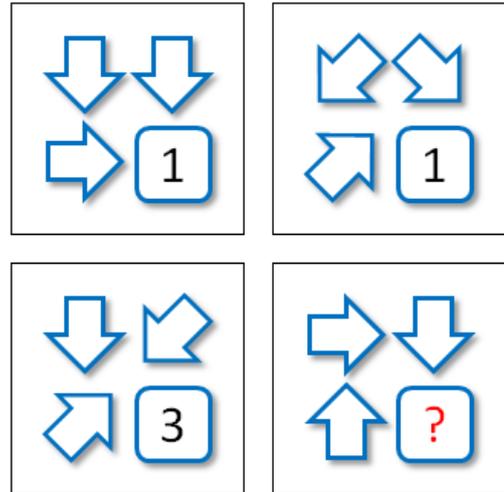
Tetroid



Riempi le caselle vuote dello schema utilizzando un certo numero di tetramini, fra quelli proposti. Tetramini dello stesso tipo non possono essere ortogonalmente adiacenti.

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

Gioco delle frecce



Quale numero va indicato nell'ultimo gruppo di frecce?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/e/gioco-delle-frecce.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

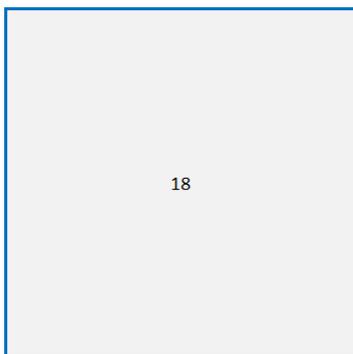
3	8	4	1	7	5	9	2	6	6	7	1	3	9	4	5	8	2
5	6	2	9	3	4	7	8	1	9	2	8	7	6	5	1	4	3
9	1	7	6	2	8	4	3	5	5	3	4	2	1	8	9	6	7
2	4	6	5	8	3	1	9	7	1	6	2	5	7	3	4	9	8
1	5	3	4	9	7	8	6	2	3	5	7	4	8	9	6	2	1
8	7	9	2	6	1	5	4	3	8	4	9	6	2	1	3	7	5
4	3	8	7	5	6	2	1	9	4	9	5	8	3	2	7	1	6
6	9	5	8	1	2	3	7	4	2	1	6	9	5	7	8	3	4
7	2	1	3	4	9	6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

5	2	0	3	1	4	2	1	3	26	18	16	38	13	23	22	20			
2	3	5	9	8	5	1	9	1	8	37	3	5	9	8	5	1	9	1	8
3	6	2	3	4	7	2	5	9	9	19	6	2	3	4	7	2	5	9	9
0	9	4	6	4	1	6	9	5	8	27	9	4	6	4	1	6	9	5	8
4	1	1	3	7	5	5	2	3	6	7	1	1	3	7	5	5	2	3	6
1	7	5	1	1	5	7	7	7	3	7	5	1	1	5	7	7	7	7	3
1	9	8	5	5	4	3	7	3	3	9	8	5	5	4	3	7	3	3	3
24	3	2	8	3	6	7	1	2	6	3	2	8	3	6	7	1	2	6	6
11	4	4	3	8	6	2	1	3	5	4	4	3	8	6	2	1	3	5	5
2	2	7	1	6	9	4	3	6	8	22	2	7	1	6	9	4	3	6	8

1	+	2	+	3	-	4	x	5	
+	6	+	7	-	8	+	9	=	0

P	A	O	L	A	C	O	R	T	E	L	L	E	S	I
I	S	A	B	E	L	L	A	F	E	R	R	A	R	I
S	O	N	I	A	B	E	R	G	A	M	A	S	C	O
V	I	O	L	A	N	T	E	P	L	A	C	I	D	O

Tassellatura del quadrato



In questo gioco di Erich Friedman l'obiettivo è suddividere un quadrato 18x18 in 21 quadrati più piccoli in modo che i quadrati delle stesse dimensioni non abbiano lati (o porzioni di lato) in comune.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/e/tassellatura-del-quadrato-1.html

Logica PerGioco

Newsletter #7 | 15 marzo 2021 | www.pergiooco.net

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

SDKU250001000000600000041
Sudoku Girandola

Kakuro

		15	9			17	10		
7				18	18			22	6
40									
		23					4		
	10	13				17			
	17					13			
11				9					
			13						
10			9					3	11
		4							
39									
		9					11		

© Marino Carpiignano

KAKU000909100008

In questo gioco lo schema si presenta come un cruciverba, in cui le soluzioni devono essere inserite nelle linee ortogonali di caselle bianche. Ciascuna "soluzione" orizzontale ha un numero nella mezza casella alla sua immediata sinistra e ciascuna "soluzione" verticale ne ha uno nella mezza casella immediatamente sopra di essa: questi numeri sono detti "definizioni".

