

Logica PerGioco

Newsletter #136 | 19 dicembre 2025 | www.pergioico.net

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

SDKU480000010000701000247

Sudoku Irr. Finestre

Rukkuea

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

Rukkuea (noto anche come Look-Air) è un gioco logico pubblicato dalla casa editrice giapponese Nikoli. L'obiettivo è colorare alcune caselle del diagramma rispettando le seguenti regole: le caselle colorate devono formare aree di forma quadrata; le aree colorate non possono essere ortogonalmente adiacenti tra loro, ma possono toccarsi diagonalmente; due aree colorate della stessa dimensione non devono "vedersi": lungo una linea orizzontale o verticale che le collega deve comparire almeno un'area colorata di dimensione diversa; ogni numero indica quante delle cinque caselle coinvolte (la casella con il numero e le quattro caselle ortogonalmente adiacenti) devono essere colorate.

Per approfondire e controllare le soluzioni:
www.pergioico.net/rukkuea.html.

Esempio

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

Soluzione

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

1

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

© Marino Carpi gnano

RUUKO20505020001

2

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

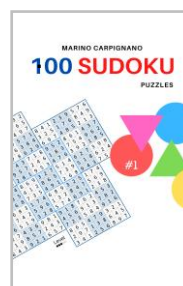
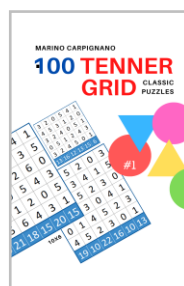
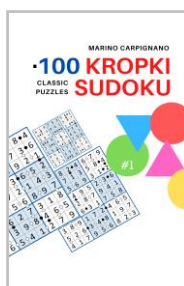
© Marino Carpi gnano

RUUKO20505020002

201
Giochi
Logici

MARINO
CARPIGNANO

SUDOKU, TATAMI,
CAMPING E TANTI ALTRI



Proviamo a risolvere!

Anello Maltese

Soluzioni

	a	b	c	d	e	f	g
1			1	1			1
2						2	
3	1	1					2
4	3			1	1		0
5		3	1	1		1	
6	2						1
7	1	1	0		3		1

Proviamo a risolvere questo semplice schema di Rukkua! Cominciamo contrassegnando come vuote le caselle con lo zero e, di conseguenza, anche tutte le caselle ortogonalmente adiacenti a esse. Il 3 nell'ultima riga è ora facilmente risolvibile: poiché la casella d7 deve essere vuota, coloriamo e7, f7 ed e6.

	a	b	c	d	e	f	g
1			1	1			1
2						2	
3	1	1					2
4	3			1	1		0
5		3	1	1		1	
6	2						1
7	1	1	0		3		1

L'area che contiene il 3 dell'ultima riga deve avere forma quadrata, ma non può essere di dimensione 3x3. Coloriamo quindi f6 e contrassegniamo come vuote le caselle ortogonalmente adiacenti (d6, e5, f5, g6, g7). Passiamo ora al 2 nella prima colonna. Le due caselle da colorare non possono essere a6-b6 né a6-a5, perché ciò produrrebbe un'area 2x2 non consentita, in quanto "vista" dall'area 2x2 sulla destra. Non possono nemmeno essere a6-a7, poiché in questo caso non si potrebbe formare un'area quadrata. Tenendo conto anche dei 3 in a4 e b5, l'unica soluzione per il 2 in a6 è colorare a7 e a5. A questo punto, l'unico modo per risolvere i 3 delle prime due colonne è colorare un'area 2x2 compresa fra a4 e b5.

	a	b	c	d	e	f	g
1			1	1			1
2						2	
3	1	1					2
4	3			1	1		0
5		3	1	1		1	
6	2						1
7	1	1	0		3		1

Coloriamo ora le caselle g2 e f3, attorno al 2 in g3, e contrassegniamo come vuote f2, f1, g1, e2 ed e3. La casella d5 non può essere colorata: in tal caso, per soddisfare l'1 in e4, dovrebbe essere colorata anche d4, rendendo impossibile la formazione di un'area quadrata. Lasciamo quindi d5 vuota e coloriamo d4, che deve necessariamente costituire un'area di una sola casella. La casella c3 deve essere vuota, altrimenti sarebbe in linea con la casella colorata f3. Per lo stesso motivo devono essere vuote anche c2 e d2. L'unico modo per risolvere la prima riga è quindi colorare c1, lasciando tutte le altre caselle vuote, per evitare che aree della stessa dimensione si trovino sulla stessa linea.

Il gioco è risolto!

L'obiettivo del gioco è colorare alcune caselle della griglia, comprese eventualmente quelle contenenti un numero. Ogni casella colorata deve essere ortogonalmente adiacente a esattamente due altre caselle colorate, così che l'insieme delle caselle formi un unico "anello". È inoltre vietato creare blocchi colorati di dimensione 2x2. Un numero presente in un'area indica quante caselle di quell'area devono essere colorate. All'interno di ciascuna area, le caselle colorate devono formare un unico rettangolo.

Per leggere il tutorial, consultare le regole complete e controllare le soluzioni:
www.pergioico.net/anello-maltese.html.

1	3				1		
				1			
				1			
2		1			1		
		2					
		2					
2							
1							

	2				2		
		2			1		
	2						
		2					2
		1			2		
			1				
					2		
					2		

		2					
					2		
		2	2		1	1	
1			1		3		3
2							
				2			
	3						

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente

1							2
1		2				1	
			2		1		
		1			2		2
1			2		2		
		2					2
		1		1			
1						1	
			2				2

	5					1	
				3			
2						2	
3		1		2			
			2				2
2				2			
				2			
						1	
1			3				

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

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

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

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