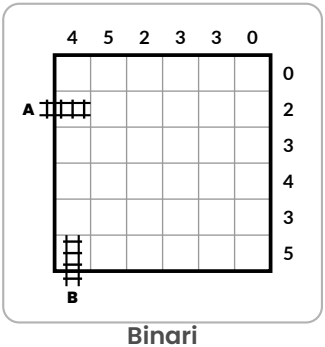
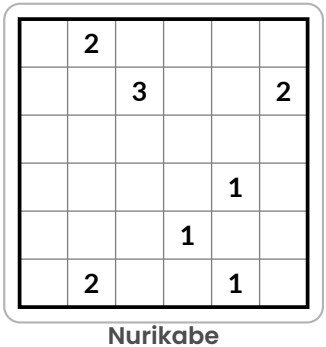
GIOCHI DI LOGICA ASSORTITI

Giochi di logica da viaggio

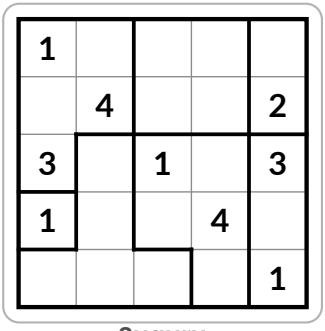
100 rompicapi a matita in 8 stili, da facile a difficile, formato tascabile, con regole e soluzioni



Binari



Nurikabe



Suguru

Giulia Ferri

Sample pages

Giochi di logica da viaggio

100 rompicapi a matita in 8 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

- **Binari** 5
- **Nurikabe** 6
- **Suguru** 7
- **Termometri** 8
- **Shikaku** 9
- **Fillomino** 10
- **Acquario** 11
- **Heyawake** 12

Giochi facili 13
Giochi da 1 a 40

Giochi di livello medio 54
Giochi da 41 a 80

Giochi difficili 95
Giochi da 81 a 100

Soluzioni 116

Diario dei progressi 141

Sample pages

Come usare questo libro

Questo libro contiene 100 giochi di logica di 8 tipi diversi: Binari, Nurikabe, Suguru, Termometri, Shikaku, Fillomino, Acquario e Heyawake. 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 116.
- ✓ 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) o un conteggio attento dello spazio che resta a un'area.
★★★ **Difficile**	Ti servirà una catena di ragionamenti più lunga, o diversi passi “e se…?” su una griglia più grande.

