

Logica PerGioco

Newsletter #144 | 19 giugno 2026 | www.pergioco.net

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

Sudoku Pari e Dispari SDPD400000000000500000019

Cerchi e Quadrati

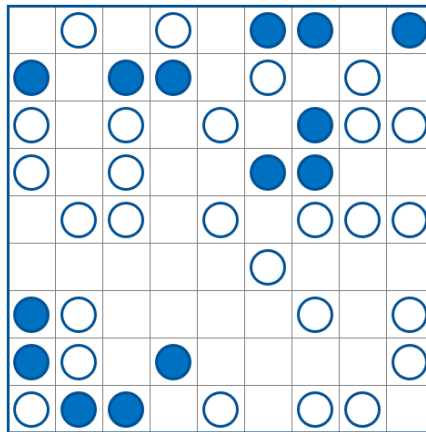
Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

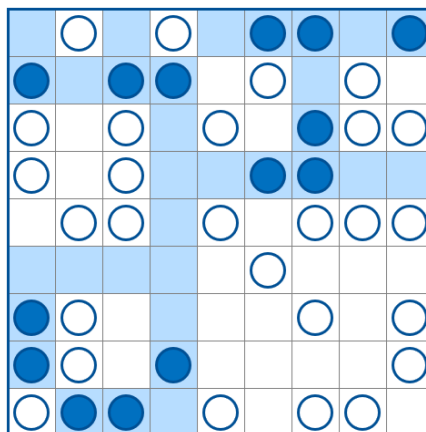
In questo gioco, noto come Circles and Squares, alcune caselle dello schema contengono un cerchio scuro o un cerchio chiaro. L'obiettivo è colorare alcune caselle dello schema in modo da rispettare tutti i vincoli indicati. Le caselle contrassegnate da un cerchio scuro devono essere obbligatoriamente colorate, mentre quelle contrassegnate da un cerchio chiaro devono rimanere bianche. Le caselle colorate suddividono lo schema in una o più aree formate esclusivamente da caselle bianche adiacenti ortogonalmente. Ciascuna di queste aree deve costituire un quadrato perfetto, anche se le diverse aree possono avere dimensioni differenti. Non è inoltre consentito formare un blocco di quattro caselle colorate disposto a quadrato (2x2). Infine, tutte le caselle colorate devono appartenere a un'unica area connessa ortogonalmente.

Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergioco.net/cerchi-e-quadrati.html.

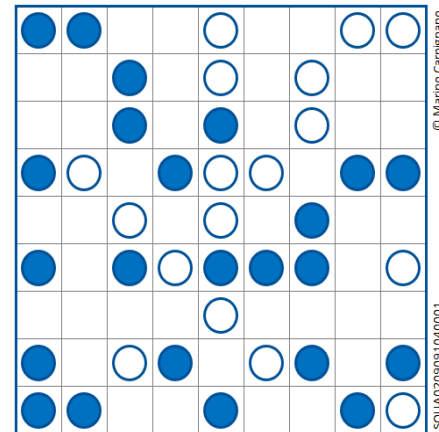
Esempio



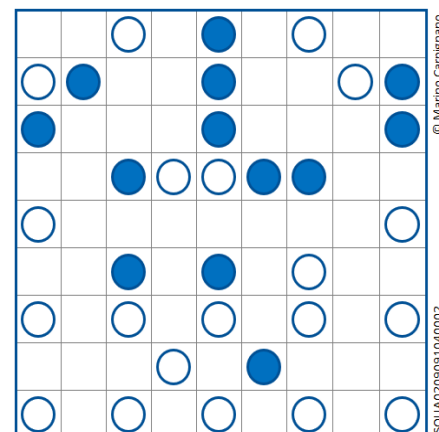
Soluzione



1



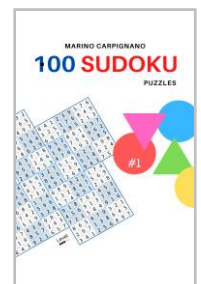
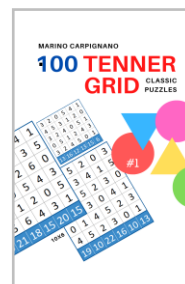
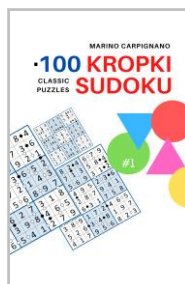
2



