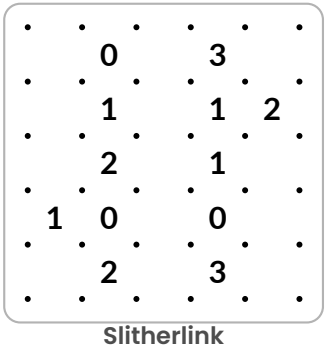
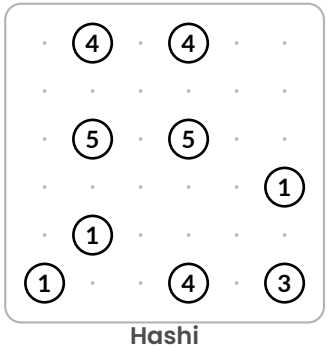
GIOCHI DI LOGICA ASSORTITI

Giochi di logica da viaggio

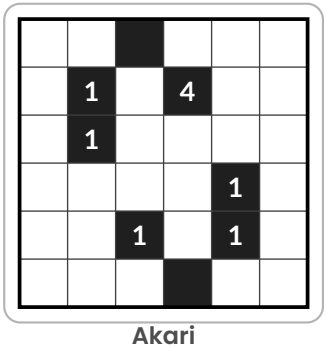
100 rompicapi giapponesi in 10 stili, da facile a difficile, formato tascabile, con regole e soluzioni



Slitherlink



Hashi



Akari

Giulia Ferri

Sample pages

Giochi di logica da viaggio

100 rompicapi giapponesi in 10 stili, da facile a difficile, formato tascabile, con regole e 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 100 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 usare questo libro 4

Le regole 5

- Slitherlink 5
- Hashi 6
- Akari 7
- Star Battle 8
- Tende 9
- Hitori 10
- Masyu 11
- Binario 12
- Flotta nascosta 13
- Campo minato 14

Giochi facili 15
Giochi da 1 a 40

Giochi di livello medio 56
Giochi da 41 a 80

Giochi difficili 97
Giochi da 81 a 100

Soluzioni 118

Diario dei progressi 143

Sample pages

Come usare questo libro

Questo libro contiene 100 giochi di logica di 10 tipi diversi: Slitherlink, Hashi, Akari, Star Battle, Tende, Hitori, Masyu, Binario, Flotta nascosta e Campo minato. Si risolvono tutti con la matita. Non servono né la matematica né le parole, solo un ragionamento attento.

- ✓ Ogni tipo di gioco ha la sua pagina di regole, a partire da pagina 5, con un piccolo esempio svolto. Leggila una volta prima del tuo primo gioco di quel tipo.
- ✓ I giochi diventano più difficili andando avanti: facile, poi medio, poi difficile. Il livello è stampato sopra ogni gioco, con da una a tre stelle.
- ✓ Ogni gioco ha una sola soluzione, e puoi sempre arrivarci con la logica, senza tirare a indovinare. Le soluzioni iniziano a pagina 118.
- ✓ Usa una matita e tieni una gomma a portata di mano. I piccoli segni aiutano molto: un punto per “qui non va niente”, una croce per “questa linea non si usa”.

Come funzionano i livelli

Ogni gioco è stato risolto da un programma che ragiona come una persona: usa sempre il passo più semplice che funziona e non tira mai a indovinare. Il livello dipende dal passo più difficile che gli è servito:

★☆☆ **Facile**	Ogni passo segue direttamente dalle regole. Ideale per imparare un nuovo tipo di gioco.
★★☆ **Medio**	A un certo punto ti servirà un breve “e se…?”: se questa casella fosse piena, una regola si romperebbe in poche mosse, quindi non lo è.
★★★ **Difficile**	Ti servirà una catena di ragionamenti più lunga, o diversi passi “e se…?” su una griglia più grande.

