

Logica PerGioco

Newsletter #121 | 21 marzo 2025 | www.pergiooco.net

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

Sudoku Puzzle Diagonale SDKP44100000000701000236

Piastrelle Pazze

Guarda l'esempio!

Ora risolvi tu!

In questo gioco logico giapponese l'obiettivo è colorare alcune caselle dello schema in modo che ciascuna area sia completamente colorata o completamente vuota. I numeri esterni, quando presenti, indicano quante caselle devono essere colorate nelle righe o nelle colonne corrispondenti.

Per approfondire e controllare le soluzioni: www.pergiooco.net/piastrelle-pazze.html.

Esempio

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

Soluzione

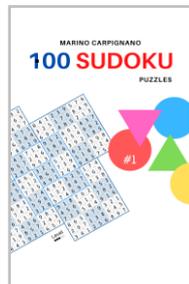
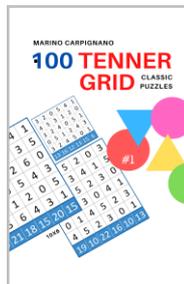
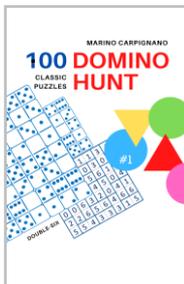
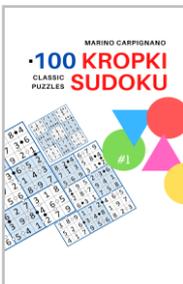
	5	5	7	3	6	7	1	1
1								
6								
8								
5								
4								
4								
4								
4								
3								

1

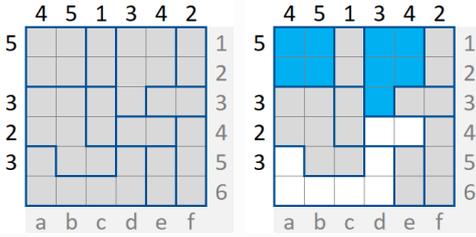
	6	5	3	5	2	4	5	3
4								
4								
7								
3								
2								
2								
2								
2								

2

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

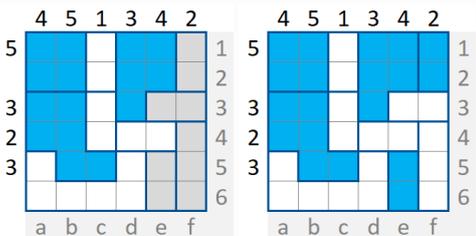


Proviamo a risolvere!



Proviamo a risolvere questo semplice schema di Piastrelle Pазze!

Le coordinate sono indicate a destra e in basso, mentre gli indizi sono in alto e a sinistra. Iniziamo sempre dalle righe e dalle colonne con i numeri maggiori, oppure, se presenti, dalle righe e dalle colonne con indizio "zero". Nella prima riga vanno colorate cinque caselle: l'unico modo per farlo è colorare le caselle a1-b1, le caselle d1-e1 ed una delle caselle c1 e f1. Coloriamo le quattro caselle sicuramente non vuote ed anche tutte le caselle che appartengono alle loro aree: a2-b2 e d2-e2-d3. Ora la colonna "d" è risolta, perché sono già state colorate le tre caselle indicate dall'indizio esterno; possiamo quindi escludere (lasciare bianche) le caselle rimanenti (d4-d5-d6) e tutte le altre caselle che appartengono alla stessa area (a5-a6-b6-c6 ed e4).



Per risolvere la colonna "b" è ora sufficiente colorare le caselle b3-b4-b5 e le altre caselle appartenenti alla stessa area (a3-a4-c5). Ora anche la colonna "c" è risolta e possiamo escludere le caselle c1-c2-c3-c4.

