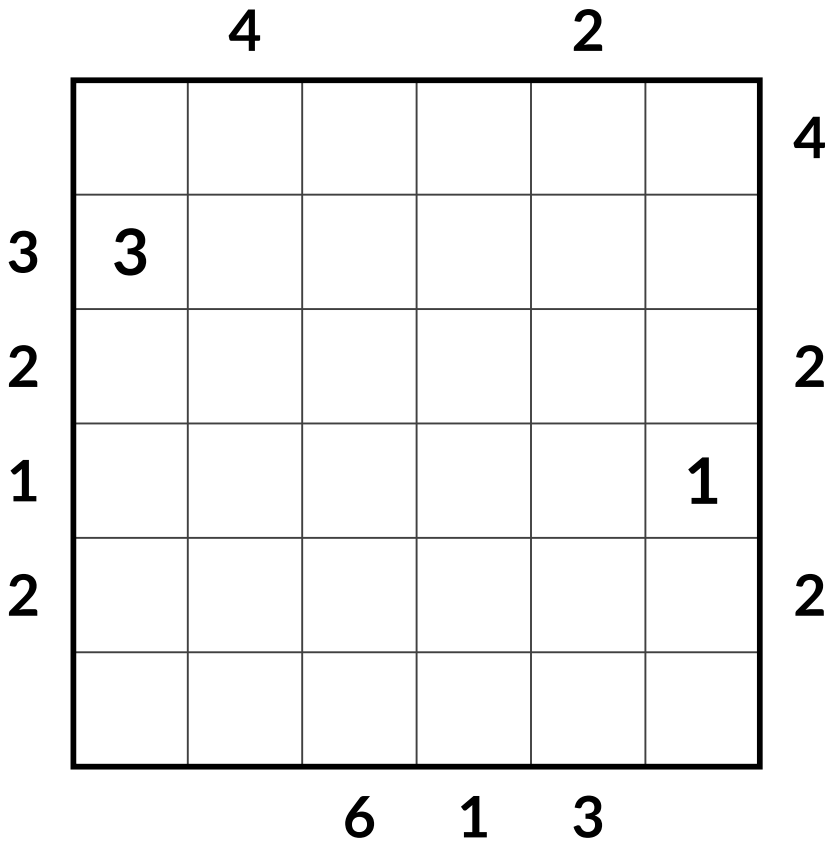
LIBRO DI GRATTACIELI

Grattacieli: giochi di logica

150 giochi di numeri da facile a esperto, griglie da 5x5 a 7x7, con soluzioni



Giulia Ferri

Sample pages

Grattacieli: giochi di logica

150 giochi di numeri da facile a esperto, griglie da 5x5 a 7x7, con soluzioni

Copyright © 2026 Giulia Ferri. Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, archiviata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altro, senza il permesso scritto dell'editore, salvo brevi citazioni in una recensione. Le pagine dei giochi possono essere fotocopiate per uso personale.

Tutti i 150 giochi di questo libro sono originali. Ognuno ha una sola soluzione e si risolve con la sola logica, senza tirare a indovinare.

Prima edizione, 2026

Indice

Come si gioca a grattacieli **4**

I livelli di difficoltà **6**

Giochi di livello facile **7**
Giochi da 1 a 40 · 5 x 5

Giochi di livello medio **18**
Giochi da 41 a 80 · 6 x 6

Giochi di livello difficile **39**
Giochi da 81 a 120 · 6 x 6

Giochi di livello esperto **60**
Giochi da 121 a 150 · 7 x 7

Soluzioni **76**

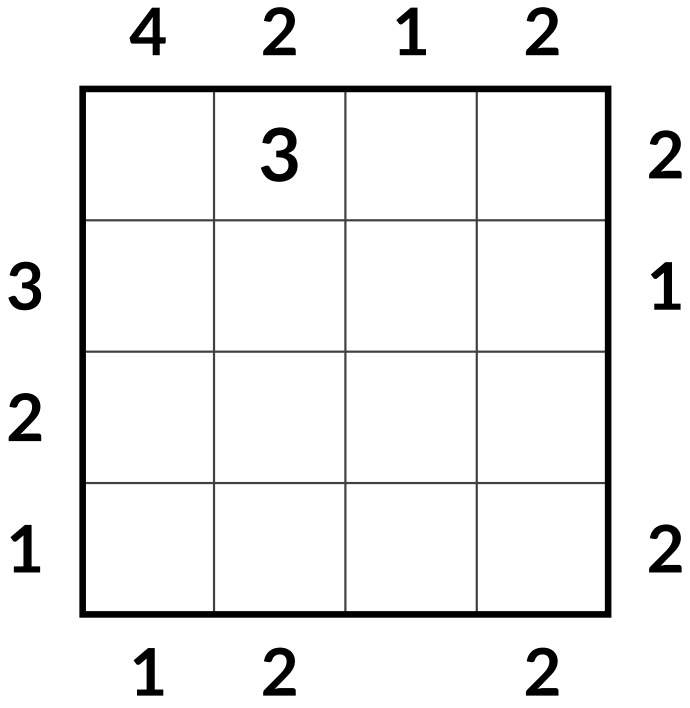
Diario dei progressi **114**

Sample pages

Come si gioca a grattacieli

Ogni casella della griglia è un palazzo, e ogni numero è la sua altezza in piani. Gli indizi intorno alla griglia dicono quanti palazzi si vedono da quel lato.

