

Alberi e Conigli

	2		2		2		
						1	
			2		2		2
2		2		2			
			2			2	
	2			1			1
2				2			1
	1		1		1		2

© Marino Capigliano
RABBO09000001

L'obiettivo del gioco è individuare la posizione di alberi e conigli nello schema. In ogni riga ed in ogni colonna devono esserci esattamente un albero ed un coniglio. Il numero in una casella indica quanti conigli possono essere "visti" dalla casella stessa nella riga o nella colonna corrispondente; il coniglio che si trova al di là di un albero non può essere visto. Le caselle numerate non possono contenere alberi o conigli.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/a/alberi-e-conigli.html

Terra-X

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

© Marino Capigliano
TERRX009000001

Riempi le aree vuote con cifre da 0 a 9 in modo che aree con numeri uguali non si tocchino ortogonalmente. Tutti i punti dello schema, in cui si incontrano quattro aree la cui somma sia uguale a 10, sono contrassegnati da un pallino azzurro.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/terra-x.html

Camping

0									
2									

© Marino Capigliano
CAMP080000002

Pianta una tenda all'ombra di ciascun albero, collocandola in una casella ortogonalmente adiacente. Le tende non possono però trovarsi in caselle ortogonalmente o

diagonalmente adiacenti fra loro. I numeri all'esterno dello schema indicano quante tende sono presenti nella riga o nella colonna corrispondente.

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

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

			6					
	5						4	
	14							
3								4
						3		
5						9		
					4			
					16			
	5							3

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

							5	
			4					
9								
					4			
		9				4		
					4			
							3	
1								

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

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

PerGioco Sfida Logica

Classifica finale

	Daniele Aurelio	p.ti 47
	Margherita Vacca	p.ti 47
	Riccardo Corvino	p.ti 37,5