

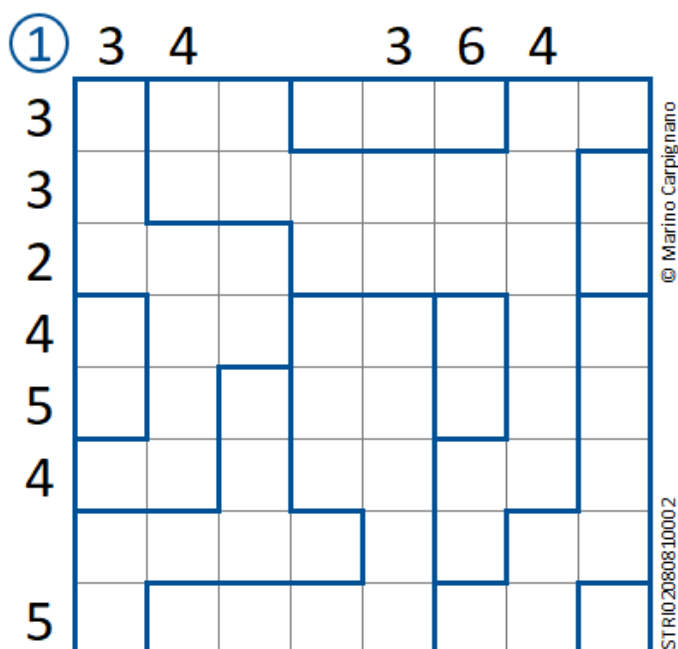
# Logica PerGioco

Newsletter #70 | 17 marzo 2023 | [www.pergioico.net](http://www.pergioico.net)

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

SDKU400000000000500000115  
Sudoku Classico

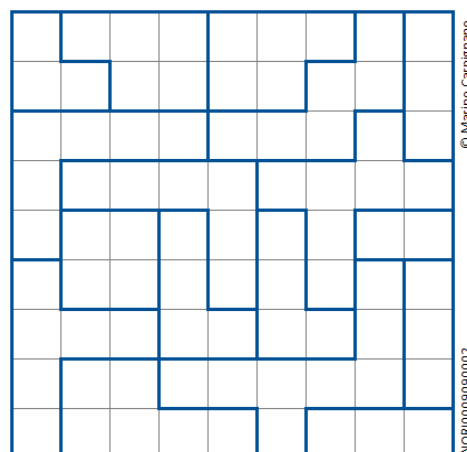
## Stringhe



In questo gioco l'obiettivo è collegare ciascuna delle aree in cui è suddiviso lo schema con tutte le aree confinanti mediante un certo numero di stringhe lunghe due caselle. Ogni stringa connette due caselle ortogonalmente adiacenti ed appartenenti a due aree diverse. Una casella può essere attraversata da una stringa soltanto. I numeri esterni indicano quante caselle sono attraversate da stringhe nelle righe o nelle colonne corrispondenti. Il numero in alto a sinistra, all'interno del cerchio, indica quante stringhe collegano ciascuna area con ogni area confinante.

Per approfondire e controllare la soluzione:  
[www.pergioico.net/stringhe.html](http://www.pergioico.net/stringhe.html)

## Norinori

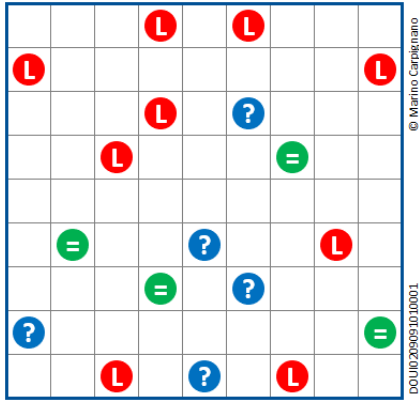


In questo gioco l'obiettivo è colorare un certo numero di caselle in modo da rispettare le seguenti regole: in ciascuna area delimitata da bordi più spessi devono essere colorate esattamente due caselle; ogni casella colorata deve far parte di un rettangolo 2x1, che può appartenere ad una sola area oppure a due aree diverse; i rettangoli colorati non possono essere adiacenti ortogonalmente, ma possono esserlo diagonalmente.