Sample pages

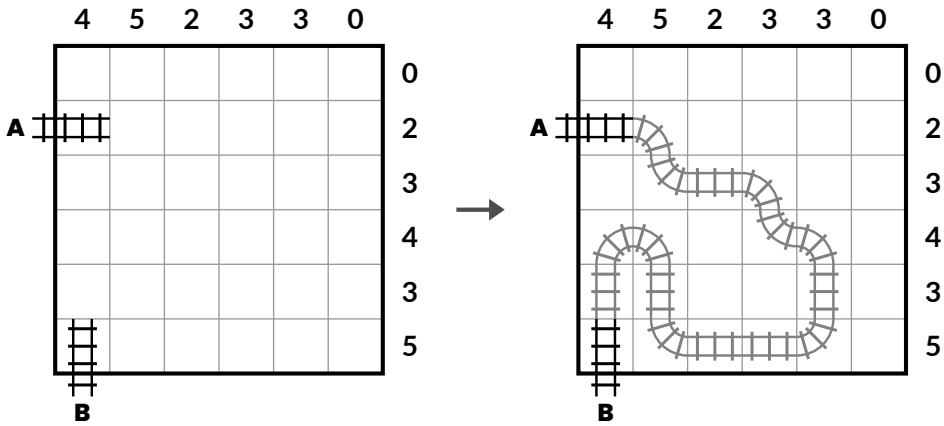
Binari

Una ferrovia da A a B

Le regole

- ✓ Posa un'unica linea ferroviaria che entra nella griglia in A ed esce in B.
- ✓ Il binario passa di casella in casella attraverso il centro di ogni lato: dritto in orizzontale, dritto in verticale o con una curva di un quarto di giro. Non va mai in diagonale.
- ✓ Il binario non si incrocia mai e non si dirama mai. Le caselle senza binario restano vuote.
- ✓ I numeri indicano quante caselle contengono binario in ogni riga (a destra) e in ogni colonna (in alto). I pezzi già disegnati fanno parte della linea.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Uno 0 vuol dire che l'intera riga o colonna è vuota: cancella prima quelle caselle.
- ✓ Accanto a ogni pezzo dato la linea deve continuare: seguila nella casella successiva.
- ✓ Non chiudere mai un anello. Se unire due estremità libere formerebbe un cerchio, quelle due estremità non si uniscono.

Questo libro contiene 13 giochi di Binari.

Sample pages

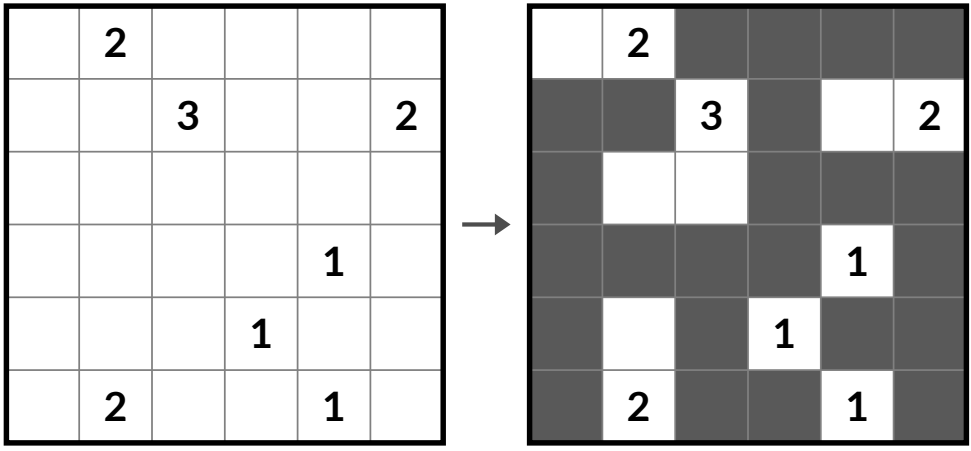
Nurikabe

Isole nel mare

Le regole

- ✓ Annerisci delle caselle per formare il mare. Le caselle bianche che restano formano le isole.
- ✓ Ogni isola contiene esattamente un numero e ha esattamente quel numero di caselle. Le isole non si toccano mai di lato.
- ✓ Tutto il mare è collegato attraverso i lati delle caselle, e il mare non riempie mai un blocco 2 x 2.

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un 1 è un'isola da solo: annerisci le caselle intorno.
- ✓ Una casella tra due numeri (affiancati, o con una casella in mezzo) appartiene al mare.
- ✓ Una casella che nessuna isola può raggiungere con le caselle che le restano è mare. Tieni il mare collegato: non deve mai restare isolato.

Questo libro contiene 13 giochi di Nurikabe.

