

Logica PerGioco

Newsletter #61 | 11 novembre 2022 | www.pergioico.net

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

Sudoku X Finestre © Marino Carpiagnano

Il gioco logico della settimana

Detour

	4			2		4			1
			5		6				
5		2						4	
		2	0		3		4	3	
			4		2				
1	1						1		2

© Marino Carpiagnano

DETOUR02101010220001

In questo gioco l'obiettivo è tracciare una linea chiusa continua e non intersecantesi, che tocchi tutte le caselle dello schema passando nel centro delle stesse e cambiando talvolta direzione di 90°. Il numero all'interno di ciascuna area indica quanti cambi di direzione sono presenti nell'area stessa.

Per approfondire:

www.pergioico.net/detour.html.

Per inviare la soluzione collegati alla pagina www.pergioico.net/weekly.html.

La soluzione nel prossimo numero!

ABC

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

© Marino Carpiagnano

ABCF0207070002

Riempi le caselle vuote con un certo numero di lettere consecutive, a partire dalla lettera A, in modo tale che in ogni riga ed in ogni colonna non vi siano lettere ripetute. Inoltre, in ogni riga ed in ogni colonna una casella deve rimanere vuota. Le lettere all'esterno dello schema indicano quale lettera è più vicina al bordo nella riga o nella colonna corrispondente.

Per approfondire e controllare la soluzione:

www.pergioico.net/abc.html.



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

Ora disponibile

www.pergioico.net/publicazioni.html

Cinque Caselle

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

© Marino Carpi gnano

FAIB03091010100002

In questo gioco l'obiettivo è suddividere lo schema in aree di esattamente cinque caselle ortogonalmente adiacenti. Il numero all'interno di una casella indica quanti confini di area (compresi quelli sui bordi) circondano la casella stessa.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/cinque-caselle.html.

Sudoku 10x10

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

© Marino Carpi gnano

S0KU301010000700000002

L'obiettivo del gioco è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ciascun settore siano presenti tutti i numeri da 1 a 10 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:
www.pergio.co.net/sudoku-10x10.html.

Heki

			2		3		
1			3			3	
	2		2		1		
		1		3		3	
	2			1			1
	2		1				

© Marino Carpi gnano

HEK1018610004

In questo gioco l'obiettivo è quello di suddividere lo schema in aree contenenti esattamente sei caselle. Ogni area deve contenere esattamente due numeri. Ciascun numero indica quante caselle dell'area a cui appartiene sono ortogonalmente adiacenti al numero stesso.

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

Soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente

I	I	I	I				
S				I	I	I	I
S	S		L			L	L
	S		L		I		L
T	T	T	L	L	I		L
L		T	S		I		T
L		S	S	S	I	T	T
L	L	S	S				T
		S	I	I	I	I	

18 21 22 19 26 19 20 20

18	4	3	2	1	2	1	3	2
21	1	2	1	3	6	5	2	1
24	4	3	4	1	3	4	1	4
16	2	1	2	3	2	1	2	3
19	1	2	1	2	4	2	5	2
24	2	5	6	1	3	1	2	4
21	1	3	1	7	2	3	1	3
22	3	2	5	1	4	2	4	1

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

1						8		7
	8	10						2
						7	2	10
								3
12	11					1		
11								
4						5		3
6	4							9
						6	12	
								5

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

35	52	5	8
35	37	4	24
26	5	9	60
4	6	82	8