

# Logica PerGioco

Newsletter #123 | 18 aprile 2025 | [www.pergiooco.net](http://www.pergiooco.net)

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

Sudoku Irr. Finesire  
SDKU440000010000701000238

## Kurotto

Lo schema di questo gioco giapponese è costituito da una griglia in cui alcune caselle contengono dei cerchi; un cerchio può contenere un numero oppure essere vuoto. L'obiettivo è colorare alcune caselle della griglia nel rispetto delle seguenti regole:

- 1) Le caselle con i cerchi non possono essere colorate;
- 2) Le caselle colorate devono formare aree ortogonalmente connesse;
- 3) Un numero in un cerchio indica il numero totale di caselle colorate nelle aree ortogonalmente adiacenti alla casella che lo contiene;
- 4) I cerchi vuoti (senza numero) non pongono alcun vincolo: le caselle adiacenti possono essere colorate in qualsiasi numero.

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

## Guarda l'esempio!

Esempio

		0						4
4				4				4
	5					5		6
2				3				
5				5		4		
	8			5				
		6				2		
3	3		2					4

Soluzione

		0						4
4				4				4
	5					5		6
2				3				
5				5		4		
	8			5				
		6				2		
3	3		2					4

## Ora risolvi tu!

1

	1							3
				4				2
	7					2	2	
1	5		9					3
6			7			2		
	6							4
			2		5			
	7		7					
					5		0	2

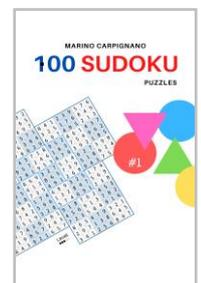
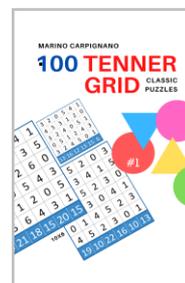
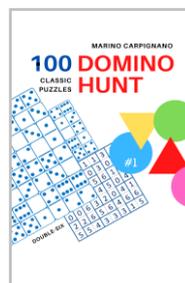
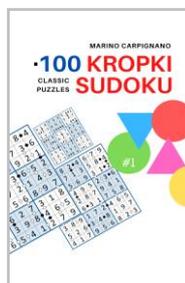
2

				2				2
5			4			3		2
		4				3		5
0								
2		3					7	7
		8						
						8		5
2								
				9		8		2

# 201 Giochi Logici

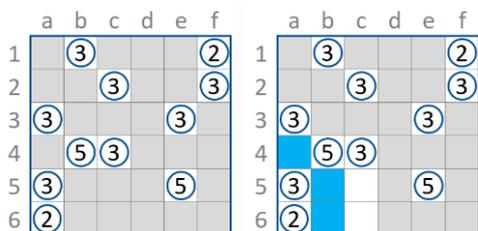
MARINO  
CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI,  
CAMPING E TANTI ALTRI

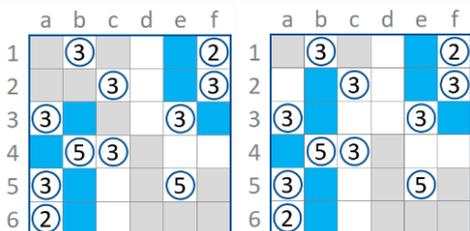


© Marino Carpi gnano  
KURTO20909009001  
KURTO20909009002

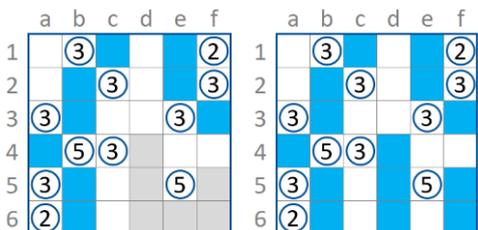
## Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Kurotto! Cominciamo dai numeri sui bordi. Il 2 in a6 impone di colorare la casella b6; l'altra casella da colorare, adiacente a b6, deve essere b5 oppure c6. L'unico modo per avere tre caselle colorate adiacenti al 3 in a5 è colorare la casella b5 e poi la casella a4. Le caselle c5 e c6 devono pertanto rimanere vuote.



