

Logica PerGioco

Newsletter #25 | 16 luglio 2021 | www.pergioico.net

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

Sudoku Pari/Disp/X SDFPD20100000000700000008

Il gioco logico della settimana

Sudoku Doppio Quattro Settori Condivisi

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

© Marino Carpiagnano

SDS74000310000047

In questa variante multipla del Sudoku due schemi classici sono connessi fra loro condividendo quattro settori.

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.pergioico.net/s/sudoku-doppio-4.html

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

La soluzione nel prossimo numero!

Semafori

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

© Marino Carpiagnano

SHIND-4090910100001

Disegna una linea chiusa continua e non intersecantesi, che tocchi tutti i cerchi dello schema nel rispetto delle seguenti regole: a) le caselle vuote non devono necessariamente essere tutte attraversate dalla linea; b) la linea deve essere composta da segmenti orizzontali e verticali che passano nel centro delle caselle ed i cambi di direzione devono essere di 90°; c) in una casella con il cerchio rosso la linea deve ruotare di 90°; d) i cerchi verdi devono essere attraversati senza cambi di direzione; e) i cerchi arancioni possono comportarsi indifferentemente come quelli rossi o come quelli verdi; f) i numeri indicano quanti segmenti complessivamente escono dai cerchi prima dei cambi di direzione.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergioico.net/a/semafori.html

Tapa

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

© Marino Carpi gnano
TAPAO-3090910010001

In questo gioco l'obiettivo è quello di colorare un certo numero di caselle rispettando le seguenti regole: a) tutte le caselle colorate devono formare un unico gruppo ortogonalmente connesso; b) non sono ammesse aree colorate di dimensioni 2x2; c) le caselle che contengono indizi non possono essere colorate; d) la quantità degli indizi all'interno di una casella indica il numero di blocchi di caselle da colorare nelle caselle adiacenti (tali blocchi devono essere separati da almeno una casella bianca); e) le cifre all'interno delle caselle indicano il numero di caselle da colorare per ciascun blocco nelle caselle adiacenti.

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

Numbrix

53		46			
					18
55		49			
56		37 40			
59		35		13	7
			30 27		6
				1	5
64					
			74		81

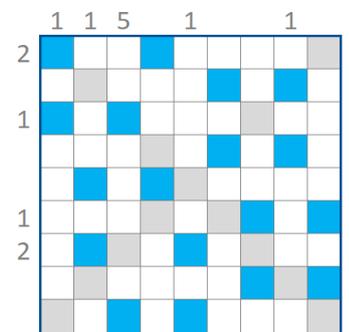
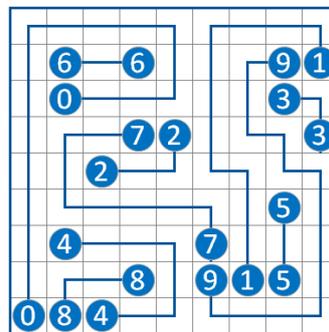
© Marino Carpi gnano
NUMBIX-4090970001

Riempi tutte le caselle vuote con numeri consecutivi collegati fra loro ortogonalmente.

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

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente



Sudoku 6x6

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

© Marino Carpi gnano
SDKU160606000700000001

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 6 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/s/sudoku-6x6.html

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

8		8 8		4			12	
								5
		8		10				
			6					9
		3						

2	1	3	1	2	3	1	2	3
3	2	1	2	3	1	2	3	1
1	3	2	1	2	3	1	2	3
3	2	1	3	1	2	3	1	2
2	1	3	2	3	1	2	3	1
1	3	2	3	1	2	3	1	2
3	2	3	1	2	3	1	2	1
1	3	1	2	3	1	2	3	2
2	1	2	3	1	2	3	1	3

3	1		4			2		
	6							
					2		1	
1					2			3
1								
		0						5
7			1					
2				1 1				