Per approfondire e controllare la soluzione:  
[www.pergioico.net/norinori.html](http://www.pergioico.net/norinori.html)



## Douieru



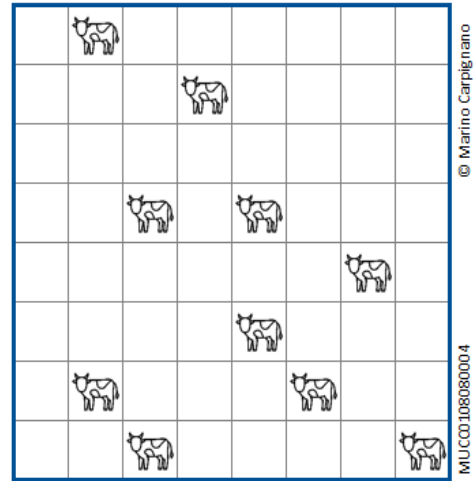
© Marino Carpi gnano

DOUIERU2020091010001

In questo gioco l'obiettivo è suddividere la griglia in aree a forma di "L", i cui segmenti devono essere larghi esattamente una casella. Ogni casella, in cui si incontrano i segmenti che formano la "L", contiene un simbolo, che indica la lunghezza dei segmenti stessi: il simbolo "=" indica che i segmenti hanno la stessa lunghezza; il simbolo "L" indica che i segmenti hanno lunghezza diversa; il simbolo "?" non dà invece alcuna indicazione.

Per approfondire e controllare la soluzione:  
[www.pergio.co.net/douieru.html](http://www.pergio.co.net/douieru.html).

## Mucche al Pascolo



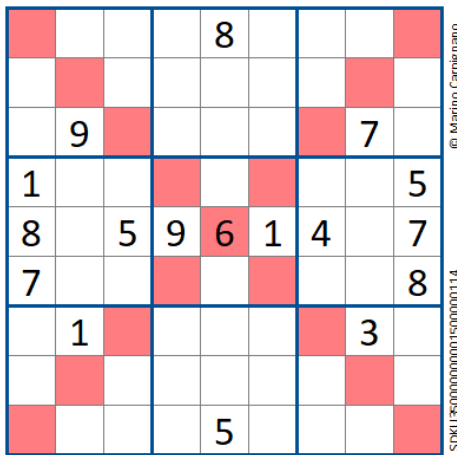
© Marino Carpi gnano

MUCCO108080004

Suddividi lo schema in aree quadrate (pascoli) in modo che in ogni area vi sia una sola mucca: ad ogni mucca deve corrispondere un pascolo.

Per approfondire e controllare la soluzione:  
[www.pergio.co.net/mucche-al-pascolo.html](http://www.pergio.co.net/mucche-al-pascolo.html).

## Sudoku 3X



© Marino Carpi gnano

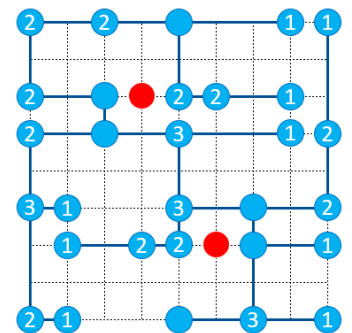
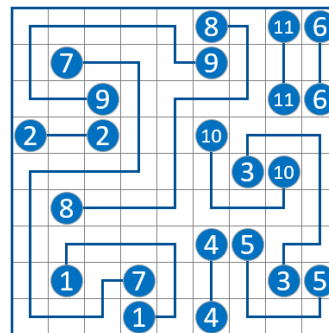
SDKU350000000001500000114

In questa variante del Sudoku in ciascuna delle due diagonali principali sono presenti soltanto tre numeri diversi. L'obiettivo è quello di riempire le caselle vuote in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ogni settore siano presenti tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni.

Per approfondire e controllare la soluzione:  
[www.pergio.co.net/sudoku-3x.html](http://www.pergio.co.net/sudoku-3x.html)

## Soluzioni

dei giochi pubblicati nel numero precedente



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

		3			3			
	3	1						
			3					
					4			
						5	2	
			3			2		

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

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