Sample pages

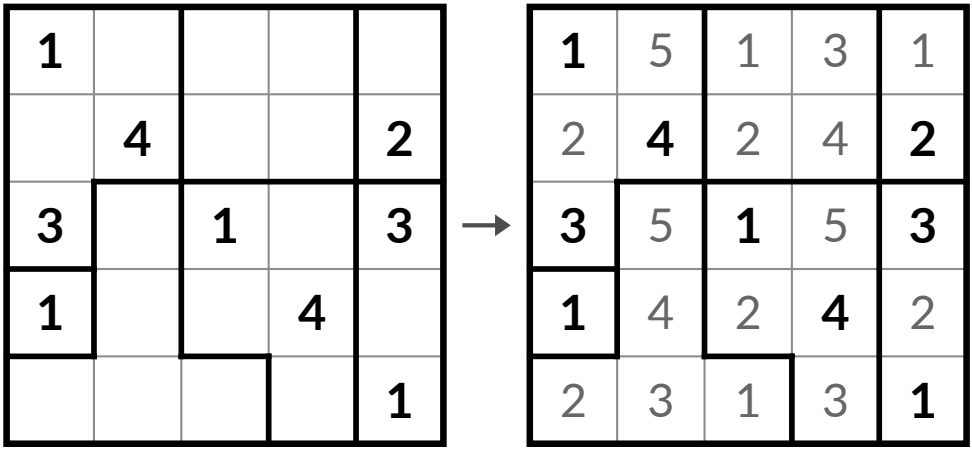
Suguru

Blocchi di numeri

Le regole

- ✓ Scrivi un numero in ogni casella vuota.
- ✓ Ogni blocco delimitato di N caselle contiene ogni numero da 1 a N esattamente una volta: un blocco di 3 contiene 1, 2 e 3.
- ✓ Lo stesso numero non tocca mai se stesso, nemmeno per un angolo.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un blocco di una casella è sempre un 1. In un blocco di due, l'1 e il 2 al massimo si scambiano di posto.
- ✓ Guarda le caselle intorno a un numero dato: nessuna può contenere quel numero.
- ✓ Quando un numero ha una sola casella possibile nel suo blocco, scrivilo.

Questo libro contiene 13 giochi di Suguru.

Sample pages

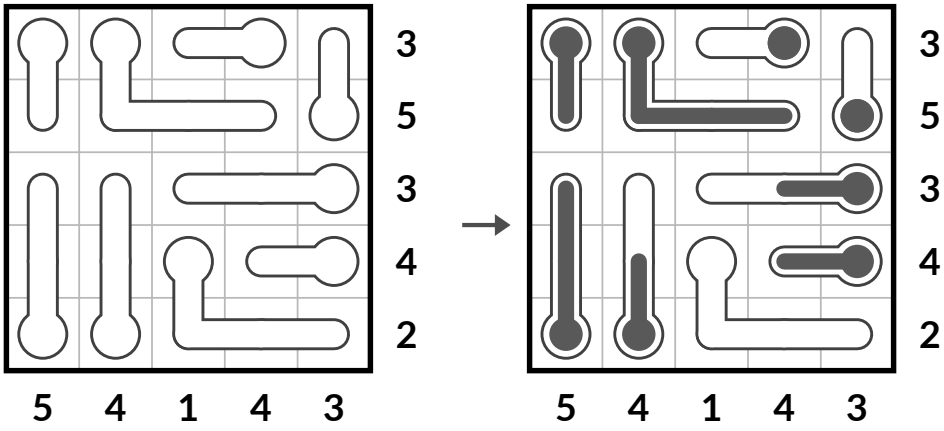
Termometri

Sale il mercurio

Le regole

- ✓ Riempi alcuni termometri di mercurio.
- ✓ Il mercurio parte sempre dal bulbo rotondo e sale senza vuoti: un termometro è vuoto, pieno in parte a partire dal bulbo, o pieno del tutto.
- ✓ I numeri indicano quante caselle piene ha ogni riga (a destra) e ogni colonna (sotto).

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Uno 0 svuota tutta la sua riga o colonna e, nei termometri che la attraversano, anche ogni casella oltre quel punto, lontano dal bulbo.
- ✓ Quando un termometro deve arrivare a una casella, anche tutte le caselle tra quella e il bulbo sono piene.
- ✓ Se il numero di una riga o colonna è uguale alla sua lunghezza, tutte le sue caselle sono piene, e anche il lato del bulbo di ogni termometro che la attraversa.

Questo libro contiene 13 giochi di Termometri.

