

Para mantenerse  
en forma

Para mantenerse  
en forma

# Juegos de mente

# Juegos de mente

Agilidad mental



3

88

A barcode is located at the top of the white rectangular area. Below it is a vertical string of numbers: 1 0 0 0 3. To the right of the barcode is another vertical string of numbers: 9 788447 356287.

Para mantenerse  
en forma

# Juegos de mente

Agilidad mental

3

# Índice

Introducción .....	5
Guerra de barcos .....	11
Guerra de barcos hexagonales .....	15
Juegos de lógica .....	17
Criptogramas .....	18
Juegos sin cuadrículas .....	21
Enigmas en la mesa de billar .....	24
Buscaminas .....	26
Tablas lógicas .....	28
Nonogramas .....	33
Cryptocruzada .....	38
Date un pescosón .....	39
Códigos/Criptogramas .....	41
Cifragramas .....	44
Pensamiento lateral .....	48
Miscolánea de juegos de lógica .....	51
Clasificación visual .....	54
Ejercicios visuales de formas .....	56
La pieza que sobra .....	59
Enigmas visuales .....	61
Storyboard .....	65
Series numéricas .....	66
Sudokus .....	68
Enigmas numéricos de pensamiento lateral .....	71
Matrices numéricas .....	74
Soluciones .....	79
Notas .....	94

Ponte en forma jugando:  
si practicas un poco cada día,  
el tiempo que necesitarás para acabar  
los juegos será cada vez menor.

Simbolos que indican la dificultad de los juegos	
	Muy fácil
	Fácil
	Normal
	Difícil



Adaptación y creación de las actividades:  
IMAGINARTE JUEGOS SL ([www.imaginartejuegos.com](http://www.imaginartejuegos.com))  
Dirección: Agustín Fonseca  
Introducción y asesoramiento: Sergio F. Aldrey (psicólogo)  
Coordinación: María Fonseca

© 2008, RBA Coleccionables S.A.  
(Parte del material utilizado procede de *Brain Stretchers*, publicado por  
Reader Digest Association Limited)

Realización: EDITEC  
Traducción: Susanna Esquerdo  
Edición: Joan Carles García  
Diseño cubierta: Llorenç Martí  
Diseño interior: Babel, disseny i maquetació, S.L.

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación  
puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio  
sin permiso del editor.

ISBN: 978-84-473-5631-7  
Depósito legal: B-54385-2007

Impreso por Printer Industria Gráfica.

Impreso en España - Printed in Spain

# Introducción

A veces, ante una situación con múltiples alternativas, solemos optar por la más lógica. Tras unos minutos de reflexión conseguimos elegir aquella opción que más se ajusta a unas leyes, la que a nuestro juicio es la más adecuada.

La lógica está presente en nuestra vida mucho más de lo que nos podemos imaginar. No sólo aplicamos la lógica cuando vamos a una entrevista de trabajo y nos pasan unos test psicotécnicos, sino que la estamos poniendo en práctica en la mayoría de las decisiones que tenemos que tomar en la vida. Sin ella estaríamos bastante más desamparados, no podríamos anticipar acciones, nuestra vida sería un caos y estaríamos continuamente con el miedo en el cuerpo, alerta ante cualquier estímulo que pudiese ser perjudicial para nuestra integridad física.

Imagina qué difícil sería ir por la calle si no conocieras las leyes que rigen la realidad que te rodea. Si no hubieses aprendido previamente, mediante razonamiento lógico, la relación que existe entre los diversos elementos que constituyen la ciudad, te encontrarías en situaciones tales como pensar que una papelera te puede atropellar, que un semáforo te puede pitar para que te apartes o que te puede caer encima un elefante rosa mientras paseas por el parque.

De todos es sabido que en la ciudad no hay elefantes rosas, y menos volando, por lo que es lógico pensar que la última posibilidad, como las otras dos, son bastante improbables, y podemos relajarnos sin padecer ansiedad por culpa de esa amenaza.



