

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

SDKU4810001000005000000244

Newsletter #133 | 10 ottobre 2025 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

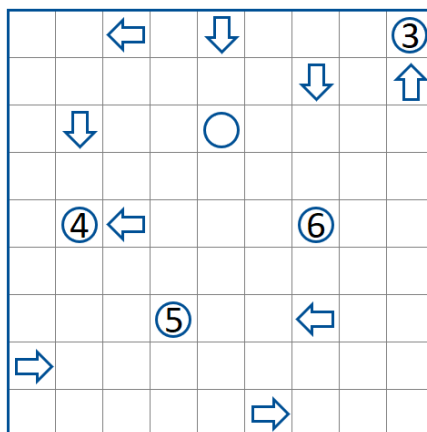
# Sashikabe

L'obiettivo del gioco è determinare quali caselle devono essere scure e quali chiare, rispettando le seguenti regole: a) ogni giardino (gruppo di caselle chiare) deve avere forma di "L", con le due "gambe" larghe una sola casella; b) i cerchi nello schema indicano le caselle in cui le due gambe di un giardino si incontrano; c) i numeri all'interno dei cerchi specificano il numero totale di caselle che compongono il giardino corrispondente; d) le frecce si trovano nelle caselle terminali delle gambe e puntano verso la casella in cui le due gambe si incontrano; e) non tutti i cerchi, i numeri e le frecce sono necessariamente forniti; f) i giardini non possono essere ortogonalmente adiacenti tra loro; g) le caselle contenenti frecce o numeri sono sempre chiare; h) non sono ammesse aree scure di forma 2x2; i) le caselle scure devono formare un muro continuo ortogonalmente connesso.

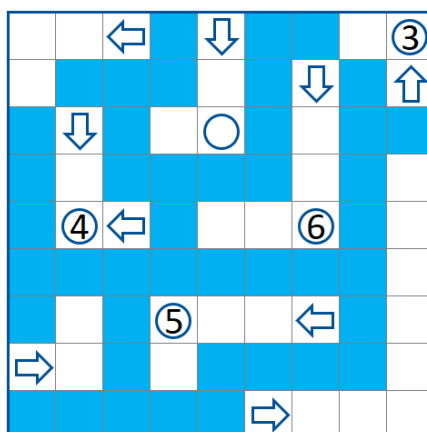
Per approfondire e controllare le soluzioni:  
[www.perigioco.net/sashikabe.html](http://www.perigioco.net/sashikabe.html).

Guarda l'esempio!

### Esempio

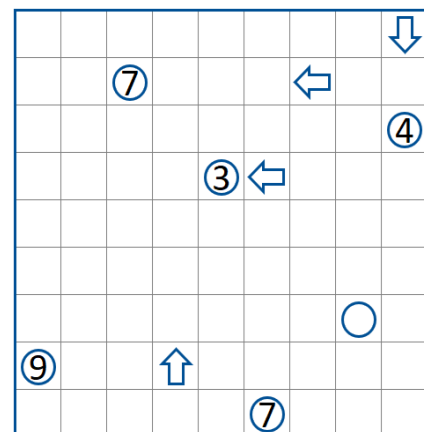


### Soluzione

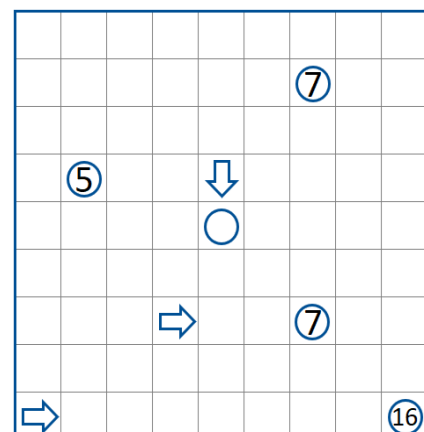


Ora risolvi tu!

## 1



## 2



**201**  
**Giochi**  
**Logici**

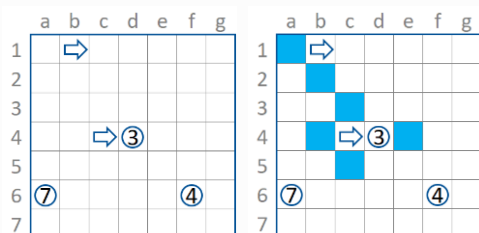
MARINO  
CARIGNANO

SUDOKU, TATAMI,  
CAMPING E TANTI ALTRI

## Proviamo a risolvere!

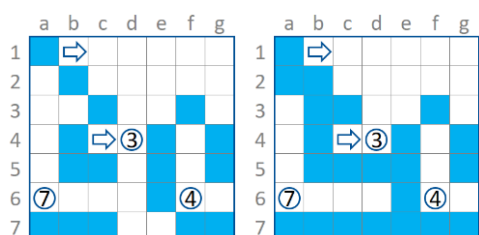
## Sashigane

## Soluzioni

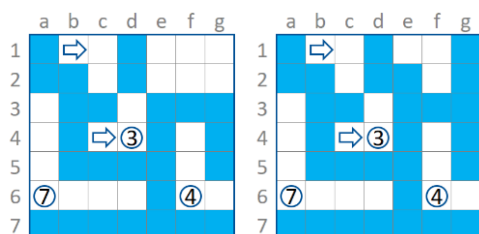


Proviamo a risolvere questo semplice schema di Sashikabe! Cominciamo colorando le caselle dietro alle frecce e quelle immediatamente alla loro destra e sinistra: a1, b2, c3, b4, c5.

