

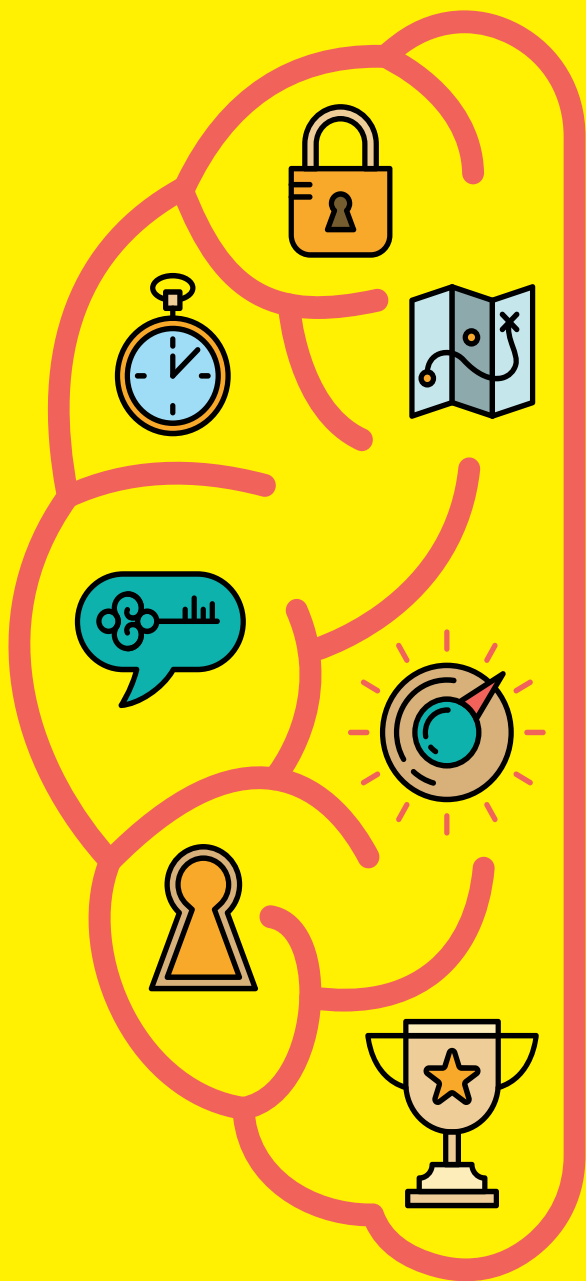
AGUSTÍN FONSECA GARCÍA

JUEGOS
DE LÓGICA

PASATIEMPOS

para entrenar tu cerebro

VOLUMEN 1



OBERON

ÍNDICE

Las capacidades cerebrales	5
Algunos comentarios sobre la lógica	6
Desayuno de citas	8
Instrucciones para jugar	10
Camino (hidato)	11
Camino mensajero	15
Termómetros	19
Puentes (hashi)	27
Barcos (batalla naval)	37
Dominós	47
Buscaminas (minesweeper)	57
Vallas (slitherlink)	67
Redil (variante de slitherlink)	74
Strimko (sudoku cadenas)	77
La tubería	87
Espejos (kin-kon-kan)	97
Numberlink (arukone)	107
Luces (akari)	117
Anaconda (snake)	127
Anaconda mensajera	133
Anacondas (snakes)	134
Parcelas (shikaku)	137
Wordoku (sudoku palabras)	147
Sudokus variados	
Sumoku (sudoku killer)	157
(sudoku mayor-que)	161
(sudoku par-impar)	162
(kropki sudoku)	163
(sudoku consecutivo)	164
Sudokus múltiples	
(sudoku samurai)	165
(sudoku samurai-jigsaw)	166
(sudoku kazaguruma)	167
(sudoku flor)	168
(sudoku sohei)	169
(butterfly sudoku)	170
(tripledoku)	171
(diamantes)	172

CAMINO (hidato)

El objetivo es llenar toda la cuadrícula con números consecutivos, conectados horizontal, vertical o diagonalmente, formando un camino. En cada tablero siempre está visible el número más bajo y el más alto, además de algunos números más, a modo de pistas, para ayudar al jugador a encontrar la solución.

