

Logica PerGioco

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

SDKU3510100000700000005

Sudoku 10x10

Newsletter #93 | 9 febbraio 2024 | www.pergioico.net

Stelle

Il gioco viene proposto dall'olandese Hns Eendebak per il Campionato Mondiale di Puzzle del 2003, sulla base, forse, di una precedente idea di Tim Peeters ("Cattle", un gioco in cui viene però fornito un numero di stelle da collocare diverso per ogni riga e per ogni colonna).

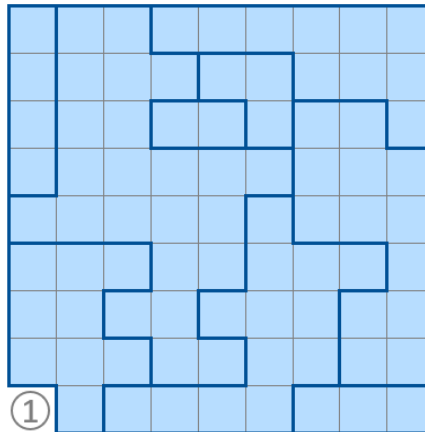
In Italia il gioco è noto come "Alberi" e viene proposto per la prima volta da Giorgio Dendi su Focus Giochi e poi sulle riviste Brain Trainer ed Amico Logico.

L'obiettivo è individuare la posizione di alcune stelle nello schema, in modo che ce ne sia una in ogni riga, in ogni colonna e in ogni area; le stelle non possono essere ortogonalmente o diagonalmente adiacenti, nemmeno se appartengono ad aree diverse.

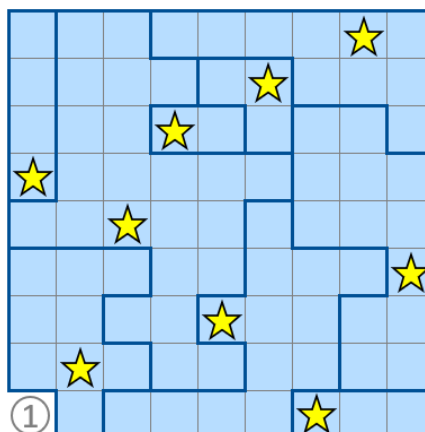
Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergioico.net/stelle.html.

Guarda l'esempio!

Esempio

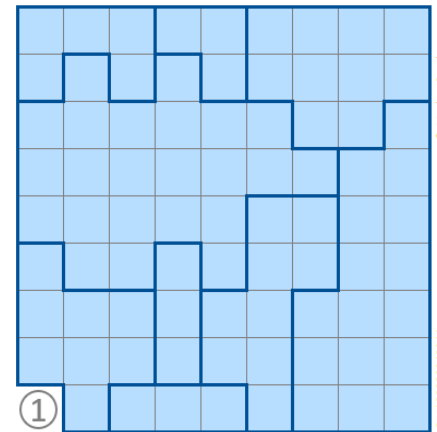


Soluzione

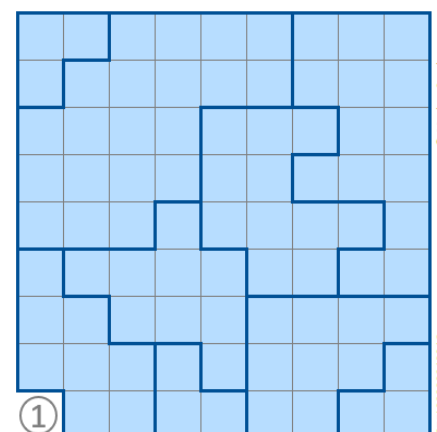


Ora risolvi tu!

1



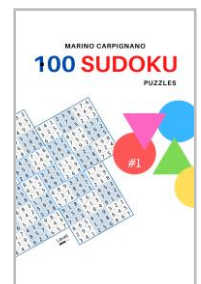
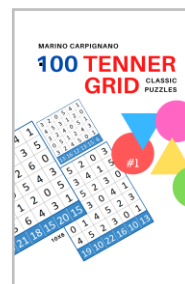
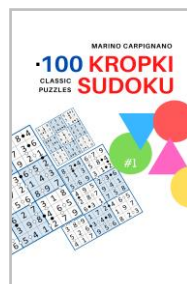
2



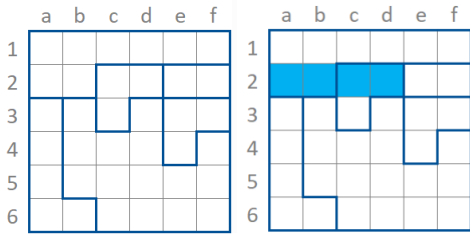
201
Giochi
Logici

MARINO
CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



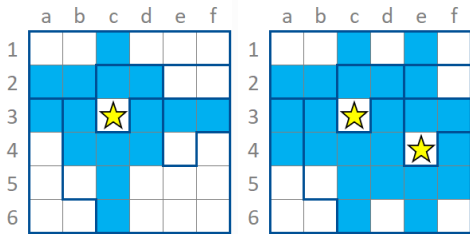
Proviamo a risolvere!



