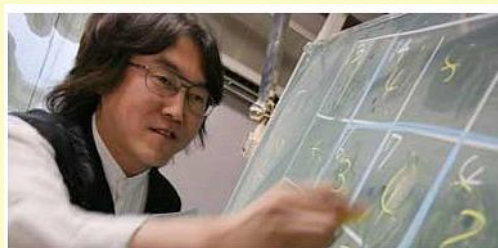


# COME SI GIOCA A KENKEN

Il **KenKen** è un gioco di logica, ispirato al Sudoku e creato nel 2004 dal professore giapponese Tetsuya Miyamoto, insegnante alla *Miyamoto Math Classroom* di Tokyo.



Tetsuya Miyamoto, l'inventore del *KenKen*

## IL GIOCO E LE SUE REGOLE

Il gioco consiste in una griglia di dimensioni variabili (i più comuni vanno dalle griglie 3x3 fino alle più difficili 8x8), nelle quali bisogna disporre le cifre da 1 a  $n$  senza che ci siano ripetizioni né nelle righe né nelle colonne (come per il Sudoku). La griglia inizialmente è totalmente vuota, e divisa in blocchi di diverse forme da linee più spesse; in ogni blocco viene riportato un numero, seguito da un operatore aritmetico (+, -, x, ÷), che indica l'operazione da effettuare tra le varie cifre del blocco.

La griglia va completata in modo che, effettuando l'operazione riportata in ciascun blocco tra le sue cifre, si ottenga esattamente il risultato richiesto (sempre un numero intero positivo). Le cifre si possono ripetere all'interno dei blocchi, a condizione però che non si trovino sulla stessa riga o colonna.

## ESEMPIO

Bisogna riempire lo schema qui a lato con le cifre da 1 a 4 in modo che in ogni riga e in ogni colonna non siano presenti ripetizioni, e che in ogni blocco si riesca ad ottenere il risultato richiesto applicando l'operatore specificato sulle cifre presenti in esso.

Alcune delle tecniche del Sudoku si possono usare anche per questi schemi, ma in generale la tecnica migliore è creare una lista di tutte le combinazioni possibili e procedere per eliminazione. Ecco alcune indicazioni:

- Nella casella in alto a destra va necessariamente un 4.
- Le cifre nel blocco in alto a sinistra (1-) possono essere 4 e 3, 3 e 2, 2 e 1.
- Il secondo blocco in alto (2÷) può essere composto da 2 e 1, 4 e 2.
- Il terzo blocco (6x) deve contenere per forza 2 e 3;
- Il secondo blocco a destra (5+) deve contenere necessariamente 1, 1 e 3: siccome i due 1 devono essere su colonne separate, la 4ª cella della 2ª riga deve contenere un 1, così come la 3ª cella della 3ª riga. Il 3 dovrà al suo fianco.

1-	2÷		4
	6x		5+
2÷			
4+		2÷	

E così via.

Ecco come va completato lo schema:

<sup>1-</sup> 3	<sup>2÷</sup> 1	2	<sup>4</sup> 4
4	<sup>6×</sup> 2	3	<sup>5+</sup> 1
<sup>2÷</sup> 2	4	1	3
<sup>4+</sup> 1	3	<sup>2÷</sup> 4	2

Puoi trovare dei kenken e giocare online nel sito  
<http://www.nytimes.com/ref/crosswords/kenken.html>