Logica PerGioco

Newsletter #34 | 22 ottobre 2021 | www.pergioco.net

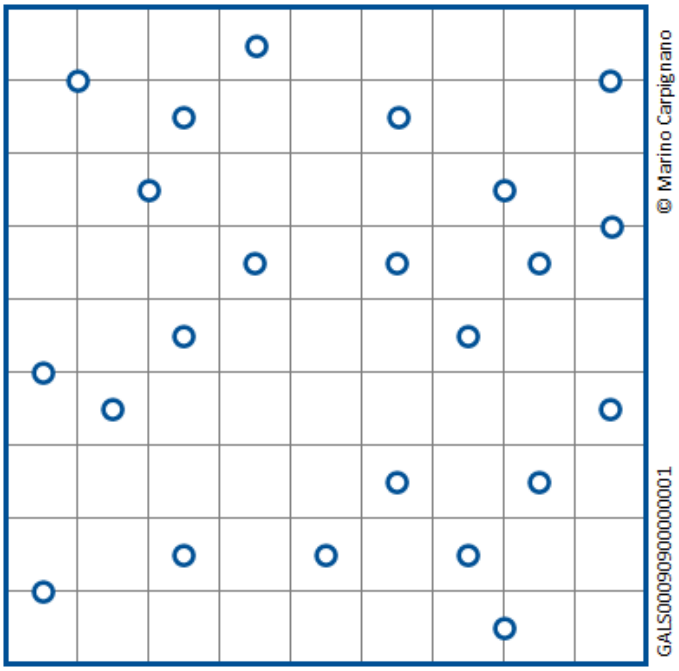
	6		7		3		4	
	3		9	4	1		5	
4	1			8			2	9
6			2		9			4
1	5						3	6
7			3		6			5
8	4			6			7	3
	2		5	9	7		6	
	7		8		4		9	

Sudoku Classico

$DKU3000000000000500000066

Il gioco logico della settimana

Galassie

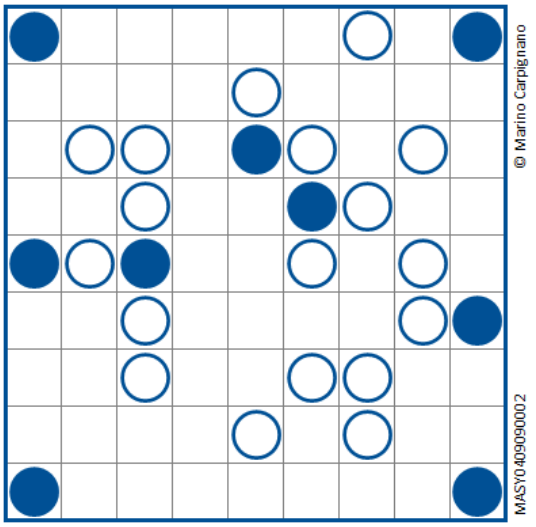


In questo gioco l'obiettivo è disegnare attorno a ciascun pallino un'area caratterizzata da simmetria rotazionale; il pallino rappresenta il centro di simmetria, un punto della figura geometrica rispetto al quale vertice, spigolo o faccia è opposto un altro elemento identico ed equidistante. Il numero delle aree da individuare è identico al numero dei pallini presenti nello schema.

Per approfondire:
www.pergioco.net/a/galassie.html
Per inviare la soluzione collegati alla pagina www.pergioco.net/weekly.html

La soluzione nel prossimo numero!

