

Logica PerGioco

Newsletter #57 | 16 settembre 2022 | www.pergioico.net

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

SDKU3010000100007000000096
Sudoku X Finestre

Il gioco logico della settimana

Turf

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

© Marino Carpiignano
TURFO3090910020001

In questo gioco l'obiettivo è colorare un certo numero di caselle, in modo da dividere lo schema in aree colorate e non colorate non adiacenti ortogonalmente. Ogni area (colorata o non colorata) deve contenere almeno un numero, che indica il numero di caselle che costituiscono l'area stessa. Se un'area contiene più di un numero, uno di essi indica il numero di caselle che costituiscono l'area stessa e ciascuno degli altri indica il numero di caselle non colorate che circondano ortogonalmente o diagonalmente il numero stesso, includendo anche la casella in cui si trova. In questa versione semplificata il numero che indica di quante caselle è composta l'area è indicato in rosso.

Per approfondire:

www.pergioico.net/turf.html

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

La soluzione nel prossimo numero!

Trinudo

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

© Marino Carpiignano
TRIUO30909100001

In questo gioco l'obiettivo è dividere lo schema in aree composte da 1, 2 o 3 caselle. Le aree con lo stesso numero di caselle non possono essere ortogonalmente adiacenti. I numeri nello schema rappresentano il numero delle caselle dell'area a cui appartengono.

Per approfondire:

www.pergioico.net/trinudo.html

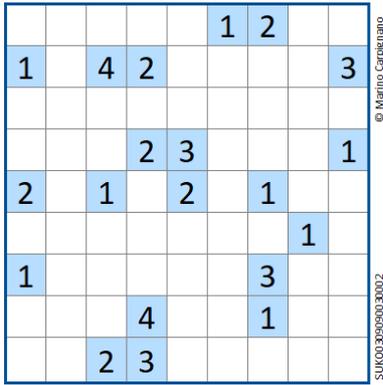


Tutti i giochi dei primi 50 numeri della newsletter in formato A4, 96 pagine a colori

Ora disponibile

www.pergioico.net/publicazioni.html

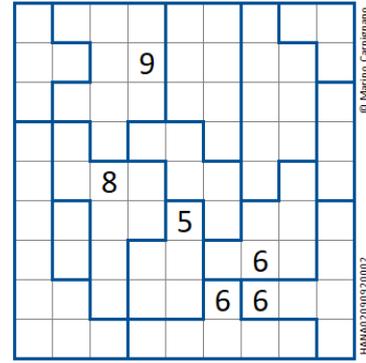
Sukoro



L'obiettivo del gioco è riempire un certo numero di caselle con numeri da 1 a 4. Il numero in una casella indica quante caselle ortogonalmente adiacenti devono contenere un numero. I numeri contenuti in due caselle ortogonalmente adiacenti devono essere diversi. Una volta risolto il gioco, le caselle contenenti numeri devono formare un unico gruppo ortogonalmente connesso.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/sukoro.html

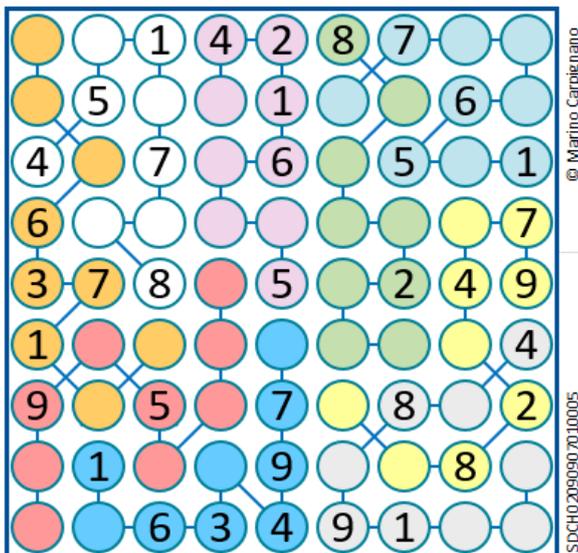
Hanare



L'obiettivo del gioco è quello di inserire un numero in ciascuna area vuota. Il numero deve corrispondere alla quantità di caselle dell'area in cui si trova. Il numero di caselle che separa due numeri vicini, che si trovano nella stessa riga o nella stessa colonna, deve essere uguale alla loro differenza.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/hanare.html

Sudoku Catene



In questa variante del Sudoku i settori si trasformano in catene che collegano le caselle. L'obiettivo è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna ed in ogni catena siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/sudoku-catene.html

Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

	24	30	19	26	17	18	22	23
28	6	7	3	6	1	2	1	2
26	3	5	2	5	3	1	2	5
21	2	4	1	4	2	3	1	4
23	1	2	3	2	1	4	7	3
26	6	5	4	1	4	3	1	2
25	3	2	3	5	3	2	6	1
16	2	1	2	1	2	1	3	4
14	1	4	1	2	1	2	1	2

	1	1	2		0	1		1
				1				
			1			5		
				2		1		2
		1				0		
3		2		1				
		1			2			
				3				
1		3	1		1	1	1	

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

	2	1	16	7	11	10		0
8	6	2	5		1	4	3	
17	1	3		6	2	5	4	
13		5	4	1	3		2	6
6	2		6		4	3	1	5
7		1	2	4		6	5	3
15	4		3	5	6	1		2
	3	6	1	2	5			4
3	5	4		3		2	6	1

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

