

Acertijo lógico

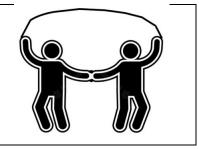
Estos médiums iniciaron varias sesiones para invocar a los espíritus de algunos de sus allegados. Pero no todo salió como querían y aparecieron espíritus del antiguo Egipto. ¿Quién apareció en cada sesión y cuál fue su conducta?

- 1) Eladio y Ana invocaron a su padre y a un amigo, pero no sabemos en qué orden.
- 2) Quien invocó a su abuela se encontró con Cleopatra, que no se puso a dar un discurso.
- 3) Quien intentó contactar con su tía, que no fue Mario, se encontró con un espíritu que se pudo a bailar.
- 4) Akenatón se apareció tocando el violín, pero no fue en la sesión en la que se invocaba a un amigo.
- 5) Nefertiti tampoco fue el espíritu que se puso a dar un discurso.
- 6) El espíritu que se le apareció a Eladio no tocó el violín.

w.	IN	INVOCÓ A				APARECIÓ				CONDUCTA													
	Abuela	Amigo	Padre	Tía	Akenatón	Cleopatra	Nefertiti	Tutankamón	Baile	Bofetada	Discurso	Violín	2										
Ana																							
Eladio																							
Eladio Juana Mario																							
≥ Mario				72																			
∠ Baile													•										
Baile Bofetada Discurso Violín														IN	VOC	ÓΑ		\ D \ E	RECIÓ	i	COI	NDU	СТА
Discurso												Δ	na	114	voc	UA	, ,	AF AI	LCIC		CO	יטעוי	CIA
Violín											Σ	-	adio										
Akenatón											MÉDIUM	Jı	iana										
Cleopatra Nefertiti Tutankamón											MÉ	М	ario										
Nefertiti																							
Tutankamón																							

Salta la Cuerda.

En equipo deberán saltar la cuerda 7 veces para adelante y 7 para atrás, para saltarla deberán estar tomados de una mano y con la mano suelta, sujetar un extremo de la cuerda. Cada que se equivoquen se reinicia el conteo (si ya habían completado la mitad ese no se reinicia), pueden practicar con las cuerdas dispuestas en la sección de esta prueba, cuando estén listos le podrán indicar al juez del reto que les valide su actividad,

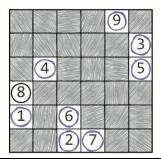




Kyuduko.

- 1. El objetivo es seleccionar del tablero 9 números del 1 al 9, sin repetir ninguno, como en el ejemplo.
- 2. Los números que queden en un renglón o una columna al sumarlos no deben rebasar el valor de 9 como en el ejemplo.
- 3. El numero marcado (el 8 del ejemplo), es el punto de partida.

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

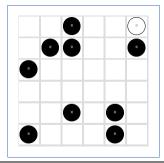


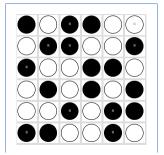
9	4	4	5	7	6
5	4	9	4	5	1
6	5	5	8	3	1
1	2	7	9	2	3
3	1	3	9	9	5
8	3	2	4	7	5

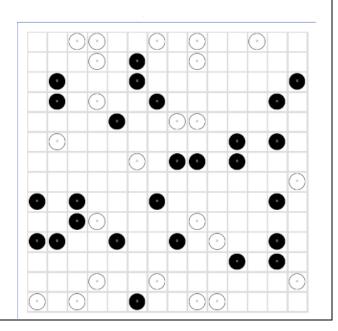
Acertijo Binario.

Se trata de colocar los puntos negros o blancos en el tablero, las reglas son:

- 1) En cada renglón hay la misma cantidad de puntos negros que blancos.
- 2) No puede haber más de 2 puntos del mismo color de forma consecutiva, como se observa en el ejemplo.
- 3) Ningún renglón es igual a otro.





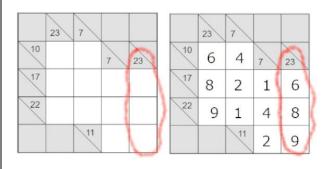


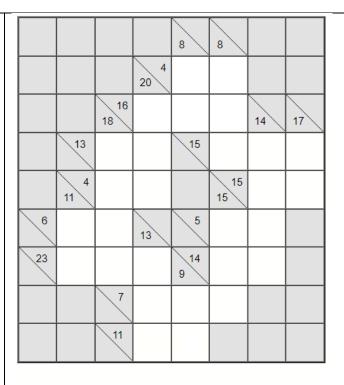


Kakuro.

En este reto debes encontrar qué números se colocan en las casillas vacías, las reglas son:

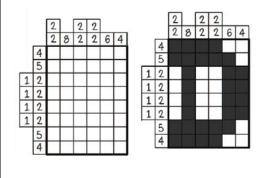
- 1) Sólo puedes usar los números del 1 al 9
- 2) Cada número encerrado en un triángulo indica la suma de los números involucrados, como se muestra en el ejemplo.
- 3) En cada suma NO se puede repetir números.
- 4) Como se puede observar en el ejemplo, si se pueden utilizar varios números del mismo en diferentes sumas.





Pictograma

Un pictograma, es una imagen oculta a través de pistas, cada renglón y columna contiene pistas de cuantos grupos de cuadros están juntos, tal como se muestra en el ejemplo, solucione el pictograma y envíe o muestre su solución.



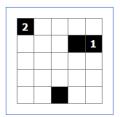
		_			_	_									
		5		2								3	1 3	3	2
	4	5	2	3	1						2	3	2	1	1
	7	1	3	3	7	12	11	11	3	2	2	3	2	1	2
4 1															
3 3 1															
232															
234															
2 5 3															
2 5 2															
5															
26															
12															
9 5															
8 2															
2 2 1 1															
1 2 2															
2 2															
2															

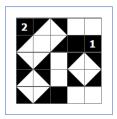


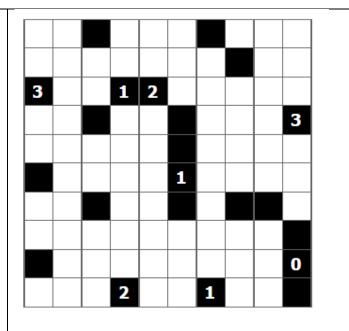
ShakaShaka

Este es un reto visual, se busca encontrar donde colocar triángulos negros formando áreas rectangulares o cuadradas como se ve el ejemplo, reglas:

- 1) Los cuadros base (originales) no se pueden mover.
- 2) Los cuadros con un número, indican cuantos triángulos hay junto a él. En el ejemplo se ve que el 2 tiene 2 triángulos. El cuadro con 1 tiene originalmente un cuadro negro al lado, ese no cuenta.
- 3) Se debe utilizar todo el espacio.
- 4) Todas las regiones blancas son regulares y son cuadráticas o rectangulares.







Sudoku

Resuelva el sudoku, en cada área de 3X3 se deben de colocar todos los números del 1 al 9, en cada renglón y columna deben estar también los números del 1 al 9

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

La máscara.

El reto es que ambos integrantes deberán tener puesta la máscara que se forma con el patrón de corte que se les dio, pueden utilizar las tijeras y el lápiz adhesivo para terminar esta actividad, en cuanto ambos integrantes tengan la mascará puesta se la mostrarán a su juez. En ese momento el reto estará completo.