

KAKURO - Esempio guidato

	4	10		
3			14	17
21				
	11			
	10			

Incroccio del 3 col 4: il 3 è la somma di 1 e 2, il 4 è la somma di 1 e 3, dunque l'1 va nella casella comune: 1+2 per il 3 e 1+3 per il 4. Incrocio del 17 coll'11: il 17 è la somma di 8 e 9; il 9 non può stare nell'incrocio con l'11 perché gli altri due numeri dell'11 dovrebbero dare somma 2, e ciò non è possibile; dunque 9+8 per il 17. Le altre due cifre dell'11 devono essere 1 e 2, ma il 2 non può stare nella prima casella perché già compare nell'incrocio con il 10. Dunque per l'11 abbiamo 1+2+8.

10 (verticale): il 10 in 4 caselle può essere solo composto da 1, 2, 3 e 4; 1 e 2 sono già posizionati, il 3 non può andare nella seconda casella perché è già presente nel 21 che incrocia, pertanto il 10 deve essere 2+4+1+3.

Il meccanismo di soluzione appare dunque chiaro: si cercano le posizioni dove c'è una somma "univoca", fatta cioè necessariamente con certi addendi (per esempio il 3 in due caselle può essere solo 1+2, o il 17 in due caselle può essere solo 8+9), e si prova a capire come posizionare questi addendi.

	1	2		
	3	4	5	9
		1	2	8
		3	7	