

Yajilin

- In questo gioco di percorso lo scopo è creare un circuito, senza diramazioni o aree separate, che passi per il centro delle caselle libere dello schema.
- Alcune caselle contengono un numero e una freccia: questi indicano che nella direzione della freccia è presente una quantità di caselle nere, non attraversate dal circuito, pari al numero contenuto nella casella. Le caselle con i numeri e le frecce non devono essere attraversate dal circuito.
- Due caselle nere non possono essere adiacenti.
- È possibile che ci siano caselle nere non segnalate da frecce.

Esercizio n.2 del 9 febbraio 2023

