Logica PerGioco

Newsletter #109 | 27 settembre 2024 | www.pergioco.net

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

Sudoku Puzzle

SDKP4000000000701000217

Chocolate

In questo gioco giapponese, conosciuto anche come Chocona, l'obiettivo è colorare un certo numero di caselle creando territori di forma quadrata o rettangolare, che non devono essere adiacenti ortogonalmente, ma possono toccarsi in diagonale. I territori colorati non devono necessariamente seguire i confini segnati dalle linee più spesse. I numeri indicano quante caselle vanno colorate in ciascuna area; se un'area non ha numero, la quantità di caselle da colorare deve essere determinata dal solutore.

Per approfondire e controllare la soluzione: www.pergioco.net/chocolate.html.

Guarda l'esempio!

Esempio

3				1		3		
	1			1			2	
5				1		1		
			6		1	3		
							0	
				4			3	
1			1					
	1							
2						2		

Soluzione

3				1		3		
	1			1			2	
5				1		1		
			6		1	3		
							0	
				4			3	
1			1					
	1							
2						2		

Ora risolvi tu!

1

2		2	2	4				
	6						0	
		3			3	2		1
2			1			8		
				2				
			0		2			
3								

© Marino Carpignano

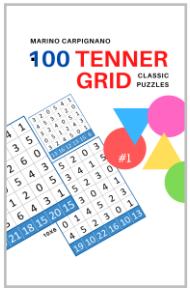
CHOCO50909200 22

2

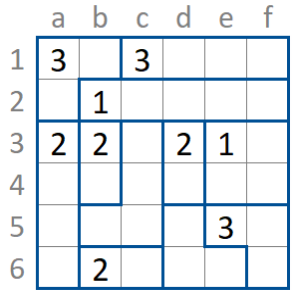
2				5	4			
							0	
	4			2				
								5
0						6		
5	3							
			2				2	
	1			2				

© Marino Carpignano

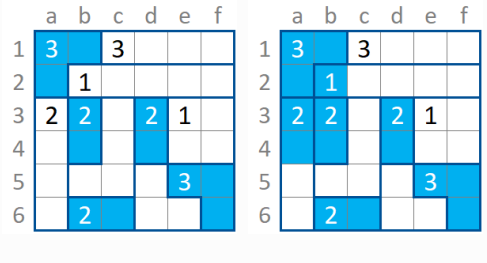
CHOCO50909200 23



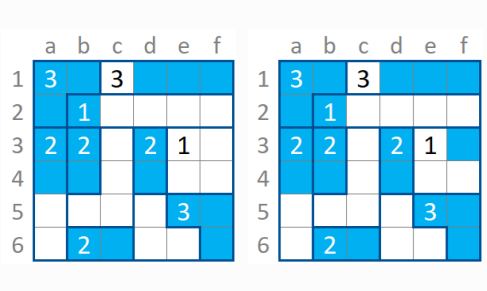
Proviamo a risolvere!



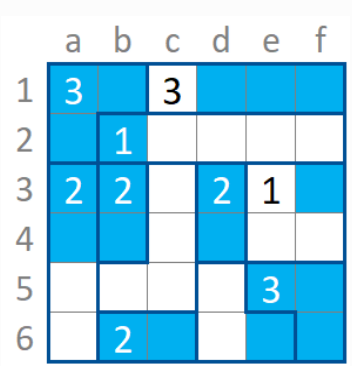
Proviamo a risolvere questo semplice schema di Chocolate!



Cominciamo a colorare le aree contrassegnate da un numero corrispondente al totale delle caselle di cui è composta l'area stessa.
Le caselle b2, a3, a4 non possono rimanere bianche: devono per forza far parte di un territorio rettangolare.



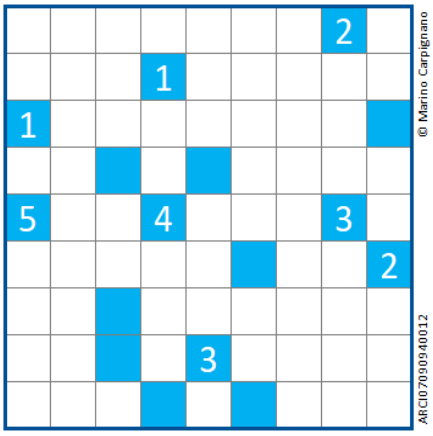
Nella prima riga non possiamo colorare la casella c1, perché altrimenti andrebbe colorata anche la casella c2, ma ciò non è possibile perché nell'area b2-c2-d2-e2-f2 va colorata una sola casella. Coloriamo allora coloriamo le tre caselle rimanenti: d1-e1-f1.
Rimane da colorare ancora una casella nell'area e3-f3-e4-f4: l'unica possibile è la casella f3. La casella e6 deve essere colorata in modo da completare l'area quadrata fra e5 e f6.