○ ○ ○ ●

16			3
	15		1
10			7

#C01

CONSEJOS para resolver el pasatiempo:

1. Cada pasatiempo tiene una solución única.
2. Se pueden resolver de forma lógica, sin conjeturas.
3. No es necesario empezar por el primer número.
A veces es interesante empezar en otro lugar.
4. En algunos casos puede facilitar la labor resolver alguna parte hacia atrás.

○ ○ ● ●

24			28		
25			19		
22				32	
					16
4	6	2			15
			1	14	

#C02

15			
16		9	
			1
11			3

15			
16		9	
	10		1
11			3

15	8	7	6
16	14	9	5
13	10	4	1
11	12	2	3

Ejemplo resuelto, para que puedas entender mejor en qué consiste el pasatiempo.



¿Sabías que...

El nombre hidato se lo puso su inventor: Gyora Benedek. En hebreo se podría traducir por acertijo o rompecabezas. También se lo conoce en Japón como hidoku.

TERMÓMETROS

○ ● ● ●

1 3 3 5 1 4 3 2 5 3 5 1 8

#T26

● ● ● ●

7 5 4 5 9 7 5 6 7 6 6 4 8

La disposición de los termómetros tienen una simetría, pero no la solución.

#T27

BUSCAMINAS (minesweeper)

El objetivo es marcar casillas con puntos (minas) en celdas vacías de la cuadrícula. Los dígitos en la casillas indican el número de minas que hay en las celdas vecinas, incluidas las diagonales. No tienes el dato de cuántas minas hay, salvo que se indique con un número gris en el ángulo superior izquierdo del tablero, que en algo ayuda.

○ ○ ○ ●

2

1		1
2		2
2		2

#M01

3

1		
	3	2
1		

#M02

	3	
		2
1	2	

#M03

1		
	3	
2		1

#M04

CONSEJOS para resolver el pasatiempo:

1. Cada pasatiempo tiene una solución única.
2. Todas las minas se deducen de forma lógica: no hace falta adivinar.
3. Busca números con tantas casillas libres a su alrededor como indica su valor, y deducirás así que en todas esas casillas habrá minas. Las casillas con un 2 son las que más posibilidades te dan en ese sentido.
4. Si un número ya tiene a su alrededor tantas minas como su valor (deducidas a partir de otros números) y aún quedan casillas vacías, márcalas con una X porque en ellas ya sabes que no puede haber minas.

○ ○ ● ●

24

1	1			1		2	2
		3		3	3		
3		2		3			4
	4			6		5	
3						4	2
	5		5		5		3
2			3		3		
	3			1		2	2

#M05

		1
2	4	
	3	

		1
2	4	●
●	3	●

●		1
2	4	●
●	3	●

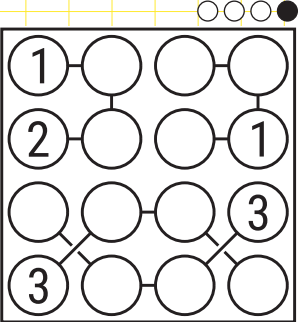
Ejemplo resuelto, para que puedas entender mejor en qué consiste el pasatiempo.



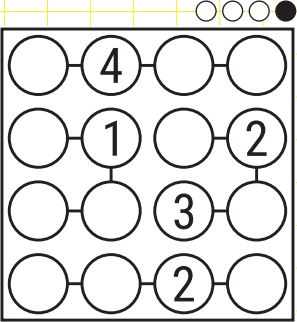
¿Sabías que...

El buscaminas fue creado como juego de ordenador por Curt Johnson en 1980 y adquirió su popularidad cuando Windows lo incluyó en su sistema operativo, seguramente por la afición y habilidad de Bill Gates con ese pasatiempo.

