

Logica PerGioco

Newsletter #137 | 2 gennaio 2026 | www.pergioico.net

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

SDKP400000000000701000248

Sudoku Puzzle

Nanbaboru

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

Nanbaboru ("Number Ball") è un gioco logico ideato dal giapponese Naoki Inaba, basato su una griglia quadrata. L'obiettivo del gioco è inserire tutti i numeri da 1 a N (dove N rappresenta il valore massimo previsto dallo schema) in ogni riga e in ogni colonna, lasciando vuote le altre caselle della griglia. Ogni numero può comparire una sola volta in ciascuna riga e in ciascuna colonna. Le caselle contrassegnate da un cerchio devono necessariamente contenere un numero, mentre quelle contrassegnate da una croce — oppure evidenziate con un colore — non possono contenerne alcuno. La risoluzione del gioco si basa su tecniche logiche affini a quelle utilizzate nel Sudoku.

Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergioico.net/nanbaboru.html.

Esempio

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

Soluzione

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

1

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

© Marino Carignano

NANB02090930001

2

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

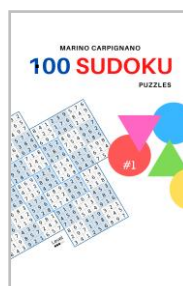
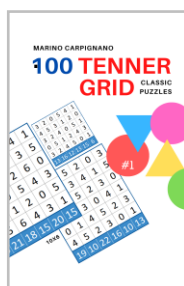
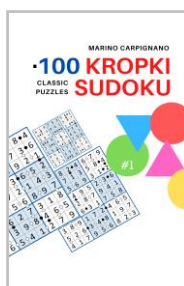
© Marino Carignano

NANB02090930002

201 Giochi Logici

MARINO
CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



Proviamo a risolvere!

Rukkuea

Soluzioni

	a	b	c	d	e	f	g
1	2	3					4
2							
3	1						
4							
5		4					
6			2			4	
7	4		1		2		

Proviamo a risolvere questo semplice schema di Nanbaboru! Cominciamo completando la colonna "a" e la riga 7 con l'unico numero mancante. Poi coloriamo le altre caselle nella colonna e nella riga che non possono contenere numeri: questo ci aiuta a restringere le possibilità e a proseguire nella soluzione del gioco.

Nella riga 3 e nella riga 6 tutte le caselle non colorate devono contenere un numero; le contrassegniamo quindi con un cerchio. Possiamo ora colorare anche la casella g2 nella colonna "g", eliminando così un'ulteriore possibilità.

	a	b	c	d	e	f	g
1	2	3					4
2							
3	1						
4							
5		4					
6			2			4	3
7	4		1		2		3

Successivamente inseriamo un cerchio nelle quattro caselle vuote della riga 2 e coloriamo le caselle rimaste vuote nella colonna "e". Completiamo la riga 6 e la colonna "g" applicando le tecniche tipiche del Sudoku. Con le stesse regole, completiamo anche la riga 1 e la colonna "e".

	a	b	c	d	e	f	g
1	2	3		1			4
2							
3	1		4		3		2
4							
5	3	4					
6			2		4	3	1
7	4		1		2		3

Ora possiamo inserire un cerchio in tutte le caselle vuote rimaste nelle colonne "d" ed "f", e poi anche nella riga 4. Coloriamo l'ultima casella vuota, c5. Tutte le caselle dello schema contengono ormai un cerchio o sono colorate. Infine, possiamo completare facilmente il gioco applicando le tecniche risolutive tipiche del Sudoku: ogni numero compare una sola volta per riga e colonna, e l'eliminazione sistematica delle possibilità consente di determinare i valori mancanti. Il gioco è risolto!

L'obiettivo è colorare alcune caselle del diagramma rispettando le seguenti regole: le caselle colorate devono formare aree di forma quadrata; le aree colorate non possono essere ortogonalmente adiacenti tra loro; due aree colorate della stessa dimensione non devono "vedersi": lungo una linea orizzontale o verticale che le collega deve comparire almeno un'area colorata di dimensione diversa; ogni numero indica quante delle cinque caselle coinvolte (la casella con il numero e le quattro caselle ortogonalmente adiacenti) devono essere colorate.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: www.pergiochi.net/rukkuea.html.

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

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

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

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

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

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

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

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

	2				2			
		2			1			
		2						
		2						
		2						
		2						
		2						
		2						

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