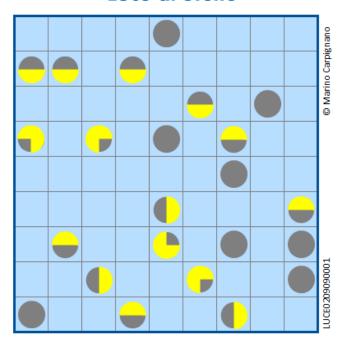


Il gioco logico della settimana

Luce di Stelle



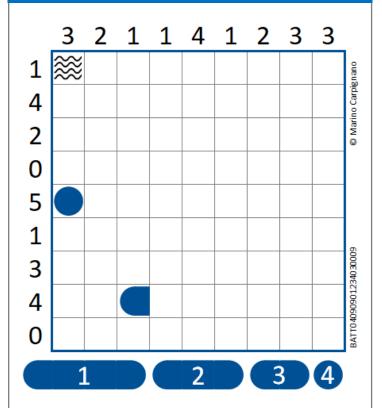
In questo gioco l'obiettivo è disegnare esattamente una stella ed una nuvola in ogni riga e in ogni colonna. Nello schema vi sono pianeti completamente, parzialmente o per niente illuminati dalle stelle. Se una parte di un pianeta è illuminata, allora deve esserci una stella nella riga o nella colonna corrispondente. Le stelle possono illuminare solo ortogonalmente, mai diagonalmente. I pianeti e le nuvole bloccano la luce delle stelle.

Per approfondire:

www.pergioco.net/a/luce-di-stelle.html
Per inviare la soluzione collegati alla pagina
www.pergioco.net/weekly.html

La soluzione nel prossimo numero!

Battaglia Navale



In questo gioco l'obiettivo è collocare nello schema 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 essere adiacenti ortogonalmente o diagonalmente. I numeri esterni indicano il numero di caselle occupate da navi (o segmenti di nave) nella riga o nella colonna corrispondente. Le caselle con le onde non possono contenere navi.

Per approfondire:

www.pergioco.net/a/battaglia-navale.html

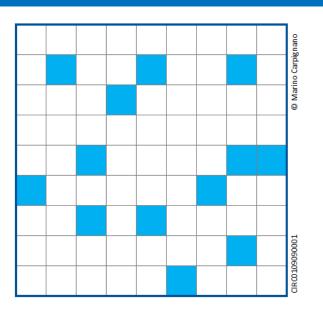
Campo Minato

									1
2		2							000
3		3		2		2			Marino Caratanano
	2	2			4		4	2	⊕ Mapri
			3	3					
			2		3		5		
2		3		3				2	
							2	1	50001
	6	3			3	3	2		MINE O 309 O 900 C 100 C
	6 3								MINEO

L'obiettivo del gioco è individuare la posizione di un certo numero di mine nelle caselle vuote dello schema. Le cifre rappresentano il numero delle mine che si trovano nelle caselle ortogonalmente e diagonalmente adiacenti.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/a/campo-minato.html

Circolo Vizioso



Disegna un unico circuito chiuso senza incroci, diramazioni o segmenti separati, collegando tutte le caselle vuote con segmenti che attraversino il centro delle caselle stesse lungo un percorso ortogonale.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/a/circolo-vizioso.html

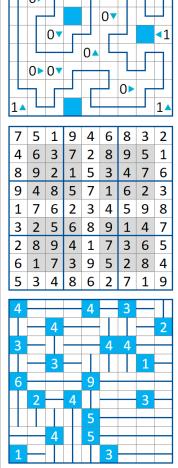
Sudoku 12X12

				4	11	2	7					Outra
	11	3	7		8	1		5	6	10		O Adarino Carainano
9			1					2			7	O Mar
	7	6							2	3		
			10		12	7		8				
1		9			2	5			7		12	
7		4			10	3			5		8	
			9		7	12		6				
	2	11							1	7		100
10			2					11			5	SDK11301212000050000001
	5	7	11		1	8		3	9	6		1213000
				11	5	6	2					S DKI ISD

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 12 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/s/sudoku-12x12.html

Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente



	6	2 5	8	3	7	9	4	1	1							
	8	3 7	9	4	1	6	2	5								
	9	1 4 9 2	3	5	5	8	1	7	1							
	3	6 1	4	8	2	5	7	9								
	4	5 8	7	1	9	2	6	3	_			1				
	5	8 9 7 6	5	7	3	4	9	8	5	9	7					
	1	4 3	6	9	8	7	5	2	4	1	3					
			9	8	7	8	6	7	9	5	2					
			3	4	1	5	2	9	8	7	6			_		
			8 7	5	6	9	7	3	6 3	8	5 9	8 5	6	7		
			4	3	9	6	8	5	7	2	1	9	3	4		
						1	6	9	5	7	4	2	9	3		
						7 5	2	4	9	3	6	7	1	8		
						8	9	6	4	5	3	1	7	2		
						3 4	5 1	2	8	9	7	3	8 5	9		
1	1	2	,		1	Τ	_		-	_	Γ	1	T	_	Τ	_
4	4	_	-	4		_	5		3		-	4		5	+	6
3	1	1		1		1	6	-	2		•	4			ļ	2
1	1	3	_	7		L	2		į		Ŀ	3		1	l	6
2	3	1		4			1		1			2		5		2
5	2	1		3		1				1		1		3	l	1
3	3	2		1	3		1	.	2	2		1		2	l	2
3	1	6		5	3	4		4		3		4	Γ	3 2 2	I	2 2 1 2 4
4	2	3	3		7		5			3		2		3	I	3
6	5	7	,	4			4		1		4			4		1
2	9	5	1	0		1	T	6	.	_	,	_		8	_	3
3	7	6	+	10 1 8 4		_		\rightarrow	7 9		2					
1	6	7		3	4		t	4				8		9	1	<u>ی</u> 1۲
4	8	10		5	t	2 9		7		5 6				3	+	2
8	2	1	-	9	7		+			3				4		6
10	5	3				6	t	2		1		9		7	+	5 10 2 6 8
5	1	4			10								6		9	
6	3	9	+-	7	+	8	-	1(\rightarrow	2		5		1		4
				_		_	т	_		_	_	_			7	

9 4 2 1 3 8 10 6 5 7

7 10 8 6 5 9 4 3 2 1