## El motor del progreso

Esta capacidad, característica del ser humano, es la que nos ha permitido razonar y evolucionar hasta el punto de convertirnos en el ser vivo más preparado para entender el mundo. Sería difícil convivir con otra especie que tuviera esta capacidad tan desarrollada. Se generaría un buen conflicto, como el que debió de ocurrir cuando las diferentes especies de homínidos, que empezaban a hacer sus pinitos con el razonamiento lógico, se encontraron allá en los tiempos en que nuestra especie acabó con sus rivales a golpe de pensamiento.

En la actualidad, nuestra sociedad está expresando al máximo esta capacidad con fines prácticos. En menos de un siglo hemos revolucionado el panorama industrial gracias a una palabra bastante moderna: la ciencia. Antes podían pasar cien años sin que ocurrieraen demasiados cambios tecnológicos, pero hoy en día incluso van más deprisa éstos que lo rápido que pueda adaptarse un cerebro a ellos. Sólo hay que preguntar a una persona de ochenta años para obtener ejemplos de estos cambios tan radicales.

## Deducción e inducción

La lógica nos permite operar con conocimientos abstractos, relacionar conceptos, predecir un acontecimiento, planificar el futuro, aprender de lo sucedido, etc. Pero la lógica suele tener dos direcciones posibles: de arriba abajo o de abajo arriba. O lo que es lo mismo, se puede aplicar de forma deductiva o de forma inductiva.

Prueba a solucionar los siguientes ejercicios.

### Ejercicio 1. Deducción

Víctor, Jesús, Carlos y Augusto fueron, con sus respectivas mujeres, Ana, Julia, Pilar y Romina, a comer a un restaurante. Se sentaron a una mesa redonda, de manera que:

### Solución



Ningún marido estaba al lado de su mujer. Jesús tenía delante a Augusto.  
A la izquierda de Carlos estaba Julia.  
No había ningún hombre ni mujer juntos.  
¿Dónde se sentaba cada cual?

### Ejercicio 2. Inducción

¿Cuál es la figura, de las cuatro posibilidades que te ofrecemos, que sigue la serie de estos tres cuadrados con cuatro números?

1	2	2	3
2	3	5	8
6	5	9	12
18	15	13	12

A      B      C      D

### Solución

La C, ya que a cada número se le va sumando consecutivamente un 3.