- ✓ Completa la griglia in modo che ogni riga e ogni colonna contenga ogni altezza una sola volta: da 1 a 4 in una griglia 4 x 4, da 1 a 6 in una griglia 6 x 6 e così via (questo libro usa griglie da 5 x 5 a 7 x 7).
- ✓ Un indizio fuori dalla griglia dice quanti palazzi vedi guardando lungo quella riga o colonna da quel lato. Un palazzo più alto nasconde tutti quelli più bassi dietro di lui.
- ✓ Alcuni giochi danno anche qualche altezza dentro la griglia. Lasciale come sono.

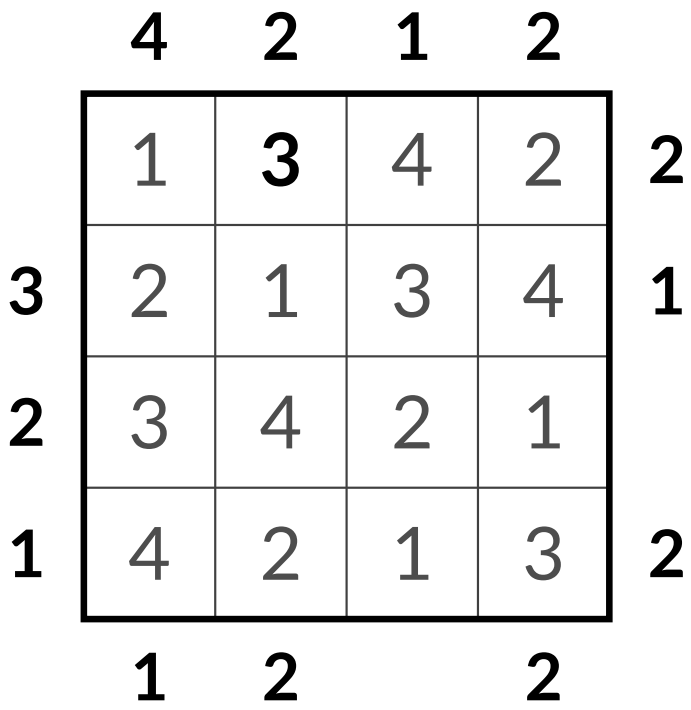


Prova prima questo esempio 4 x 4. La soluzione è nella pagina successiva.

Sample pages

L'esempio, risolto

Ogni riga e ogni colonna contiene le altezze da 1 a 4 una sola volta, e ogni indizio sul bordo conta esattamente i palazzi che si vedono da quel lato.



Da dove iniziare

- ✓ Un indizio 1 vuol dire che il palazzo più alto è proprio accanto. Un indizio uguale alla grandezza della griglia vuol dire che le altezze salgono 1, 2, 3 e così via da quel lato.
- ✓ Un indizio alto vuol dire che i palazzi alti sono lontani: con un indizio 3 in una griglia 5 x 5, il primo palazzo ha al massimo 3 piani.
- ✓ Cerca prima dove può andare il palazzo più alto di ogni riga e colonna; il resto viene da sé.

Ogni gioco ha una sola soluzione e puoi sempre trovarla con la logica, senza tirare a indovinare. Usa una matita. Le soluzioni iniziano a pagina 76.

Sample pages

I livelli di difficoltà

Ogni gioco di questo libro è stato risolto da un programma che ragiona come una persona: usa sempre il passo più semplice che permette di andare avanti e non tira mai a indovinare. Il livello di un gioco dipende dal passo più difficile che richiede, quindi un gioco difficile è davvero più difficile di uno medio. Poi un secondo programma, scritto a parte, ha confermato che ogni gioco ha una sola soluzione.

★☆☆☆ **Facile**	**Giochi 1–40 · 5 x 5** Solo singoli e indizi diretti
★★☆☆ **Medio**	**Giochi 41–80 · 6 x 6** Passi più difficili: controllo della visibilità
★★★☆ **Difficile**	**Giochi 81–120 · 6 x 6** Passi più difficili: X-Wing
★★★★ **Esperto**	**Giochi 121–150 · 7 x 7** Passi più difficili: prova e contraddizione

I passi che userai

Livello 1: singoli e indizi diretti

Completa una casella quando ci sta un solo numero, o quando un numero ha un solo posto libero in una riga o in una colonna. Usa ogni indizio sul bordo per limitare l'altezza dei palazzi più vicini. Per i giochi facili non serve altro.

