

Logica PerGioco

Newsletter #23 | 2 luglio 2021 | www.perggioco.net

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

Sudoku X P. Centrali SDKU3010001000600000057

Il gioco logico della settimana

Sudoku Offset

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

© Marino Carpi gnano

SDKU30000001000600000045

In questa variante vi sono nove settori aggiuntivi, ciascuno dei quali è composto dalle caselle dello stesso colore disseminate nello schema.

L'obiettivo è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna, in ciascun settore (standard o aggiuntivo) siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

Per approfondire:

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

Per inviare la soluzione collegati alla pagina www.perggioco.net/weekly.html

La soluzione nel prossimo numero!

Renban

9					7	5		
				4				8
					3			7
3				7		4	8	
		4						2
8			2					
		8			2		3	
7								3

© Marino Carpi gnano

RENB040909000009

In questo gioco logico giapponese, pubblicato per la prima volta probabilmente dalla casa editrice Nikoli, lo schema è suddiviso in aree di varie dimensioni, delimitate da un bordo più spesso. Tutti i numeri contenuti in ciascuna area devono essere diversi e devono formare una sequenza di numeri consecutivi, ma non necessariamente nell'ordine naturale: ad esempio, la sequenza 5-3-4 è valida, mentre non sono valide le sequenze 3-4-4 o 3-4-6.

L'obiettivo del gioco è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga e in ogni colonna siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni, rispettando altresì le citate regole sulle aree.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.perggioco.net/a/renban.html

Araf

2	6	1	3					
	4	5	3		6	4		6
						4		
7	3	1		5				6
1		7	5			3		1
3				4			1	4
		18		3			3	11
	7	6			5		4	7
			7	14	1	8		

© Marino Carpi gnano

ARAF0405090002

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.pergio.co.net/a/araf.html

Effetto Domino

2	2	5	0	2	2	5	2
4	6	5	1	2	4	5	0
3	1	3	1	5	3	0	5
3	0	0	6	2	3	4	4
6	1	1	0	4	3	4	5
1	0	4	4	1	0	1	6
6	2	3	6	6	6	3	5

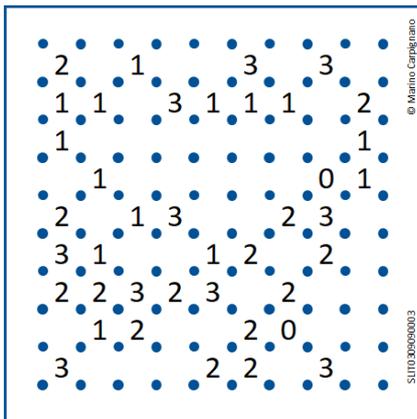
© Marino Carpi gnano

DOMINO08070002

L'obiettivo del gioco è quello di individuare la posizione (e quindi i bordi) di tutte le tessere del Domino Doppio 6 disseminate nello schema.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/a/effetto-domino.html

Circuito Chiuso



© Marino Carpi gnano

S110309000003

L'obiettivo è unire i punti adiacenti con segmenti orizzontali o verticali in modo da tracciare un "circuitto chiuso" senza incroci o diramazioni.

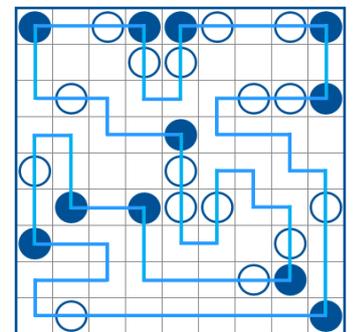
Le cifre nelle caselle indicano il numero dei segmenti che le circondano; dove non ci sono cifre sta al solutore individuare il numero di segmenti da tracciare.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/circuito-chiuso.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

1	2	⇒	3	⇐	2	4	1	3
2	1	2	1	2	1	■	3	2
1	2	1	2	3	2	4	⇐	1
⇒	4	3	⇒	5	1	↑	1	↓
3	1	2	4	1	2	3	2	3
↑	2	■	1	3	⇐	2	1	↓
2	↓	1	2	1	2	1	2	5
1	3	⇐	1	2	1	3	4	2
2	4	1	3	⇐	2	■	3	1



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

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

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

							3	
	8							
			6			4		
					7			
6								6
				7				
		6			7			
							5	
	8							