

Logica PerGioco

Newsletter #147 | 4 settembre 2026 | www.pergioico.net

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

SDKU451000010000600000256
Sudoku X Finestre

Tatamibari

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

Tatamibari è un gioco pubblicato dalla casa editrice giapponese Nikoli nel 2004.

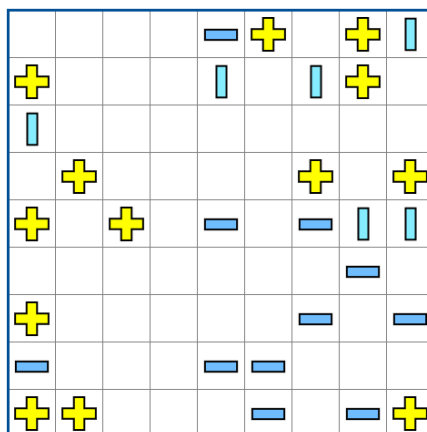
Il nome deriva dal tatami, la tradizionale stuoia di paglia di riso utilizzata in Giappone come pavimentazione nelle stanze in stile tradizionale, chiamate washitsu.

Il gioco si presenta come una griglia contenente tre tipi di simboli: una croce, una barra orizzontale e una barra verticale. L'obiettivo è suddividere la griglia in aree rettangolari o quadrate. Ogni area deve contenere una sola casella con un simbolo. Un'area contenente una croce deve essere quadrata. Se un'area contiene una barra orizzontale, la sua larghezza deve essere maggiore dell'altezza; se contiene una barra verticale, la sua larghezza deve essere minore dell'altezza. Un punto della griglia non può essere condiviso dagli angoli di quattro aree.

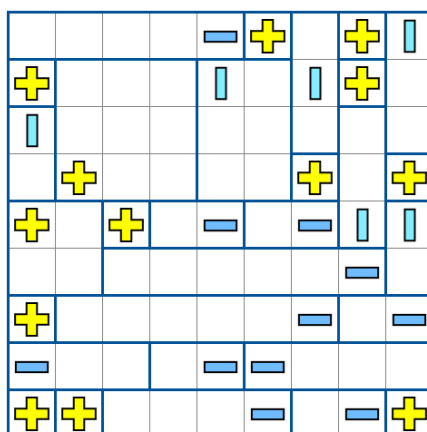
Per approfondire e controllare le soluzioni:

www.pergioico.net/tatamibari.html.

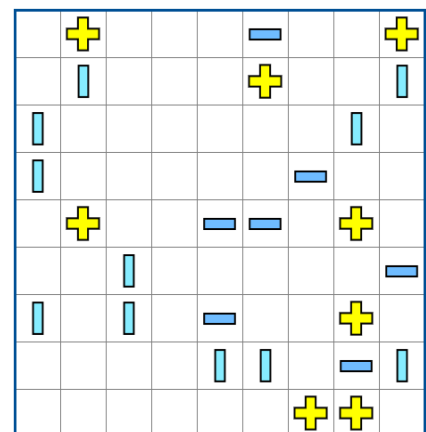
Esempio



Soluzione

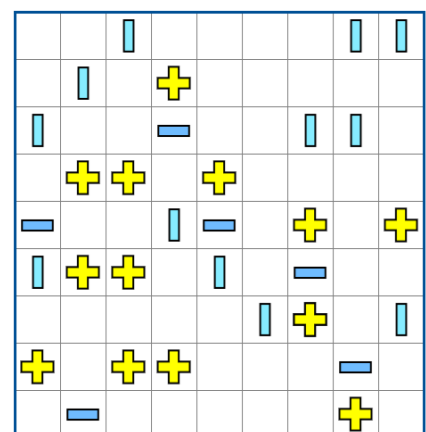


1



© Marino Carignano
TABAG209090001

2

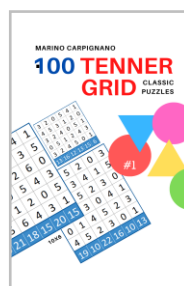


© Marino Carignano
TABAG209090002

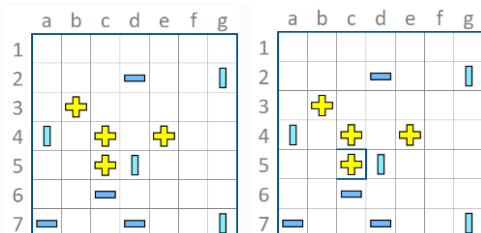
201
Giochi
Logici

MARINO
CARPIGNANO

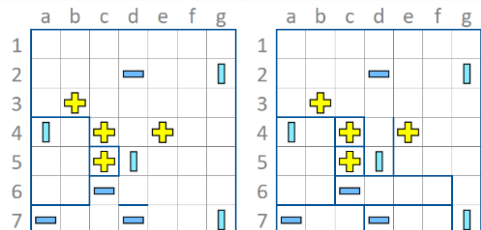
SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Tata-mibari! Cominciamo tracciando un segmento fra caselle adiacenti che contengono un simbolo: esse devono appartenere ad aree differenti.



