

Karakiri

Immagini realizzate dall'autore.

**Luca Russo**

# **KARAKIRI**

*Giochi*

[www.booksprintedizioni.it](http://www.booksprintedizioni.it)

Copyright © 2022  
**Luca Russo**  
Tutti i diritti riservati

## Prefazione

Il Karakiri è un gioco di logica il cui obiettivo è molto semplice, enunciabile in poche parole. Qual è dunque lo stimolo per ogni giocatore? Non certo il desiderio di imitare il comportamento di un computer imparando un elenco di tecniche ordinate per difficoltà e applicandole in modo sistematico proprio come farebbe un programma di computer. È invece il desiderio di divertirsi e nel contempo di allenare le proprie capacità d'osservazione insieme con quelle logiche e mnemoniche in un atteggiamento di *problem solving*. Tre livelli di gioco e di abilità sono necessari. Nel primo è sufficiente lo spirito d'osservazione: si tratta di applicare poche tecniche di base là dove è più probabile che riescano, tenendo conto degli addensamenti delle caselle piene. Allora si scorgono le scelte obbligate (quella casella non può essere completata se non con quel numero). Nel secondo livello occorre analizzare le scelte possibili per le caselle ancora vuote e trovare il modo di ridurle: per far ciò occorre inserire delle annotazioni nelle caselle vuote, a supporto del ragionamento. Se si evidenziano delle scelte vincolate in due o più caselle, allora possono essere indotte delle riduzioni nelle scelte possibili in altre caselle, finché non si determina qualche scelta obbligata. Nel terzo livello tutte le caselle incomplete hanno due o più scelte possibili e le tecniche di riduzione del secondo livello non funzionano: è una situazione di stallo.



## Introduzione

Karakiri è un nuovo gioco di logica ideato e realizzato dall'informatico Luca Russo nato il 13/02/1969 a Margherita di Savoia (BT) in Italia. Il Karakiri è un rompicapo; l'obiettivo di questo gioco è inserire numeri in una griglia di cerchi concentrici in modo che tutte le circonferenze, i diametri, contengano tutte le cifre da 1 a 8. Essendo un gioco di logica, il Karakiri costituisce un ottimo esercizio per il cervello: giocandoci quotidianamente, la tua concentrazione e la tua mente ne ricaveranno cospicui benefici. Comincia subito una partita: in un batter d'occhio, il Karakiri diventerà il tuo rompicapo preferito.

Info su Karakiri.

Il Karakiri, rompicapo, si basa sul posizionamento logico di numeri. Per godersi questo gioco non sono richieste particolari abilità di calcolo o matematiche: servono soltanto pazienza e concentrazione.

Come si gioca a Karakiri

L'obiettivo del Karakiri è inserire numeri in una griglia 8x8 (anche 10x10 o 12x12 o 14x14) in modo che tutte le circonferenze, i diametri contengano tutte le cifre da 1 a 8. All'inizio della partita, alcune delle caselle della griglia conterranno dei numeri; il tuo compito è quello di servirti delle tue doti logiche per inserire le cifre mancanti e completare la griglia. Ricorda, una mossa non è valida se:

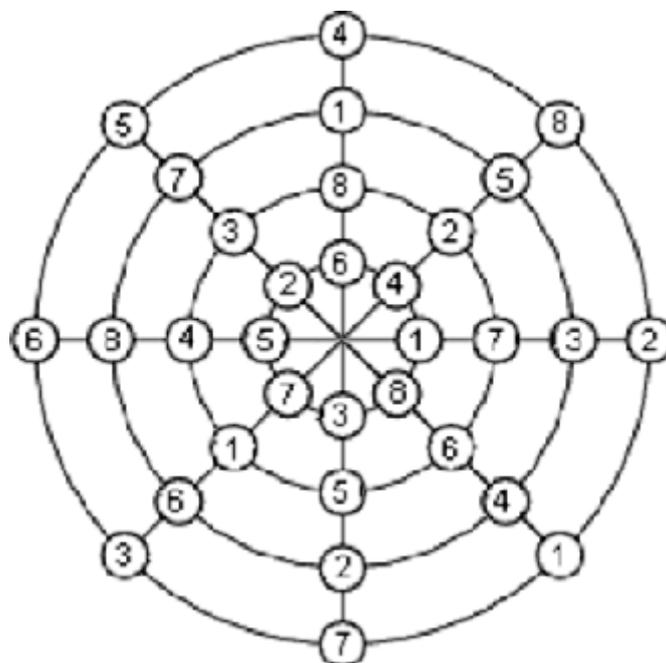
- Una circonferenza qualunque contiene lo stesso numero più di una volta
- Un diametro qualunque contiene lo stesso numero più di una volta

