

Logica PerGioco

Newsletter #127 | 13 giugno 2025 | www.pergiooco.net

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

Sudoku 8x8 Diagonale SDKU330808100070000008

Muro di Cinta

Guarda l'esempio!

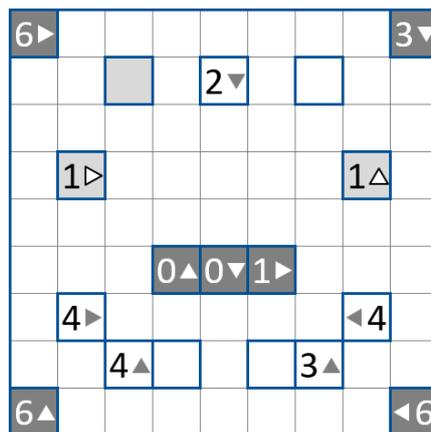
Ora risolvi tu!

Lo schema di questo gioco comprende caselle scure, bianche o grigie, alcune delle quali possono contenere numeri accompagnati da frecce.

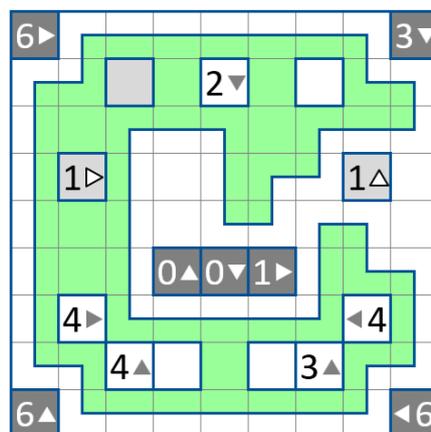
L'obiettivo è tracciare un unico anello chiuso, che non presenti intersezioni né diramazioni. Le caselle scure devono trovarsi all'esterno dell'anello, quelle bianche all'interno, mentre le caselle grigie possono trovarsi sia all'interno che all'esterno. I numeri con le frecce indicano la lunghezza complessiva dei segmenti dell'anello nella direzione indicata: in altre parole, il numero rappresenta quanti bordi di caselle sono attraversati dall'anello lungo quella direzione.

Per approfondire e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/muro-di-cinta.html.

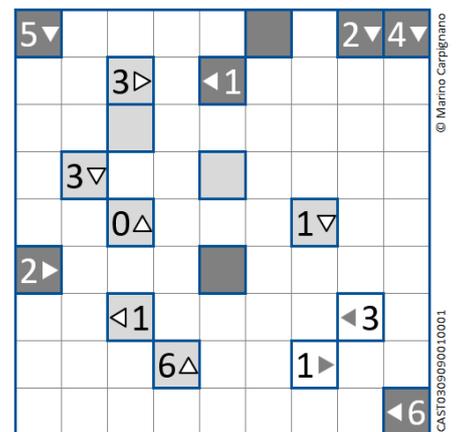
Esempio



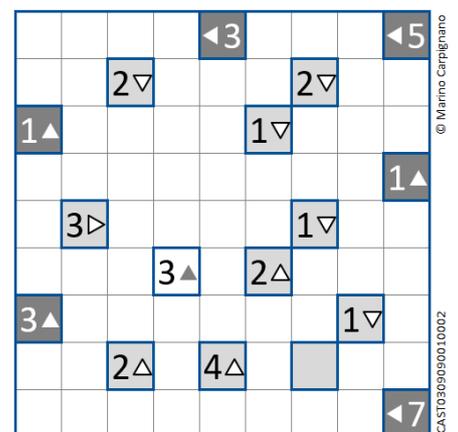
Soluzione



1



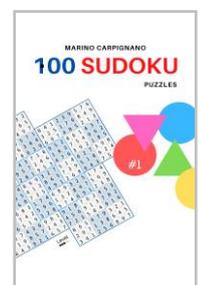
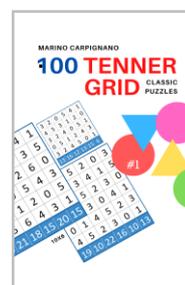
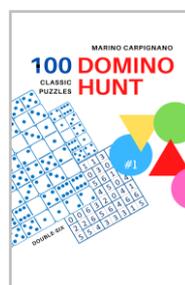
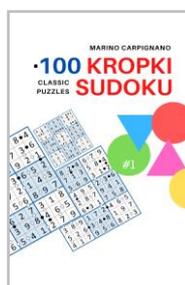
2



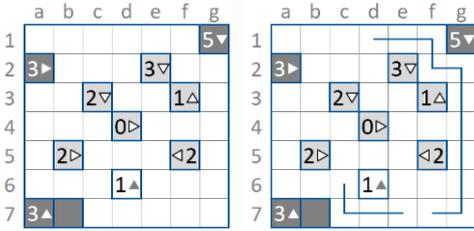
201 Giochi Logici

MARINO
CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



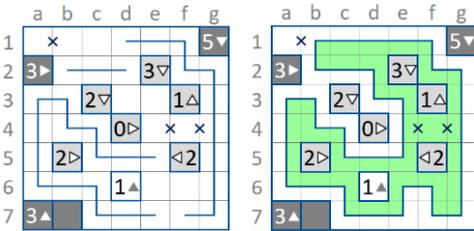
Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Muro di Cinta!

