

Kakuro

Sfida la tua mente con il *kakuro*, un simpatico rompicapo numerico.

Riempi lo schema con le cifre da 1 a 9 rispettando semplici regole:

- i numeri scritti nelle caselle nere rappresentano le definizioni;
- nelle caselle bianche devi scrivere le cifre distinte che, sommate, danno come risultato la definizione;
- i numeri delle definizioni nei triangolini neri in basso rappresentano le definizioni verticali, quelli nei triangolini superiori sono le definizioni orizzontali;
- all'interno di ogni somma ogni cifra può comparire una sola volta (quindi $4=1+3$ oppure $3+1$ ma non può essere scritto come $2+2$).

numero di addendi	somma	addendi
2	3	1, 2
	4	1, 3
	16	7, 9
	17	8, 9
3	6	1, 2, 3
	7	1, 2, 4
	23	6, 8, 9
	24	7, 8, 9
4	10	1, 2, 3, 4
	11	1, 2, 3, 5
	29	5, 7, 8, 9
	30	6, 7, 8, 9
5	15	1, 2, 3, 4, 5
	16	1, 2, 3, 4, 6
	34	4, 6, 7, 8, 9
	35	5, 6, 7, 8, 9

esempio

Utilizzando le scomposizioni obbligate sarà più semplice risolvere il tuo Kakuro!

Ad esempio in *fig.1* nella casella ? dovrai mettere l'unico addendo in comune tra quelli con cui si scompone il 16 in due addendi (quindi 7,9) e quelli con cui si scompone il 23 in tre addendi (quindi 6,8,9).

In *fig.2* invece, poiché il massimo numero che si può ottenere con tre addendi è 24, necessariamente nella casella ? non potrà esserci 1 ma dovrà comparire il 2.

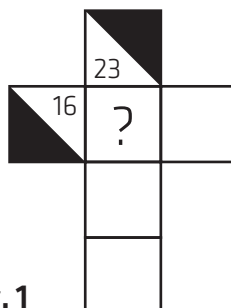


fig. 1

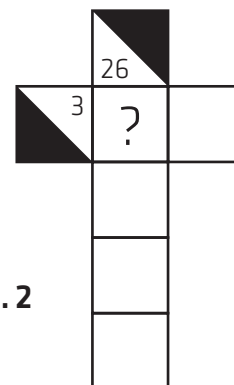
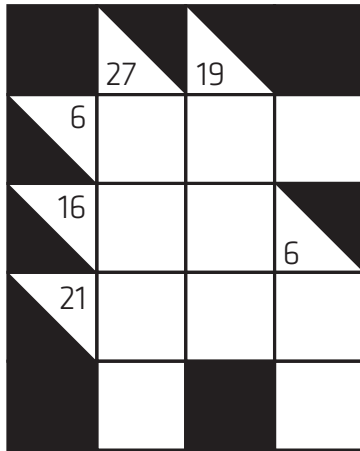


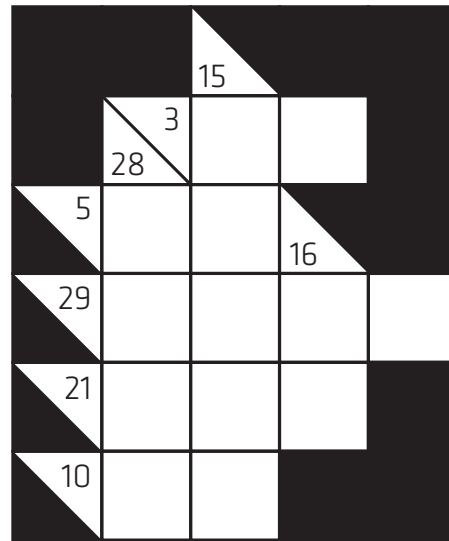
fig. 2

giochi

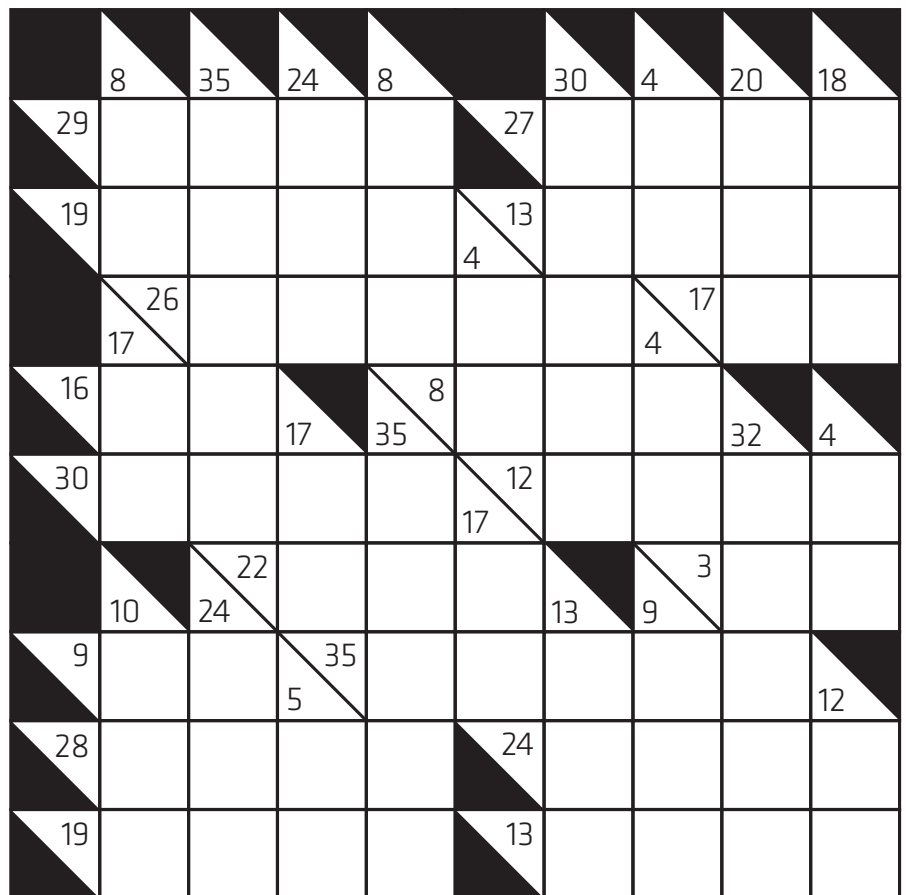
SCIENZESTATE
2020



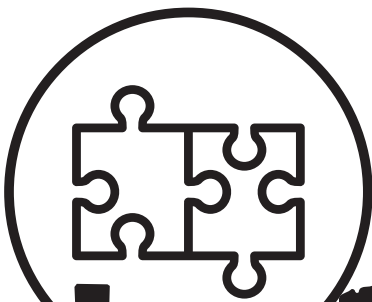
schema 1



schema 2



schema 3



giochi

SCIENZESTATE
2020