L'obiettivo è quello di inserire una cifra da 1 a 9 in ogni casella bianca in modo che la somma dei numeri in ogni "soluzione" sia pari alla "definizione" associata ad essa e che nessuna cifra sia presente due volte nella stessa soluzione.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/kakuro.html

Il gioco logico della settimana

Sudoku Diagonale

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

© Marino Carpiignano

SDKU481000000000700000031

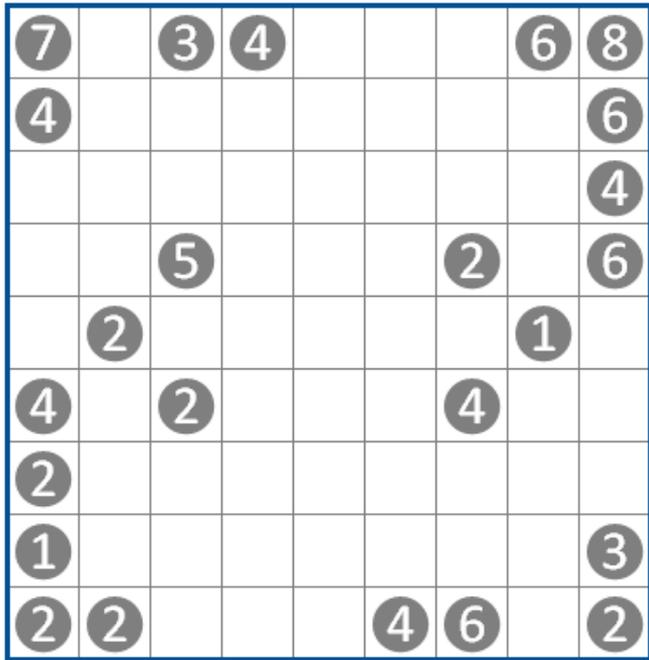
Riempi le caselle vuote in modo che in ogni riga, in ogni colonna, in ciascun settore ed in ciascuna delle diagonali principali siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

La soluzione nel prossimo numero!

PerGioco
Sfida
Logica



Hamle



© Marino Carpiagnano

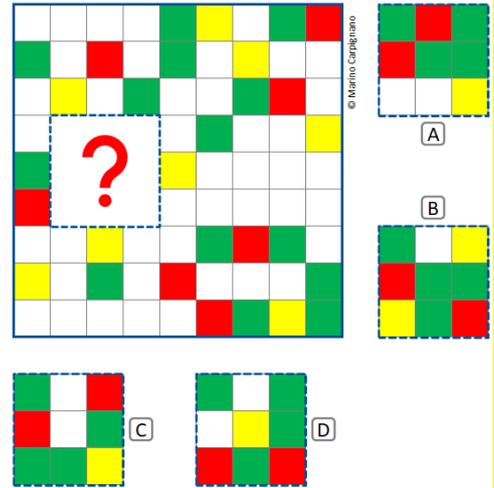
H-AMLO 20/09/10001

In questo gioco l'obiettivo è spostare ciascun gettone grigio lungo una linea retta, senza cambi di direzione, esattamente del numero di caselle indicato nel gettone stesso.

Una volta eseguiti tutti gli spostamenti, le caselle vuote devono formare un unico gruppo ortogonalmente connesso e le caselle contenenti gettoni non devono essere ortogonalmente adiacenti. Una casella non può contenere più di un gettone.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/a/hamle.html

Tassello mancante



Quale tassello fra quelli proposti completa lo schema?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/e/tassello-mancante.html

