

# Logica PerGioco

Newsletter #105 | 26 luglio 2024 | [www.pergiooco.net](http://www.pergiooco.net)

				7	6			
	1	8					3	2
	5	9	1			2	4	6
		2		4	1	5		
1			2			8		3
8			7			10		4
		7		1	10		2	
	8	3	5			6	7	9
	9	6					1	3
				8	9			

Sudoku 10x10

## Shikaku

In questo gioco giapponese l'obiettivo è suddividere lo schema in aree di forma quadrata o rettangolare: ogni area deve contenere un solo numero, che rappresenta la quantità di caselle di cui l'area stessa è composta.

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

## Guarda l'esempio!

Esempio

		12				6	
						5	
		3	8				
							7
		16	5	15			
		4					

Soluzione

		12				6	
						5	
		3	8				
							7
		16	5	15			
		4					

## Ora risolvi tu!

1

	5						
		9					
						16	
	14	8					
					16		4
					6		3

2

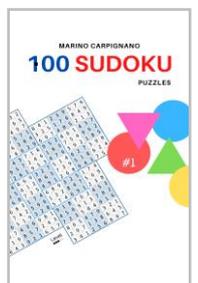
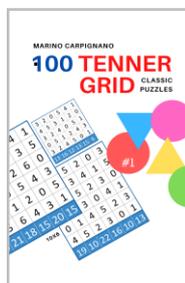
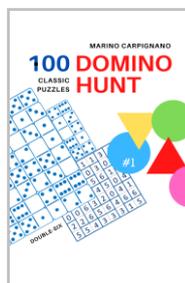
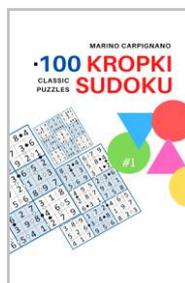
							16
5							
			12			6	
			9				
							4
		8					
		8					
					9		4

**200** MARINO CARPIGNANO  
**Giochi Logici**

SUDOKU, KAKURO,  
NURIKABE E TANTI ALTRI

**201** MARINO CARPIGNANO  
**Giochi Logici**

SUDOKU, TATAMI,  
CAMPING E TANTI ALTRI



# Proviamo a risolvere!

	a	b	c	d	e	f	g	h
1					5			
2		6						
3	2	2						
4		2			6			7
5								
6				5	6			
7	4	3				12		
8							4	

Proviamo a risolvere questo semplice schema di Shikaku!

Cominciamo facendo delle ipotesi sull'area che deve comprendere il 12 in f7: non c'è abbastanza spazio per un'area 3x4 e l'unica area possibile è pertanto quella di dimensioni 2x6 fra f2 e g7. L'area 1x4 in basso a destra deve essere fra d8 e g8, altrimenti la casella d8 non potrebbe appartenere a nessun'altra area. La casella h8 può essere "raggiunta" solo da un'area 1x7 fra h2 ed h8: una eventuale area h1-h7 lascerebbe infatti isolata la casella h8.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1					5			
2		6						
3	2	2						
4		2			6			7
5								
6				5	6			
7	4	3				12		
8							4	

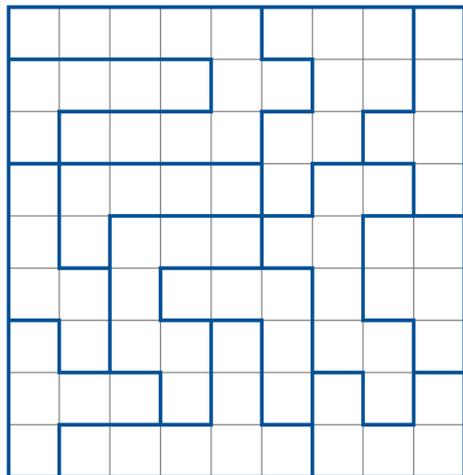
Il 6 della casella e6 può stare solo in un'area 2x3 fra d5 ed e7. Il 2 in b3 è circondato da ben tre numeri appartenenti ad aree diverse: l'area 1x2 deve essere per forza fra b3 e c3. Ora è facile disegnare le aree per i 6 in b2 (fra a1 e c2) ed in e4 (fra d2 ed e4) e poi anche per il 5 in e1.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1					5			
2		6						
3	2	2						
4		2			6			7
5								
6				5	6			
7	4	3				12		
8							4	

In questo gioco i 5 possono appartenere soltanto ad aree di dimensioni 1x5 e quello in c6 può essere ricompreso solo dall'area fra c4 e c8. Disegniamo ora l'area a3-a4 per il 2 in a3 e poi anche quella in b4-b5 per il 2 in b4. Possiamo ora completare lo schema disegnando le aree per il 4 ed il 3 in a7 e in b7. Il gioco è risolto!

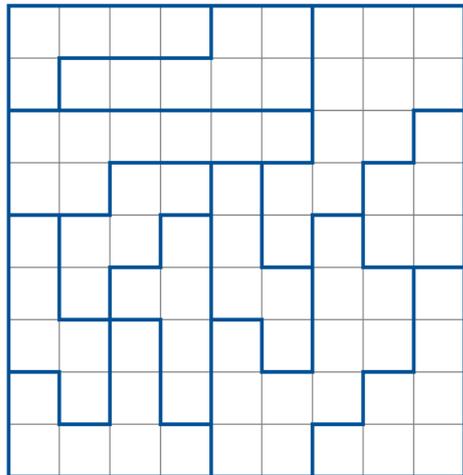
# LITS

In questo gioco l'obiettivo è collocare un tetramino di tipo L, I, T, o S (anche ruotato o riflesso) in ciascuna area delimitata da un bordo più spesso. I tetramini: devono formare un'unica area ortogonalmente connessa; se sono dello stesso tipo, non possono essere adiacenti; non possono coprire interamente aree di dimensioni 2x2.



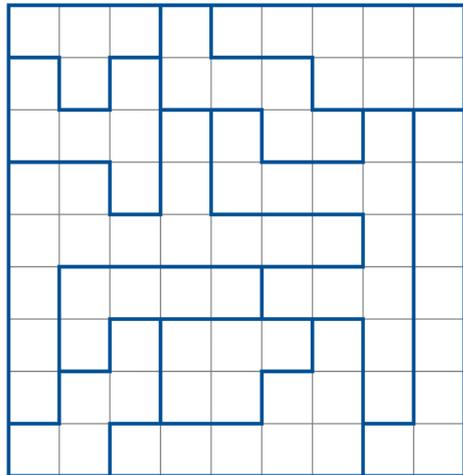
© Marino Carpi gnano

LITS0000090007



© Marino Carpi gnano

LITS0000090008



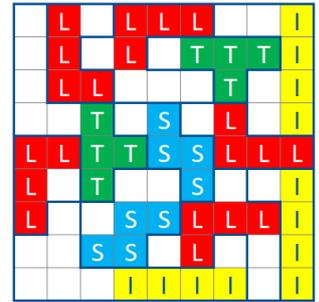
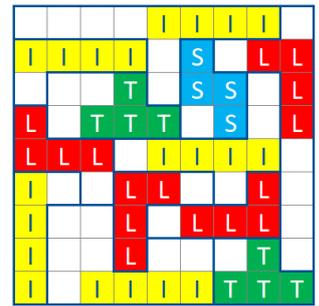
© Marino Carpi gnano

LITS0000090009

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

# Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente



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

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

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

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