

Logica PerGioco

Newsletter #54 | 5 agosto 2022 | www.pergioico.net

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

Sudoku Irregolare SKU30000000000501000090

Il gioco logico della settimana

Yajikabe

1▼							◀3
0▲	1▼			1▲			◀1 3▼
				◀4			
	2▲						1▼
3▶	0▼			◀2			2▲◀3
2▶	2▲		◀1	0▼	3▲		1▼◀2
			4▲	3▶	◀0		
			4▲	◀0	1▶	◀0	7▲

© Marino Carpignano

YAJIK0902100001

In questo gioco l'obiettivo è quello di colorare un certo numero di caselle, nel rispetto delle seguenti regole: a) le caselle con frecce e numeri non devono essere colorate; b) non sono ammesse aree colorate di formato 2x2; c) le caselle colorate devono formare un'area ortogonalmente connessa; d) i numeri nello schema indicano quante caselle colorate si devono incontrare nella stessa riga o nella stessa colonna nella direzione indicata dalla freccia.

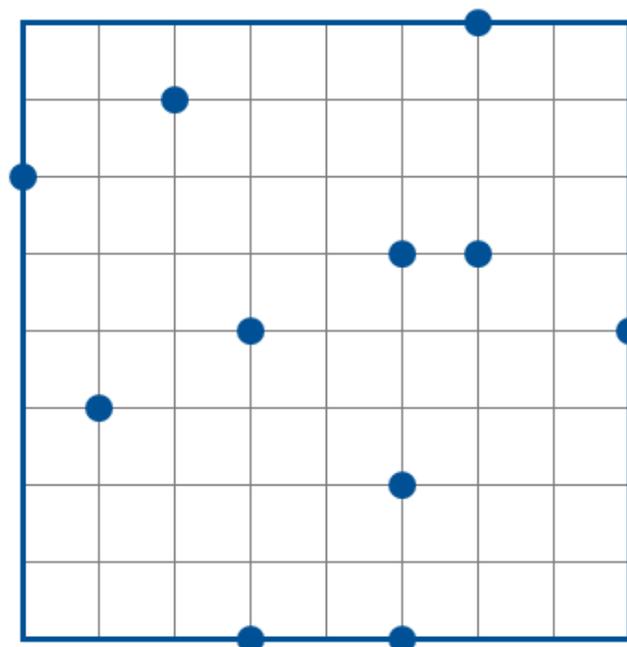
Per approfondire:

www.pergioico.net/yajikabe.html

Per inviare la soluzione collegati alla pagina

www.pergioico.net/weekly.html

Labyrinth



© Marino Carpignano

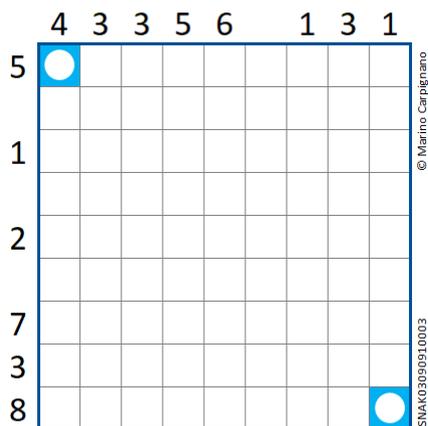
LABY0008080001

In questo gioco l'obiettivo è individuare un unico anello formato da caselle ortogonalmente connesse, senza incroci o diramazioni. L'anello deve essere largo esattamente una casella ed i suoi confini sono formati da segmenti che devono essere disegnati fra i punti dello schema. Ogni punto dello schema deve essere raggiunto da almeno un segmento; i cerchi azzurri indicano invece gli unici punti dello schema, che devono essere raggiunti da esattamente tre segmenti.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergioico.net/labyrinth.html

Meandri Plus



Il questo gioco l'obiettivo è quello di individuare un percorso che inizia e termina nelle caselle indicate. Il percorso deve svilupparsi ortogonalmente e non può essere adiacente a se stesso, nemmeno diagonalmente. I numeri esterni indicano quante sono le caselle attraversate dal percorso nella riga o nella colonna corrispondente.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/meandri-plus.html

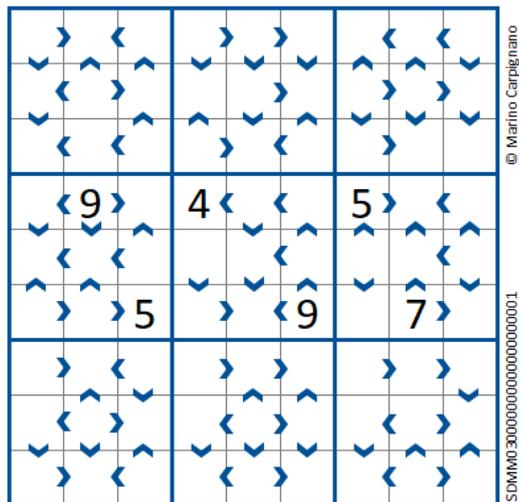
Renkatsu

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

Suddividi lo schema in aree in modo tale che ciascuna di esse contenga tutti i numeri da 1 ad N (dove N rappresenta il numero delle caselle dell'area).

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

Sudoku Maggiore o Minore



Riempi le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni diagonale e in ogni settore siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni. In questa variante i simboli ">" e "<" inseriti tra le caselle adiacenti indicano che un numero è più grande o più piccolo dell'altro.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergiooco.net/sudoku-maggiore-o-minore.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

1	0	1	0	0	1	1	0	1
0	0	1	0	1	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	0	0	1	0	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0
0	0	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0

	2		1	4	4			
3	2	4						2
		3		2	1	3		
2								
		4	1		3			1
1	2		3		2			3
			3	2		3		
3	3	2		2		2	2	

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

	7	8	8	6				9
2			3	1	4			5
3		3	6	5	5	6	12	
				5	9	4	12	4
3	3	1	1	1	5	1	8	
3	5	6	6	4	5		10	
	3	6		4	5	4		4
3	2	5		2		4	10	
4		5	7	4		6	12	1

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

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