Soluzioni

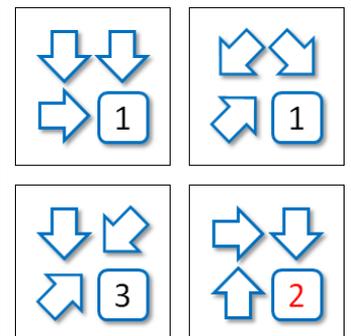
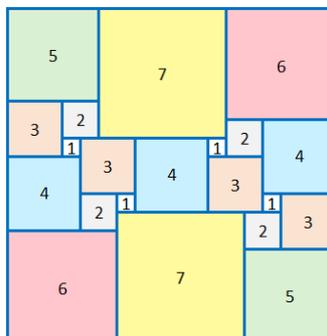
dei giochi pubblicati nel numero precedente

	2	3	7	8	8	3	5	2	3
6	•	•	•	•	•	•	•	•	•
6	•	•	•	•	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•	•	•	•	•
7	•	•	•	•	•	•	•	•	•

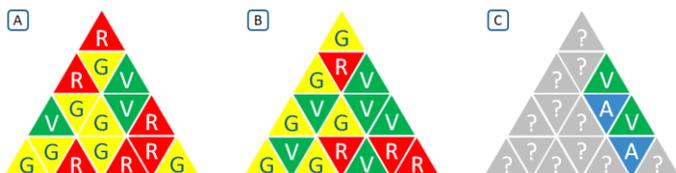
6	9	7	5	2	4	1	8	3
1	2	4	9	3	8	5	6	7
3	5	8	1	6	7	2	4	9
4	3	6	2	8	1	9	7	5
9	8	2	3	7	5	6	1	4
5	7	1	6	4	9	8	3	2
7	6	5	4	1	2	3	9	8
2	4	3	8	9	6	7	5	1
8	1	9	7	5	3	4	2	6

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

L	L	O	O	L	L	L	S	S
L	L	O	O	L	L	S	S	L
L	S	I	I	I	I	L	L	L
S	S	L	L	L	L	L	L	L
S	T	L	O	O	S	S	S	S
T	T	T	L	O	O	S	S	S
L	L	L	L	L	S	L	L	S
L	S	S	L	S	S	L	L	L
L	L	S	S	L	S	L	L	L



Panta Rei



Quale logica si nasconde dietro il cambio di colore dei triangoli nel percorso dalla figura A alla figura B ed infine alla figura C?

L'obiettivo del gioco è individuare il colore dei triangoli della figura C.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/e/panta-rei.html

Logica PerGioco

Newsletter #8 | 22 marzo 2021 | www.pergio.net

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

SKU25000000000600110042
Sudoku Irregolare

Il gioco logico della settimana

Nuvole

	0	3	5	5	0	2	7	5	2	
2										
5										
5										
3										
2										
2										
2										
5										
3										

© Marino Carignano
CLOU00050900001

Individua la posizione di un certo numero di *nuvole* di forma quadrata o rettangolare, con ciascun lato di almeno due caselle, non adiacenti fra loro ortogonalmente o diagonalmente.

I numeri all'esterno dello schema indicano quante caselle sono occupate dalle *nuvole* nella riga o nella colonna corrispondente.

Per approfondire:

www.pergio.net/nuvole.html

La soluzione nel prossimo numero!

Suguru

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

© Marino Carignano
SUGU040909120001

In questo gioco giapponese, noto anche come Number Blocks, l'obiettivo è quello di riempire le caselle vuote in modo che in ogni area delimitata da un bordo più spesso vi siano tutti i numeri da 1 ad N senza ripetizioni (dove N è il numero di caselle di cui è composta l'area stessa). Caselle contenenti lo stesso numero non possono essere ortogonalmente o diagonalmente adiacenti.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergio.net/suguru.html



CruciMath

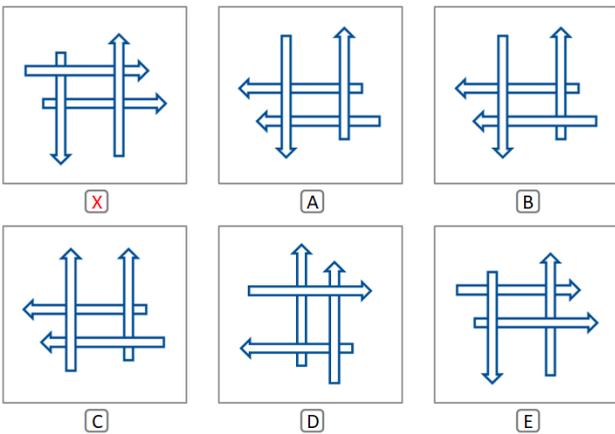
	x		-		:		=	95
x		-		-		x		
	-	14	+		+	10	=	1
+		:		+		+		
	-		+		-		=	-6
-		-		-		:		
15	+		+		-		=	26