Livello 2: coppie e righe intere

Se due caselle di una riga possono contenere solo gli stessi due numeri, quei numeri si tolgono dal resto della riga (una coppia nuda); se due numeri entrano solo nelle stesse due caselle, quelle caselle sono loro (una coppia nascosta). Ogni riga si controlla per intero con entrambi i suoi indizi insieme.

Livello 3: triple, X-Wing e totali delle righe

La stessa idea con tre caselle e tre numeri. X-Wing: se un numero può andare solo in due caselle in ciascuna di due righe, e queste stanno nelle stesse due colonne, si cancella dal resto di quelle colonne.

Livello 4: prova una casella

Scegli una casella con solo due numeri possibili. Scrivine uno a matita e segui i passi semplici: se presto si viola una regola, il numero giusto è l'altro. I giochi per esperti ne hanno bisogno almeno una volta.

Sample pages

FACILE

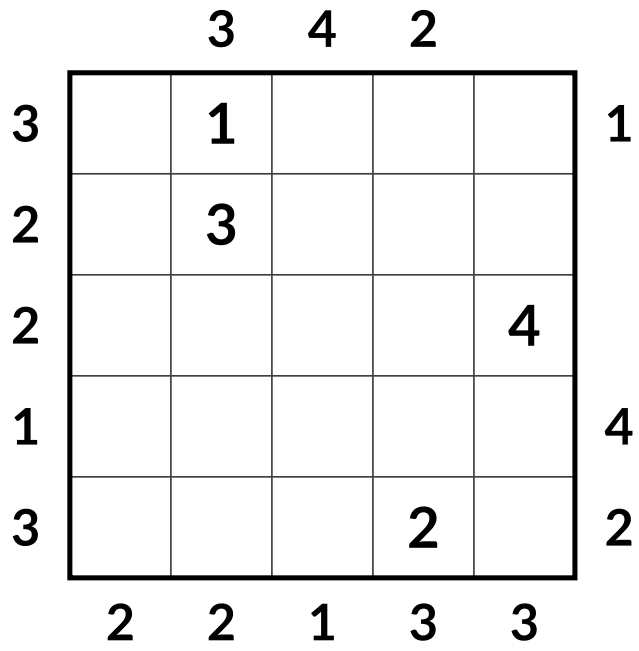
★☆☆☆

Giochi da 1 a 40 · griglie 5 x 5

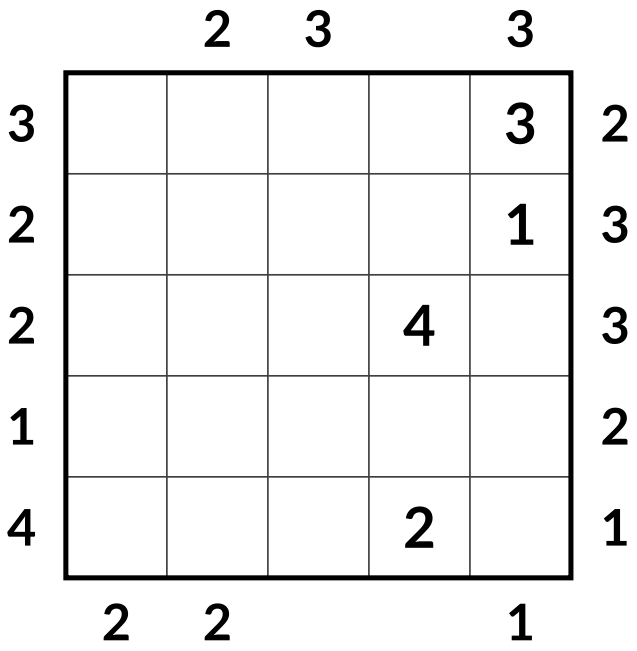
Bastano i singoli e gli indizi diretti.

Sample pages

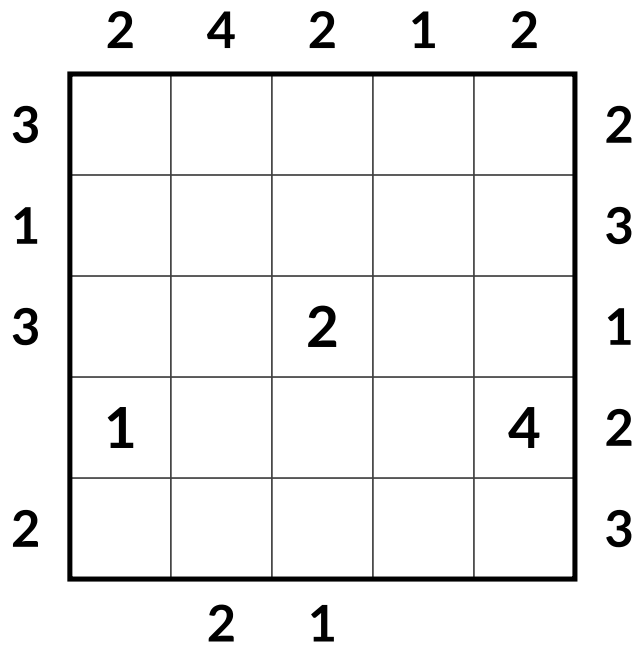
Gioco 1 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



