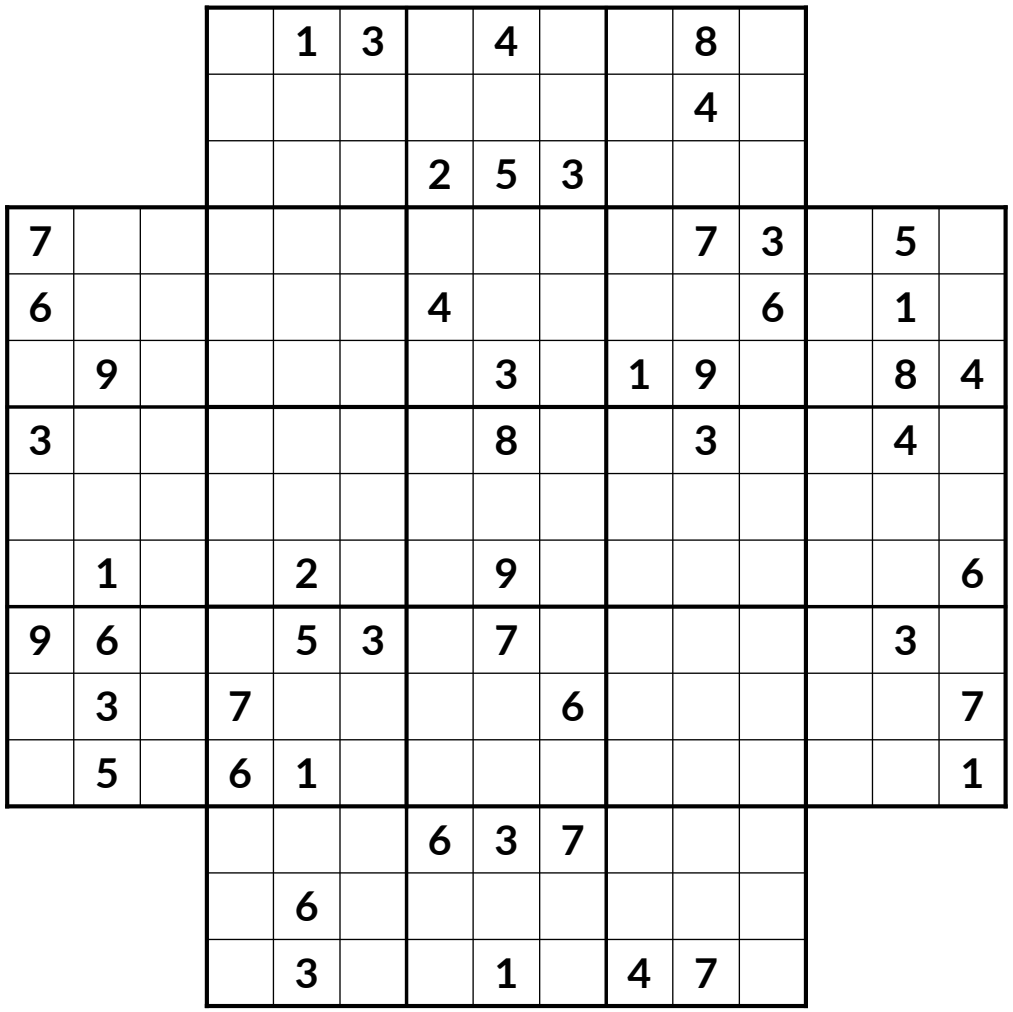
LIBRO DI SUDOKU FIORE

Sudoku fiore a caratteri grandi

120 sudoku da facile a esperto, cinque griglie sovrapposte, un sudoku per pagina, con soluzioni



Giulia Ferri

Sample pages

Sudoku fiore a caratteri grandi

120 sudoku da facile a esperto, cinque griglie sovrapposte, un sudoku per pagina, 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 120 sudoku 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 **4**