Sample pages

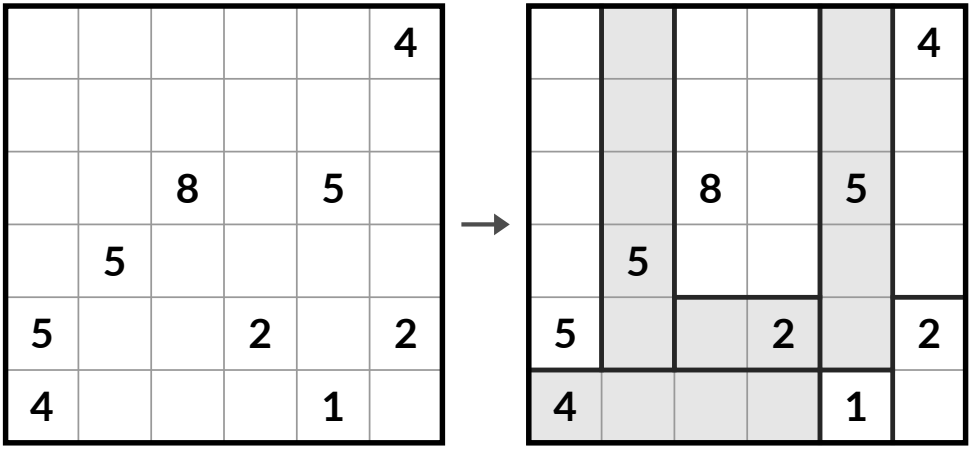
Shikaku

Dividi in rettangoli

Le regole

- ✓ Dividi tutta la griglia in rettangoli seguendo le linee. Anche i quadrati contano come rettangoli.
- ✓ Ogni rettangolo contiene esattamente un numero.
- ✓ Il numero è l'area del suo rettangolo: quante caselle ci sono dentro.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Comincia dai numeri grandi vicino ai bordi e agli angoli: spesso ci stanno in un solo modo.
- ✓ Un numero primo come 5 o 7 può essere solo una striscia dritta, larga una casella.
- ✓ Segna le caselle che un solo numero può raggiungere: il rettangolo di quel numero deve coprirle.

Questo libro contiene 12 giochi di Shikaku.

Sample pages

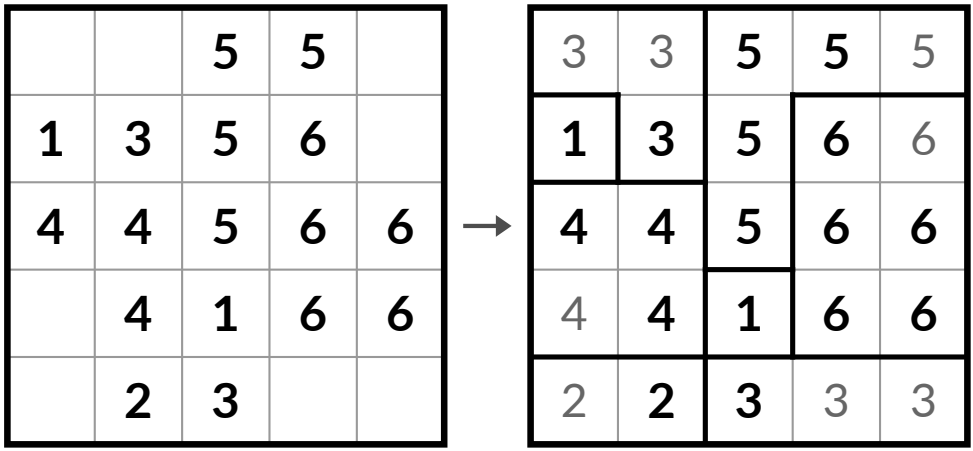
Fillomino

Aree di numeri

Le regole

- ✓ Scrivi un numero in ogni casella vuota.
- ✓ Le caselle con lo stesso numero che si toccano di lato formano un'area. Ogni area ha esattamente tante caselle quanto il suo numero: tre 3, quattro 4.
- ✓ Due aree della stessa grandezza non si toccano mai di lato (sarebbero un'unica area più grande). Alcune aree non mostrano nessun numero.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Un'area completa riceve un bordo: nessuna casella intorno può contenere il suo numero.
- ✓ Un 1 è completo da solo. Due numeri uguali accanto a un vuoto spesso mostrano dove un'area deve crescere.
- ✓ Conta lo spazio che resta a un'area: se può crescere in un solo modo, cresce lì.

