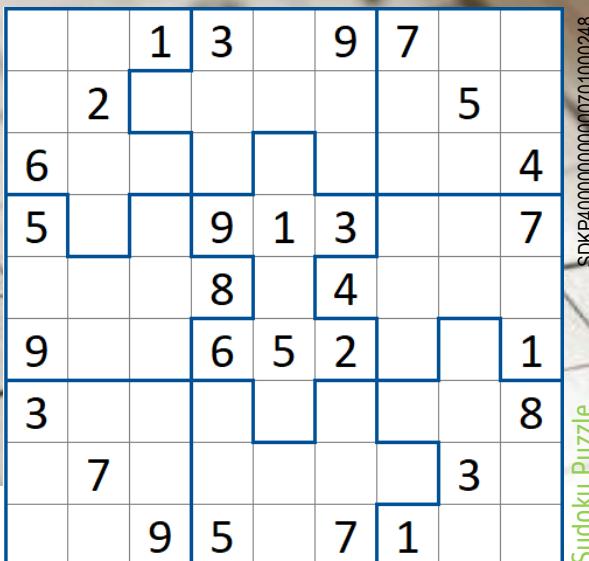


Logica PerGioco

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



SDKP4000000000000701000248

Sudoku Puzzle

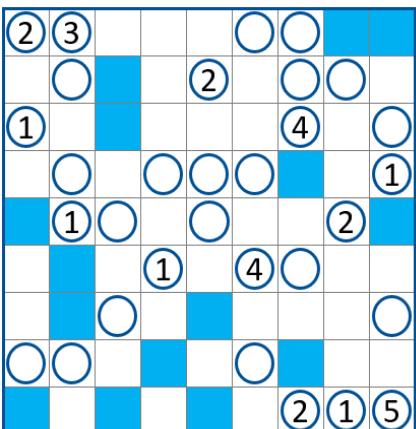
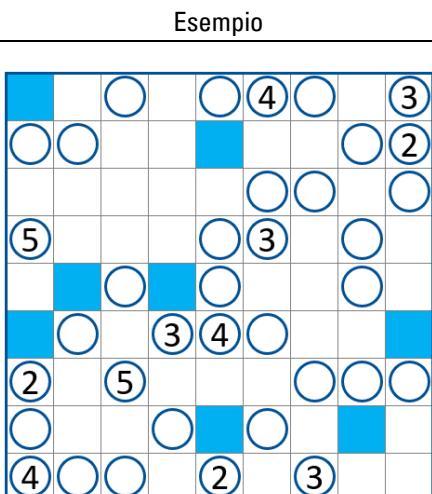
Nanbaboru

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

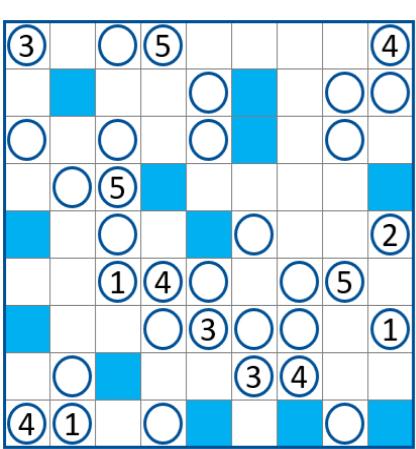
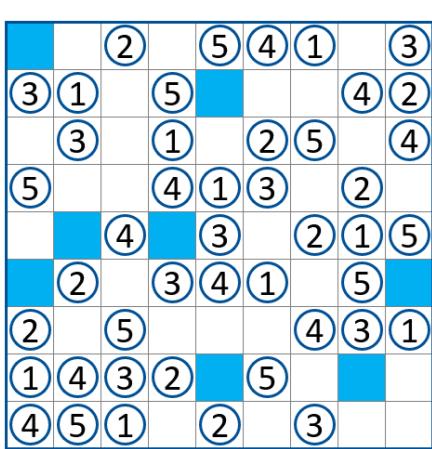
Nanbaboru ("Number Ball") è un gioco logico ideato dal giapponese Naoki Inaba, basato su una griglia quadrata. L'obiettivo del gioco è inserire tutti i numeri da 1 a N (dove N rappresenta il valore massimo previsto dallo schema) in ogni riga e in ogni colonna, lasciando vuote le altre caselle della griglia. 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.pergioco.net/nanbaboru.html.