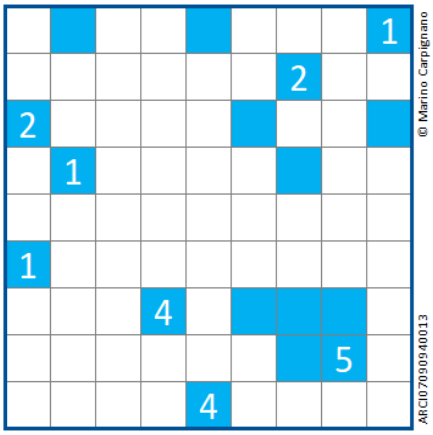


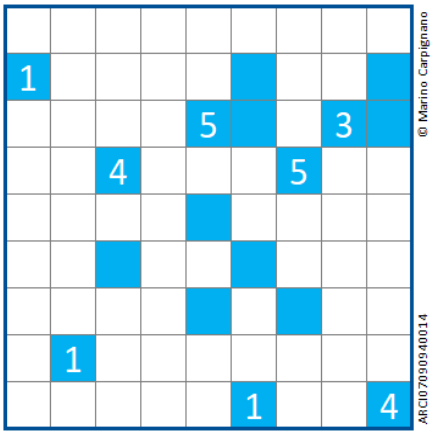
Il gioco è risolto!

Arcipelago

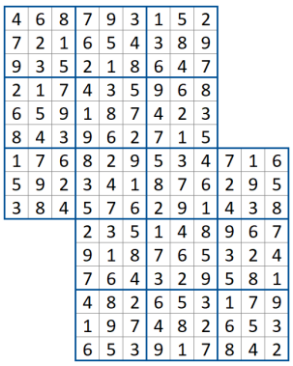
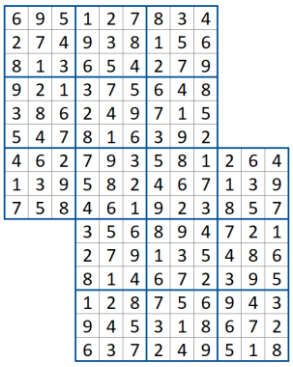
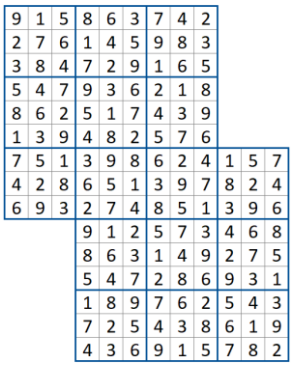
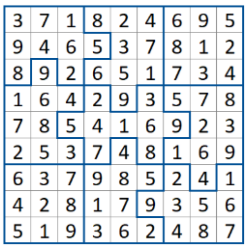
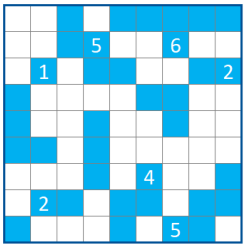
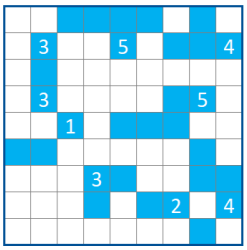
In questo gioco l'obiettivo è colorare un certo numero di caselle, in modo da formare "isole" non adiacenti ortogonalmente. Il numero contenuto in un'isola indica la quantità di caselle contenute nella stessa; un'isola può contenere anche più numeri uguali.
Tutte le isole fanno parte di arcipelaghi. Un arcipelago è un gruppo di due o più isole collegate fra loro diagonalmente e il cui numero di caselle è compreso tra 1 ed N (dove N è il numero di isole nel gruppo stesso).







Per approfondire e controllare le soluzioni: www.pergioco.net/arcipelago.html.

Soluzioni

Soluzioni di alcuni giochi pubblicati nel numero precedente