Suggerimenti per il Karakiri

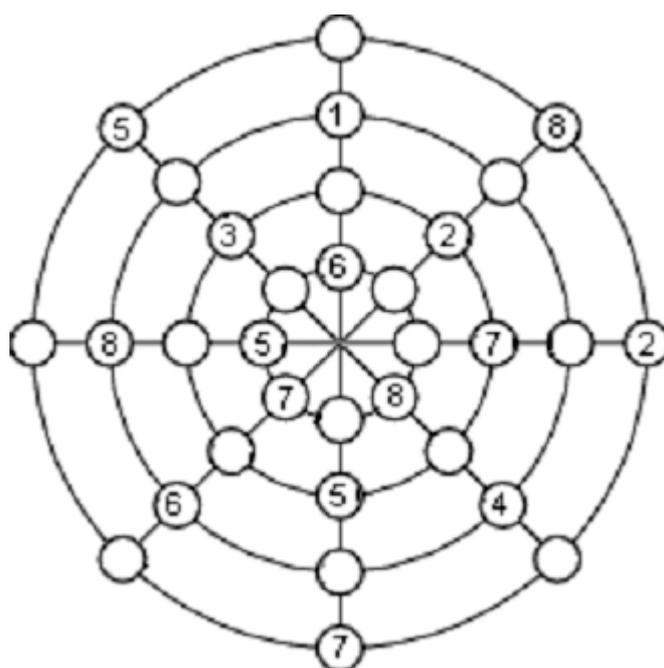
Una volta compreso come funziona, il Karakiri è un gioco divertentissimo. Tuttavia, all'inizio i principianti potrebbero incontrare alcune difficoltà; se non hai mai giocato a Karakiri, ecco alcuni suggerimenti che ti torneranno sicuramente molto utili.

- Suggerimento 1: comincia a occuparti delle circonferenze, dei diametri che contengono più numeri, tentando di inserire correttamente le cifre mancanti. In molti casi troverai numeri che, considerando le altre cifre presenti nella circonferenza o diametro, possono essere posizionati in un'unica casella.
- Suggerimento 2: Cerca le circonferenze e i diametri che possiedono numeri uguali: a rigor di logica se i numeri uguali trovati sono tre vuol dire che degli uguali ne manca solo uno. Osserva le posizioni che restano e tenta di posizionare correttamente il numero mancante.

Come si denota dall'immagine si tratta di cerchi concentrici intersecati da diametri in specifici punti d'intersezione. Questi cerchi hanno delle vere e proprie proprietà matematiche magiche, ma non sono queste che a noi interessano ma bensì la forma che in sé e per sé è servita a dare vita al gioco Karakiri in cui si inseriscono i numeri da 1 a 8 per una sola volta sia nei punti d'intersezione lungo ogni diametro sia lungo ogni circonferenza concentrica come si denota dal seguente esempio:



Se ci fate caso ogni singolo numero è presente una ed una sola volta sia lungo ognuno dei diametri sia lungo ognuna delle circonferenze. Di seguito è riportato lo schema incompleto con gli spazi vuoti da riempire con i numeri giusti mancanti:



Come si denota per risolvere il Karakiri bisogna avere una visuale di 360 gradi del gioco e controllare ogni volta prima di inserire un numero quali numeri sono presenti nella circonferenza corrispondente e nel rispettivo diametro usando un po' di strategia e di logica controllando un po' tutte le combinazioni presenti e deducendo così il numero mancante da inserire. Di seguito sono riportati gli schemi 8x8 (8 punti sul diametro e 8 punti sulla circonferenza) del Karakiri da giocare successivamente si passerà agli schemi 10x10 con 10 punti d'intersezione e 12x12... 14x14 e così via.

## Karakiri 8x8

Inserisci i numeri da 1 a 8, ognuno per una sola volta, sia lungo ogni diametro sia lungo ogni circonferenza concentrica presenti nello schema.

Schema n.1

