

DAL NEGRO

**studiogiochi**  
**SUDOKU**  
**giochiamo insieme col rompicapo**  
**che ha conquistato il Mondo**

Con questa confezione potrete divertirvi a risolvere da soli o in compagnia i vostri Sudoku preferiti, in qualsiasi luogo vi troviate. Potrete inoltre giocare l'avvincente Sudoku game per 2 o più giocatori, che mette alla prova le vostre abilità di "sudokisti". E se pensate di essere ormai imbattibili, provate a sfidare voi stessi con il Solidoku, il più appassionante dei solitari.

**Contenuto**

- 81 tessere numerate da 1 a 9, che rappresentano le 81 cifre necessarie a riempire le 81 caselle di uno schema di Sudoku; ogni numero compare 9 volte ed è caratterizzato da un colore; ciò renderà la visualizzazione del Sudoku molto più facile che in un normale schema carta e matita.
- 1 piano di gioco, diviso in 15 cartoncini con incastri tipo puzzle.
- il libretto, che contiene le regole dei giochi (Sudoku classic, Sudoku game, Solidoku), un'analisi delle tecniche che si usano per risolvere i Sudoku, 18 problemi da risolvere, di diverso grado di difficoltà.

**regole del gioco Sudoku**



Il giocatore di turno deve effettuare una delle seguenti azioni:

**a) Girare una tessera.**

Il giocatore sceglie una qualsiasi tessera coperta sul piano di gioco e la scopre; si possono verificare due casi:

1) La tessera è compatibile con le normali regole del Sudoku (cioè non ci sono tessere uguali nella stessa riga, nella stessa colonna e nello stesso settore): in questo caso viene lasciata scoperta al suo posto e il giocatore guadagna dei punti in ragione della posizione della tessera stessa (vedi "punteggio")

*Nell'esempio in figura il giocatore gira la tessera contornata di rosso in a3. Si tratta di un 6. Non ci sono altri 6 già scoperti nella stessa riga, colonna o settore, quindi la tessera è compatibile, resta sul tavoliere e il giocatore si annota i punti.*

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1		2			4				
2					1	3			6
3	6	7		8			3		4
4	2			6		4	1		9
5		9	6				5	4	
6	4		3	9		2	8		
7							9	7	
8	9			5	3				
9			4		6				8

**Punteggio.** Il giocatore guadagna tanti punti quante sono le tessere scoperte che già si trovano nella riga, colonna e settore. Nell'esempio i punti sono 8, tante sono le altre tessere nella zona evidenziata (contatele!).

Naturalmente i punti in palio dipendono da dove si sceglie di girare la tessera. Più la zona è "affollata", più punti si possono guadagnare, ma anche maggiore è il rischio che la tessera non risulti compatibile.

2) La tessera NON è compatibile con le normali regole del Sudoku, cioè c'è anche solo una tessera uguale nella stessa riga o colonna o settore: in questo caso il giocatore si prende la tessera e la conserva scoperta davanti a sé, senza guadagnare alcun punto. Il posto prima occupato dalla tessera rimane vuoto.

*Nell'esempio in figura il giocatore scopre un 2 nel settore centrale; nello stesso settore però c'è già un 2 nella casella f6 e quindi la tessera non è compatibile e viene presa dal giocatore.*

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1		2			4				
2					1	3			6
3		7		8			3		4
4	2			6		4	1		9
5		9	6	2			5	4	
6	4		3	9		2	8		
7							9	7	
8	9			5	3				
9			4		6				8

**b) Inserire una tessera**

Il giocatore prende una delle tessere che ha di fronte a sé (ottenute in turni precedenti girando tessere non compatibili) e la posiziona nello schema in una casella rimasta vuota. Questa azione può essere compiuta purché venga rispettata la regola basilare di posizionamento del Sudoku, cioè che non vi siano tessere uguali nella stessa riga, colonna o settore.

