

# Il Sudoku «bestiale»

**Giochi 1** Un modo diverso per affrontare il classico gioco enigmistico giapponese

**Ennio Peres**

Contrariamente a quanto molti credono, il Sudoku non può essere considerato un gioco matematico. Anche se nelle sue griglie devono essere inserite delle cifre numeriche, non è necessario svolgere alcuna operazione aritmetica per portare avanti il gioco. In teoria, si potrebbe prevedere di riempire le caselle anche facendo ricorso a un insieme qualsiasi di altri caratteri tipografici o di piccole figure. Però, la capacità di saper ordinare le cifre (posseduta da chiunque sappia contare almeno fino a 9...) consente di individuare velocemente quelle che ancora mancano, in particolari zone dello schema. La stessa operazione sarebbe meno immediata, se si ricorresse a delle lettere dell'alfabeto e risulterebbe ancora più lenta, se si utilizzassero dei simboli qualsiasi.

Però, un *Sudoku* composto da lettere alfabetiche potrebbe risultare interessante, se nello schema completato apparissero alcune parole di senso compiuto.

I seguenti quattro schemi di *Sudoku* sono stati composti partendo da tale considerazione. Completando ognuno di essi, in modo che ciascuna lettera compaia una sola volta in ogni riga, colonna e riquadro, nelle caselle evidenziate in azzurro comparirà il nome di un noto animale.

Provate a individuarli tutti...

1.

				U	I		O
				D	F		L
	U		E				
N		O					A
A							U
I						E	D
				A		N	
	E		U	O			
L	F	I					

2.

	A			N	C	E	
T			O				C
	I					B	
O			T				
C							A
					I		S
		S				N	
B				E			I
		E	N	C			T

3.

	U						
	A		R	G			
	R		N		B		
O				R			A
B							D
N		C					G
		C	B			R	
			D	U			N
							A

4.

	C				A		I
	U			E			
	O	A	R				
I		C	O				
E							U
			F	A			M
				O	M		R
			I				M
U	A						F

O	F	I	R	C	E	V	M	U
C	M	U	F	V	I	R	E	O
V	A	E	R	O	U	C	I	F
M	I	O	V	E	F	U	R	O
U	V	C	I	M	R	O	F	E
F	R	E	O	U	C	M	V	I
R	U	E	O	I	A	R	C	F
A	U	F	O	I	E	M	C	R
O	I	A	V	O	I	C	E	M
I	A	V	O	I	C	E	M	R

B	V	G	O	R	D	N	U
O	N	C	V	U	D	B	R
U	R	D	N	B	G	O	V
G	B	U	O	V	C	R	D
D	O	R	U	N	V	C	B
V	C	N	R	D	B	U	G
C	U	B	D	N	V	O	R
N	D	O	G	U	B	V	C
R	G	V	O	C	O	N	U

B	I	V	S	C	N	E	O	I
I	O	S	E	T	V	N	C	B
S	C	N	E	O	B	I	S	T
S	B	O	I	V	C	T	L	N
V	E	T	N	O	S	I	B	O
N	C	I	C	B	E	V	T	S
O	V	B	T	S	E	O	I	N
C	S	N	V	I	O	B	B	O
C	E	I	T	S	A	V	O	B

E	U	O	D	I	N	F	V	L
I	A	F	L	O	U	N	E	D
L	N	A	V	A	F	I	O	U
D	I	U	A	V	O	N	E	D
U	A	F	L	O	U	N	E	D
V	I	L	E	U	D	O	F	N
F	N	I	N	I	L	E	U	O
N	L	U	D	F	O	V	I	E
O	N	A	L	U	D	O	F	N

Soluzioni!

## Libri e giochi di un uomo speciale

**Giochi 2** Un ricordo di Giampaolo Dossena a Cremona

«Scrivere di giochi o giocare scrivendo» è il bel titolo della mostra che rimarrà aperta fino al 5 ottobre alla Biblioteca statale di Cremona. Un omaggio al giocolo, giornalista e scrittore Giampaolo Dossena, che i lettori di «Azione» hanno conosciuto come collaboratore di lunga data delle nostre pagine. L'esposizione presenta alcuni volumi della sua biblioteca, tratti dal lascito che ha voluto legare all'istituto della sua città natale. Si tratta di edizioni rare di opere dei suoi autori preferiti, tra cui naturalmente Lewis Carroll ed Edward Lear.

Ma nelle suggestive e antiche bacheche della Biblioteca trovano spazio anche giochi da tavola tra i più pregiati e alcuni antichi mazzi di carte: lo scrittore cremonese ne era infatti un collezionista. Fra i materiali esposti, poi, alcuni libri e articoli pubblicati su varie riviste italiane e quelli, apprezzatissimi, del supplemento alla «Stampa», *Tuttolibri*. A chi volesse invece recuperare il meglio dei contributi pubblicati su «Azione» segnaliamo il volumetto *Mangiare banane*, ed. Il Mulino, 2007.

**Dove e quando**

*Scrivere di giochi o giocare scrivendo.*  
Dal 21.09.2019 al 05.10.2019.  
Biblioteca Statale, Via Ugolani Dati 4, Cremona.  
Orari: Lu-Ve 8.00-18.30; Sa 8.00-14.00