Sample pages

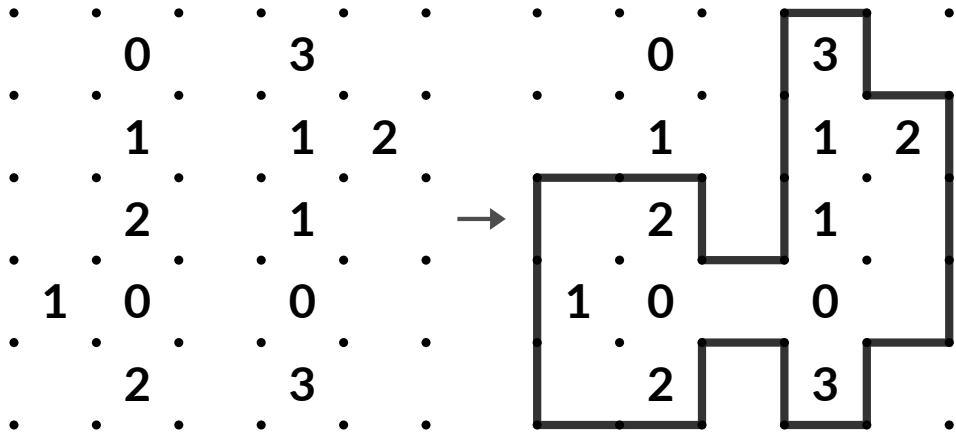
Slitherlink

Un anello che unisce i punti

Le regole

- ✓ Traccia linee tra punti vicini per formare un unico anello chiuso.
- ✓ L'anello non si incrocia mai, non si dirama mai e non tocca mai se stesso in un punto.
- ✓ Un numero indica quanti dei quattro lati della sua casella fanno parte dell'anello. Le caselle senza numero possono avere un numero qualsiasi di lati.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Comincia dagli 0: nessuno dei loro quattro lati è usato, quindi segnali con piccole croci.
- ✓ In ogni punto l'anello o passa (due linee) o non lo tocca affatto.
- ✓ Due 3 affiancati condividono sempre la linea in mezzo, e usano anche le due linee parallele a essa.

Questo libro contiene 10 giochi di Slitherlink.

Sample pages

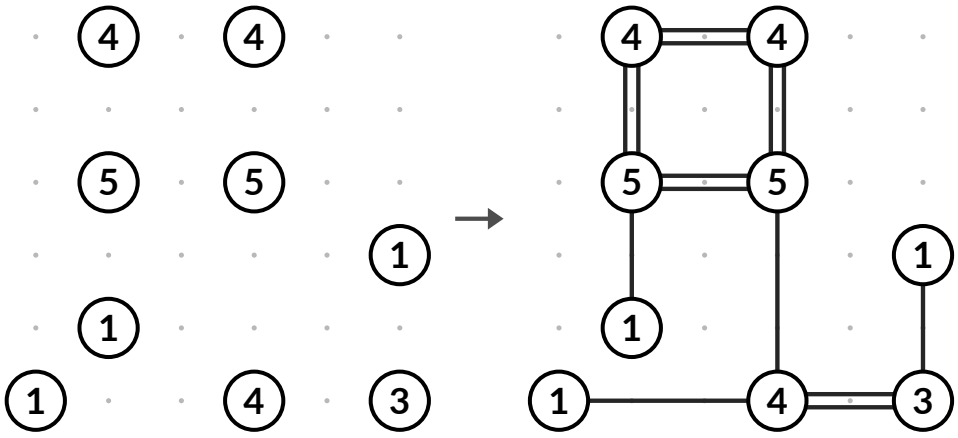
Hashi

Il gioco dei ponti tra le isole

Le regole

- ✓ Collega i cerchi (le isole) con dei ponti in modo che da ogni isola si possano raggiungere tutte le altre.
- ✓ I ponti vanno diritti, in orizzontale o in verticale. Non incrociano mai un altro ponte e non passano mai sopra un'isola.
- ✓ Due isole possono essere unite da uno o due ponti, mai di più.
- ✓ Il numero in ogni isola indica quanti ponti vi terminano.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un'isola con un solo vicino deve mandare tutti i suoi ponti a quel vicino.
- ✓ Un 4 con due vicini, un 6 con tre o un 8 con quattro ha bisogno di ponti doppi verso tutti.
- ✓ Non chiudere mai un piccolo gruppo: due 1 non possono mai unirsi tra loro se ci sono altre isole.

Questo libro contiene 10 giochi di Hashi.