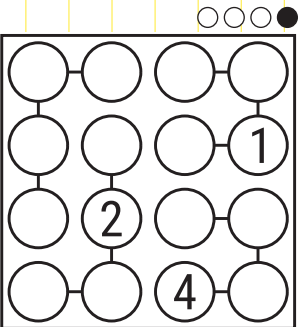
STRIMKO (sudoku cadenas)



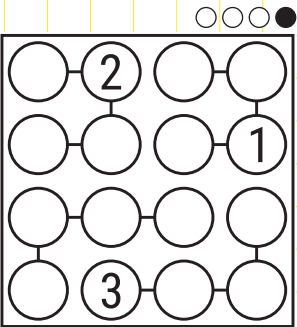
#S03



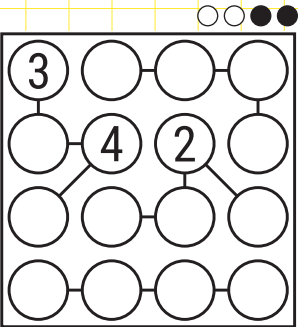
#S04



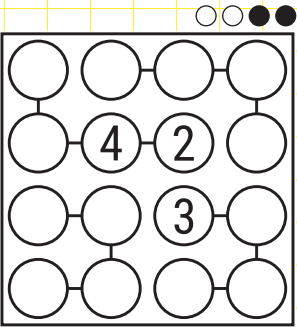
#S05



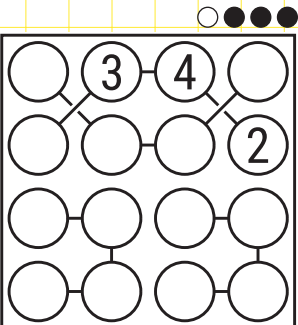
#S06



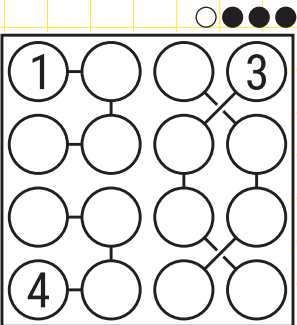
#S07



#S08



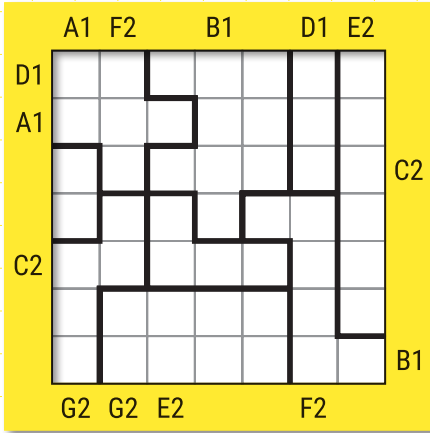
#S09



#S10

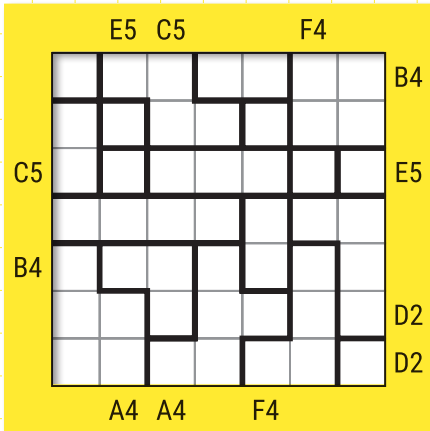
ESPEJOS (kin-kon-kan)