*Nell'esempio in figura il giocatore ha in mano un 2, un 7 e un 9 e decide di giocare il 2 nella casella i8; la mossa è legale, in quanto la casella è vuota e non vi sono altri 2 nella riga 8, nella colonna i e neppure in quel settore.*

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1		2			4				
2					1	3			6
3		7		8			3		4
4	2			6		4	1		9
5		9	6				5	4	
6	4		3	9		2	8		
7							9	7	
8	9			5	3				
9			4		6				2

**Punteggio.** Il giocatore guadagna 10 punti meno il numero di tessere che ha ancora in mano. Nell'esempio i punti sono 8, cioè 10 punti meno le 2 tessere in mano!

**Posizione "obbligata".** Quando il giocatore mette una tessera in una casella nella quale, secondo le normali regole di soluzione di un problema di Sudoku, ci può andare un solo numero, siamo di fronte a una posizione "obbligata": il giocatore in questo caso dichiara "posizione obbligata" e guadagna 20 punti (anziché 10) meno il numero di tessere che ha ancora in mano. Se la posizione è obbligata è anche ammesso mettere la tessera in una casella che contiene una tessera ancora coperta; in questo caso il giocatore si prende la tessera coperta e la conserva assieme alle altre che ha già in mano (questa tessera non va contata fra quelle da sottrarre ai 20 punti). In ogni caso il giocatore deve dimostrare che la tessera inserita è in posizione obbligata, cioè spiegare ai suoi avversari perché in quella casella deve andare proprio quel numero.

Una posizione si intende obbligata in uno dei due seguenti casi:

a) Quando, nell'ambito di una riga o una colonna o un settore c'è soltanto una casella in cui quel determinato numero può essere inserito.

*Nell'esempio in figura viene giocato un 3 nella casella a1, dichiarando che si tratta di una posizione obbligata. In effetti quella casella è l'unica del settore in cui può ancora essere posizionato un 3: tutte le altre caselle del settore sono infatti occupate oppure rese incompatibili dai 3 in f2, g3 e c6.*



**Attenzione.** La mossa si considera univoca anche se la casella può ospitare altri numeri oltre a quello inserito; nell'esempio nella casella a1 sarebbe possibile inserire anche altri numeri come l'1 oppure il 5, il 6 o l'8, ma poiché si è dimostrato che in quel settore il 3 può essere inserito soltanto lì, allora la mossa si considera obbligata e viene assegnato il relativo punteggio.

b) Quando in quella posizione, in base alle normali regole del Sudoku, può essere posizionato soltanto quel numero.

*Nell'esempio in figura il giocatore inserisce un 7 nella casella e5.*

*Si tratta di una posizione "obbligata", perché in quella casella può starci solo un 7.*

*Nell'area evidenziata in figura, ovvero settore, riga e colonna corrispondente alla casella e5, ci sono già infatti tutti gli altri 8 numeri: l'1 in e2, il 2 in f6, il 3 in e8, il 4 in*

*f4 e h5, il 5 in g5, il 6 in c5 e d4, l'8 in a5, il 9 in d6.*

*Non rimane che il 7 e la mossa si considera univoca a prescindere che il 7 possa essere inserito anche in altre caselle del settore o della colonna o della riga.*



**Tessere impossibili.** Se un giocatore si accorge che una o più tessere che ha in mano non possono più essere posizionate sul piano di gioco (perché incompatibili con tutte le caselle ancora disponibili) può scartarle dalla mano e quindi non conteggiarle nelle mosse seguenti.

**Mosse "illegali".** Se un giocatore effettua una mossa "illegale", cioè posiziona la tessera in una casella non compatibile o dichiara obbligata una posizione che non lo è, si riprende in mano la tessera e perde la mossa.

**Chi pensa troppo!** Si suppone che i giocatori di Sudoku game effettuino le loro mosse senza far troppo aspettare i loro avversari; se un giocatore pensa troppo (diciamo spesso sopra i 30 secondi a mossa), i suoi avversari dapprima lo inviteranno ad essere più veloce e poi, se persiste, lo priveranno d'ufficio della mossa. In alternativa potete procurarvi dei segnatempo da circa 30 secondi.

#### **La partita e la sua conclusione**

I giocatori mossa dopo mossa si annotano i punteggi su un foglio di carta, calcolando il totale corrente.