I livelli di difficoltà **6**

Sudoku facili **8**
Sudoku da 1 a 30

Sudoku di livello medio **39**
Sudoku da 31 a 60

Sudoku difficili **70**
Sudoku da 61 a 90

Sudoku per esperti **101**
Sudoku da 91 a 120

Soluzioni **132**

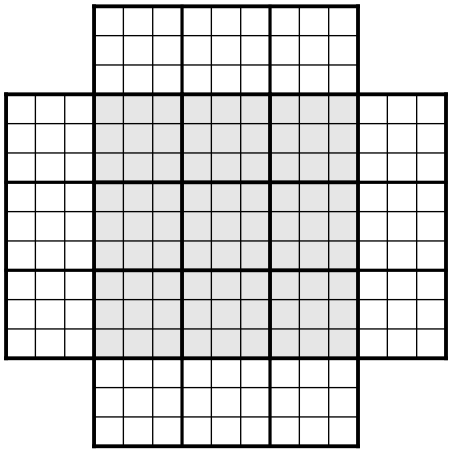
Diario dei progressi **162**

Sample pages

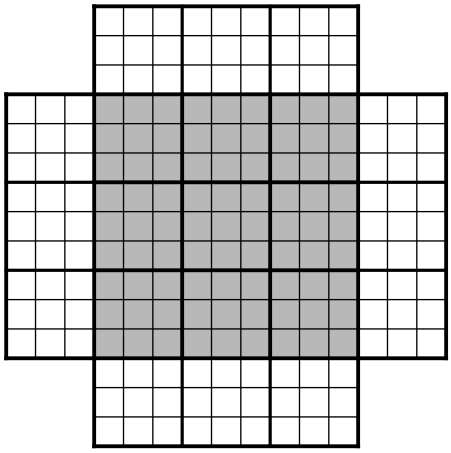
Come si gioca

Un sudoku fiore è formato da cinque griglie classiche 9 x 9 che si sovrappongono come i petali di un fiore: una griglia centrale con una griglia sopra, sotto, a sinistra e a destra. Le griglie vicine si sovrappongono per sei righe o colonne, quindi molte caselle appartengono a due o tre griglie contemporaneamente.

- ✓ Ognuna delle cinque griglie 9 x 9 segue le regole classiche: ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro 3 x 3 contiene i numeri da 1 a 9, ciascuno una sola volta.
- ✓ Una casella in grigio appartiene a due o tre griglie, quindi il suo numero deve rispettare le regole di tutte.
- ✓ Righe e colonne finiscono al bordo della propria griglia: una riga della griglia in alto a sinistra non ha niente a che fare con la stessa linea della griglia in alto a destra.



La griglia centrale



Le caselle condivise

Da dove iniziare

- ✓ Comincia dalla griglia che ha più numeri già inseriti. Risolvine il più possibile, come un sudoku normale.
- ✓ Ogni numero che metti in una casella in grigio è un indizio gratuito per le griglie vicine. Riportalo e continua da lì.
- ✓ Quasi tutte le griglie non si possono finire da sole: hanno bisogno dei numeri delle vicine. Passa spesso da una griglia all'altra.

Ogni sudoku ha una sola soluzione, e la trovi sempre con la logica, senza tirare a indovinare. Usa una matita. Le soluzioni sono in fondo al libro, a partire da pagina 132.

Sample pages

Un esempio svolto

Ecco un sudoku facile e, sotto, la sua soluzione. I numeri in grassetto sono quelli di partenza; quelli grigi sono quelli che inserisci tu. Prendi una riga, una colonna o un riquadro qualsiasi di una delle cinque griglie della soluzione: troverai i numeri da 1 a 9 una sola volta.

Sudoku

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

Soluzione

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

Sample pages

I livelli di difficoltà

Ogni sudoku di questo libro è stato controllato da un programma che ragiona come una persona: usa sempre la tecnica più semplice che permette di andare avanti, e non tira mai a indovinare. Il livello di un sudoku dipende dalla tecnica più difficile che richiede, quindi un sudoku difficile è davvero più difficile di uno medio. Poi un secondo programma, indipendente, ha confermato che ogni sudoku ha una sola soluzione.