○ ○ ○ ●



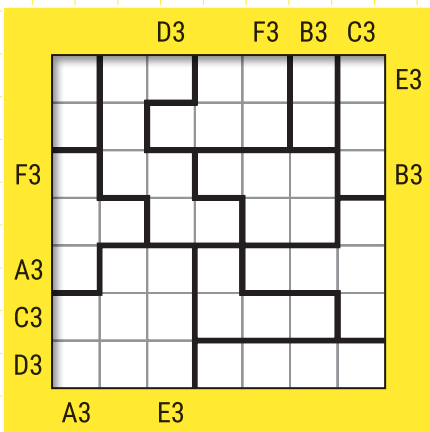
#K23

○ ○ ● ●



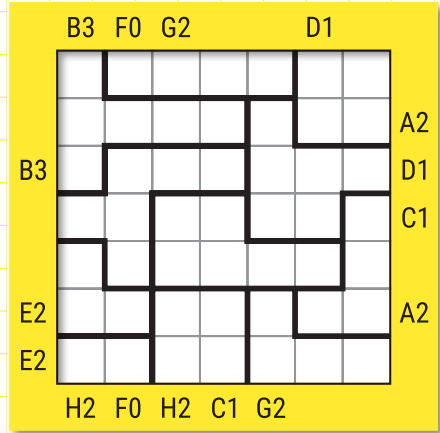
#K25

○ ○ ● ●



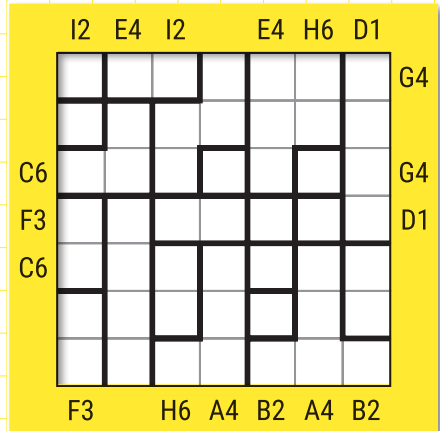
#K27

○ ○ ○ ●



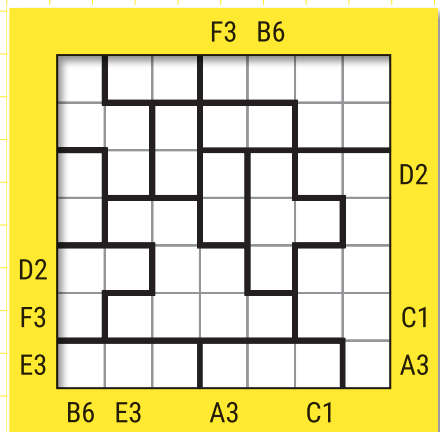
#K24

○ ○ ● ●



#K26

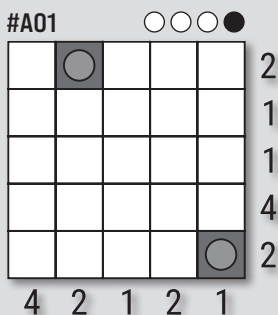
○ ○ ● ●



#K28

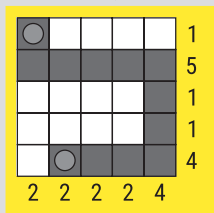
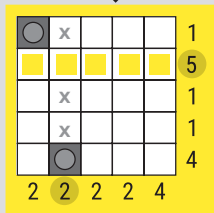
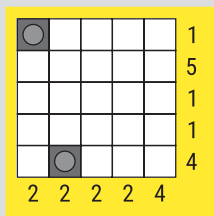
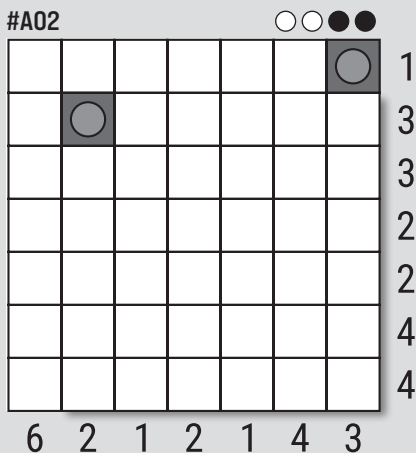
ANACONDA (snake)

El objetivo es dibujar una sola línea (la anaconda o serpiente), formada por casillas del tablero, de tal forma que discorra entre las celdas oscuras iniciales, que serán sus extremos. Dicha línea nunca se tocará a sí misma, ni siquiera en diagonal, y los números exteriores muestran cuántas celdas deben oscurecerse en su correspondiente fila o columna como parte de la serpiente.