La croce in c5 può appartenere solo a un'area costituita dalla casella stessa; tracciamo quindi i segmenti tutto attorno alla casella. Notiamo che la casella b4 non può appartenere né alla stessa area della croce in b3 né a quella con la croce in c4. Deve quindi appartenere a un'area rettangolare contenente la barra verticale in a4 e comprendente anche le caselle a5, b5, a6 e b6. Ne tracciamo pertanto i confini.

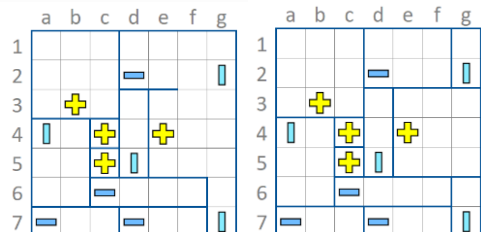
L'area quadrata con la croce in c4 non può estendersi fino a formare un quadrato 2x2, perché in tal caso l'area con la barra verticale in d5 non avrebbe spazio sufficiente per svilupparsi. Tracciamo quindi i segmenti attorno alla casella c4.

Anche l'area con la croce in e4 non può espandersi fino a formare un quadrato 3x3 tra e4 e g6, perché in tal modo non lascerebbe spazio sufficiente all'area con la barra verticale in g7.

L'area con la barra orizzontale in c6 non può quindi che estendersi alle caselle d6, e6 e f6. La casella f6 deve necessariamente essere compresa nell'area, perché, per esclusione, non potrebbe appartenere a nessun'altra area.

L'area con la barra orizzontale in a7 non può estendersi soltanto fino a b7, perché in tal caso il punto compreso tra b7 e c6 sarebbe condiviso dagli angoli di quattro aree differenti, situazione non consentita dalle regole.

L'area con la barra in d7 si estende senz'altro fino a f7.



L'area con la croce in b3 deve necessariamente avere dimensioni 3x3, occupando le caselle da a1 a c3; diversamente, alcune caselle non potrebbero essere assegnate ad alcuna area. Per lo stesso motivo, l'area con la barra in d5 deve proseguire fino a d3, mentre l'area con la croce in e4 deve avere dimensioni 3x3 tra e3 e g5.

A questo punto completiamo facilmente lo schema tracciando i confini dell'area comprendente le caselle g2-g1 e di quella compresa tra d2 e f1: entrambe le aree devono essere rettangolari e non quadrate!

Il gioco è risolto!

ABC

In questo gioco l'obiettivo consiste nel riempire le caselle della griglia con un determinato numero di lettere consecutive dell'alfabeto, a partire dalla A, in modo che in ogni riga e in ogni colonna ciascuna lettera compaia una sola volta. Le lettere riportate all'esterno della griglia indicano quale sia la prima lettera visibile osservando la riga o la colonna dal lato corrispondente, ignorando le eventuali caselle vuote.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni:

www.pergio.net/abc.html

1	C	E	F	F	B	D	A
C				F			
D		A					
D							
E							
B					E	A	
F			A				
A	A						
	A	F	C	B	D	E	

© Marino Carignano

ABC04070710005

1	E		A	F			
E		F					
		A	C	E			
D		B					A
F							
B	B				E		
C							
	C	E	A	F	D	B	C

© Marino Carignano

ABC04070710007

1	B	F	C	C	D	E	A
B							
E				C			
D							
		A	D			C	
A							
C	C					D	
D						B	
	D	C	E		A	B	F

© Marino Carignano

ABC04070710008

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

1	B	E	A	F	C	D	C
B	B	E	A	F		D	C
D	D	F	B		C	E	A
C	C	A		D	F	B	E
D		D	F	A	E	C	B
A	A	B	E	C	D		F
	F		C	E	B	A	D
E	E	C	D	B	A	F	
	C	D	A	D			

1	F	E		B	F	D	
E		E	C	A	B	F	D
	F	D		C	E	A	B
D	D	B	E		A	C	F
C	C		F	E	D	B	A
B	B	F	A	D	C	E	
A	A	C	B	F		D	E
E	E	A	D	B	F		C
	E	D	B	F	D	C	

8	2	4	1	5	9	7	3	6	10
7	10	9	6	3	4	8	2	5	1
9	5	10	7	8	2	4	1	3	6
6	1	3	4	2	5	10	7	8	9
1	9	6	3	4	10	2	8	7	5
5	8	7	2	10	1	6	9	4	3
4	7	8	9	1	3	5	6	10	2
10	3	2	5	6	8	1	4	9	7
2	6	5	8	9	7	3	10	1	4
3	4	1	10	7	6	9	5	2	8

2									
5		8							1
	1				2				
	1				1				
	3								
			8				2		
	1	2							
			1				1		

4				1					1
6			9						
	2					1		5	
			1						
	2			3	2				
1									
					3				

1		1	1		8				
3									
		11			2				
		1							
1								3	
4			4		1		2		