

Logica PerGioco

Newsletter #22 | 25 giugno 2021 | www.pergio.net

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

Sudoku Girandola © SDKU300001000000510000056

Il gioco logico della settimana

Makaro

	2	⇒		←		4		3
2	1		1					
	2						←	1
⇒			⇒		1	↑		↓
		2		1		3		
↑			1		←			↓
2	↓						2	
		←			1		4	2
2		1		←			3	

© Martino Carpignano

MAKAO-4090910001

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:

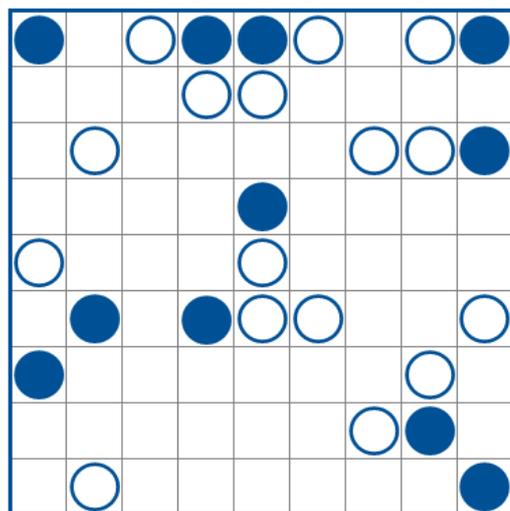
www.pergio.net/a/makaro.html

Per inviare la soluzione collegati alla pagina

www.pergio.net/weekly.html

La soluzione nel prossimo numero!

Masyu



© Martino Carpignano

MASYO-409090001

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.pergio.net/a/masyu.html

Fillomino

4		4	2	4	4	4	2	
	4			4		5	5	
2	3		3		5	5	5	
	4		6			2		
	1	5			9		3	
	5				9		9	6
3	2		5			2	9	
		3		3				2
3		4		2		3		

© Marino Carpiquano
FILL048095100000000000014

Riempi le caselle vuote in modo tale che lo schema venga suddiviso in settori contenenti caselle ortogonalmente adiacenti e rispettando le seguenti regole: a) ogni settore deve comprendere caselle che riportano tutte lo stesso numero; b) ogni settore deve contenere esattamente il numero di caselle indicato in ogni sua casella; c) i settori contenenti lo stesso numero di caselle non possono essere ortogonalmente adiacenti; d) nessuna casella dello schema può rimanere vuota.

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

Corral

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

© Marino Carpiquano
CORR048095100001

In questo gioco l'obiettivo è quello di tracciare un unico anello, senza incroci o diramazioni, lungo le linee dello schema. L'anello deve racchiudere un'area ortogonalmente connessa, contenente tutte le caselle numerate. I numeri indicano quante caselle all'interno dell'area delimitata dall'anello possono essere "viste" dalla casella numerata, inclusa la casella stessa.

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

Rekuto

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

© Marino Carpiquano
REK00000010001

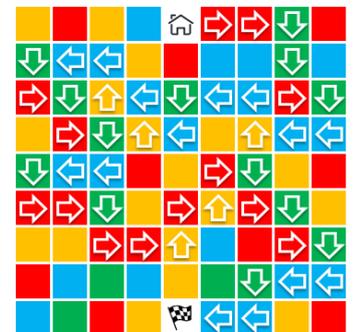
In questo gioco l'obiettivo è individuare le aree in cui suddividere la griglia, in modo da rispettare le seguenti regole: a) ogni area è costituita da un rettangolo o da un quadrato di dimensioni variabili; b) ogni poligono deve contenere esattamente un numero, che indica la somma della larghezza e dell'altezza del poligono stesso.

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

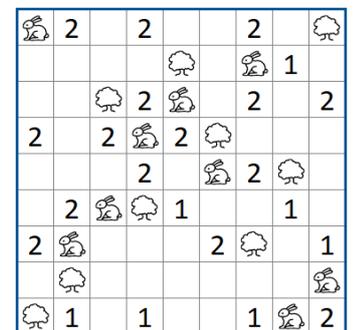
Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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



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



0								
2								

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