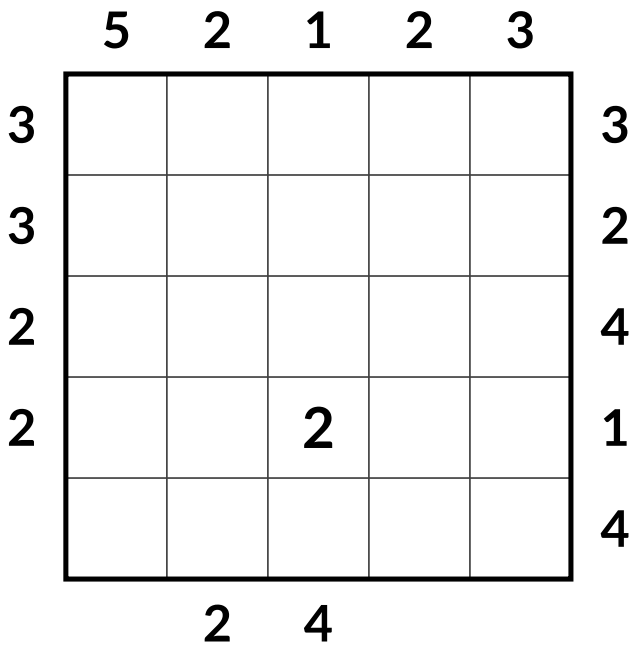
Gioco 2 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Gioco 3 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