Si prosegue finché almeno uno dei giocatori è ancora in grado di compiere una mossa; quando nessuno può più fare niente, la partita è conclusa e la situazione finale sarà uno schema con alcune caselle vuote nelle quali non è possibile inserire nessuna tessera (è assolutamente improbabile che venga completato del tutto; alcune tessere risulteranno impossibili da inserire e resteranno in mano ai giocatori). Vince chi ha totalizzato più punti.

### **SOLIDOKU gioco in solitario**

Avete risolto i problemi col **Sudoku classic**, avete gareggiato con i vostri amici col **Sudoku game**... ora potete anche sfidare voi stessi con questo nuovo avvincente solitario, il **Solidoku!**

- Assemblare il piano di gioco;
- mescolare coperte le 81 tessere e sistamarle coperte nel piano di gioco, una per casella, in modo da riempirlo completamente.

Ad ogni "mossa" il giocatore deve effettuare una delle seguenti azioni:

a) sceglie una qualsiasi tessera coperta sul piano di gioco e la scopre; si possono verificare due casi:

1) la tessera è compatibile con le normali regole del Sudoku (non ci sono tessere uguali nella stessa riga, colonna o settore): in questo caso viene lasciata scoperta al suo posto;

2) la tessera non è compatibile con le normali regole del Sudoku (c'è almeno una tessera uguale nella stessa riga, colonna o settore): in questo caso il giocatore la prende e la conserva davanti a sé e la casella prima occupata dalla tessera rimane vuota;

b) depone una delle tessere prese nelle precedenti mosse in una casella libera, con l'unica condizione che in quella posizione sia compatibile con le regole del Sudoku.

#### **LO SCOPO DEL SOLITARIO È NON AVERE MAI IN MANO 3 TESSERE UGUALI!**

Se il giocatore ha già in mano due tessere uguali (per es. due 7) e pesca una terza tessera dello stesso tipo (un altro 7), deve deporla immediatamente in una casella libera (in modo legale) oppure il solitario è fallito!

Il solitario al contrario ha successo se il giocatore riesce a girare tutte le tessere coperte. A quel punto può ancora cercare di deporre le tessere che ha in mano per totalizzare il maggior numero di punti possibile:

- 3 punti per ogni numero di cui non gli è rimasta in mano nemmeno una tessera
- 1 punto per ogni numero di cui gli è rimasta in mano una sola tessera
- 0 punti per ogni numero di cui ha in mano due tessere. Naturalmente il giocatore non può avere in mano più di due tessere dello stesso numero, altrimenti il solitario fallisce.

Se il Solidoku vi è riuscito, complimenti, siete stati bravi! Se poi avete anche superato i 10 punti allora avete ottenuto un risultato davvero eccellente!



### Incrocio ad eliminazione

Nella riga 2 mancano 6, 8 e 9 e sono vuote le caselle c2, f2 e i2; nella colonna f sono però presenti sia l'8 che il 9 e quindi in f2 non può che andare il 6.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2	7	3	*	4	5	!	1	2	*
3									
4									
5									
6						9			
7									
8									
9						8			

Un altro esempio di incrocio ad eliminazione.

Nella colonna h mancano 4, 6, 7 e 8 e sono vuote le caselle h1, h2, h5 e h7.

Notiamo però che nella casella h5 non possono stare il 4 e il 6 che sono nella riga 4 perpendicolare 5, e non può stare nemmeno il 7 che già si trova nello stesso settore; dunque in h5 ci deve andare l'8!

A questo punto mancano da sistemare 4, 6 e 7; però in h1 non possono stare né il 7, che è già nella riga 1, né il 6, che è già nello stesso settore; dunque in h1 non può esserci che il 4!

Ora nella colonna h sono da sistemare solo il 7 e il 6, nelle caselle h2 e h7; ma il 6 non può stare in h2 perché è già presente in quel settore e dunque deve essere posizionato in h7 e di conseguenza il 7 va in h2.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			7						
2									
3								2	6
4								9	
5	4				6			!	
6								7	3
7									
8								1	
9									5

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			7					4	
2								7	
3								2	6
4								9	
5	4				6			8	
6								7	3
7								6	
8								1	
9									5

Con questi pochi indizi siamo dunque riusciti a piazzare tutti i 4 numeri mancanti dalla colonna h!

