

TABELLA RISOLUTIVA DEL GIOCO DEL SUDOKU

«COME TRASFORMARE UN DIFFICILE ROMPICAPO IN UN SEMPLICE PASSATEMPO»

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

SOLUZIONE

Tempo: _____

fremsoft.it

Regole del gioco

Date le cifre dello schema di partenza, completare lo schema affinché rispettivamente in ogni riga, in ogni colonna e in ogni cella 3x3 compaiano, senza ripetizioni tutte le cifre da 1 a 9.

Regole per la risoluzione dello schema

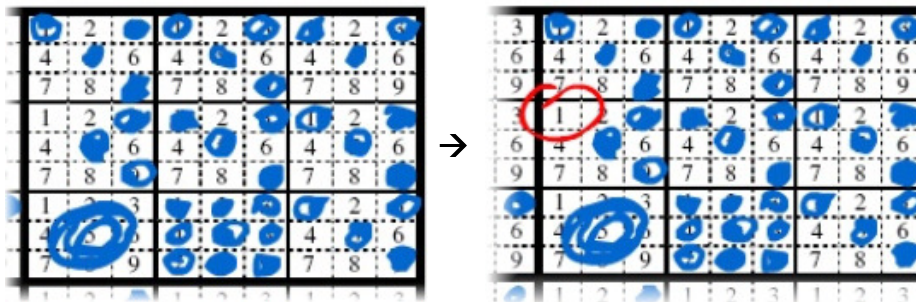
1. Utilizzare lo schema “SOLUZIONE” per trascrivere le cifre di partenza e quelle scovate nel corso del gioco
2. Ogni volta che si inserisce una cifra nello schema “SOLUZIONE” eseguire i seguenti passaggi:
 - a. depennare la corrispondente casella della tabella risolutiva
 - b. depennare la cifra inserita in tutte le caselle dello stesso quadro 3x3
 - c. depennare la cifra inserita in tutte le caselle della stessa riga
 - d. depennare la cifra inserita in tutte le caselle della stessa colonna

SOLUZIONE

3. Individuare le caselle della tabella risolutiva in cui rimane una sola cifra. La soluzione di quelle celle è la cifra rimanente. Ripetere per ogni cifra individuata i passi del punto (2)

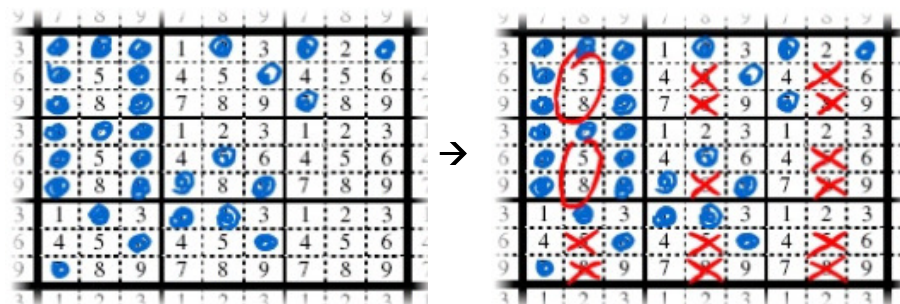
Esempio: La cella in basso al centro ha come soluzione il numero 5

4. Individuare se nella stessa riga, se nella stessa colonna oppure se nello stesso quadro 3x3 una cifra si ripete una volta sola. La cella che contiene quella cifra che non si ripete, ha come soluzione la cifra stessa. Ripetere per ogni cifra individuata i passi del punto (2)



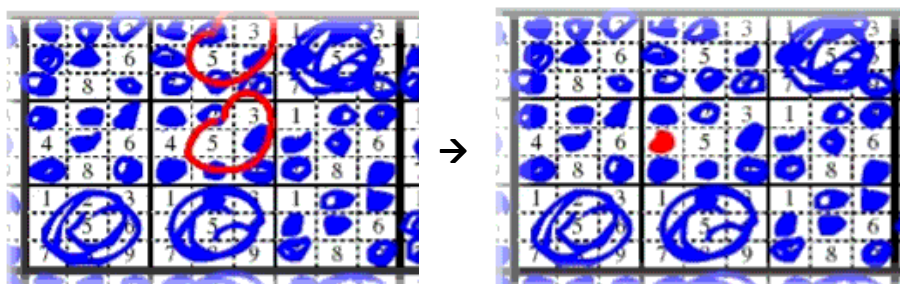
Esempio: L'unica cella del quadro 3x3 che ha un 1 è quella contrassegnata con il cerchio rosso, quindi ha come soluzione il numero 1

5. Individuare se in 'N' celle della stessa riga, della stessa colonna oppure dello stesso quadro 3x3 si ripetono le stesse 'N' cifre. Le 'N' cifre individuate devono essere depennate dalle altre celle della stessa riga, della stessa colonna o dello stesso quadro 3x3



Esempio: Nel quadro 3x3 le due celle in alto a sinistra contengono solo le due medesime cifre (5 e 8) che vanno depennate sulle celle dello stesso quadro 3x3 e, siccome sono in colonna, vanno depennati anche dall'intera colonna

6. Individuare se in 'N' celle della stessa riga, della stessa colonna oppure dello stesso quadro 3x3 si ripetono le stesse 'N' cifre e sono presenti solo in quelle celle della riga, della colonna o del quadro 3x3. Eliminare dalle 'N' celle le cifre che non fanno parte delle 'N' che si ripetono



Esempio: Nel quadro 3x3 le due celle in alto al centro contengono le uniche ripetizioni delle due medesime cifre (5 e 3), quindi occorre depennare il 4 poiché non fa parte del gruppo di 'N' cifre che si ripetono nello stesso quadro 3x3

7. Ripetere i passi (3), (4), (5) e (6) fino alla fine del gioco e ...

...Buon divertimento