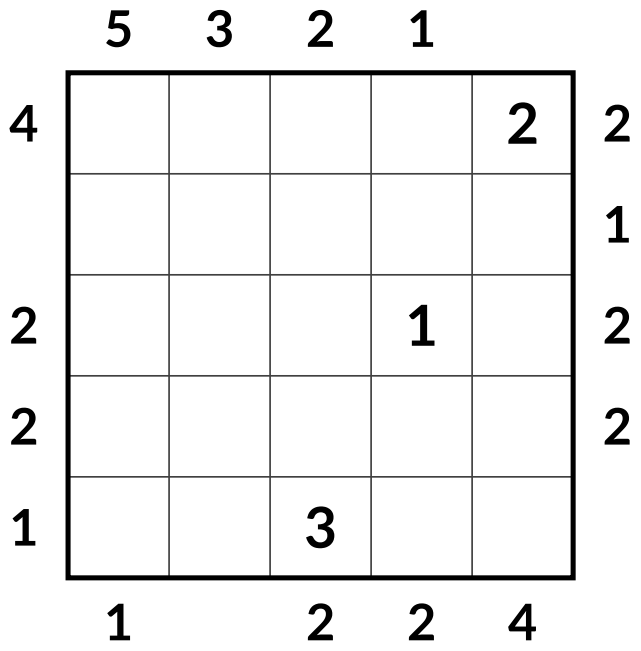


Gioco 4 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

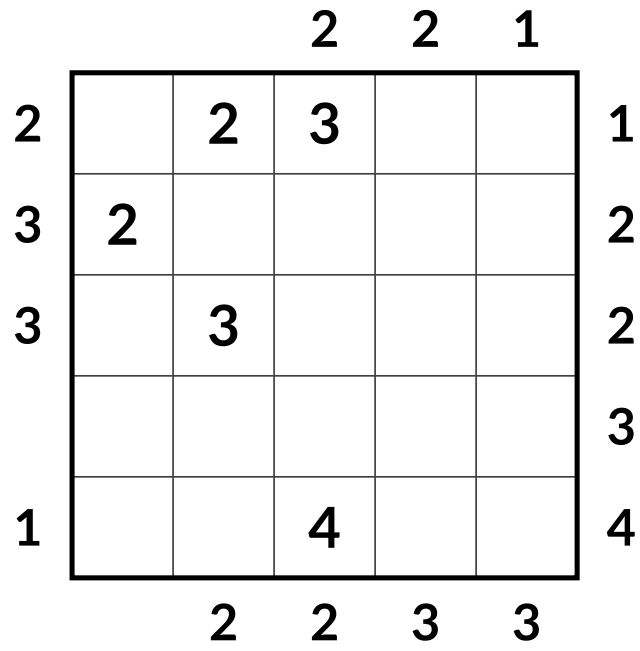


Sample pages

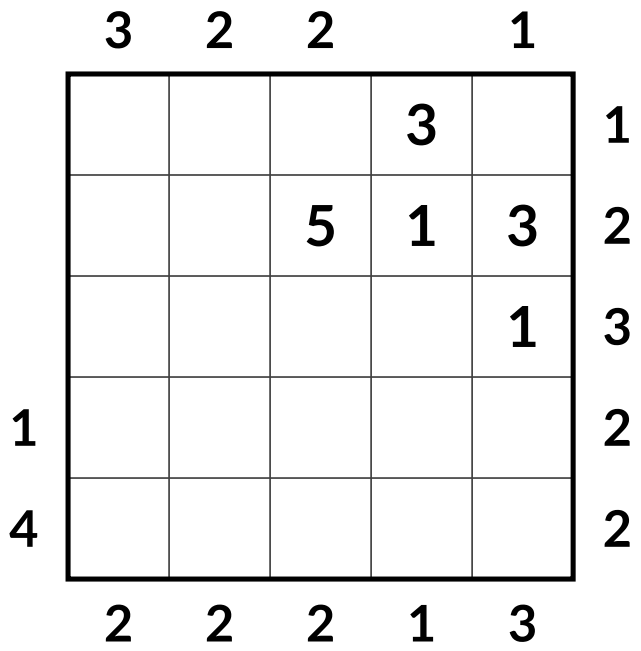
Gioco 5 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



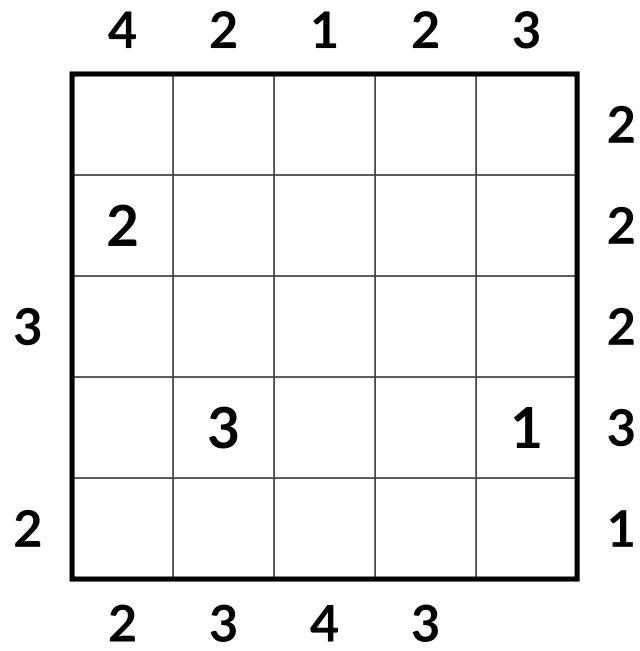
Gioco 6 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Gioco 7 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