La freccia in c4 punta al 3 in d4: ciò significa che l'area di tre caselle può svilupparsi solo in c4-d4-d3 oppure in c4-d4-d5. In entrambi i casi possiamo colorare la casella e4, che non può far parte di un'area chiara.



Passiamo ora al 4 in f6. L'area di quattro caselle può svilupparsi in f4-f5-f6-g6, oppure in f5-f6-e6-d6, oppure in f7-f6-e6-d6. Osservando bene, però, le ultime due configurazioni comprendono la casella d6: ciò renderebbe impossibile formare un'area di sette caselle con fulcro in a6, perché la casella c6 dovrebbe allora essere scura e l'area da a2 verso a6 e b6 avrebbe soltanto sei caselle. Escludiamo quindi le ultime due opzioni e individuiamo l'area in f4-f5-f6-g6, colorando le caselle che la circondano: f3, g4, g5, e4, e5, e6, f7, g7. Consideriamo ora la casella a1: per non lasciarla isolata, dobbiamo per forza estendere la zona scura ad a2. Questo ci consente di individuare l'area di sette caselle da a3 a d6 e di colorare tutte le caselle circostanti: b3, a7-b7, c7, d7. Coloriamo anche e7, altrimenti le caselle scure f7-g7 rimarrebbero isolate.

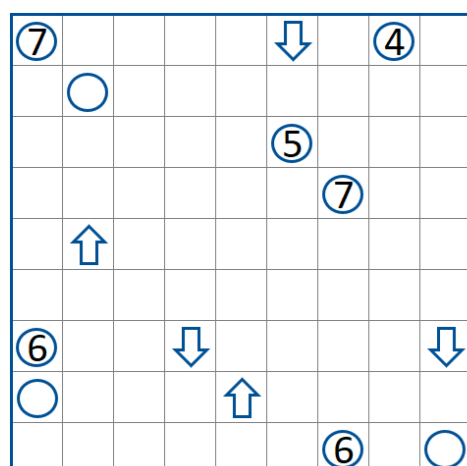
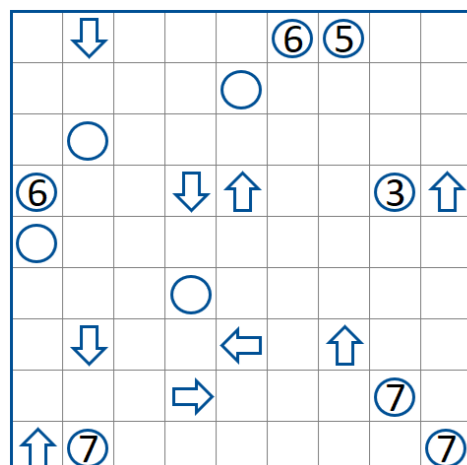
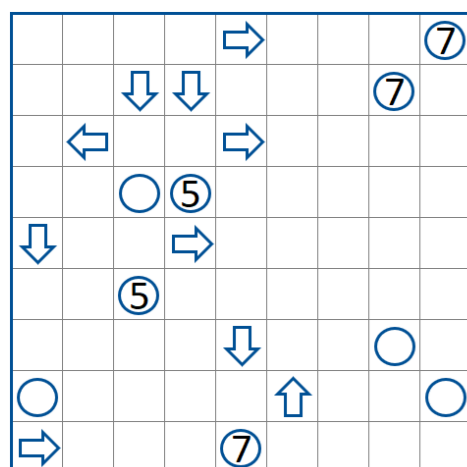


La casella c2 deve rimanere chiara, altrimenti si formerebbe un'area scura 2x2 in b2-c2-c3-b3, vietata dalle regole del gioco. Possiamo quindi chiudere l'area in alto a sinistra (b1-c1-c2) colorando le caselle d1-d2. Coloriamo poi e3 e g3 (per non lasciare isolate le caselle g4-g5).

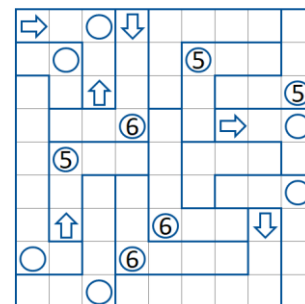
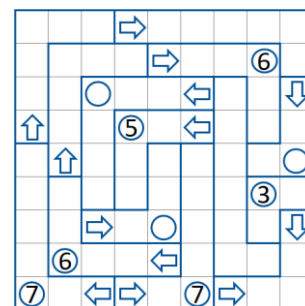
Le caselle e1-e2 non possono essere entrambe scure, altrimenti si formerebbe un blocco 2x2. L'unico modo per risolvere lo schema senza lasciare isolate le caselle d1-d2 è individuare un'area chiara in e1-f1-f2. Il gioco è risolto!

L'obiettivo è suddividere lo schema in regioni a forma di "L". Ciascuna delle due "gambe" di una regione deve avere una larghezza di una sola casella. I cerchi nello schema indicano le caselle in cui le due gambe si incontrano. Se in un cerchio è presente un numero, esso specifica il numero totale di caselle che compongono la regione corrispondente. Le frecce sono collocate nelle caselle terminali delle gambe e puntano verso il cerchio in cui le gambe si congiungono.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni:  
[www.pergioico.net/sashigane.html](http://www.pergioico.net/sashigane.html).



Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