Sample pages

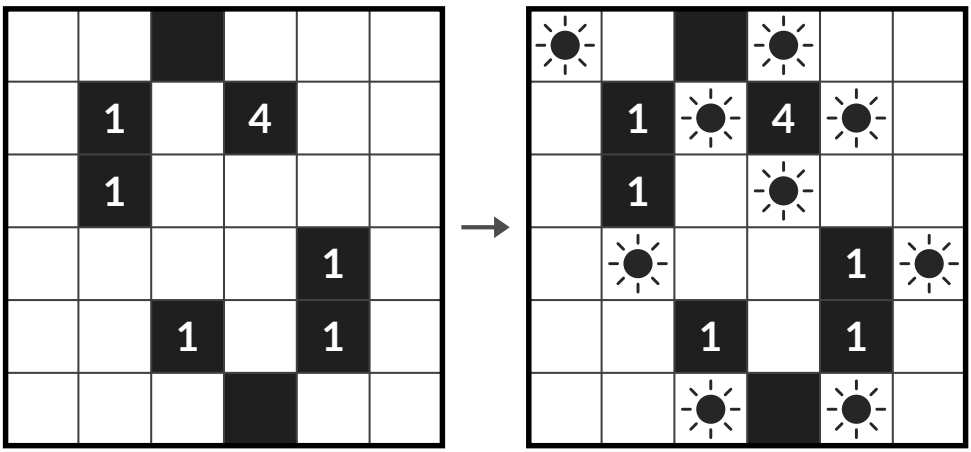
Akari

Il gioco delle lampade

Le regole

- ✓ Metti delle lampade in alcune caselle bianche.
- ✓ Una lampada illumina la propria casella e tutte le caselle bianche della sua riga e della sua colonna, finché una casella nera non blocca la luce.
- ✓ Ogni casella bianca deve essere illuminata, e nessuna lampada può illuminarne un'altra.
- ✓ Un numero su una casella nera indica quante lampade si trovano subito accanto (sopra, sotto, a sinistra o a destra).

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un 4 ha lampade su tutti e quattro i lati. Uno 0 non ha nessuna lampada accanto: segna quelle caselle con un punto.
- ✓ Un 3 contro il bordo della griglia, o un 2 in un angolo, è completo: tutti i suoi lati liberi ricevono una lampada.
- ✓ Quando una casella bianca può essere illuminata da un solo punto, la lampada va lì.

Questo libro contiene 10 giochi di Akari.

Sample pages

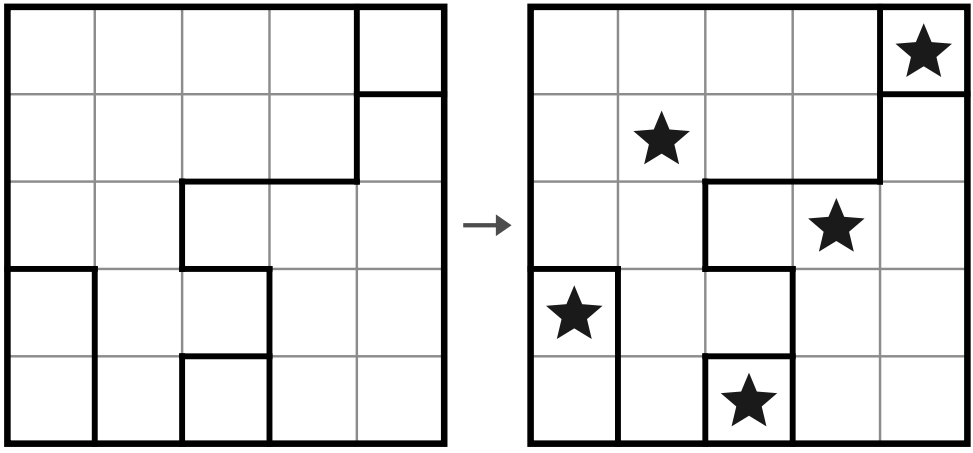
Star Battle

Stelle in ogni riga, colonna e regione

Le regole

- ✓ Metti delle stelle nella griglia. Ogni riga, ogni colonna e ogni regione delimitata riceve lo stesso numero di stelle: 1 in questo esempio, e il numero stampato sopra ogni gioco.
- ✓ Le stelle non si toccano mai, nemmeno per un angolo.

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Una regione piccola decide molto: se tutte le sue caselle stanno in una sola riga, la stella di quella riga è nella regione, quindi il resto della riga è vuoto.
- ✓ Intorno a ogni stella, le otto caselle vicine sono vuote. Segnale con un punto man mano.
- ✓ Se due regioni stanno interamente in due righe, quelle due righe non hanno stelle da nessun'altra parte.

