

Logica PerGioco

Newsletter #82 | 8 settembre 2023 | www.pergioico.net

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

Sudoku Irregolare © Marino Carpignano SKU46000000000701000183

Yakazu

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

© Marino Carpignano

YAKAZO409091050009

In questo gioco l'obiettivo è quello di riempire tutte le caselle vuote con numeri, in modo che ogni gruppo di caselle separato in orizzontale o in verticale da due caselle scure contenga una sequenza di numeri consecutivi, ma in qualsiasi ordine. Ciascun gruppo composto da almeno due caselle deve contenere numeri consecutivi a partire dall'1.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/yakazu.html

SquarO

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

© Marino Carpignano

SQRO060909100003

In questo gioco, presentato nel 2006 in un sito web francese oggi non più on line, l'obiettivo è colorare un certo numero di cerchi fra le caselle dello schema. Ciascun numero indica quanti cerchi ad esso adiacenti devono essere colorati.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergioico.net/squaro.html



Ora disponibile

www.pergioico.net/publicazioni.html

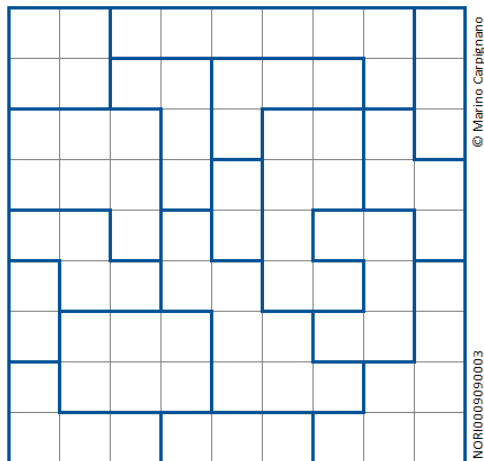


Tutti i giochi dei primi 50 numeri della newsletter in formato A4, 96 pagine a colori

Ora disponibile

www.pergioico.net/publicazioni.html

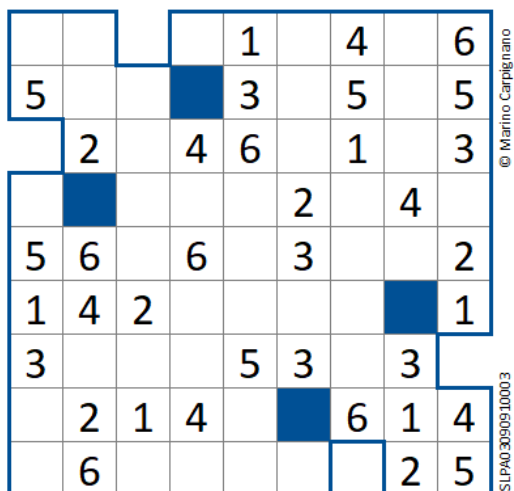
Norinori



In questo gioco l'obiettivo è colorare un certo numero di caselle in modo da rispettare le seguenti regole: in ciascuna area delimitata da bordi più spessi devono essere colorate esattamente due caselle; ogni casella colorata deve far parte di un rettangolo 2x1, che può appartenere ad una sola area oppure a due aree diverse; i rettangoli colorati non possono essere adiacenti ortogonalmente, ma possono esserlo diagonalmente.

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

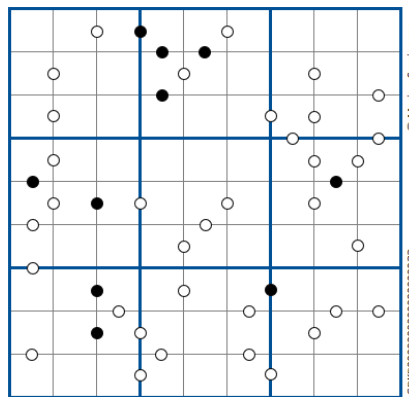
Slash Pack



In questo gioco l'obiettivo è disegnare segmenti diagonali in modo da dividere lo schema in aree contenenti numeri diversi e consecutivi. Le estremità dei segmenti devono essere collegate ad altri segmenti o al bordo dello schema. I segmenti non possono mai incrociarsi.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/slash-pack.html.

Sudoku Kropki



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 siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

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

Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente

