

PuzzLink



[Inicio](#)

[Piezas](#)

[PuzzLinkers](#)

[Puzzles obtenidos](#)

[Blog](#)

[Grupos](#)

PuzzLink@Gmail.com

Esta página propone un juego en el que puede participar un solo jugador o millones de jugadores, en solitario o de manera colectiva.

El tablero de juego es el cerebro de cada jugador, y las fichas cada una de las piezas numeradas accesibles en su correspondiente *link*.

No hay una Meta definida que dictamine el final del Juego, sino un número potencialmente infinito de Metas. Por tanto, la duración de cada partida la determina el propio jugador, sin penalizaciones de ningún tipo pero con una recompensa muy valiosa. Tampoco requiere un lugar específico de juego: cualquier espacio y momento puede ser adecuado. Solo se necesita un dispositivo de lectura, o un ejemplar impreso del fichero *PuzzLink TM*, que se encuentra disponible para descarga al pie de esta página.

Llevo más de 20 años jugando con él, aunque hasta 2012 no supe darle forma y nombre. Ahora sé cómo funciona, lo llamo *PuzzLink*, y me ha proporcionado muchas satisfacciones y placeres mentales. Su nombre nace de la contracción de dos términos ingleses, *Puzzle* y *Link*, y describe la acción de ensamblar piezas para reconstruir un puzzle, en contraposición al gerundio inglés *puzzling*, cuyo significado es *confundir*.

PuzzLink consiste, básicamente, en considerar el contenido de varias piezas y encontrar relaciones inéditas entre los textos contenidos en ellas. El resultado suele ser -si se persevera- el descubrimiento de conceptos, datos y explicaciones muy reveladores.

PuzzLink

[Inicio](#)[Piezas](#)[PuzzLinkers](#)[Puzzles obtenidos](#)[Blog](#)[Grupos](#)

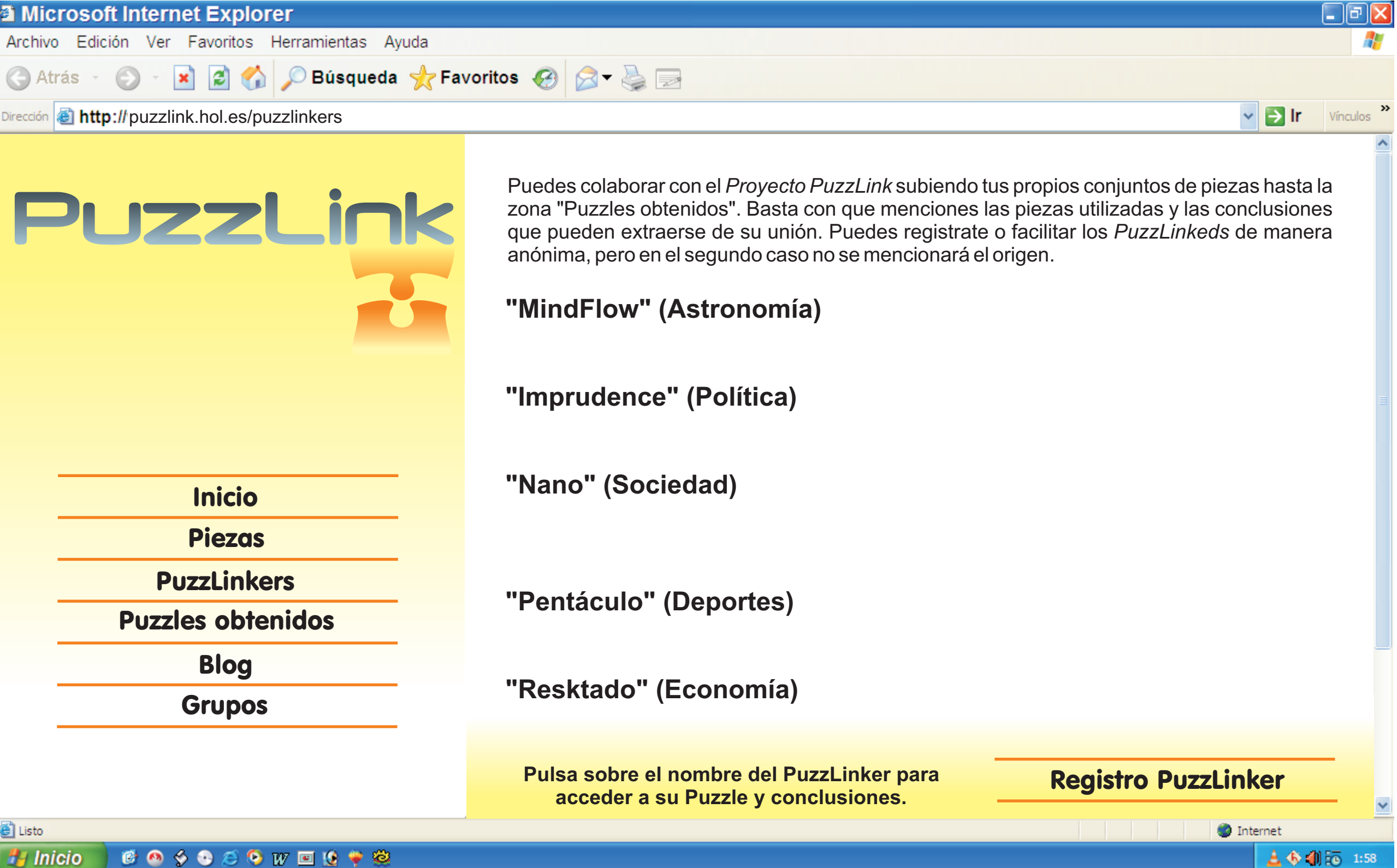
Una pieza *PuzzLink* mínima contiene Sujeto, Verbo y Predicado: tres nexos como mínimo, y un máximo de 3.000 caracteres, con espacios incluidos. Como la función "Buscar" es omnipotente, las piezas no contienen imágenes, pero si es necesario consultar alguna, pueden ser invocadas simultáneamente desde otros *sites* que las contengan.