★☆☆☆ **Facile**	**Sudoku 1-30 · 76-84 numeri dati** Solo scansione
★★☆☆ **Medio**	**Sudoku 31-60 · 50-56 numeri dati** Passo più difficile: Singolo nudo, Coppia puntante, Riduzione riquadro/linea
★★★☆ **Difficile**	**Sudoku 61-90 · 44-50 numeri dati** Passo più difficile: Coppia nuda, Coppia nascosta, Tripla nuda
★★★★ **Esperto**	**Sudoku 91-120 · 42-46 numeri dati** Passo più difficile: XY-Wing, XYZ-Wing, Colorazione semplice

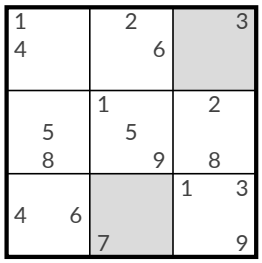
Le tecniche che userai

Scansione (singoli nascosti)

Scegli un numero e guarda un riquadro (o una riga, o una colonna) di una griglia. Escludi ogni casella dove non può andare perché quel numero è già nella sua riga, colonna o riquadro, in qualsiasi griglia a cui la casella appartiene. Se resta una sola casella, va lì. I sudoku facili si finiscono solo così.

Annotazioni a matita e singoli nudi

Scrivi in piccolo, a matita, i numeri possibili di una casella (i suoi candidati). Quando in una casella resta un solo candidato, quello è il suo numero.



annotazioni

Sample pages

Coppie puntanti e riduzione riquadro/linea

Se in un riquadro un candidato si trova solo su una riga (o colonna), deve andare in quel tratto della riga, quindi puoi cancellarlo dal resto della riga. Funziona anche al contrario: se in una riga un candidato si trova solo dentro un riquadro, cancellalo dal resto di quel riquadro. In un samurai questo spesso attraversa un riquadro condiviso e arriva alla griglia vicina.

Coppie nude e nascoste (e triple)

Se due caselle di una riga, colonna o riquadro hanno gli stessi due candidati e nessun altro, quei due numeri appartengono a quelle due caselle: cancellali dal resto dell'unità. Una coppia nascosta è il contrario: due numeri che possono andare solo nelle stesse due caselle di un'unità, quindi puoi cancellare ogni altro candidato da quelle caselle.

X-Wing e XY-Wing

X-Wing: se un candidato compare esattamente due volte in ciascuna di due righe di una griglia, e nelle stesse due colonne, cancellalo dal resto di quelle due colonne. XY-Wing: una casella con candidati XY vede una casella con XZ e una con YZ. Qualunque numero vada nella prima, una delle altre due è Z, quindi puoi cancellare Z da ogni casella che le vede entrambe.

Swordfish, XYZ-Wing e colorazione

Lo Swordfish è un X-Wing su tre righe e tre colonne. L'XYZ-Wing è un XY-Wing il cui perno contiene anche Z. La colorazione segue un candidato attraverso caselle in cui ha esattamente due posti possibili e le colora in modo alternato: uno dei due colori deve essere quello giusto, quindi una casella che vede entrambi i colori può perdere quel candidato.

Sample pages

FACILE



Sudoku da 1 a 30

Ogni sudoku si risolve con la sola scansione.