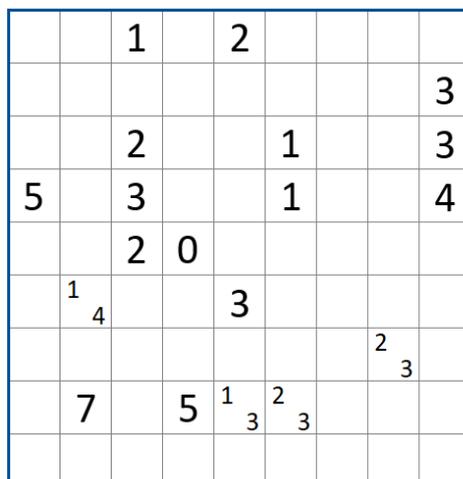
In alto a destra dobbiamo colorare e1 ed e2, poiché colorare e1 e d1 non consentirebbe in alcun modo di risolvere i 3 in b1 e c2. Coloriamo quindi anche f3 per risolvere il 3 in f2. Anche il 3 in e3 è risolto e possiamo lasciare vuote le caselle d1, d2, d3, e4, f4. Per risolvere il 3 in a3 ed anche il 5 in b4 dobbiamo senz'altro colorare la casella b3, seguita da b2. Non riusciremmo infatti a risolvere i 3 in alto a sinistra e il 5 in b4 colorando a2 e poi una casella fra a1 e b2.



L'unico modo per risolvere i 3 in alto a sinistra è colorare c1; colorando a1 non saremmo in grado di risolvere il 3 in c2. Il 3 in c4 si risolve colorando le caselle d4, d5 e d6. Per risolvere il 5 in e5 coloriamo infine f5 e f6. Il gioco è risolto!

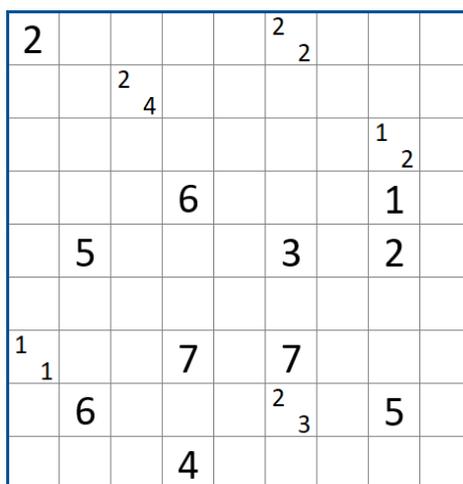
## Tapa

L'obiettivo del gioco è individuare le caselle da colorare utilizzando gli indizi contenuti in alcune caselle dello schema e rispettando alcune regole, che potete trovare qui: [www.pergiooco.net/tapa.html](http://www.pergiooco.net/tapa.html). Una volta risolto il gioco, tutte le caselle colorate devono formare un unico gruppo connesso ortogonalmente.



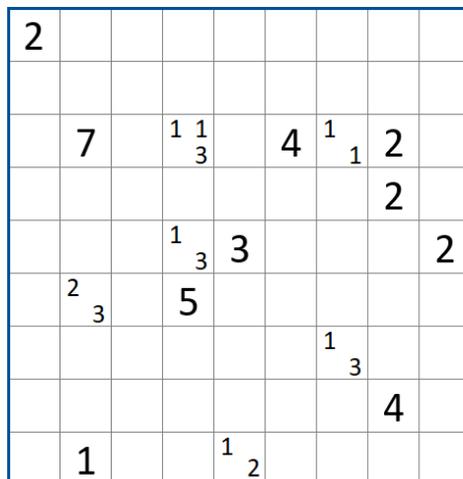
© Marino Carpi gnano

TAPA04090900010009



© Marino Carpi gnano

TAPA04090900010010



© Marino Carpi gnano

TAPA04090900010011

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

## Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

