Sudoku, giocomania d'Europa

Ottantuno quadretti, 9 righe orizzontali, 9 colonne verticali, 9 sezioni di nove quadretti l'una. Come riempirli? Con i numeri da 1 a 9. Una sola regola: che in ogni colonna, in ogni riga e in ogni sezione, ogni numero figuri una volta sola. Può sembrare un gioco elementare e invece non lo è: tanto che in Gran Bretagna, dove è arrivato lo scorso novembre, ha conquistato in pochi mesi milioni di persone. Quotidiani, tv, Internet: ogni mezzo annuncia la nascita di un nuovo fenomeno, di una mania, di un rompicapo la cui popolarità è paragonabile solo al Cubo di Rubik, arrivato nelle case di tutti negli anni 80.
IL NOME: Formato moderno e nome provengono dal Giappone - due parole, **Su**, numero e **doku,** singolo - (suji wa dokushin ni kakiru), ma le origini sono antiche. Il «quadrato latino» nacque nel XVIII secolo da una delle menti più geniali che la matematica abbia mai conosciuto, quella di Leonardo Eulero. Pur derivando da un genio della matematica, il Sudoku non richiede conoscenze specifiche, solo deduzione e logica, ed è questa, apparentemente, la ragione del suo successo. «Il concetto di base è di una semplicità estrema eppure quei quadretti possono farti impazzire».

LA STORIA : Storicamente questo gioco è un caso ben più facile da risolvere di un antico e famoso gioco di logica-matematica a cui si è dedicato anche Eulero; si tratta dei "quadrati magici". Il gioco è nato in Giappone nel 1984.

LE REGOLE: Un Sudoku è una griglia di 9x9 quadretti in ognuno dei quali si dovrà scrivere una cifra, da 1 a 9. La griglia è a sua volta divisa in 9 regioni di 3x3 quadretti.
C'è una sola regola per comporre un Sudoku: in ogni colonna, in ogni riga e in ogni regione, ogni cifra deve comparire una volta sola.
Per risolvere un Sudoku potete cominciare da una griglia vuota, ma allora Nobuhiko Kanamoto che lo ha inventato e gli editori che lo pubblicano non ci guadagnerebbero niente. Perciò i Sudoku che trovate sulle riviste sono già parzialmente compilati e il vostro compito è quello di completarli.
I Sudoku da manuale enigmistico devono soddisfare tre requisiti:
1) i numeri iniziali devono formare uno schema simmetrico rispetto al centro della griglia;
2) deve esistere una unica soluzione;
3) i numeri iniziali dovrebbero essere meno di 30.

Noi per incominciare utilizzeremo degli schemi un po' più semplici che non rispettano queste condizioni.
Es. 1

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

Es. 2)

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

Es. 3)

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

Es. 4

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

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