Sample pages

Sudoku 1 ★☆☆☆ FACILE

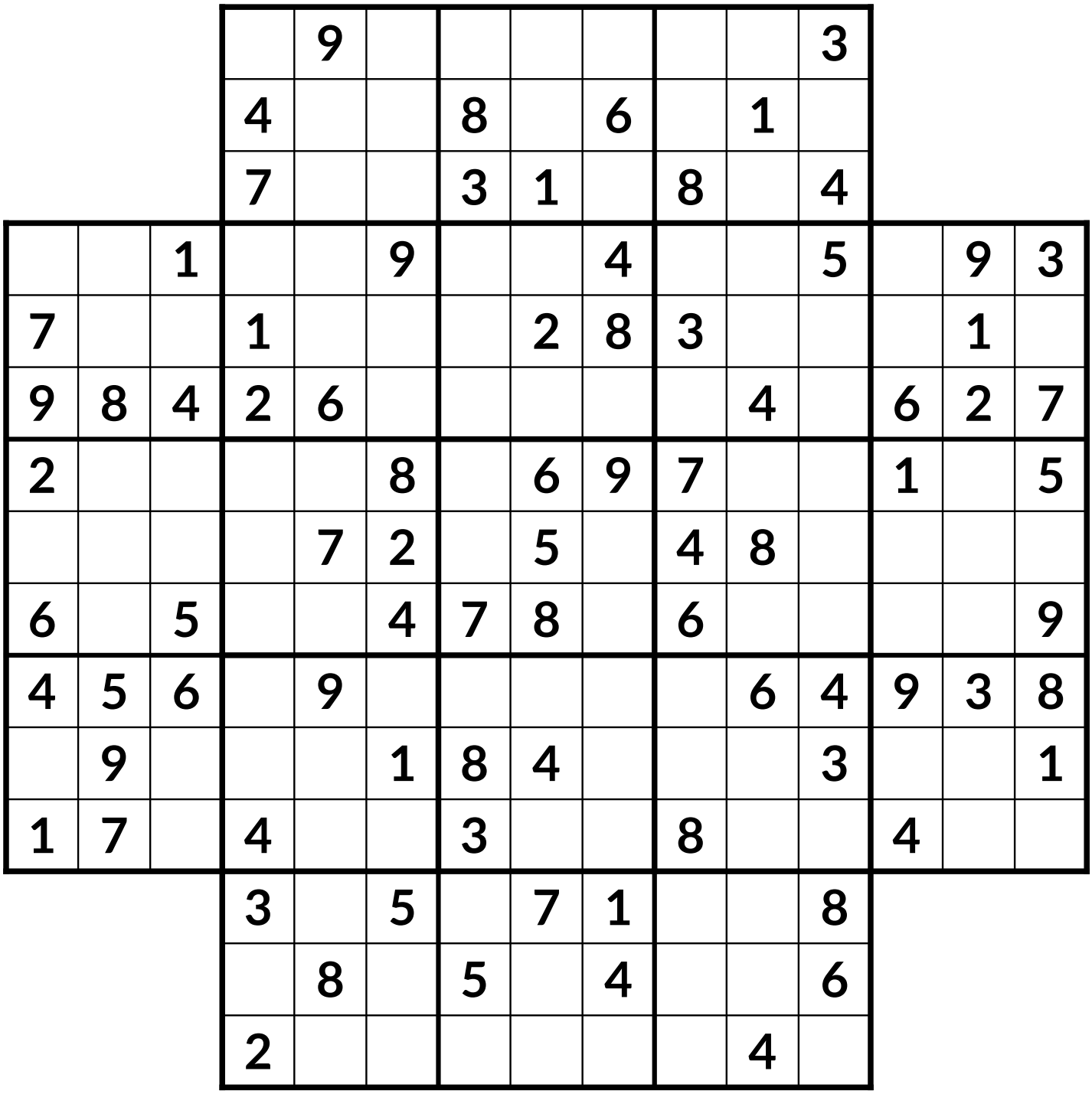
Tempo: _____

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

Sample pages

Sudoku 2 ★☆☆☆ FACILE

Tempo: _____



Sample pages

Sudoku 3 ★☆☆☆ FACILE

Tempo: _____

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

Sample pages

Sudoku 4 ★☆☆☆ FACILE

Tempo: _____

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

Sample pages