Questo libro contiene 10 giochi di Star Battle.

Sample pages

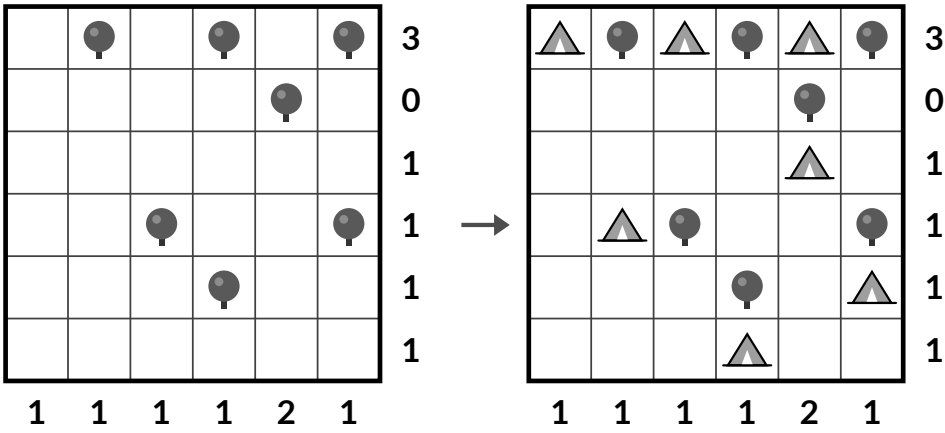
Tende

Tende e alberi

Le regole

- ✓ Ogni albero ha la sua tenda in una casella subito accanto (sopra, sotto, a sinistra o a destra).
- ✓ Le tende non si toccano mai, nemmeno per un angolo.
- ✓ I numeri fuori dalla griglia indicano quante tende ci sono in quella riga o colonna.

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Una casella che non è accanto a nessun albero non può mai avere una tenda: cancellala per prima.
- ✓ Una riga o colonna con uno 0 non ha nessuna tenda.
- ✓ Quando una riga ha bisogno di tante tende quante caselle libere ha (distanziate), sono tutte tende.

Questo libro contiene 10 giochi di Tende.

Sample pages

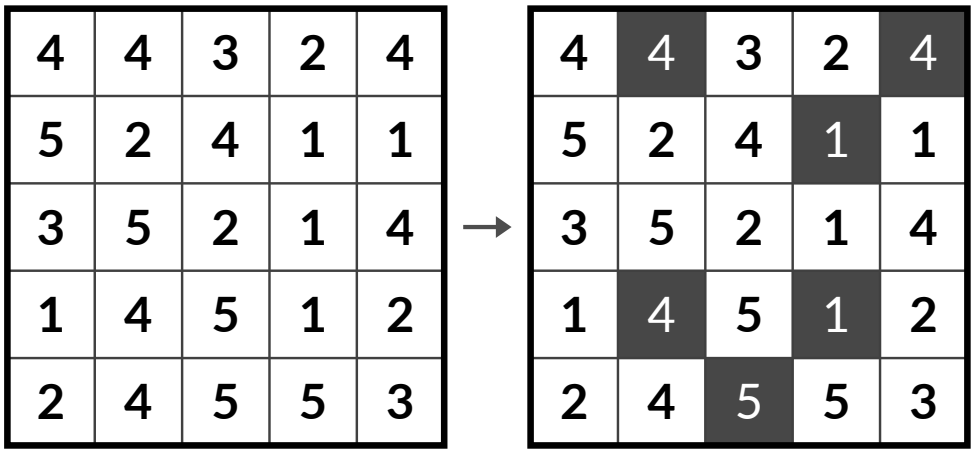
Hitori

Annerisci i doppioni

Le regole

- ✓ Annerisci alcune caselle in modo che nessun numero compaia più di una volta in una riga o in una colonna (tra le caselle bianche).
- ✓ Le caselle annerite non si toccano mai di lato (per un angolo va bene).
- ✓ Tutte le caselle bianche devono restare collegate in un'unica area, passando da una casella all'altra attraverso i lati.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ In uno schema come 4 7 4, la casella centrale resta bianca: annerirla lascerebbe bianchi entrambi i 4.
- ✓ In una coppia come 5 5 affiancati, uno dei due è annerito, quindi ogni altro 5 in quella linea è annerito.
- ✓ Ogni casella accanto a una annerita è bianca. Cerchia le caselle bianche per vederle bene.

