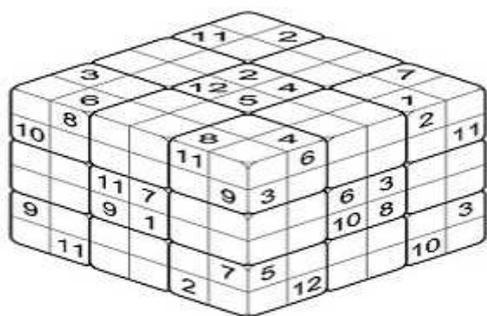
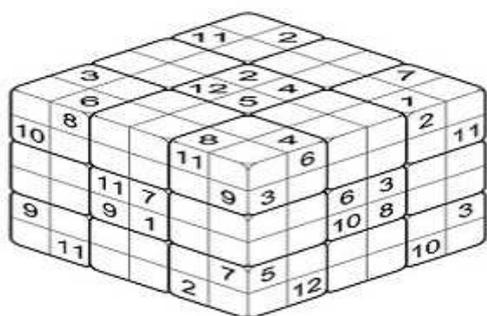


# Messina: il Cubo di Coppo, nuovo rompicapo in 3D



POSTED BY: ANTONIO PUGLISI 8 GENNAIO 2013



Sta riscuotendo un notevole successo, il Cubo di Coppo, il rompicapo che, come il Sudoku, prende spunto dai quadrati latini. In questo curioso ed al tempo stesso appassionante gioco, la matematica c'entra poco: si basa sulla logica combinatoria.

Il gioco, infatti, relaziona tra loro dodici numeri senza utilizzarne le proprietà aritmetiche, ma tenendo conto della loro posizione sulle tre matrici. La sfida si sviluppa su tre dimensioni ed è più complessa e avvincente del Sudoku tradizionale.

A lanciare questo nuovo rompicapo, Eugenio Coppo nato a Messina nel 1957, architetto dalla personalità

eclettica, con una produzione che spazia dal design alla nautica, dalla progettazione di allestimenti, all'arte e all'attività scientifica.

La sfida di questo gioco si sviluppa su tre dimensioni ed è più complessa e avvincente del Sudoku tradizionale. Per venirne a capo basta seguire tre semplici regole:

-in ciascuna delle diciotto file del cubo di dimensione  $6 \times 6 \times 6$ , formate dall'allineamento di dodici caselle (in orizzontale o in verticale), devono essere presenti tutti i numeri da 1 a 12 ripetuti una sola volta (figura A);

- in ciascuna delle sei zone da  $6 \times 2$  caselle (sia orizzontali che verticali) individuabili in ciascuna faccia del cubo devono essere presenti tutti i numeri da 1 a 12, ripetuti una sola volta (figura B);

-nell'insieme delle tre facce del cubo ad angolo centrale di dimensione  $2 \times 2 \times 2$  devono essere presenti tutti i numeri da 1 a 12 ripetuti una sola volta; nell'insieme delle due facce visibili dei sei cubi di dimensione  $2 \times 2 \times 2$  posti sui bordi del cubo più grande devono essere presenti solo 8 dei 12 numeri ripetuti una sola volta (figura C).

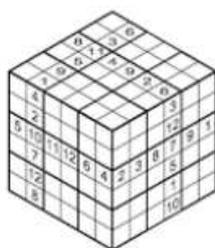


Fig. A

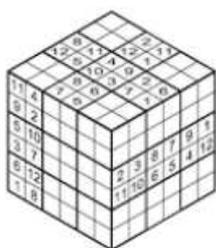


Fig. B

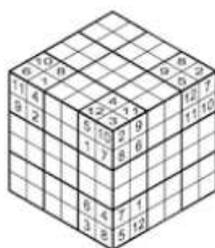


Fig. C