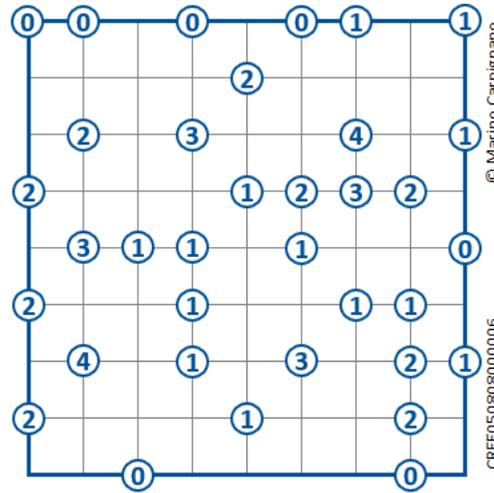
Per risolvere la colonna "e", che ha già 2 caselle colorate su 4, dobbiamo colorare le caselle e5-e6 ed escludere la casella e3 e poi anche la casella f3, appartenente alla stessa area.

Nella colonna "f" abbiamo due aree, una da 2 caselle ed una da 3: l'indizio esterno è 2 e coloriamo quindi le caselle f1-f2 ed escludiamo tutte le altre (f4-f5-f6).

Il gioco è risolto!

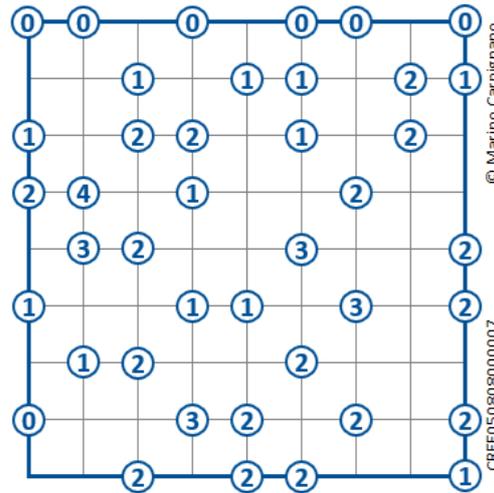
Creek

In questo gioco l'obiettivo è colorare alcune caselle dello schema in modo che le caselle vuote (non colorate) formino un unico gruppo connesso ortogonalmente. I numeri nei cerchi indicano quante caselle adiacenti devono essere colorate.



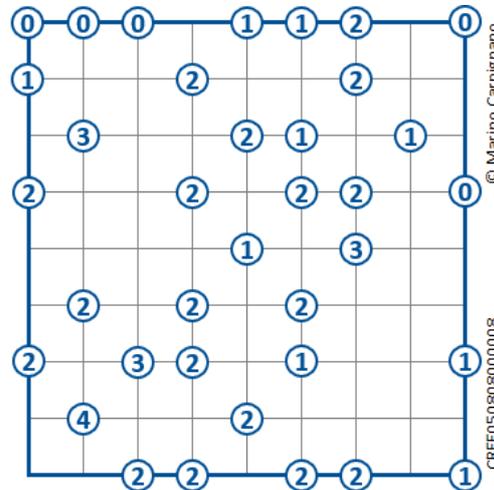
© Marino Carpignano

CREEO50808000006



© Marino Carpignano

CREEO50808000007



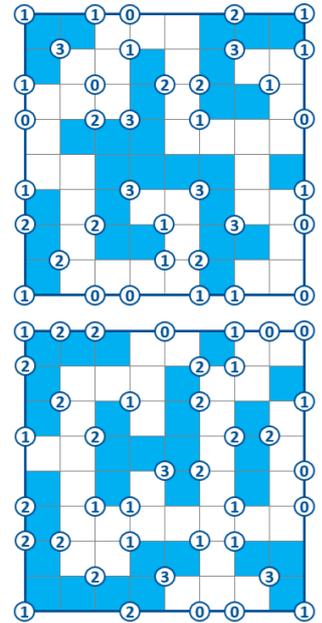
© Marino Carpignano

CREEO50808000008

Per leggere il tutorial, approfondire le regole e controllare le soluzioni: www.pergio.net/creek.html.

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