### Esclusione

Consideriamo la casella c5, che incrocia la riga 5 con la colonna c.

Notiamo che l'1 non ci può stare (è già nella riga 5), né il 2 (colonna c), né il 3, il 4 e il 6 (stesso settore), né il 7 (colonna c), né l'8 e il 9 (riga 5). Dal nostro elenco manca solo il 5 e dunque nella casella c5 non si può che inserire il 5!

Naturalmente per usare questa tecnica ci vuole un po' d'occhio; inutile andare a provare caselle che nelle zone incrociate hanno pochi numeri o magari gli stessi numeri ripetuti più volte: bisogna "esplorare" le zone più dense di numeri diversi!

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			2						
2									
3									
4	3	4							
5	9	!				1		8	
6	6								
7									
8									
9			7						

### Deduzione

È siamo alla parte più complessa, alle tecniche più avanzate che si possono usare per la soluzione di un Sudoku.

Quando non ci sono più slittamenti e incroci, quando le esclusioni non funzionano e le annotazioni sembrano non portare a niente... è tempo di spremersi le meningi!

Bisogna trovare qualche ragionamento più avanzato che ci permetta di scovare qualche numero, a mezzo dei quali poi andare avanti con le tecniche usuali.

I numeri a questo punto non sono più lì, belli evidenti, così obbligati che basta vederli... si tratta di "dedurre" la loro posizione in seguito a ragionamenti più o meno complessi, che in genere tengono conto di informazioni in precedenza ininfluenti.

Cerchiamo l'8 nel settore in alto a destra. Da una prima analisi con la tecnica degli slittamenti restano possibili due posizioni, g1 e g3. Ma in realtà possiamo fare qualche altra osservazione.

Nel settore centrale in alto non possiamo sapere esattamente dove sta l'8, ma certamente starà nella riga 1, perché la riga 3 è già completa e la riga 2 contiene l'8 in a2. Dunque ci sarà un 8 in d1 o e1 o f1. E questo esclude la possibilità di un 8 in g1 nel settore in alto a destra e allora l'8 starà in g3!

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1							×	6	2
2	8	6	2	5			×	×	1
3				3	2	6	!	×	7
4									
5									
6									
7								8	
8									
9									

Vogliamo vedere se è possibile inserire qualche numero nel settore centrale, procedendo con una serie di deduzioni incatenate. Nella riga 4 mancano 4 e 5, che staranno quindi nelle caselle b4 e c4, anche se non sappiamo in che ordine. Ne consegue che nello stesso settore, nelle tre caselle della riga 5, ci staranno 1, 2 e 7, anche se ancora una volta non sappiamo in che ordine. Ne consegue ancora che nelle tre caselle d5, e5 ed f5 ci saranno 3, 4 e 6, perché sono gli ultimi 3 numeri che mancano nella riga 5; ma questa volta sappiamo anche la posizione esatta, per via dei numeri già presenti nelle colonne d ed e: il 4 non può che andare in f5, il 6 di conseguenza deve andare in d5 e al 3 non resta che la casella e5. Notare che così restano anche determinati i tre numeri che completano quel settore (5, 7 e 8). Naturalmente di questi ancora non conosciamo la posizione esatta, ma la scopriremo mano a mano che proseguiremo nel gioco.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2									
3									
4	8	<sup>4/5</sup>	<sup>4/5</sup>	1	9	2	3	7	6
5	<sup>1/2/7</sup>	<sup>1/2/7</sup>	<sup>1/2/7</sup>	!	!	!	5	9	8
6	9	6	3						
7									
8				4					
9				6					

Consideriamo la riga 2 e le colonne d ed e.

Nella colonna d mancano 2 e 8, che vanno nelle caselle d3 e d5; nella colonna e mancano 8 e 9, che vanno nelle caselle e3 ed e5; nella riga 2 mancano 8 e 9, che vanno nelle caselle f2 e g2. Ma ora, considerando il settore centrale in alto, notiamo che entrambe le caselle e3 ed f2 devono avere o l'8 o il 9; dunque l'8 è necessariamente in una di queste due caselle, e quindi non può essere in d3, di conseguenza in d3 ci va il 2, in d5 l'8, in e5 il 9, in e3 l'8, in f2 il 9 e infine in g2 di nuovo l'8!