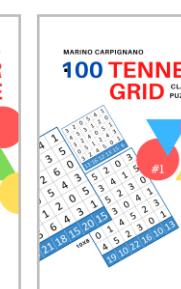
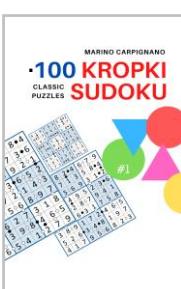
Esempio

1

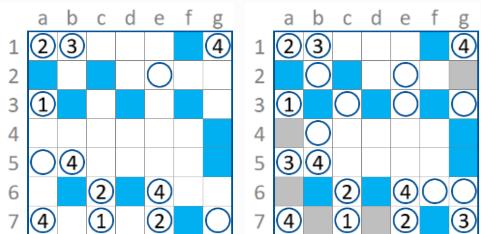


Soluzione

2

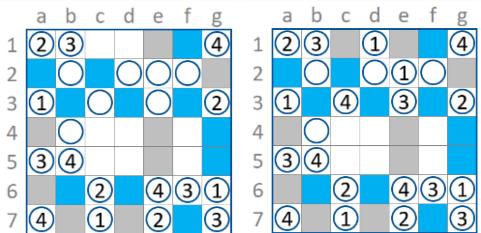


Proviamo a risolvere!

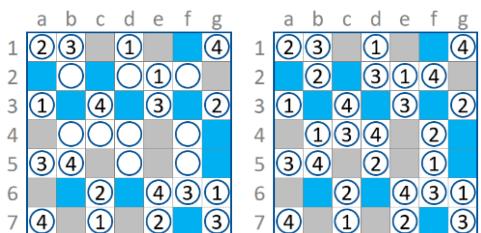


Proviamo a risolvere questo semplice schema di Nanbaboru! Cominciamo completando la colonna "a" e la riga 7 con l'unico numero mancante. Poi coloriamo le altre caselle nella colonna e nella riga che non possono contenere numeri: questo ci aiuta a restringere le possibilità e a proseguire nella soluzione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



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".

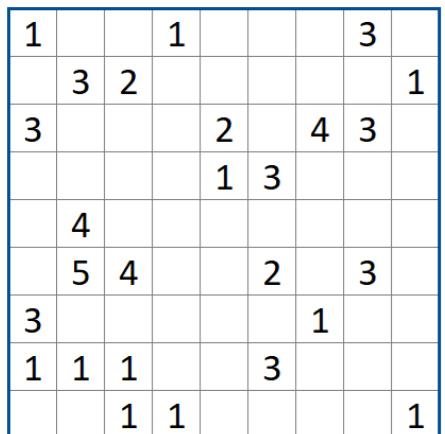


Ora possiamo inserire un cerchio in tutte le caselle vuote rimaste nelle colonne "d" ed "f", e poi anche nella riga 4. Coloriamo l'ultima casella vuota, c5. Tutte le caselle dello schema contengono ormai un cerchio o sono colorate. Infine, possiamo completare facilmente il gioco applicando le tecniche 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!

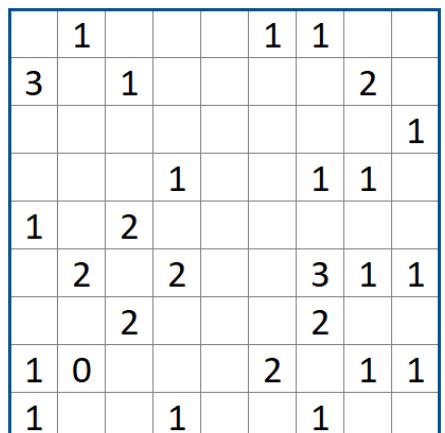
Rukkuea

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.

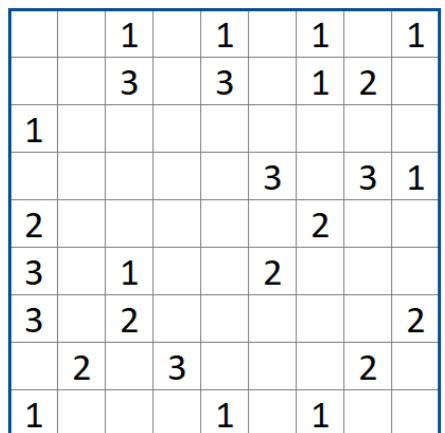
Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: www.pergioco.net/rukuea.html.



RUKKUEA040909020003



RUKKUEA040909020004



RUKKUEA040909020005

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