Iniziamo dai bordi e dai numeri più grandi. Il 5 in alto a destra indica che il percorso lungo la colonna "g" deve attraversare cinque confini fra le caselle. Tracciamo quindi il segmento da g2 a g7, proseguendo poi verso f7 ed in alto attraverso f2, f1, e1 e d1.

La casella bianca in d6, che si trova a una sola casella dal bordo inferiore dello schema, deve trovarsi all'interno dell'anello. Tracciamo quindi l'anello tra e7 e c6.



Disegniamo una X tra a1 e b1, poiché il percorso non può raggiungere a1, che non avrebbe vie d'uscita.

Tracciamo anche un segmento tra b2 e d2, che consente di risolvere il 3 in a2.

Allo stesso modo, tracciamo un segmento tra c5 ed e5, per risolvere i 2 in b5 e f5, e un altro tra a6 e a3, per risolvere il 3 in a7.

Il percorso da a3 deve necessariamente proseguire in b3, e quello da a6 verso il basso fino a c6, ricongiungendosi con il segmento sotto d6. Ora il percorso da c5 deve salire e collegarsi con la casella b3.

A destra dello 0 in d4, disegniamo due X, poiché l'indizio indica che l'anello non può attraversare quei bordi.

Il segmento da e5 non può proseguire verso e7 (creerebbe un secondo anello) né verso e6-f6-f7, poiché isolerebbe e7. Tracciamo quindi il segmento da e5 verso l'alto, attraversando le caselle e4, e3, d3 e d2.

Per risolvere il 3 in e2 (che indica tre bordi da attraversare), facciamo proseguire il percorso da e7 verso e6, poi in f6 e f7.

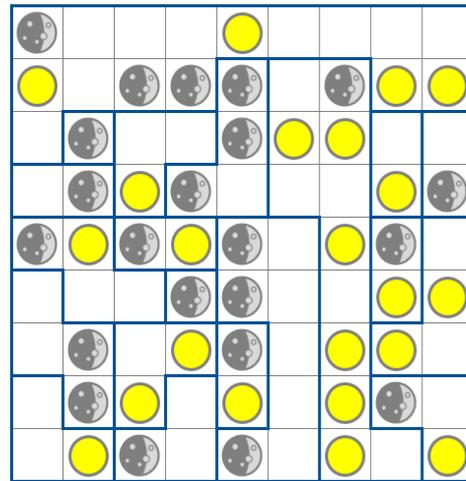
Infine, colleghiamo il segmento da d1 con c1, b1 e b2.

Il gioco è risolto!

Sole o Luna

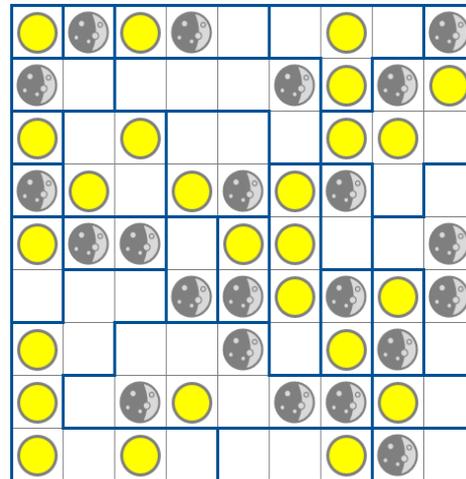
In questo gioco bisogna tracciare un anello continuo che attraversi due volte i confini di ogni area dello schema. In ciascuna area l'anello deve passare o solo per i cerchi chiari o solo per quelli scuri, alternando le aree con cerchi chiari a quelle con cerchi scuri.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: www.perggioco.net/sole-o-luna.html.



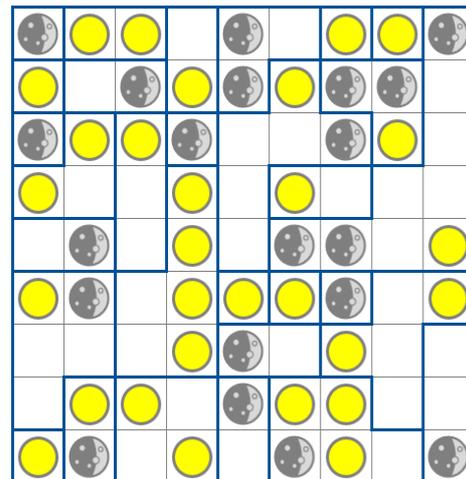
© Marino Carpi gnano

MOON040909040003



© Marino Carpi gnano

MOON040909040004

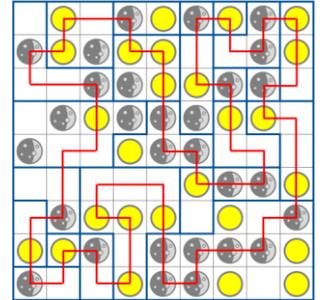
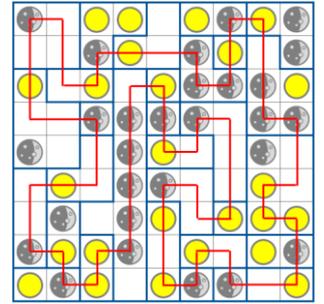


© Marino Carpi gnano

MOON040909040005

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