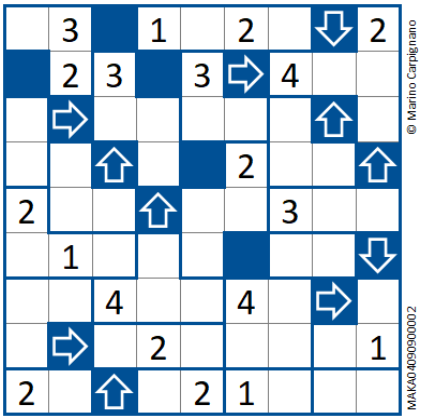
Masyu



In questo gioco l'obiettivo è tracciare una linea chiusa continua e non intersecantesi, che tocchi tutti i cerchi presenti nello schema nel rispetto delle seguenti regole: a) le caselle vuote dello schema non devono necessariamente essere tutte attraversate dalla linea; b) la linea è 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 contenente il cerchio scuro la linea deve ruotare di 90°; la linea non può invece cambiare direzione nella casella che precede e nella casella che segue il cerchio scuro; d) in una casella contenente il cerchio chiaro la linea non deve cambiare direzione; la linea deve invece effettuare un cambio di direzione di 90° nella casella che precede il cerchio chiaro o nella casella che lo segue oppure in entrambe le caselle.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioco.net/a/masyu.html

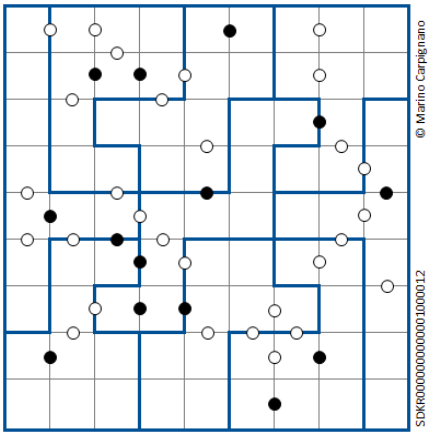
Makaro



L'obiettivo di questo gioco è quello di riempire le caselle vuote dello schema in modo che in ogni area, delimitata da bordi più spessi, vi siano tutti i numeri da 1 ad N senza ripetizioni (dove N è il numero di caselle di ciascuna area). Numeri uguali (appartenenti ad aree diverse) non possono essere ortogonalmente adiacenti. Le frecce indicano le caselle contenenti il numero più grande fra quelle ortogonalmente adiacenti alle frecce stesse.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/a/makaro.html

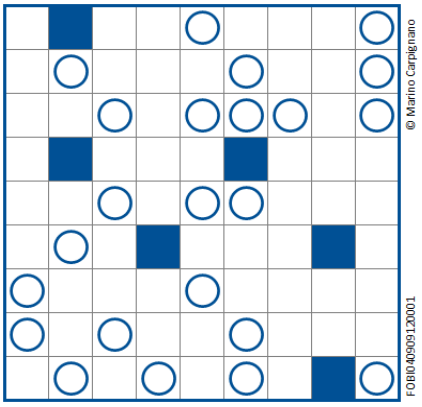
Sudoku Kropki Irregolare



In questa variante del Sudoku le coppie di caselle separate da un pallino bianco o nero contengono numeri che sono rispettivamente consecutivi o l'uno il doppio dell'altro. I settori sono irregolari.
L'obiettivo è riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna ed in ogni settore siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

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

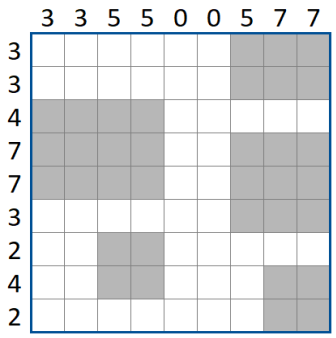
Fobidoshi



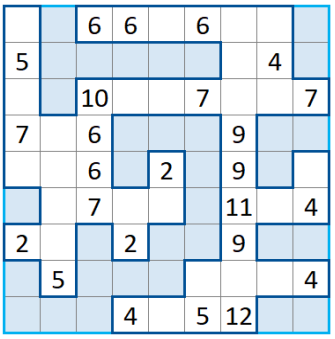
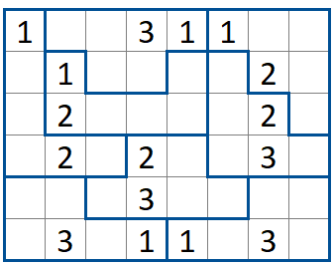
In questo gioco l'obiettivo è disegnare un certo numero di cerchi nelle caselle vuote dello schema in modo che formino un unico gruppo ortogonalmente connesso e che non vi siano nelle righe e nelle colonne quattro o più cerchi in fila.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/a/fobidoshi.html

Soluzioni
dei giochi pubblicati nel numero precedente



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



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