Questo libro contiene 12 giochi di Fillomino.

Sample pages

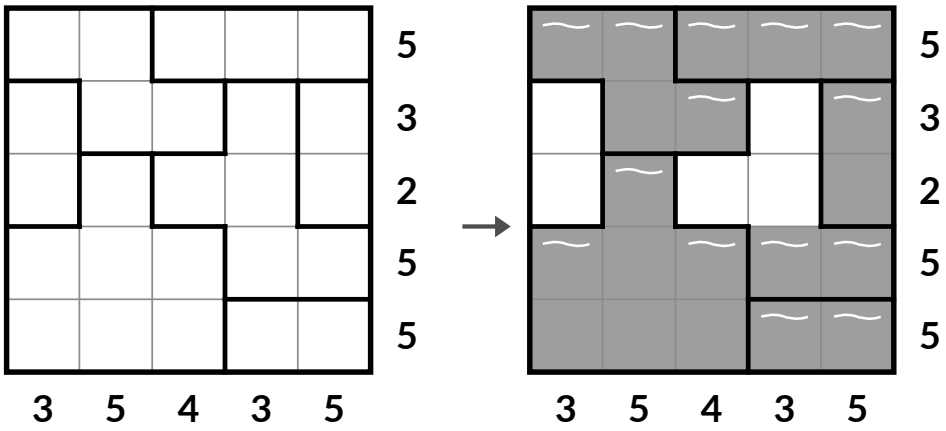
Acquario

Livelli dell'acqua

Le regole

- ✓ La griglia è divisa in vasche (le regioni delimitate). Riempi d'acqua alcune caselle.
- ✓ L'acqua sta in piano: dentro una vasca, le caselle della stessa riga sono tutte piene o tutte vuote, e l'acqua riempie sempre una vasca dal basso verso l'alto.
- ✓ I numeri indicano quante caselle piene ha ogni riga (a destra) e ogni colonna (sotto).

Esempio



Il gioco

La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Uno 0 vuol dire che la riga o colonna è asciutta, e così tutto ciò che sta sopra nelle vasche che attraversa.
- ✓ Se una vasca è piena a una certa riga, è piena anche in tutte le righe sotto.
- ✓ Una vasca larga si riempie molto in una volta: controlla se la sua riga ha spazio per tutta.

Questo libro contiene 12 giochi di Acquario.

Sample pages

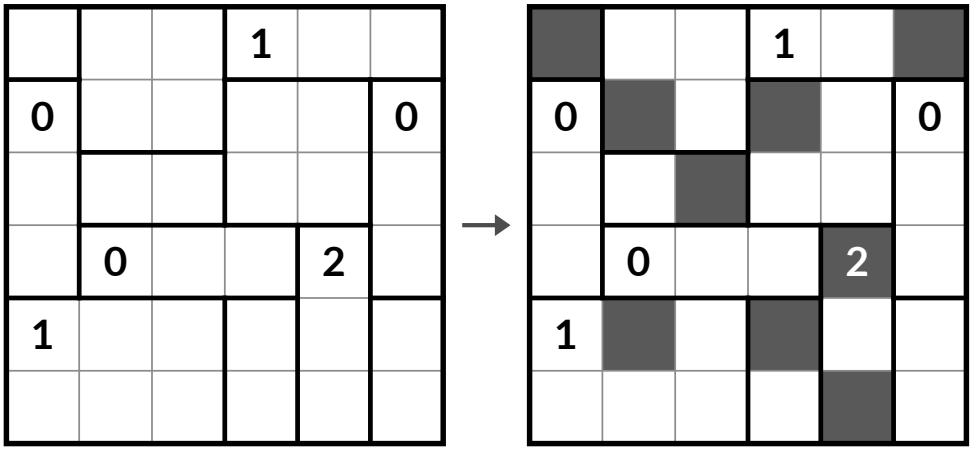
Heyawake

Annerisci le stanze

Le regole

- ✓ Annerisci alcune caselle. Un numero in una stanza (un rettangolo delimitato) indica quante delle sue caselle sono annerite. Le stanze senza numero possono averne quante vuoi.
- ✓ Le caselle annerite non si toccano mai di lato (per un angolo va bene).
- ✓ Tutte le caselle bianche restano collegate attraverso i lati.
- ✓ Una linea dritta di caselle bianche non attraversa mai due bordi di stanza: può entrare nella stanza vicina, ma non attraversarla fino a una terza.

