

Logica PerGioco

Newsletter #145 | 10 luglio 2026 | www.pergiooco.net

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

SDKU4810010000006000000255
Sudoku Girandola X

Cocktail Lamp

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

In questo gioco giapponese, noto anche come Kakuteruranpu, l'obiettivo consiste nel colorare alcune caselle di uno schema suddiviso in aree rispettando le seguenti regole:

- a) tutte le caselle colorate appartenenti alla stessa area devono essere ortogonalmente connesse, formando un unico blocco;
- b) una casella numerata indica quante caselle della relativa area devono essere colorate;
- c) nelle aree prive di numero è possibile colorare un numero qualsiasi di caselle, anche nessuna;
- d) due caselle ortogonalmente adiacenti appartenenti ad aree diverse non possono essere entrambe colorate;
- e) tutti i blocchi di caselle colorate devono essere collegati tra loro almeno attraverso un angolo, formando un'unica struttura;
- f) nessun quadrato di 2x2 caselle può essere interamente colorato.

Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergiooco.net/cocktail-lamp.html.

Esempio

		2		1		1		
3		0		1		3		
			4	1				2
1								
2				3				
1				9				
1	4					0		

Soluzione

		2		1		1		
3		0		1		3		
			4	1				2
1								
2				3				
1				9				
1	4					0		

1

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

© Marino Carpi gnano

COCKO20909040001

2

6					1		1	
			1			1	1	
1			1					
1								
1	3					1		
		8			2		2	
					2			
8								
						1		

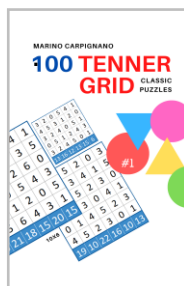
© Marino Carpi gnano

COCKO20909040002

201
Giochi
Logici

MARINO
CARPIGNANO

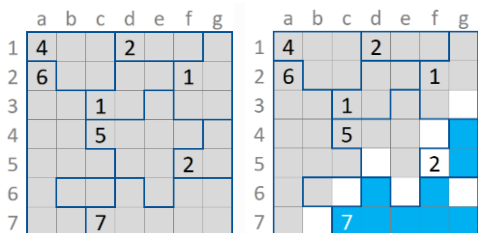
SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



Proviamo a risolvere!

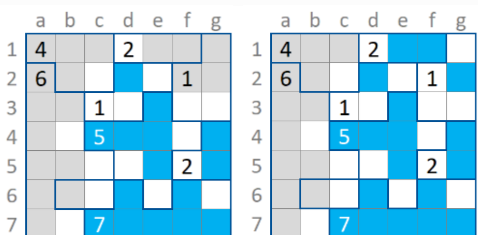
Cerchi e Quadrati

Soluzioni



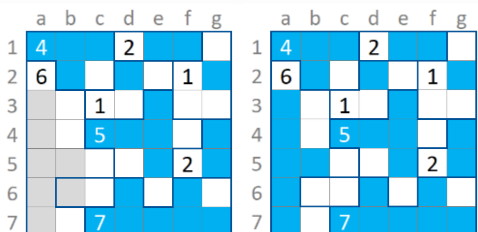
Proviamo a risolvere questo semplice schema di Cocktail Lamp! Per prima cosa osserviamo l'area in basso a destra, composta da otto caselle, di cui sette devono essere colorate. Una delle caselle f6 e g6 deve pertanto essere colorata. Ciò comporta che, nell'area confinante formata dalle caselle g4-f5-g5, le due caselle da colorare non possono essere f5 e g5; in tal caso, infatti, una di esse risulterebbe ortogonalmente adiacente a una casella colorata dell'area sottostante, violando le regole del gioco. Coloriamo quindi g4 e g5. Di conseguenza la casella g6 deve rimanere bianca e possiamo colorare tutte le caselle rimanenti dell'area in basso a destra.

Fatto questo, contrassegniamo come bianche tutte le caselle delle aree confinanti ortogonalmente adiacenti alle caselle colorate.



Nell'area centrale possiamo ora colorare tutte e cinque le caselle rimaste disponibili. Contrassegniamo quindi come bianche tutte le caselle delle aree confinanti ortogonalmente adiacenti alle caselle appena colorate. Possiamo inoltre colorare la casella d2.

Coloriamo quindi le due caselle residue dell'area in alto al centro (e1 e f1) e successivamente la casella g2 dell'area in alto a destra.



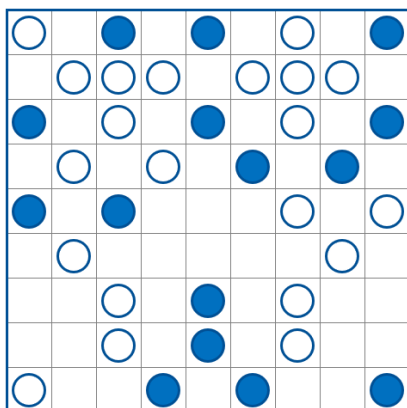
A questo punto completiamo rapidamente lo schema. Nell'area in alto a sinistra sono rimaste soltanto quattro caselle disponibili: le coloriamo e contrassegniamo come bianche le caselle dell'area confinante sottostante ortogonalmente adiacenti alle caselle appena colorate.

Non resta infine che colorare tutte le caselle residue dell'area in basso a sinistra, lasciando bianca la casella b6.

Il gioco è risolto!

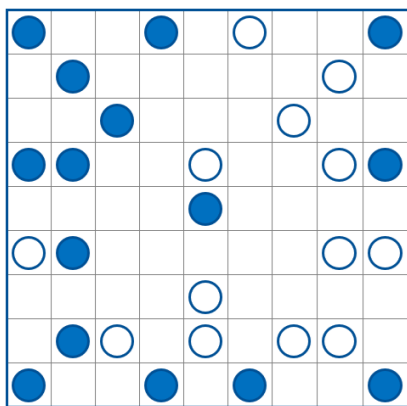
L'obiettivo del gioco è colorare alcune caselle dello schema in modo da rispettare tutti i vincoli indicati. Le caselle contrassegnate da un cerchio scuro devono essere obbligatoriamente colorate, mentre quelle contrassegnate da un cerchio chiaro devono rimanere bianche. Le caselle colorate appartengono a un'unica area ortogonalmente connessa e suddividono lo schema in una o più aree formate esclusivamente da caselle bianche adiacenti ortogonalmente. Ciascuna di queste aree deve costituire un quadrato perfetto, anche se le diverse aree possono avere dimensioni differenti. Non è consentito formare un blocco di quattro caselle colorate disposto a quadrato (2x2).

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni:
www.pergioico.net/cerchi-e-quadrati.html.



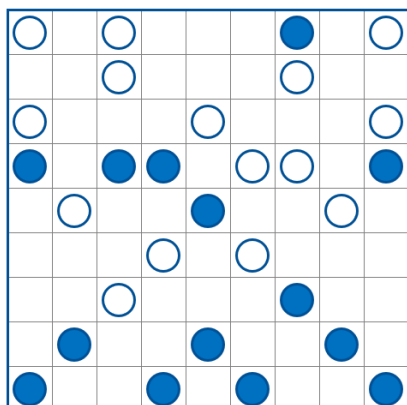
© Marino Carpinano

SQUA040909.1040003



© Marino Carpinano

SQUA040909.1040004



© Marino Carpinano

SQUA040909.1040005

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