=	=	=	=
28	-9	10	32

Riempi le caselle vuote in modo che nello schema vi siano tutti i numeri da 1 a 16 senza ripetizioni ed in modo da risolvere tutte le equazioni. Le moltiplicazioni e le divisioni hanno la priorità sulle altre operazioni. I risultati delle divisioni devono essere numeri interi.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/crucimath.html

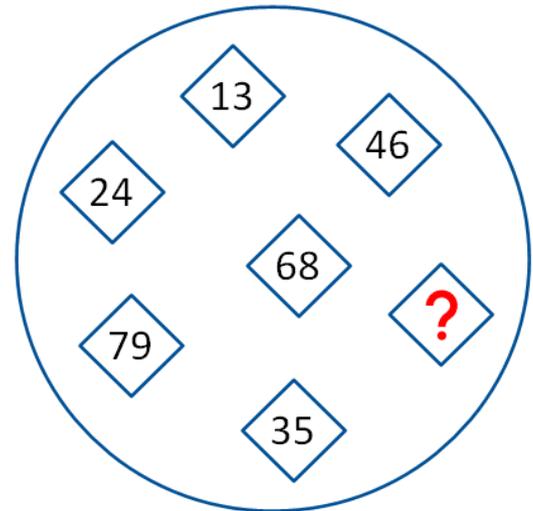
Riflessione e rotazione



La figura X è stata ribaltata (riflessa) e ruotata. Qual è la figura che ne risulta fra quelle riprodotte (A, B, C, D, E)?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/e/riflessione-e-rotazione.html

Numero mancante



Qual è il numero mancante?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/e/numero-mancante.html

Soluzioni

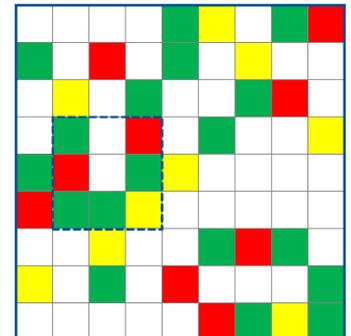
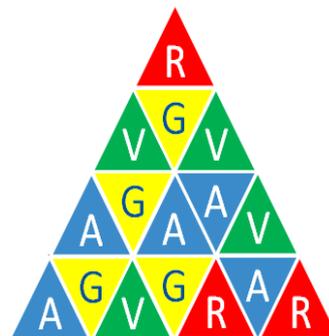
dei giochi pubblicati nel numero precedente

15	9		17	10				
7	6	1	18	6	2	4	22	6
40	9	8	1	3	7	6	4	2
			23	6	9	8	17	4
	10	1	3	6	13	8	1	9
11	17	1	2	8	13	9	1	2
10	7	3	4	9	1	2	6	3
39	9	7	3	4	5	8	1	2
		9	1	8		11	2	9

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

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

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



Logica PerGioco

Newsletter #9 | 29 marzo 2021 | www.pergioico.net

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

SDKU2500000100006000000043
Sudoku Finestre

Il gioco logico della settimana

Sudoku Girandola

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

© Marino Carpiagnano

SDKU4800010000007000000032

Riempi le caselle vuote in modo che in ogni riga, in ogni colonna, in ciascun settore (standard o aggiuntivo) siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni. In questa variante vi è un settore aggiuntivo, che si sovrappone a quelli standard, costituito dall'insieme delle caselle contrassegnate nello schema con un altro colore.

Per approfondire:

www.pergioico.net/s/sudoku-girandola.html

La soluzione nel prossimo numero!

Meandri Plus

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

© Marino Carpiagnano

SNAKO3090910001

L'obiettivo di questo gioco è quello di individuare un percorso che inizia e termina nelle caselle indicate nello schema. Il percorso deve svilupparsi ortogonalmente e non può essere adiacente a se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri all'esterno della griglia indicano il numero di caselle attraversate dal percorso nella riga o nella colonna corrispondente.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergioico.net/a/meandri-plus.html



Araf

	2		5				10	
	5			4		16	5	
	7	5			2			10
	4			1			3	4
		6	2		5	13		3
		6	4	3			5	
1		3		1		2	4	
3	4		5			6		
		3	5			4	5	8