Questo libro contiene 10 giochi di Hitori.

Sample pages

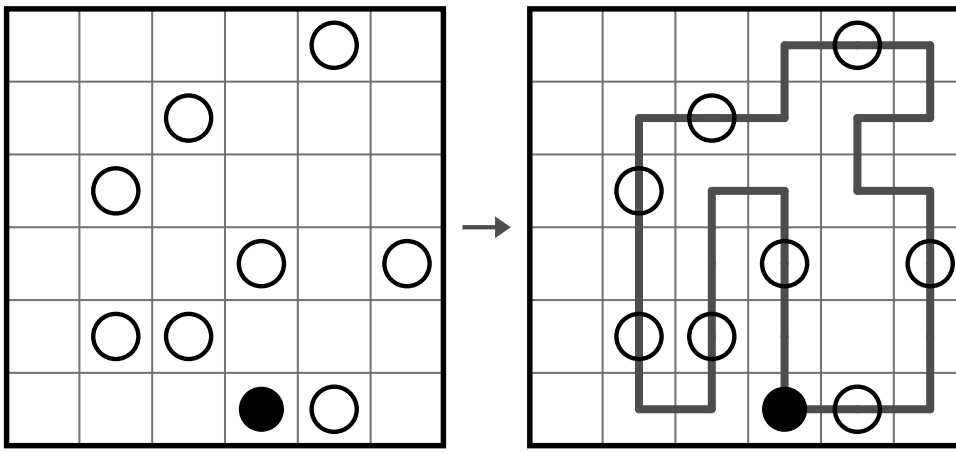
Masyu

L'anello delle perle

Le regole

- ✓ Traccia un anello che passa per il centro delle caselle, in orizzontale o in verticale. L'anello non si incrocia e non si tocca mai.
- ✓ L'anello passa per tutti i cerchi. Non deve per forza passare per tutte le caselle.
- ✓ Cerchio bianco: l'anello lo attraversa in linea retta e gira nella casella subito prima, in quella subito dopo, o in entrambe.
- ✓ Cerchio nero: l'anello gira su di esso, poi prosegue dritto nella casella successiva da entrambi i lati.

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un cerchio nero vicino al bordo (o a una casella da esso) deve mandare i suoi bracci lontano da quel bordo.
- ✓ Un cerchio bianco sul bordo della griglia deve correre lungo il bordo.
- ✓ Tre cerchi bianchi di fila in una riga si attraversano da parte a parte, mai lungo la riga.

Questo libro contiene 10 giochi di Masyu.

Sample pages

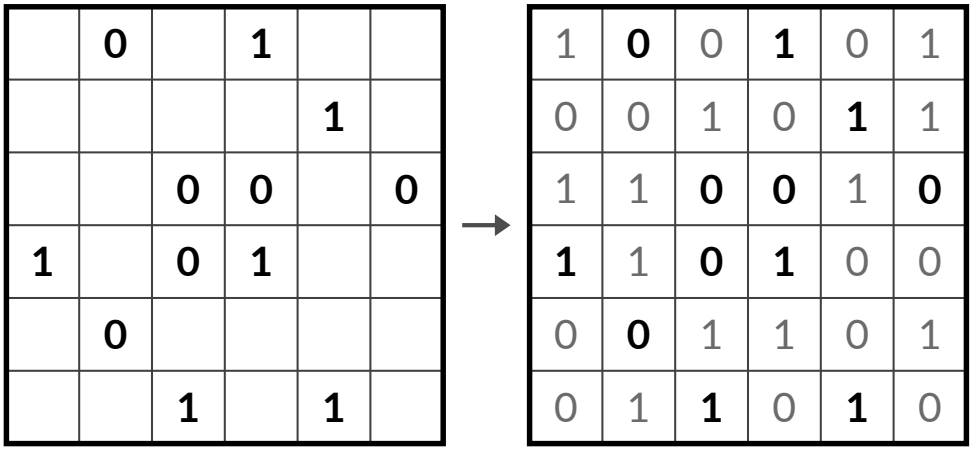
Binario

Zeri e uni

Le regole

- ✓ Completa ogni casella vuota con uno 0 o un 1.
- ✓ Mai più di due cifre uguali una accanto all'altra in una riga o colonna (000 e 111 non sono ammessi).
- ✓ Ogni riga e ogni colonna ha tanti 0 quanti 1.
- ✓ Non ci sono due righe uguali, né due colonne uguali.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Accanto a una coppia come 00, le due estremità devono essere 1. Tra due cifre uguali (0 _ 0) va l'altra cifra.
- ✓ Quando una riga ha già metà delle caselle con lo 0, il resto sono 1.
- ✓ Verso la fine, confronta una riga con due vuoti con le righe finite: non deve copiarne nessuna.