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1				1	5	6			
2	6	2	5	3	7	<sup>8/9</sup>	<sup>8/9</sup>	1	4
3				<sup>2/8</sup>	<sup>9/8</sup>	4			
4				6	1				
5				<sup>2/8</sup>	<sup>9/8</sup>				
6				7	4				
7				9	3				
8				5	2				
9				4	6				

### Problemi facili

1

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

2

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

3

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

4

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

5

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

Problemi medi

6

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

7

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

Problemi medi

10

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

11

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

8

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

9

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

12

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

13

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

### Problemi difficili

14

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

15

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

16

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

17

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

18

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

### Soluzioni

#### Problemi facili

1

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

2

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

3

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

4

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

5

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

#### Problemi medi

6

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

7

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

8

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

9

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

## Soluzioni

### Problemi medi

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

10

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

11

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

12

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

13

### Problemi difficili

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

14

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

15

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

16

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

17

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

18

## INVENTATE IL VOSTRO SU-GIOKO

- > Avete risolto i Sudoku in compagnia?
- > Avete giocato al Sudoku game?
- > Avete risolto il Solidoku?
- > Siete delle persone creative?

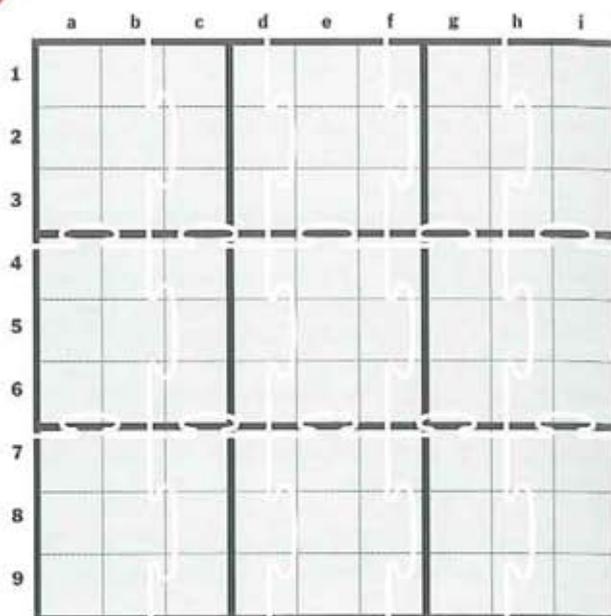
Se avete risposto sempre sì allora non vi resta che...  
INVENTARE IL VOSTRO SU-GIOKO!

- Create un nuovo regolamento di gioco, basandovi sui soli materiali forniti in questa confezione. Deve trattarsi di un gioco originale per 2 o più giocatori o di un solitario, comunque ispirato ai concetti base del Sudoku.
- Mettetelo a punto e testatelo per bene con i vostri compagni di gioco.
- Scrivete le regole in modo chiaro, esaustivo, sintetico e preciso corredandole di tutti gli esempi necessari.
- Spedite per email all'indirizzo [info@studiogiochi.com](mailto:info@studiogiochi.com) entro il 30 giugno 2006.

A tutti i partecipanti all'iniziativa, la ditta Dal Negro - editore di questa confezione - spedisce un gioco di carte in omaggio.

I 10 migliori elaborati saranno pubblicati nel sito [www.studiogiochi.com](http://www.studiogiochi.com) e riceveranno una menzione speciale; tra questi sarà scelto il vincitore, che riceverà un trofeo speciale in occasione della cerimonia finale del Premio Archimede 2006, in programma nell'autunno 2006. Il giudizio sarà emesso da un'apposita commissione incaricata dalla Dal Negro e sarà insindacabile.

**DAL NEGRO**



Prodotto non adatto  
ai bambini di età  
inferiore ai 3 anni.  
Contiene piccole parti  
che possono essere  
ingerite. Conservare  
l'imballo per qualsiasi  
informazione.

**Prodotto e distribuito  
da T. Dal Negro spa  
P.zza Cavarzerani, 9Z. I.  
31030 Carbonera (TV)**