Esempio



Il gioco — La sua unica soluzione

Come iniziare

- ✓ Ogni casella accanto a una annerita è bianca. Segna le caselle bianche con un puntino.
- ✓ Un 2 in una stanza di tre caselle in fila annerisce entrambe le estremità.
- ✓ Non annerire mai una casella che dividerebbe in due le caselle bianche.

Questo libro contiene 12 giochi di Heyawake.

Sample pages

FACILE



Giochi da 1 a 40

Ogni passo segue direttamente dalle regole.

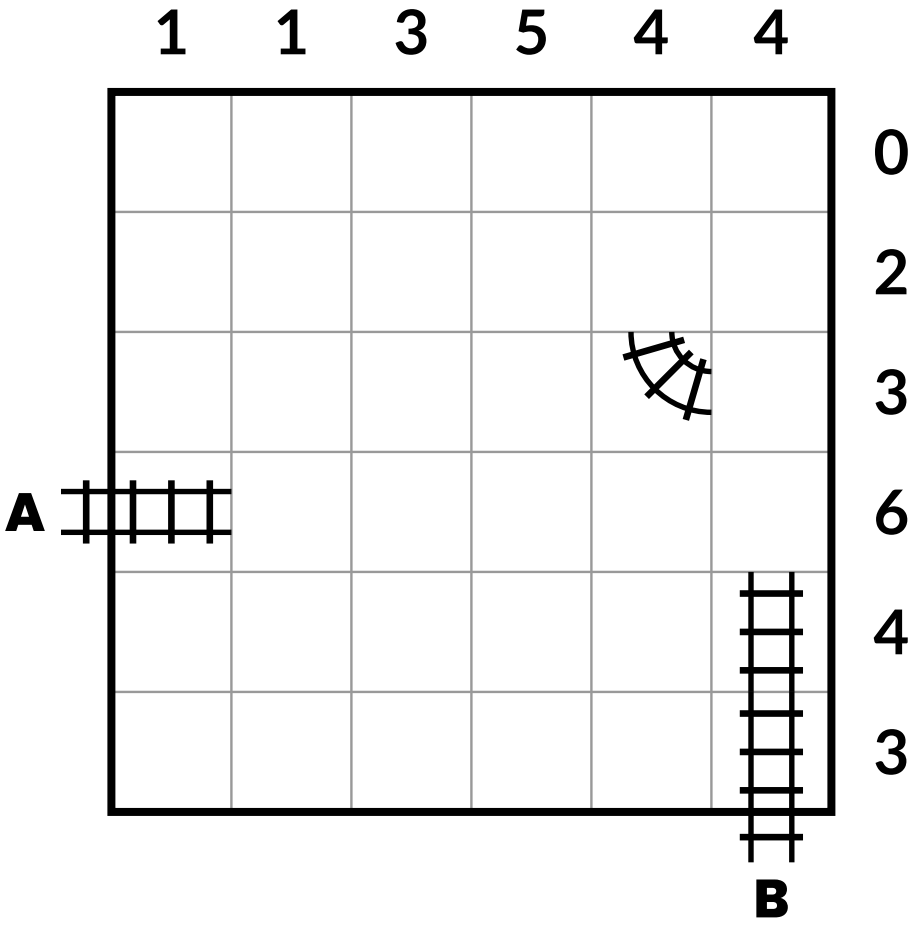
Dentro: Binari, Nurikabe, Suguru, Termometri, Shikaku, Fillomino, Acquario, Heyawake

Sample pages

Binari N. 1

★☆☆ FACILE

Posa un solo binario da A a B, dritto o in curva di casella in casella. I numeri contano le caselle con binario di ogni riga e colonna. Regole a pagina 5.