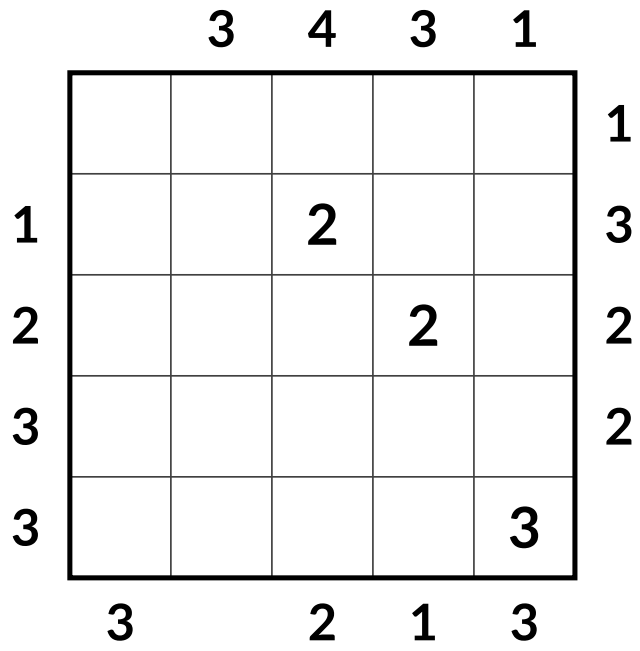


Gioco 8 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

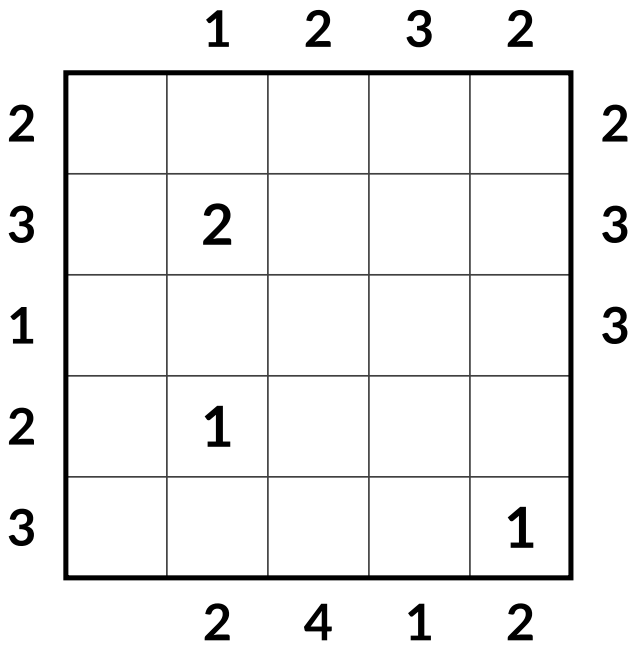


Sample pages

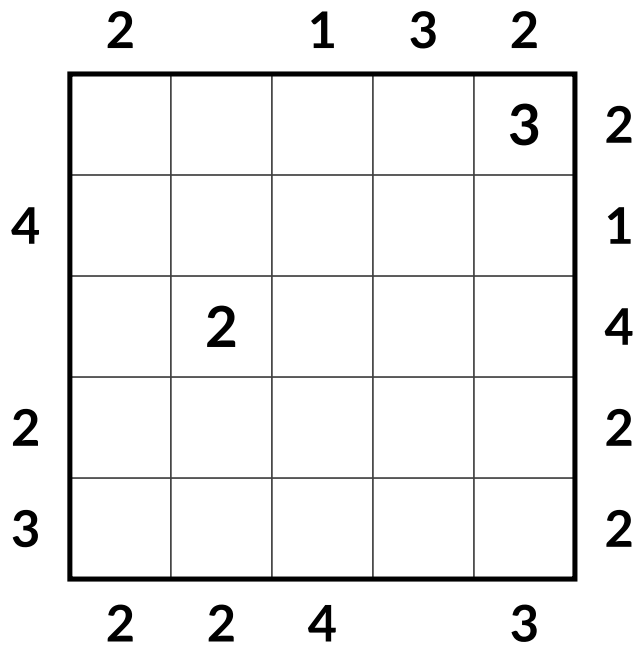
Gioco 9 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



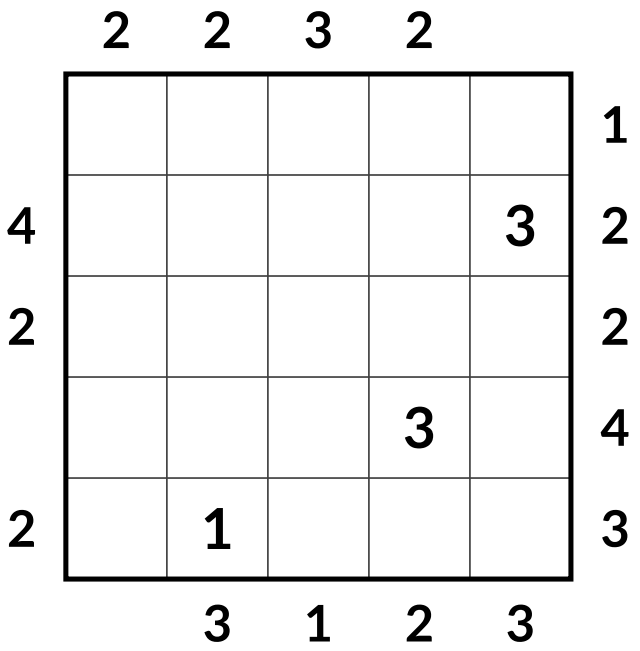
Gioco 10 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Gioco 11 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

