

# Logica PerGioco

Newsletter #141 | 17 aprile 2026 | [www.pergiooco.net](http://www.pergiooco.net)

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

Sudoku Girandola X  
© 10010000006000000252

## Oasi

## Guarda l'esempio!

## Ora risolvi tu!

Il gioco viene proposto per la prima volta durante il Campionato Mondiale di Puzzle del 2016, svoltosi in Slovacchia. L'obiettivo è colorare alcune caselle vuote (escludendo quelle che contengono cerchi con numeri) in modo che le caselle bianche rimanenti siano tutte connesse tra loro orizzontalmente o verticalmente.

Le caselle colorate non devono condividere un lato. Le caselle non colorate non devono formare aree di dimensione  $2 \times 2$ . Ogni numero indica quanti altri cerchi possono essere raggiunti a partire da quel cerchio passando esclusivamente attraverso caselle vuote (non colorate e prive di cerchi). Un cerchio raggiungibile tramite più percorsi viene comunque conteggiato una sola volta.

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

Esempio

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

Soluzione

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

1

		3	2	1			
3			2				4
	4		3	3			
		2		4			
	2		2			3	
2			2				1
		3	1	2			
			3				

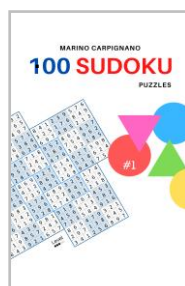
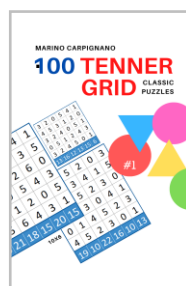
2

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

**201** Giochi Logici

MARINO CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI, CAMPING E TANTI ALTRI



## Proviamo a risolvere!

	a	b	c	d	e	f	g
1	1					2	
2	2			2		3	
3	2			3	3		
4				3		2	
5	4				2		
6				5		1	
7	2	3			2	2	2

Proviamo a risolvere questo semplice schema di Oasi! Cominciamo individuando le aree 2x2 che contengono tre caselle bianche: la quarta deve necessariamente essere colorata. Inoltre, le caselle ortogonalmente adiacenti a quest'ultima devono essere bianche. L'area e6-f7 deve quindi avere una casella colorata in f6. Devono essere colorate anche le caselle f4 e f2. L'1 in g6 ha già una casella chiara adiacente (g7); pertanto, la casella g5 deve essere colorata. Il 2 in f5 è circondato da tre caselle colorate, quindi e5 deve essere bianca. Per lo stesso motivo, anche la casella g3 deve essere bianca. Il 3 in g2 deve poter raggiungere un altro cerchio attraverso g1, che deve quindi essere bianca. Anche il 2 in f1 deve avere una casella bianca in e1. Il 2 in a7 ha un cerchio nella casella b7 e deve quindi avere una casella bianca in a6. Per evitare un'area bianca 2x2, bisogna colorare b6, che deve avere una casella bianca ortogonalmente adiacente in c6.

	a	b	c	d	e	f	g
1	1					2	
2	2			2		3	
3	2			3	3		
4				3		2	
5	4				2		
6				5		1	
7	2	3			2	2	2

Il 3 in b7 deve poter raggiungere altri cerchi attraverso c7, che deve essere bianca, ma non attraverso d7 (altrimenti il 2 in e7 raggiungerebbe più di due cerchi). Coloriamo dunque d7 e lasciamo bianca la casella d6. Per evitare un'area bianca 2x2, coloriamo ora d5 e lasciamo bianche le caselle adiacenti c5 e d4. Per lo stesso motivo, coloriamo d3, lasciando bianche c3 e d2. Infine, coloriamo d1 e lasciamo bianca c1.

	a	b	c	d	e	f	g
1	1					2	
2	2			2		3	
3	2			3	3		
4				3		2	
5	4				2		
6				5		1	
7	2	3			2	2	2

Il 3 in b2 raggiunge ora tre cerchi, quindi possiamo colorare c4, lasciando bianca la casella b4. Il 2 in b2 raggiunge già due cerchi nelle caselle adiacenti, per cui possiamo colorare c2. Il 2 in a7 deve necessariamente svilupparsi verso l'alto e avere una casella bianca in a5. Di conseguenza, in a4 deve esserci una casella colorata e in a3 una casella bianca. Coloriamo quindi a2 e lasciamo bianca la casella a1. Il gioco è risolto!

## Irasuto

L'obiettivo è colorare alcune caselle della griglia, rispettando i seguenti vincoli: un numero in una casella chiara indica quante caselle chiare vuote (cioè prive di numero) sono "visibili" da quella posizione; un numero in una casella scura indica invece quante caselle scure vuote sono "visibili" da quella casella. Per "visibili" si intendono le caselle che si trovano in linea retta, a partire dalla casella considerata, fino a incontrare una casella di colore opposto oppure il bordo.

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

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

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

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

## Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

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

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

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

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

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

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