

Logica PerGioco

Newsletter #35 | 5 novembre 2021 | www.pergioico.net

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

Sudoku P.ti Centrali SDKU300000100000500000067

Il gioco logico della settimana

Heyawake

1				2		1		
1	2							
			1			1		2
			2		1		1	
2								
						3		
1								
			1					
2								

© Marino Carpi gnano

HEYAW 209090001

Il numero talvolta presente nelle aree rappresenta il numero di caselle colorate che l'area deve contenere. Se l'area non contiene numeri sta al solutore individuare se nell'area vi siano caselle da colorare ed eventualmente il loro numero. L'obiettivo del gioco è quello di individuare tutte le caselle colorate rispettando le seguenti regole: a) le caselle colorate non possono essere adiacenti ortogonalmente; b) tutte le caselle non colorate devono formare un unico gruppo ortogonalmente connesso; c) una fila orizzontale o verticale di caselle non colorate non può attraversare più di due aree.

Per approfondire:

www.pergioico.net/a/heyawake.html

Per inviare la soluzione collegati alla pagina www.weekly.html.

Semafori

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

© Marino Carpi gnano

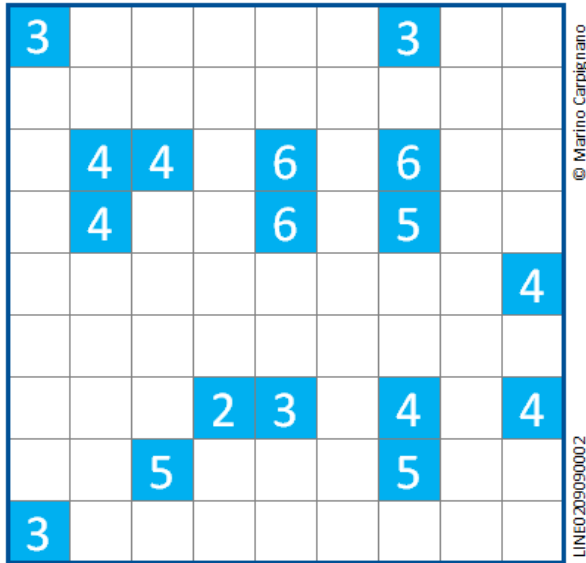
SHINO3090910100002

Disegna una linea chiusa continua e non intersecantesi, che tocchi tutti i cerchi dello schema nel rispetto delle seguenti regole: a) le caselle vuote non devono necessariamente essere tutte attraversate dalla linea; b) la linea deve essere 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 con il cerchio rosso la linea deve ruotare di 90°; d) i cerchi verdi devono essere attraversati senza cambi di direzione; e) i cerchi arancioni possono comportarsi indifferentemente come quelli rossi o come quelli verdi; f) i numeri indicano quanti segmenti complessivamente escono dai cerchi prima dei cambi di direzione.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergioico.net/a/semafori.html

Percorso Minato



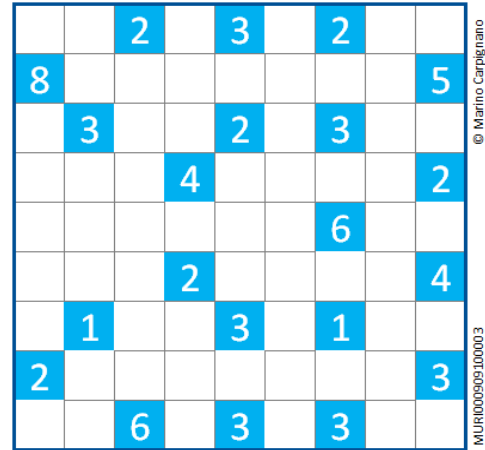
© Marino Carpignano

LINEO209090002

In questo gioco l'obiettivo è disegnare lungo alcune caselle vuote dello schema un percorso chiuso, senza incroci o diramazioni. I numeri nello schema indicano quante caselle adiacenti sono attraversate dal percorso.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergio.net/a/percorso-minato.html

Muri



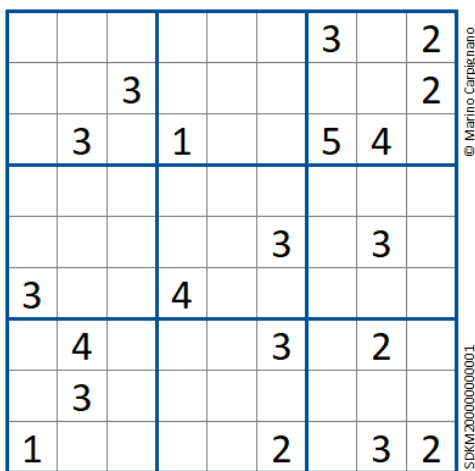
© Marino Carpignano

MURI000090100003

Disegna in ogni casella vuota un segmento di muro orizzontale o verticale. I numeri nelle caselle colorate indicano quanti segmenti di muro sono direttamente collegati alle caselle stesse.

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

Sudoku Campo Minato



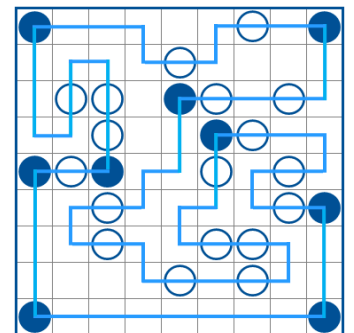
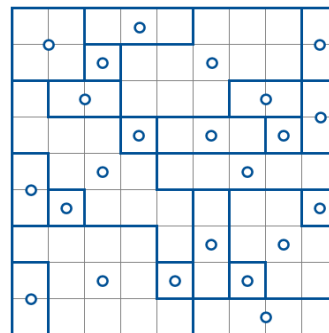
© Marino Carpignano

SOKM200000000001

In questa variante del Sudoku e del Campo Minato l'obiettivo è collocare tre mine in ciascuna riga, in ciascuna colonna ed in ciascun settore. Le cifre nello schema rappresentano il numero di mine che si trovano nelle caselle ortogonalmente e diagonalmente adiacenti.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergio.net/s/sudoku-campo-minato.html

Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente



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

1	3	1	4	2	3	2	2
2	3	3	4	5	1	3	1
2	4	1	2	1	3	3	3
1	2	2	2	1	2	3	3
2	3	1	1	4	3	1	2
4	1	3	1	3	1	2	2
3	2	4	3	2	4	2	3
1	3	2	1	3	1	2	1
2	1	1	2	1	2	1	2

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