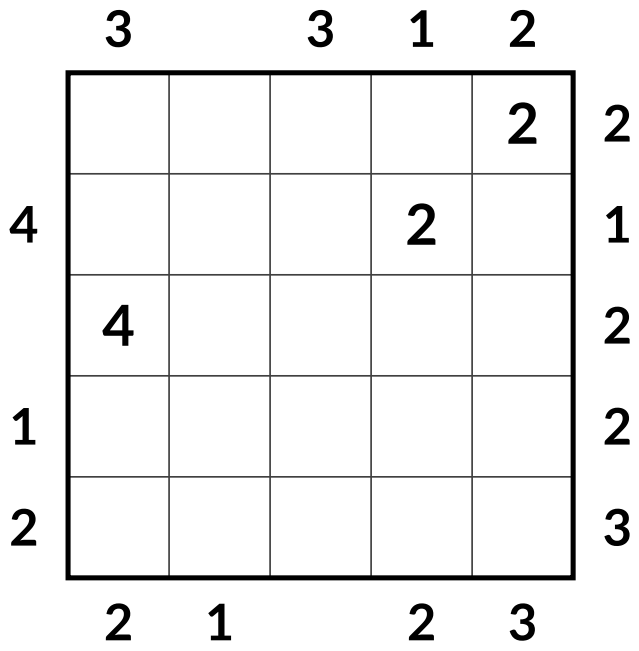


Gioco 12 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

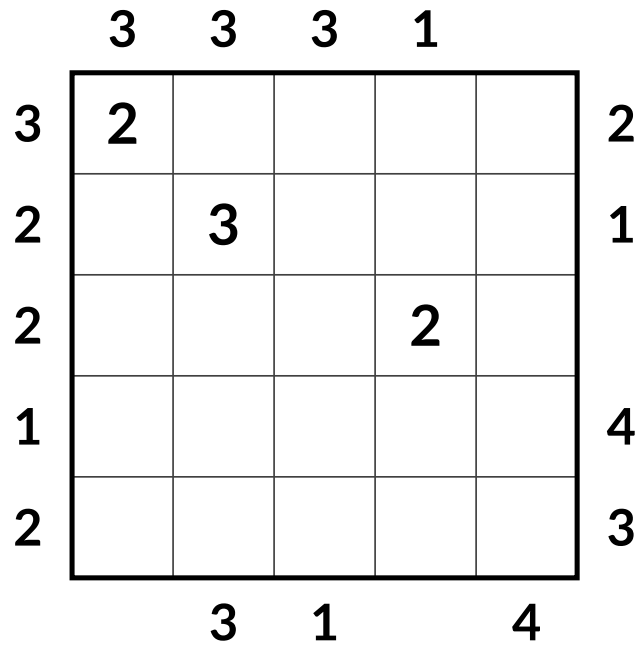


Sample pages

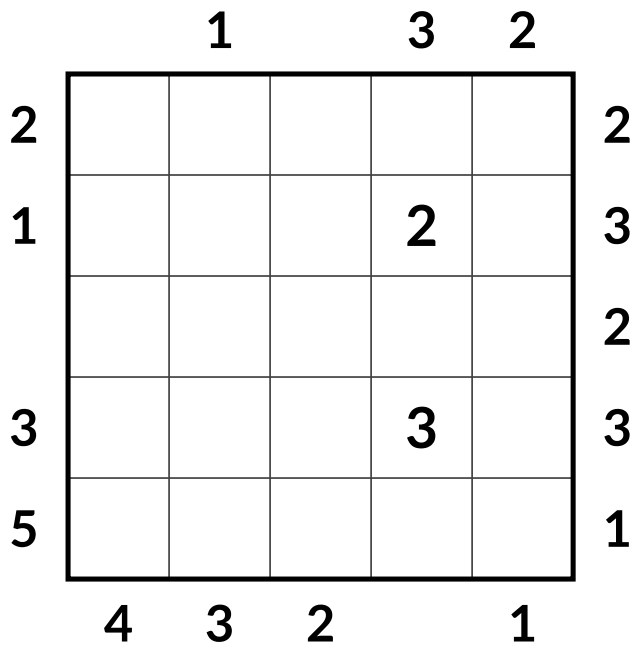
Gioco 13 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



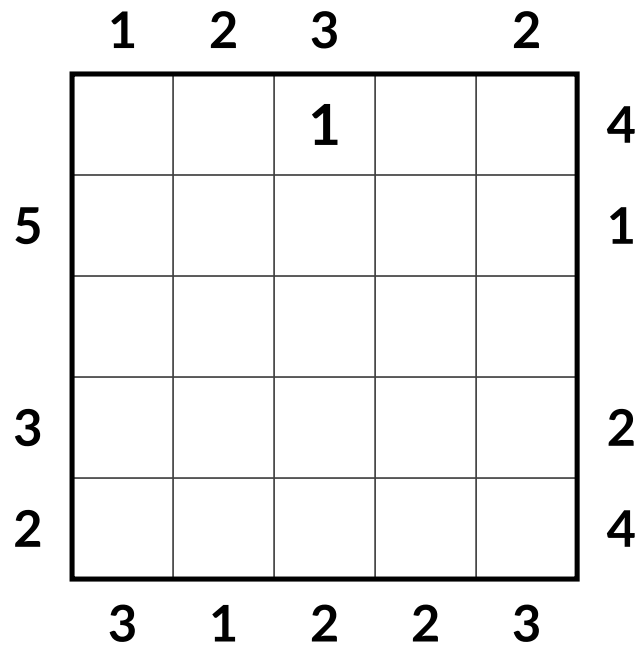
Gioco 14 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Gioco 15 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