© Marino Carpi gnano

ARAF0409090001

L'obiettivo del gioco è suddividere lo schema in aree contenenti esattamente due numeri. Il numero di caselle di ciascuna area deve essere compreso fra questi numeri; se, ad esempio, l'area contiene i numeri 2 e 7, allora il numero di caselle dell'area stessa deve contenere da 3 a 6 caselle.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/a/araf.html

Summa

(0, 5)

3
12
9
12
14
6
5

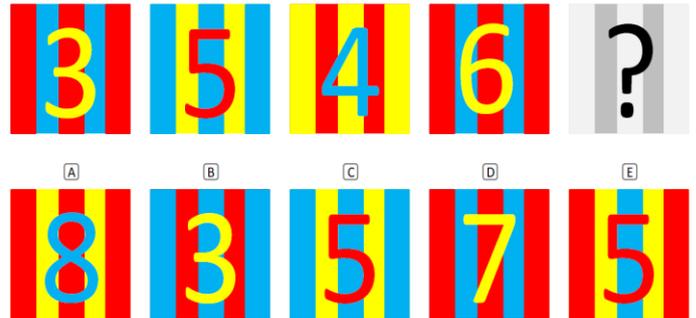
8 11 12 13 9

© Marino Carpi gnano

Riempi le caselle vuote con numeri da 0 a 5 in modo che la somma di ciascuna riga, di ciascuna colonna e di ciascuna delle due diagonali principali sia quella indicata nelle caselle esterne.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/summa.html

Serie numerica figurale



L'obiettivo di questo gioco è quello di dedurre la logica di costruzione della serie composta da numeri ed elementi grafici analizzando da sinistra a destra le relazioni che intercorrono fra gli elementi noti. Quale immagine fra quelle proposte nella seconda riga (A, B, C, D, E) completa la serie della prima riga?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/e/serie-numeriche-figurali.html

Soluzioni

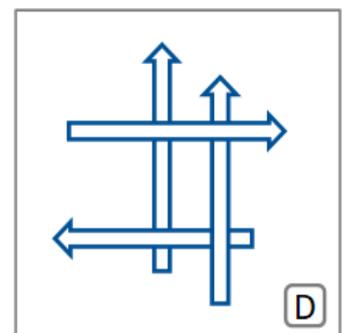
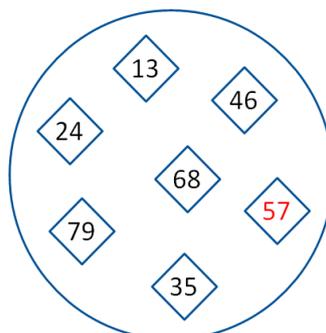
dei giochi pubblicati nel numero precedente

	0	3	5	5	0	2	7	5	2
2									
5									
5									
3									
2									
2									
2									
5									
3									

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

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

9	x	11	-	12	:	3	=	95
x		-		-		x		
4	-	14	+	1	+	10	=	1
+		:		+		+		
7	-	2	+	5	-	16	=	-6
-		-		-		:		
15	+	13	+	6	-	8	=	26
=	=	=	=	=	=	=	=	
28	-9	10	32					



Logica PerGioco

Newsletter #10 | 2 aprile 2021 | www.pergiooco.net

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

Sudoku X Irregolare SDKU2510000000601000044

Sfida Logica

Sudoku Puzzle Doppio

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

© Marino Carpignano

In questa variante del Sudoku due schemi sono interconnessi condividendo un settore d'angolo. Alcuni settori hanno la forma di una tessera di un puzzle. L'obiettivo è riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna, in ogni settore di ciascuno degli schemi siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni. Questo gioco fa parte della Sfida Logica 2021: per partecipare è necessario visitare la pagina www.pergiooco.net/sfida-logica.html.

