

Logica PerGioco

Newsletter #4 | 22 febbraio 2021 | www.pergiooco.net

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

Sudoku Asterisco
SDKU250010000000700000036

Chocolate

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

© Marino Carpignano

CHOC04090920009

L'obiettivo di questo gioco giapponese, noto anche come Chocona, è quello di colorare un certo numero di caselle in modo da formare *territori* quadrati o rettangolari non adiacenti fra loro in senso ortogonale. I territori possono toccarsi diagonalmente e non devono necessariamente corrispondere alle *aree* delimitate da un bordo più spesso nello schema.

I numeri indicano quante caselle devono essere colorate nelle aree corrispondenti; se in un'area non vi è alcun numero, la quantità delle caselle da colorare deve essere individuata dal solutore.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/chocolate.html

Il gioco logico della settimana

Mai Quattro

	○		○				○		
	○	×					■	○	○
	■	×	×				×		×
○	×								×
○	×		×	×					
			×	×					
		×						■	
		■			○		×	○	
	○		×		×	×	×		

© Marino Carpignano

MAIQ08090900001

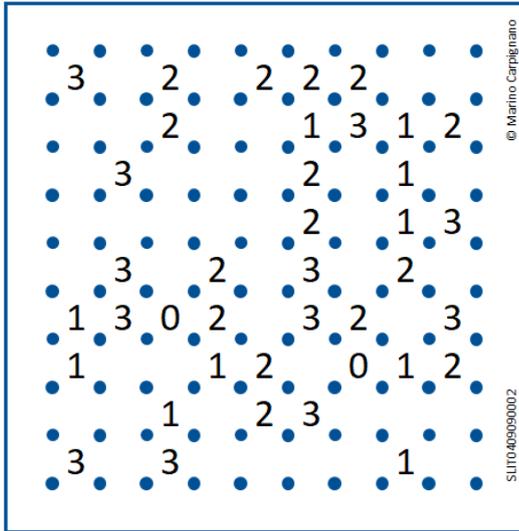
Riempi le caselle vuote con cerchi o croci in modo che non vi siano mai più di tre simboli uguali in fila in orizzontale, verticale e diagonale.

La soluzione nel prossimo numero!

PerGioco
Sfida
Logica



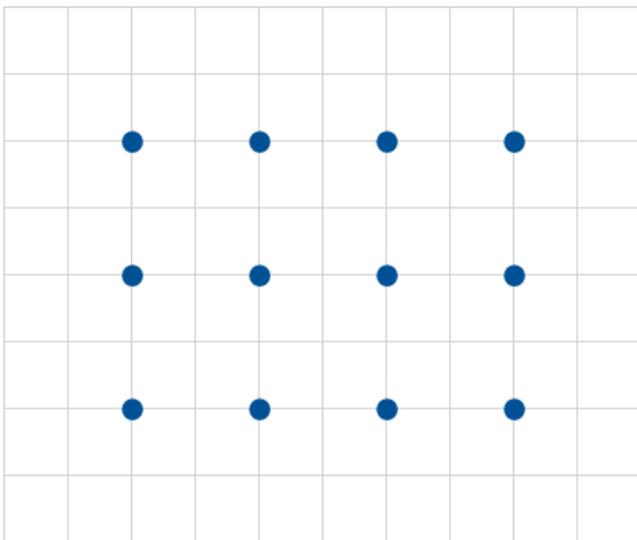
Circuito Chiuso



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.pergiooco.net/circuito-chiuso.html

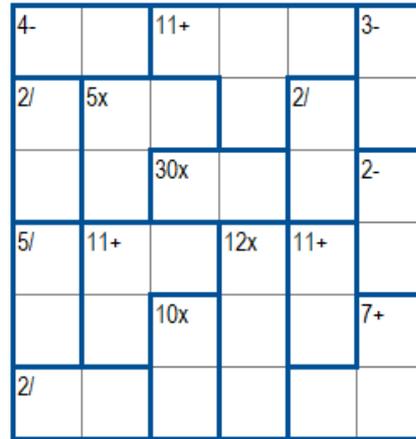
Il gioco dei dodici punti



Riesci a collegare tutti i punti dello schema con soli 5 segmenti, senza mai staccare la matita dal foglio e senza passare due volte sullo stesso punto?

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/e/gioco-dei-12-punti.html

Kendoku



© Marino Carpiagnano
KEND0506060020001

Riempì le caselle con numeri da 1 a 6 in modo che non vi siano ripetizioni nelle righe e nelle colonne.

In ciascuna area delimitata da un bordo più spesso viene

indicato il risultato dell'operazione specificata (12x significa che il *prodotto* dei numeri deve essere 12). Nelle aree possono esserci numeri ripetuti.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/kendoku.html

Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

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

									91	90	89	88	1							
									95	93	92	54	87	18	2	3	4			
									96	94	55	86	53	19	17	13	5			
									65	64	56	85	52	50	20	14	16	12	6	
									63	66	57	84	51		49	21	15	11	7	
									62	67	58	83				48	22	10	8	
									61	59	68	81	82			47	46	38	23	9
									60	69	79	80	43	41	45	39	37	25	24	
										70	73	78	42	44	40	36	27	26		
										72	71	74	77	33	35	31	29	28		
											75	76	34	32	30					

(0, 5) = 9

4	2	1	0	5	12
1	5	1	0	3	10
5	1	0	4	2	12
5	4	5	1	1	16
0	2	5	1	1	9

= = = = = 11

15	14	12	6	12	11
----	----	----	---	----	----