Questo libro contiene 10 giochi di Binario.

Sample pages

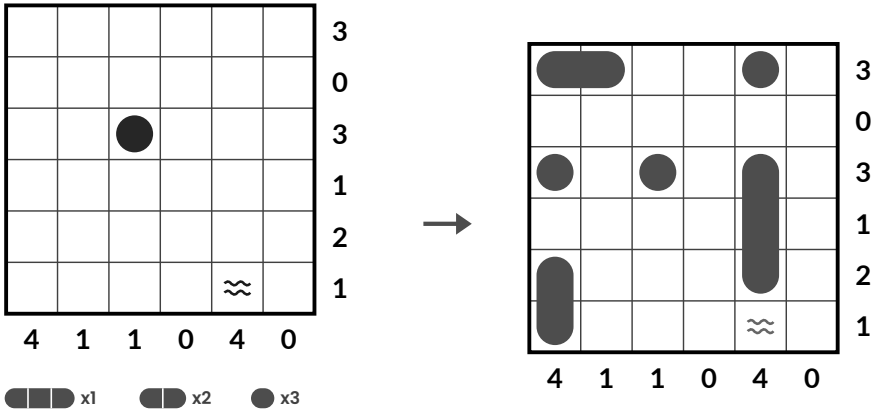
Flotta nascosta

Trova tutte le navi

Le regole

- ✓ Nella griglia è nascosta un'intera flotta: le navi disegnate sotto il gioco, ognuna usata esattamente una volta.
- ✓ Le navi sono linee diritte di caselle, in orizzontale o in verticale. Non si toccano mai, nemmeno per un angolo.
- ✓ I numeri fuori dalla griglia indicano quante caselle di nave ci sono in quella riga o colonna.
- ✓ Alcune caselle sono già date: acqua (onde), l'estremità di una nave, il centro di una nave o una nave di una sola casella.

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Una riga o colonna con uno 0 è tutta acqua. Segna l'acqua con una piccola onda o un punto.
- ✓ Intorno a ogni casella di nave, le quattro caselle in diagonale sono sempre acqua.
- ✓ Metti per prima la nave più lunga: di solito solo poche righe o colonne hanno spazio per lei.

Questo libro contiene 10 giochi di Flotta nascosta.

Sample pages

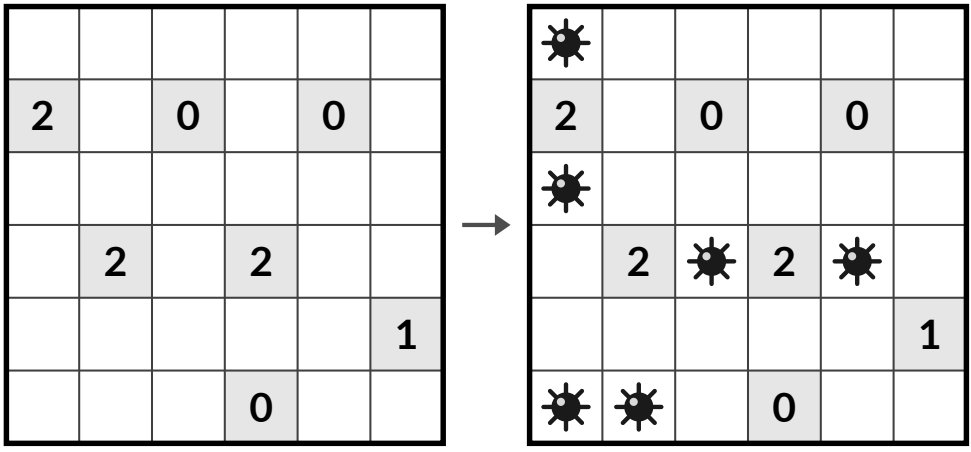
Campo minato

Trova le mine nascoste

Le regole

- ✓ Alcune caselle nascondono una mina. Trovale tutte.
- ✓ Un numero indica quante mine toccano la sua casella, contando tutte e otto le vicine (anche quelle d'angolo).
- ✓ Le caselle con un numero non nascondono mai una mina. Il numero totale di mine è indicato sopra il gioco.