Il gioco logico della settimana

Futoshiki

	<	>		1				3
	<		<	7	>	<		3
	>		<				<	1
>	>		<	9				
	4	5	<	3	<	8	1	
			<	5		6		7
>			>					<
	1	<		6				>
4	>		>	8				>

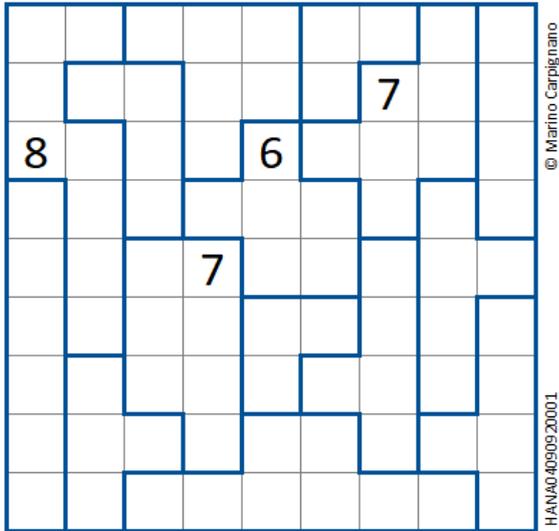
© Marino Carpignano

FUT0409090010010

L'obiettivo del gioco è completare lo schema in modo tale che ogni riga ed ogni colonna contengano senza ripetizioni tutti i numeri da 1 a 9 ed in modo che vengano altresì rispettati i simboli matematici > ("maggiore di") e < ("minore di") contenuti nel diagramma. Il gioco è stato ideato da Tamaki Seto nel 2001. Una volta risolto, il Futoshiki non è altro che un quadrato latino.

La soluzione nel prossimo numero!

Hanare

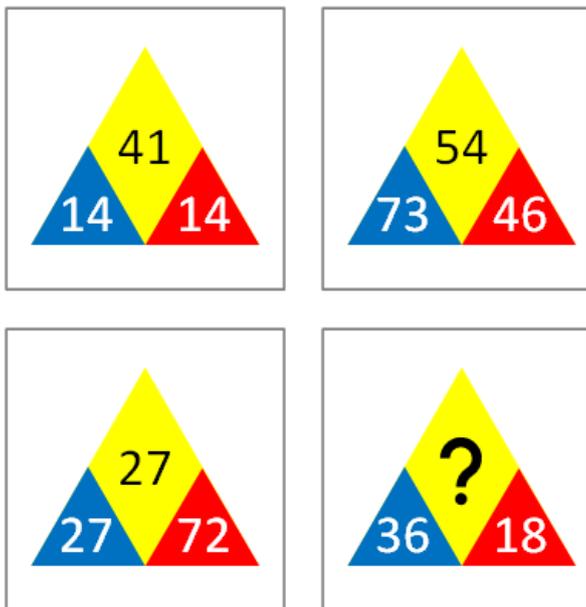


© Marino Carpi gnano
HANAO 4090920001

L'obiettivo del gioco è quello di inserire un numero in ciascuna area vuota. Il numero deve corrispondere alla quantità di caselle dell'area in cui si trova. Il numero di caselle che separa due numeri vicini, che si trovano nella stessa riga o nella stessa colonna, deve essere uguale alla differenza fra i numeri stessi.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/a/hanare.html

Serie numerica figurale

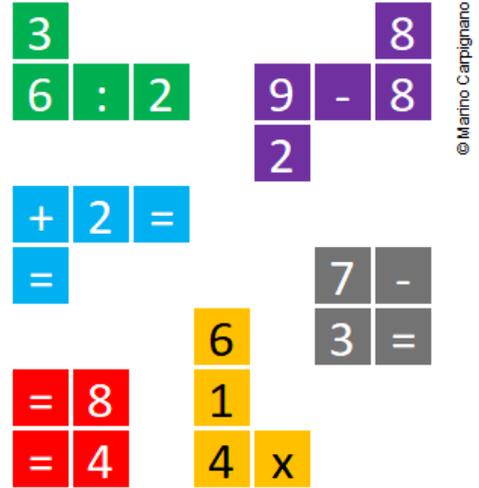


© Marino Carpi gnano

Qual è il numero mancante?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/e/serie-numeriche-figurali.html

Polimini matematici



© Marino Carpi gnano

L'obiettivo del gioco è ricomporre un quadrilatero in modo tale da formare e risolvere alcune equazioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/e/polimini-matematici.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

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

		2		5													10
		5				4			16	5							
		7	5					2									10
		4					1								3	4	
				6	2				5	13							3
				6	4	3										5	
		1		3			1								2	4	
		3	4			5									6		
				3	5										4	5	8

(0, 5) = 3

1	2	3	5	1	=	12
1	0	3	0	5	=	9
4	4	0	3	1	=	12
2	2	4	4	2	=	14
0	3	2	1	0	=	6
=	=	=	=	=	=	
8	11	12	13	9	=	5