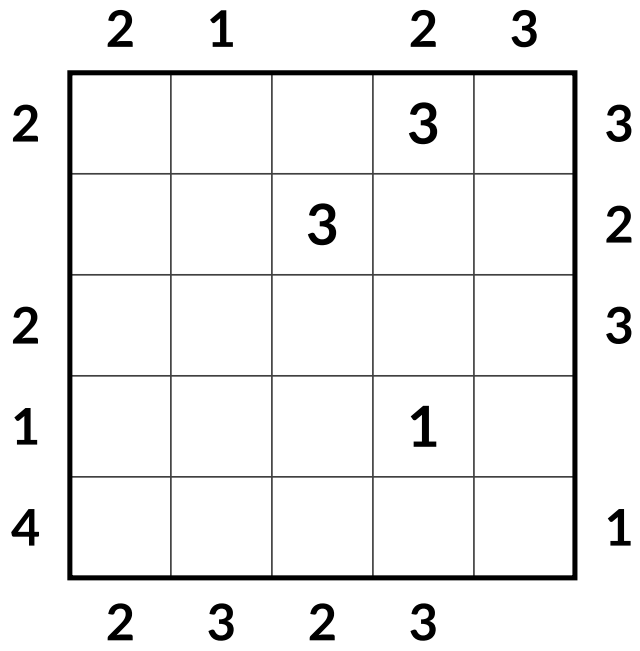


Gioco 16 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5

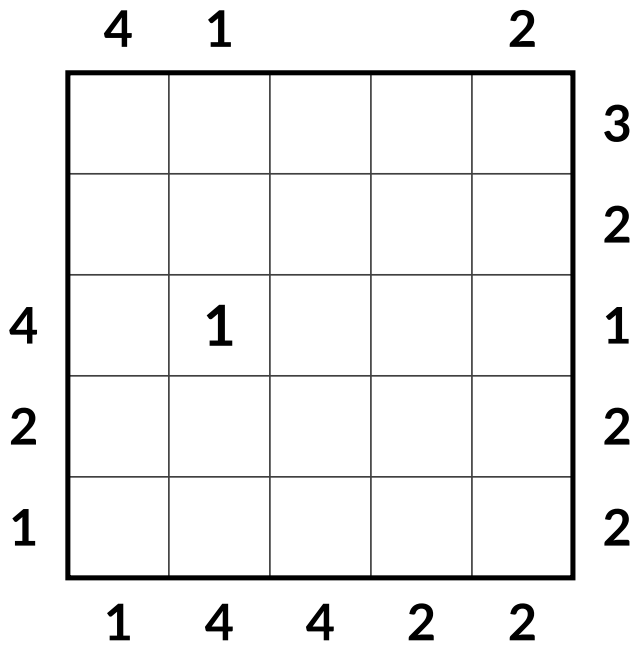


Sample pages

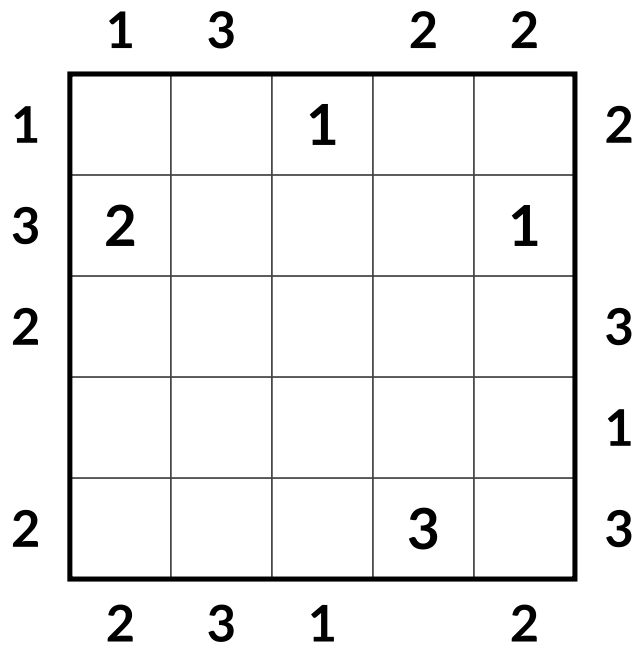
Gioco 17 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



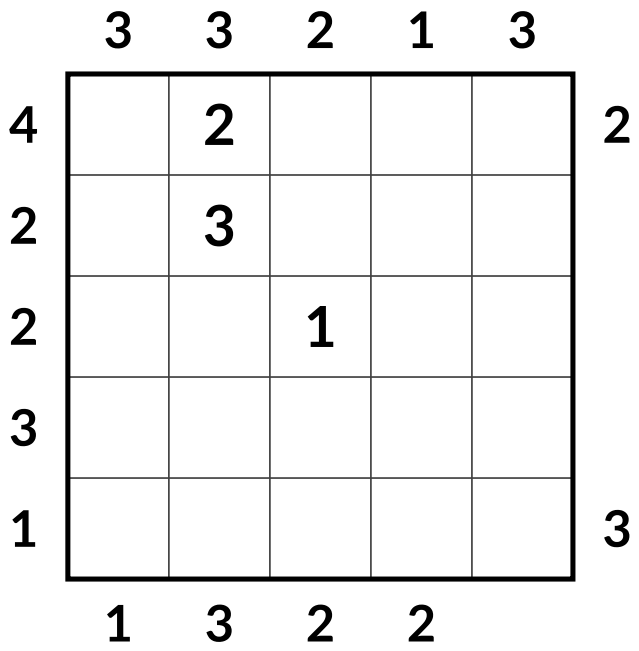
Gioco 18 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Gioco 19 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Gioco 20 ★☆☆☆ FACILE · 5 x 5



Sample pages