

# Logica PerGioco

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

SDKU3000100000005000000068  
Sudoku Asterisco

Newsletter #36 | 19 novembre 2021 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

## Il gioco logico della settimana

### Parking

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

© Marino Carpignano

PARK00808000001

La griglia rappresenta un parcheggio nel quale devono essere collocati veicoli di dimensioni 1x2 oppure 1x3. Ogni numero deve far parte di un veicolo e indica quante caselle possono complessivamente essere raggiunte dallo stesso verso destra o verso sinistra oppure verso l'alto o verso il basso prima di incontrare un altro veicolo oppure il bordo dello schema. I veicoli possono spostarsi soltanto lungo la direzione del proprio lato corto.

Per approfondire:

[www.pergioco.net/a/parking.html](http://www.pergioco.net/a/parking.html)

Per inviare la soluzione collegati alla pagina [www.pergioco.net/weekly.html](http://www.pergioco.net/weekly.html)

La soluzione nel prossimo numero!

## Acqua Alta

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

© Marino Carpignano

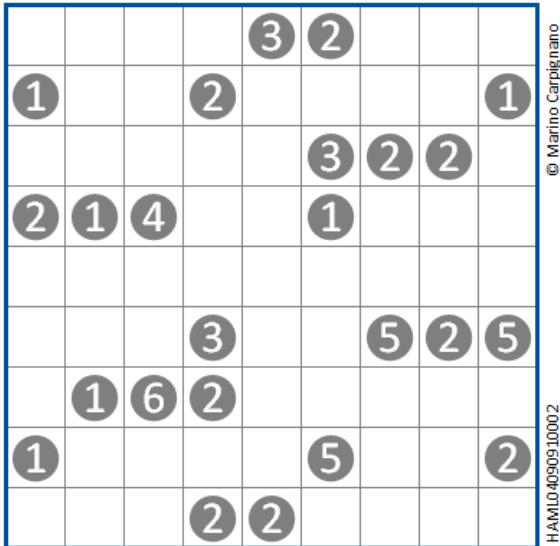
WATE04090930001

L'obiettivo del gioco è quello di "riempire d'acqua" alcuni settori dello schema in modo che i numeri all'esterno dello stesso corrispondano al numero di caselle piene d'acqua nella riga o nella colonna corrispondente. I settori devono essere riempiti dal basso verso l'alto ed una casella in cui può scorrere dell'acqua non può rimanere vuota. I settori possono essere riempiti anche parzialmente ed in ciascuno di essi possono anche esserci più zone piene d'acqua separate fra loro.

Per approfondire e controllare la soluzione:

[www.pergioco.net/a/acqua-alta.html](http://www.pergioco.net/a/acqua-alta.html)

## Hamle



© Marino Carpi gnano

HAMLO4090910002

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.pergio.co.net/a/hamle.html](http://www.pergio.co.net/a/hamle.html)

## Sudoku 6x6

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

SDKU1506060000200000002

© Marino Carpi gnano

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](http://www.pergio.co.net/s/sudoku-6x6.html)

## Hitori

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

© Marino Carpi gnano

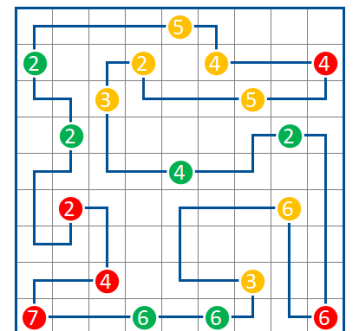
HIT0000808002

L'obiettivo di questo gioco è quello di colorare alcune caselle in modo tale che: in ogni riga e in ogni colonna non appaiano numeri ripetuti nelle caselle chiare; le caselle colorate non abbiano lati in comune; le caselle chiare formino un unico gruppo ortogonalmente connesso.

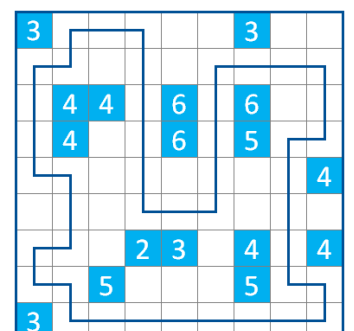
Per approfondire e controllare la soluzione:  
[www.pergio.co.net/a/hitori.html](http://www.pergio.co.net/a/hitori.html)

## Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente

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



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



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