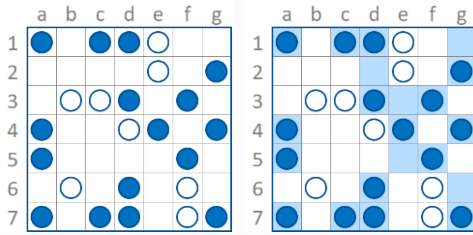
201 Giochi Logici

MARINO
CARPIGNANO

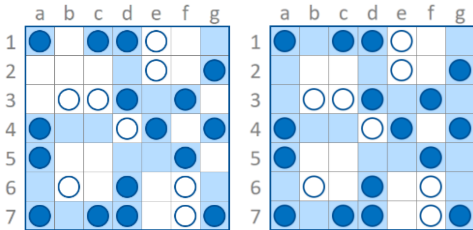
SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Cerchi e Quadrati! Per prima cosa coloriamo le caselle contenenti i cerchi scuri. I cerchi chiari in e1 ed e2 possono formare un quadrato soltanto nell'area 2x2 compresa tra e1 e f2; coloriamo quindi le caselle che lo delimitano: g1, e3 e d2. Applichiamo un ragionamento analogo ai cerchi chiari in f6 e f7 e coloriamo le caselle e5 e g6 per delimitare il quadrato 2x2 compreso tra e6 e f7.



Osserviamo ora il cerchio chiaro in d4. Non può formare un quadrato estendendosi fino a c4, poiché verrebbe a contatto con il cerchio chiaro in c3, rendendo impossibile la formazione di un quadrato. Pertanto il cerchio in d4 deve formare un quadrato di una sola casella e possiamo quindi colorare le caselle che lo delimitano in c4 e d5.

La casella c6 deve rimanere bianca, altrimenti si formerebbe un blocco colorato 2x2 non consentito tra c6 e d7. A questo punto il cerchio chiaro in b6 può formare soltanto un quadrato 2x2 nell'area compresa tra b5 e c6; coloriamo di conseguenza le caselle che lo delimitano in a6, b7 e b4.

Non ci resta ora che delimitare l'unico quadrato possibile nell'area in alto a sinistra, colorando le caselle b1, a2 e a3. Osserviamo infine la parte destra dello schema. Le aree colorate g1-g2 e g6-g7 non sono ortogonalmente connesse con il resto delle caselle colorate; dobbiamo quindi colorare g3 e g5. La casella f4 non può essere colorata, perché in tal modo si formerebbe un blocco colorato 2x2 non consentito.

Il gioco è risolto!

Cnosso

In questo gioco l'obiettivo consiste nel suddividere lo schema in aree di dimensione variabile, in modo che ciascuna area contenga un solo numero, il quale rappresenta la lunghezza del perimetro dell'area stessa. Il perimetro di un'area composta da una sola casella è 4; quello di un'area formata da due caselle è 6; il perimetro di un'area di tre caselle è 8; un'area di quattro caselle può invece avere perimetro 8 oppure 10, e così via.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/cnosso-logico.html.

		8	4			8	6	
		8			6	8		10
	6		8					8
	8	4	6					
	8	10	6			8		6
6				4		10	4	
		6				4		6
	10					10		
	8	8				6	8	

© Marino Carpi gnano

CN050609090006

	6	8		6				8
8	6			6				4
						8	10	8
			6	6				10
8		6	4	4				
10	8			6	8			
4						8	6	
6	4		6	4	4			
8		8	10			8		

© Marino Carpi gnano

CN050609090007

4			8	8				
	8						8	
	8	8						10
		6	6	8				
	10			8	8	4	10	
				8	8		6	
8	8		10					
		8	10					
	8			8	10		4	

© Marino Carpi gnano

CN050609090008

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

	4	8			8	6	8	4
	8	4		4				
8	6	6	8		6			4
			4			8		
	6		6	8		6		8
4				8		6		
	4	8	4	8				6
	8			6	6		8	
	6	4		6	4			6

		6		8			6	6
6				8				8
		8	4	6		4	8	
	8			8	4		6	
	6		6	8			8	
	6			8		6		
	4	6	6	4	8			
8	8	4			8	8		6
			8					4

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

	2	2			1	3		
3		9	5			1		15
					4			4
2	5	4						9
2				1			9	10
1	1							1
		3						3
2				1			8	9
1		1						1
	6	10		5	2	4	0	18

			1	2					
3			9	8	8			25	
1		2						2	
1					5			5	
			3					3	
2	3	8						11	
1							5	5	
3	1	4		1				6	
1							8	8	
			2	12	9		9	5	21

	1	2	1	1		1	3	
				5	7			12
		4						4
1				4				4
2	4				7			11
2		2		2				4
1							2	2
3		9	1	7				17
								7
	4	13	2	1	5		7	16

200 MARINO CARPIGNANO
Giochi Logici

SUDOKU, KAKURO,
NURIKABE E TANTI ALTRI