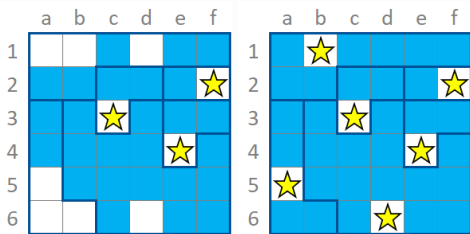
Proviamo a risolvere questo semplice schema di Stelle!

L'area in alto si estende lungo l'intera prima riga e quindi possiamo escludere (colorandole) le caselle a2-b2.

Guardiamo ora la piccola area in alto a destra nella seconda riga (caselle e2-f2): in una delle due caselle deve esserci una stella e possiamo quindi colorare tutte le altre caselle della stessa riga (c2 e d2).



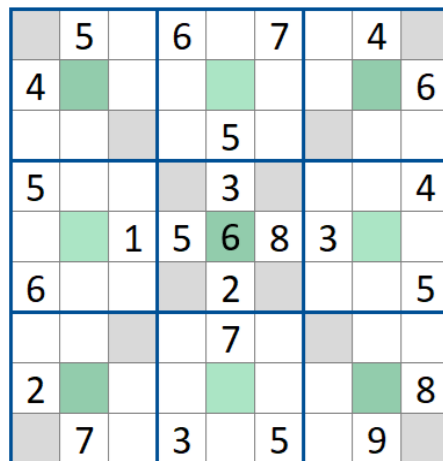
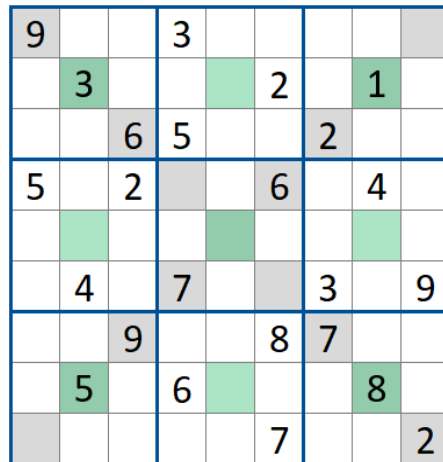
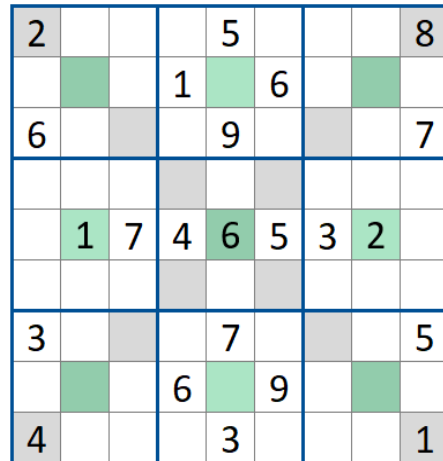
Nell'area c2-d2-c3 disegniamo una stella nell'unica casella rimasta (c3) e coloriamo tutte le altre caselle della stessa riga e della stessa colonna, oltre a tutte le caselle adiacenti. Facciamo lo stesso con l'area e3-f3-e4, disegnando una stella in e4 e colorando le caselle adiacenti e quelle della stessa riga e della stessa colonna.



Disegniamo ora una stella nella casella f2 e coloriamo le altre caselle della stessa colonna. In basso a sinistra troviamo un'area 2x2 vuota: la stella deve essere collocata in una delle tre caselle dell'area a sinistra e possiamo quindi colorare la casella b5. Risolviamo ora velocemente lo schema disegnando una stella in d6 e poi in a5 ed infine in b1. Il gioco è risolto!

Sudoku X P.ti Centrali

In questa variante del Sudoku vi sono due settori aggiuntivi che si sovrappongono a quelli regolari: le diagonali principali e le caselle centrali dei settori standard. L'obiettivo è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ogni settore (standard o aggiuntivo) siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.



Per approfondire le regole e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/sudoku-diagonale-punti-centrali.html.

Soluzioni

di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

