

Newsletter #32 | 24 settembre 2021 | www.pergioco.net

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

Il gioco logico della settimana

Fari Marino Carpignano $\mathbf{0}$ 0

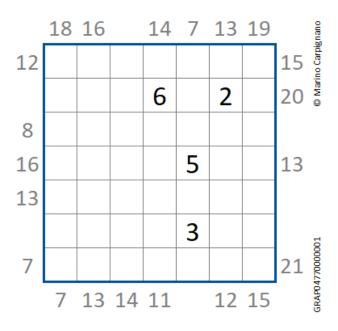
In questo gioco i cerchi rossi rappresentano i fari e i numeri indicano il numero di navi illuminate dai fari stessi. La nave è costituita da un'unica casella ed è illuminata da un faro se si trova nella stessa riga o colonna del faro, anche se si trova dietro ad altre navi o fari. Ogni nave è illuminata da almeno un faro. Le navi non sono ortogonalmente o diagonalmente adiacenti ad altre navi o a fari. L'obiettivo del gioco è individuare la posizione di ogni nave.

Per approfondire:

www.pergioco.net/a/fari.html

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

Grattacieli Plus



La griglia rappresenta il quartiere di una città in cui in ogni casella deve essere collocato un grattacielo di altezza variabile da 1 a 7. In ciascuna riga ed in ciascuna colonna non possono esserci grattacieli della stessa altezza. In questa variante del gioco Grattacieli i numeri all'esterno della griglia indicano le somme dei piani appartenenti ai grattacieli visibili da quei punti di vista: i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi. Se, ad esempio, sul bordo ci fosse un grattacielo di altezza 7 allora il numero all'esterno della griglia sarebbe 7; se all'esterno della griglia ci fosse invece il numero 28 (1+2+3+4+5+6+7) allora i grattacieli sarebbero disposti dal più basso al più alto, in modo da essere tutti visibili da quel punto di vista.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/a/grattacieli-plus.html

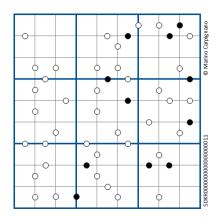
Isola

| | | | | | | | | | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------------|
| | | | | 2 | | | | 4 | gnano |
| 4 | | | 4 | | 2 | | 5 | | © Marino Carpignano |
| | | | | | | | | | © Marit |
| 3 | | | 7 | | | 2 | | | |
| | | | | | | | | 4 | |
| 2 | 3 | | | | | | 2 | | |
| | | | 2 | | 4 | | | 2 | 22 |
| | | | 2 | | | | 3 | | 0000606 |
| | | 3 | | 3 | | 4 | | | 1501.030909000002 |

L'obiettivo del gioco è individuare le caselle colorate dello schema. Le caselle bianche formano un'isola e costituiscono un unico gruppo ortogonalmente connesso; le caselle numerate fanno parte dell'isola. I numeri indicano quante caselle vuote possono essere raggiunte muovendosi ortogonalmente verso le caselle adiacenti; le caselle colorate e le caselle numerate non sono transitabili e bloccano il percorso.

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

Sudoku Kropki

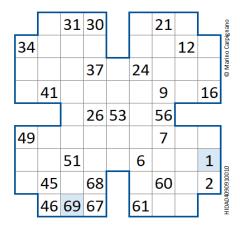


In questa variante del Sudoku le coppie di caselle separate da un pallino bianco o nero contengono numeri che sono rispettivamente consecutivi o l'uno il doppio dell'altro. Due caselle non separate da alcun pallino non rispettano i criteri citati.

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.html

Hidato

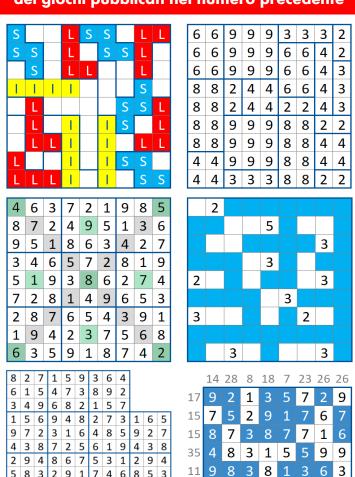


Riempi tutte le caselle vuote con numeri consecutivi collegati fra loro ortogonalmente o diagonalmente. Una volta risolto il gioco si ottiene un unico percorso che attraversa tutte le caselle dello schema e collega il numero iniziale ed il numero finale.

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

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente



11

10 7

28 5

2 8

> 3 1

7 9 1

3 4 5

6 1 8 6

2 9 1

5 3 4 9 2

5 8 3

7 4 6 8 5 3

4 7 9 1 5 2 3 8 6

6 5 3 8 9 4 7 1 2

1 8 2 3 6 7 5 4 9

8 6 7 1