Sample pages

Nurikabe N. 2

★☆☆ FACILE

Annerisci il mare. Ogni numero sta in un'isola di esattamente quel numero di caselle bianche. Le isole non si toccano mai di lato; il mare è tutto collegato e non forma mai un blocco 2 x 2. Regole a pagina 6.

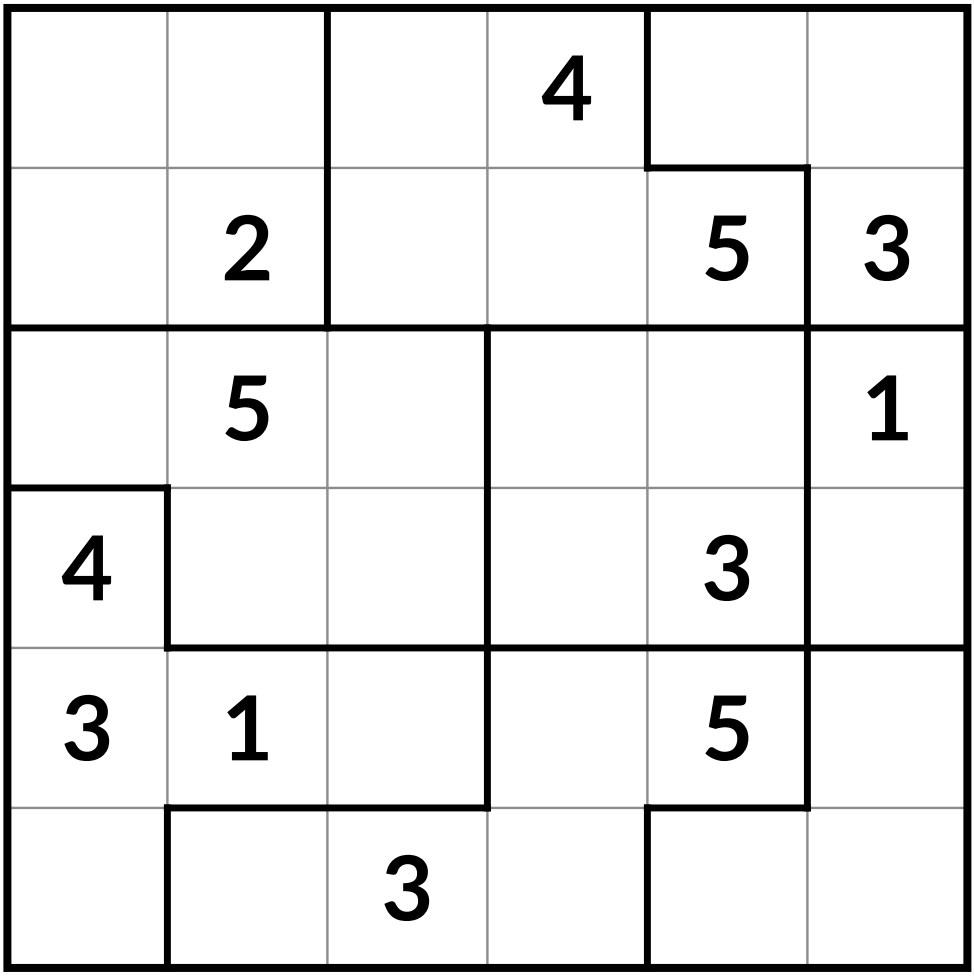
			2		1	
3			4			
				3		
1						
				2		

Sample pages

Suguru N. 3

★☆☆ FACILE

Ogni blocco di N caselle contiene una volta i numeri da 1 a N. Lo stesso numero non tocca mai se stesso, nemmeno per un angolo. Regole a pagina 7.



Sample pages