2.580- La resonancia es un fenómeno que se produce cuando un cuerpo capaz de vibrar es sometido a la acción de una fuerza periódica, cuyo periodo de vibración se acerca al periodo de vibración característico de dicho cuerpo en el cual, una fuerza relativamente pequeña aplicada en forma repetida, hace que una amplitud del sistema oscilante se haga muy grande.

En estas circunstancias el cuerpo vibra, aumentando de forma progresiva la amplitud del movimiento tras cada una de las actuaciones sucesivas de la fuerza. En teoría, si se consiguiera que una pequeña fuerza sobre un sistema oscilara a la misma frecuencia que la frecuencia natural del sistema, se produciría una oscilación resultante con una amplitud indeterminable.

Este efecto puede ser destructivo en algunos materiales rígidos, como el vaso que se rompe cuando una soprano alcanza y sostiene cantando la frecuencia de resonancia del mismo. Por la misma razón, no se permite el paso por puentes de tropas marcando el paso, ya que pueden entrar en

[Buscar piezas por número](#)[Subir una pieza nueva](#)[Buscar piezas por términos](#)[Piezas aleatorias](#)



PuzzLink



[Inicio](#)

[Piezas](#)

[PuzzLinkers](#)

[Puzzles obtenidos](#)

[Blog](#)

[Grupos](#)

Puedes colaborar con el *Proyecto PuzzLink* subiendo tus propios conjuntos de piezas hasta la zona "Puzzles obtenidos". Basta con que menciones las piezas utilizadas y las conclusiones que pueden extraerse de su unión. Puedes registrarte o facilitar los *PuzzLinkers* de manera anónima, pero en el segundo caso no se mencionará el origen.

"MindFlow" (Astronomía)

"Imprudence" (Política)

"Nano" (Sociedad)

"Pentáculo" (Deportes)

"Resktado" (Economía)

Pulsa sobre el nombre del PuzzLinker para acceder a su Puzzle y conclusiones.

Registro PuzzLinker

PuzzLink



[Inicio](#)

[Piezas](#)

[PuzzLinkers](#)

[Puzzles obtenidos](#)

[Blog](#)

[Grupos](#)

PuzzLinked 12 Proporcionado por MindFlow.

Piezas: 187-908-654-3.897-2.089-392-765-2.398-1.297

Conclusiones:

Entre otras similitudes, la creación de un organismo tan complejo como el Sistema COSMOS de la Pacific Bell parece responder a necesidades de control de teléfonos. Por otra parte, los silbatos de Captain Crunch demostraron la poca fiabilidad de los sistemas de seguridad empleados por "Mama Bell".

Hay una clara alusión a Mitnick, y uno de los crackers parece imitar su modus operandi en la pieza 654.

Está claro, de todas formas, que la regla número uno de los medios de comunicación de los Estados Unidos es mantener un control de masas muy parecido al cabinet noir de la Francia del siglo XIX, pero con herramientas absolutamente ambiciosas que no dejan escapar un solo usuario de esos Medios.

La pieza referida a Platform o Echelon enlaza con la 3.897 en el sentido en que ambos dispositivos emplean "diccionarios" conectados a mecanismos de alerta. También se intuye que cada vez a mayor escala, la tecnología (como los chips RFID) trabaja en mayor medida para el Gran Hermano que para los usuarios.

La Patente de Apple incluye una función secreta que inutilizaría las cámaras de los iPhone en caso de que lo requieran las Autoridades competentes.

[Subir un Puzzle nuevo](#)

[Lista de Puzzlinked](#)

PuzzLink



En esta zona el típico blog con los comentarios, fecha y hora.

Inicio

Piezas

PuzzLinkers

Puzzles obtenidos

Blog

Grupos

Publica tu comentario

PuzzLink



[Inicio](#)

[Piezas](#)

[PuzzLinkers](#)

[Puzzles obtenidos](#)

[Blog](#)

[Grupos](#)

En esta zona se organizan los Puzzles por temas, para una consulta más precisa. Puedes proponer nuevos Temas, si estás registrado.

[Grupo Literario](#)[Grupo Académico](#)[Grupo Técnico](#)[Grupo Mercantil](#)[Grupo Deportivo](#)[Grupo de Música](#)[Grupo Artístico](#)

Pulsa sobre el grupo que te interese para acceder a los Puzzles y conclusiones.

[Proponer Grupo](#)
