

Logica PerGioco

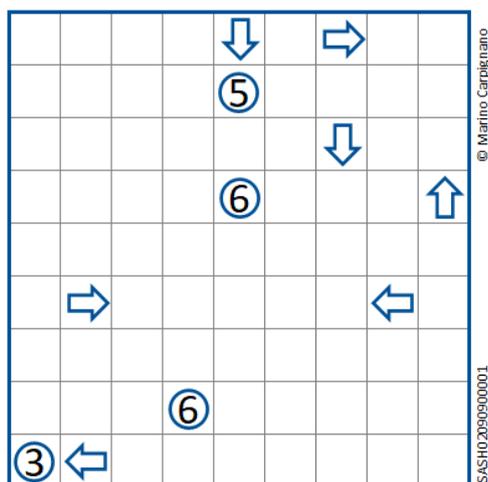
Newsletter #51 | 24 giugno 2022 | www.pergioco.net

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

Sudoku P.ti Centrafi © Marino Carpi gnano SKU0300000100000700000086

Il gioco logico della settimana

Sashikabe



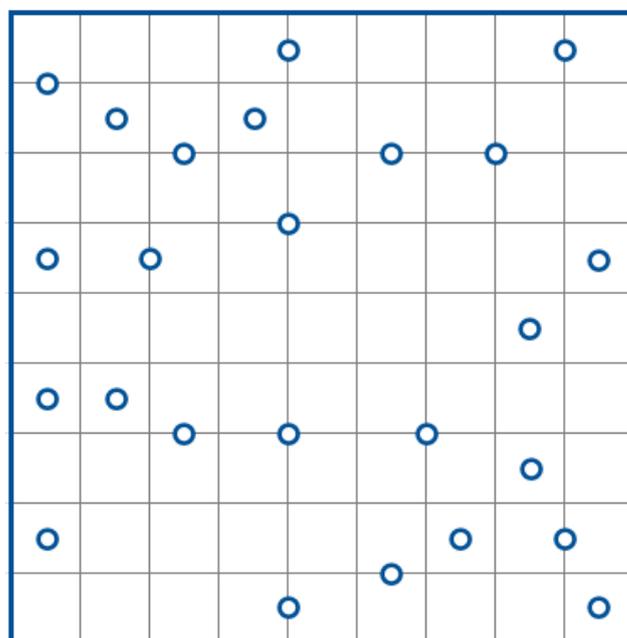
In questo gioco l'obiettivo è individuare quali caselle devono essere scure e quali devono essere chiare, nel rispetto delle seguenti regole: a) tutti i gruppi di caselle chiare ("giardini") devono essere a forma di "L", con le "gambe" larghe una casella; b) i cerchi nello schema rappresentano le caselle in cui si incontrano le "gambe" di un giardino; c) i numeri nei cerchi rappresentano il numero di caselle di cui è costituito il corrispondente giardino; d) le frecce sono collocate nelle caselle finali delle "gambe" dei giardini e puntano verso la casella in cui le "gambe" si incontrano; e) i giardini non devono essere ortogonalmente adiacenti; f) non sono ammesse aree scure di formato 2x2; g) le caselle scure formano un muro continuo ortogonale.

Per approfondire: www.pergioco.net/sashikabe.html

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

La soluzione nel prossimo numero!

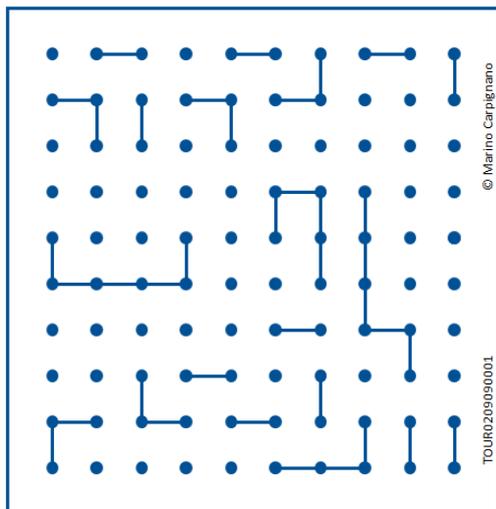
Galassie



In questo gioco l'obiettivo è disegnare attorno a ciascun pallino un'area caratterizzata da simmetria rotazionale; il pallino rappresenta il centro di simmetria, un punto della figura geometrica rispetto al quale a ogni vertice, spigolo o faccia è opposto un altro elemento identico ed equidistante. Il numero delle aree da individuare è identico al numero dei pallini presenti nello schema.

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

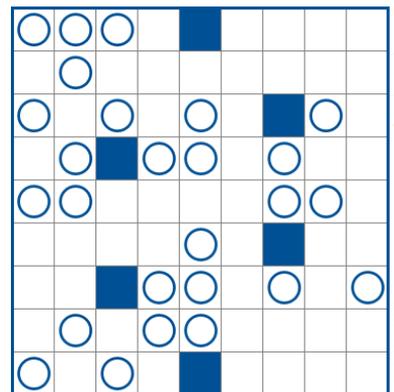
Grand Tour



L'obiettivo di questo gioco è unire i punti adiacenti dello schema con segmenti orizzontali o verticali in modo da tracciare un unico percorso chiuso senza incroci o diramazioni. Tutti i punti dello schema devono far parte del percorso.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/grand-tour.html

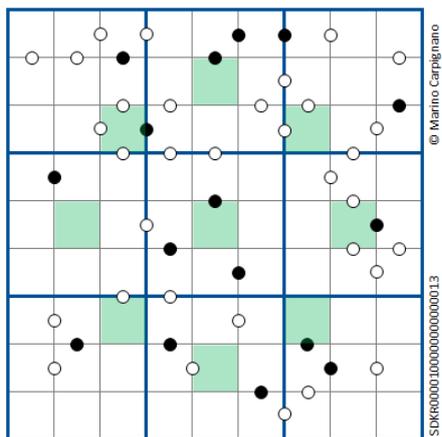
Fobidoshi



In questo gioco l'obiettivo è disegnare un certo numero di cerchi nelle caselle vuote dello schema in modo che formino un unico gruppo ortogonalmente connesso e che non vi siano nelle righe e nelle colonne quattro o più cerchi in fila.

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

Sudoku Kropki Asterisco



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. L'obiettivo è riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna ed in ogni settore (compreso quello aggiuntivo costituito dalle caselle colorate) siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.net/sudoku-kropki-asterisco.html

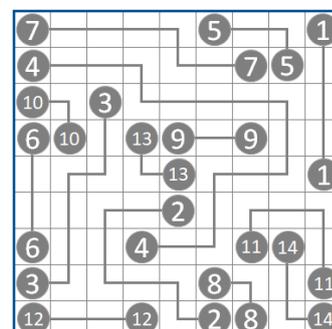
Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente

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

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

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



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