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un numero con esattamente tante vicine libere ha una mina in ognuna di esse.
- ✓ Quando un numero ha già tutte le sue mine, le altre caselle libere intorno sono sicure.
- ✓ Confronta due numeri vicini: le caselle che non hanno in comune spesso indicano dove si trova una mina.

Questo libro contiene 10 giochi di Campo minato.

Sample pages

FACILE



Giochi da 1 a 40

Ogni passo segue direttamente dalle regole.

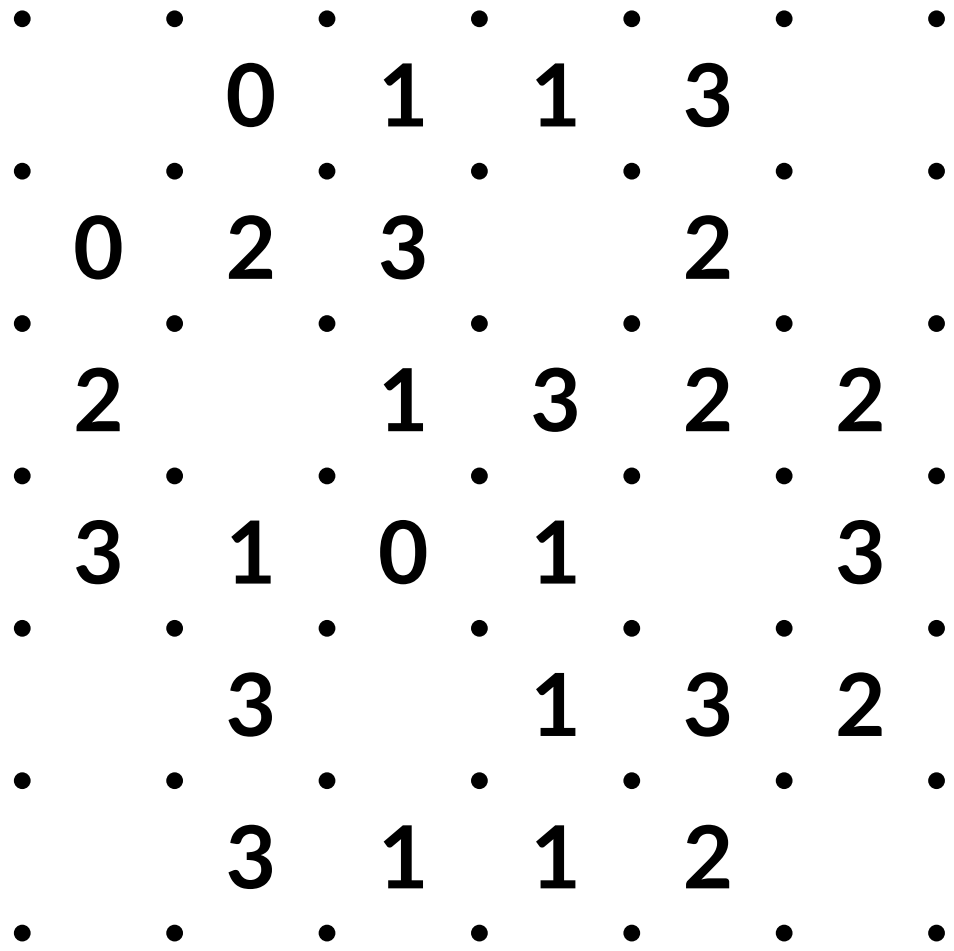
Dentro: Slitherlink, Hashi, Akari, Star Battle, Tende, Hitori, Masyu, Binario, Flotta nascosta, Campo minato

Sample pages

Slitherlink N. 1

★☆☆ FACILE

Unisci i punti in un unico anello che non si incrocia e non si tocca mai. Ogni numero conta le linee dell'anello intorno a sé. Regole a pagina 5.



Sample pages