CONSEJOS para resolver el pasatiempo:

1. Cada pasatiempo tiene una solución única.
2. Todas las serpientes se deducen de forma lógica: no hace falta adivinar.
3. Comienza por marcar como parte de la serpiente aquellas filas o columnas que tengan un número igual al de sus casillas libres.
4. También puedes marcar con una X aquellas otras casillas que sepas que no pueden formar parte de la serpiente.



Ejemplo resuelto, para que puedas entender mejor en qué consiste el pasatiempo.



¿Sabías que...

Aunque snake es el nombre más utilizado, también es conocido como tunnel. Es uno de los que se utilizan en el Campeonato Mundial de Rompecabezas.

PARCELAS (shikaku)

○○●●

				10	
		12			
				6	
	10		18		
	15				12
		10			6
		22			

#F27

○○●●

					12	
	4		12	10		
			18			
6						5
				12		
						3
10		15				
					10	4

#F28

○○●●

			9		
		8			
4	12			12	
					4 10
	8				
		8			6
		12	12		8
4					
			4		

#F29

○○●●

						7
	6					10
		6				
	3		16			
11					5	
	6	18				6
						27

#F30

○●●●

						3
	8			10		3
	2			7		
5	6			10		4
		7				2
8			12			
						3
		10				4
3						3 4
					7	

#F31

○●●●

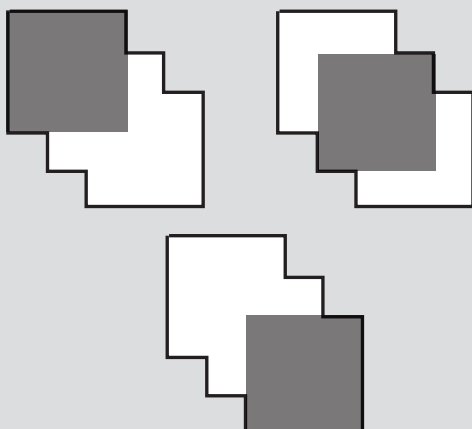
						9
	2		4			
					15	12
		20				
5				7		6
4		5				2
						12
4	3					
						4
			5			2

#F32

SUDOKUS MÚLTIPLES (tripleudoku)

En los sudokus múltiples se entrelazan varios tableros, con zonas comunes a varios de ellos.

En el caso del tripleudoku se entrecruzan 3 sudokus (en gris en los diferentes esquemas inferiores) que generan un área (en color dentro del propio tablero) que son las regiones comunes a varios sudokus, y la central que pertenece a los tres.



¿Sabías que...

El sudoku tripleudoku es un gattai-3, porque consta de 3 sudokus entrelazados.

Hay varias formas de combinar 3 sudokus y esta es una de ellas.

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

#Tri

Un pasatiempo lógico es aquel que puede ser resuelto por cualquiera, sin ningún tipo de conocimientos previos, solo utilizando la lógica en su resolución. Los sudokus son un claro ejemplo, pero hay muchos más y en este libro los vas a descubrir.

Contiene más de 500 pasatiempos de lógica, como caminos (hidato), termómetros, puentes (hashi), barcos, dominós, buscaminas, vallas (slitherlink), cadenas (strimko), tuberías (pipelink), espejos (kin-kon-kan), arukones (numberlink), luces (akari), anacondas (snake), parcelas (shikaku) y una gran variedad de sudokus como el wordoku, killer, par-impar, kropki, consecutivo, samurai, kazaguruma, flor, sohei, diamantes...

Cada tipo de pasatiempo tiene un ejemplo sencillo resuelto, con los pasos a seguir, consejos para su resolución, su historia y varios más de dificultad y tamaño progresivo, para que puedas practicarlos y aficionarte a cualquiera de ellos.

Si para medir la eficacia de un pasatiempo estableciésemos una relación entre el espacio ocupado, los medios necesarios para jugarlo y el tiempo de entretenimiento, sin duda estarías ante el mejor libro para descubrir la maravilla de los pasatiempos lógicos. Hay quien dice que incluso son muy beneficiosos para prevenir enfermedades relacionadas con el cerebro.

OBERON

www.oberonlibros.com