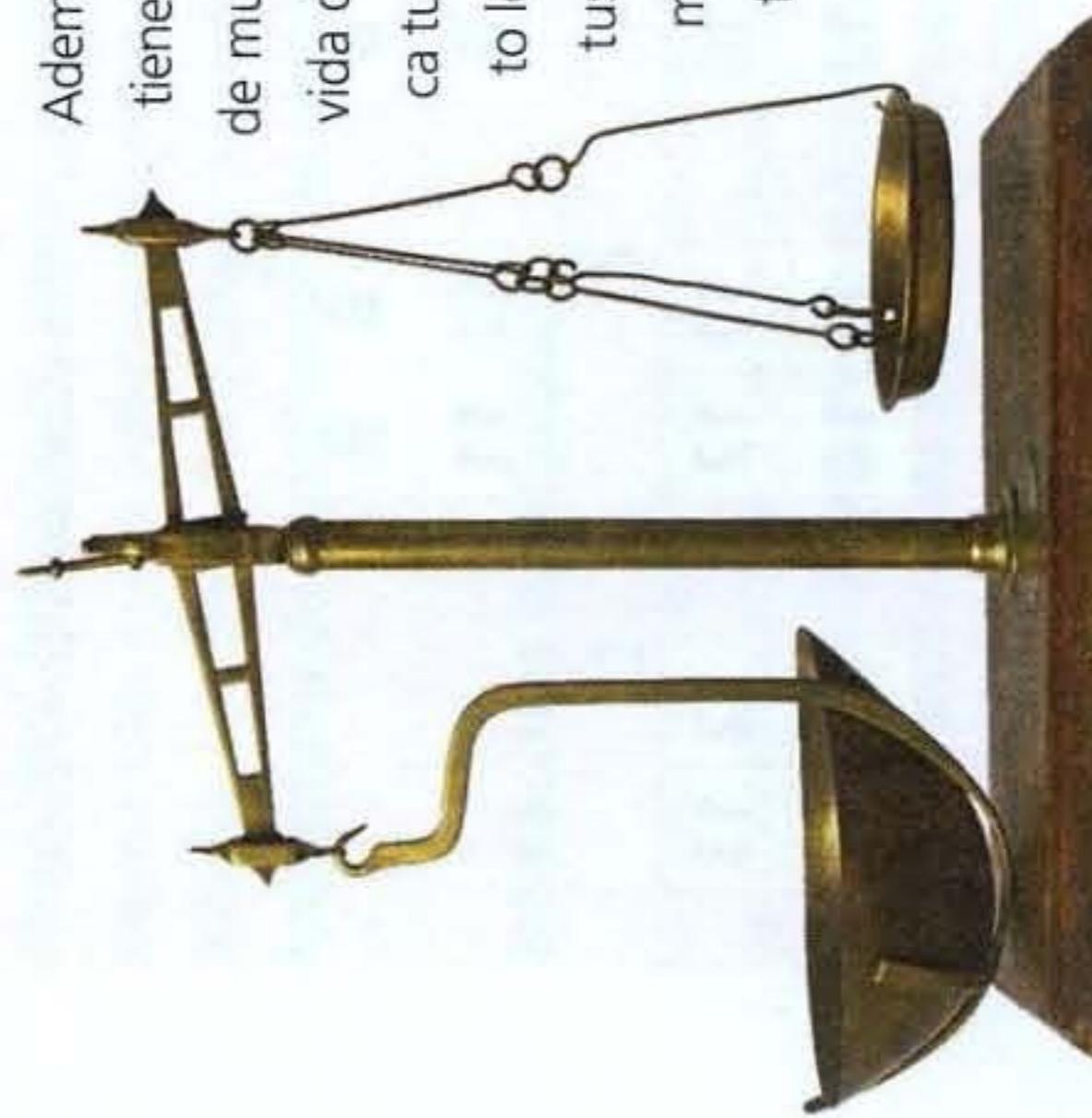
En el primer ejercicio has aplicado el razonamiento deductivo o de análisis. Tras visionar un conjunto (las diferentes frases que se dan como ciertas) has ido a encontrar el detalle, lo particular (el sitio de

cada comensal). En el segundo ejercicio, has utilizado el razonamiento deductivo, es decir, partiendo de los casos particulares has sintetizado una ley de conjunto que los relaciona a todos.

### Lógica y vida cotidiana

El razonamiento lógico no es algo que funcione por separado: tiene su aplicación en todas las otras capacidades humanas (lenguaje, cálculo, conocimiento general del mundo, orientación espacial, etc.), por lo que es una pieza indispensable en el funcionamiento de nuestro cerebro. En estas páginas podrás trabajarla a través de una serie de ejercicios que, secundariamente, también ejercitan esas otras capacidades. La combinación de todas ellas será indispensable para que consigas llegar a la solución acertada.

Además del gimnasio mental que tienes entre tus manos, dispones de muchas oportunidades en tu vida diaria para poner en práctica tu capacidad de razonamiento lógico. Todo pasa por afinar tus sentidos y ser especialmente observador con la intención de analizar y sintetizar todo lo que te rodea.



Intenta imaginar, por ejemplo, la causa de una percepción cualquiera: el estruendo que acaba de producirse en la calle, la vibración del suelo cuando vas paseando por el parque o el charco de líquido rojo que sale de debajo de la puerta de tus vecinos. Todo ello son percepciones y tienen tantas causas como puedes imaginar. En el primer caso, puede haberse desplomado un edificio o que se haya producido un accidente de coche; en el segundo, podrías estar ante un terremoto o simplemente sufrir las obras de un

vecino, y en el tercero, las causas pueden ir desde un derrame accidental de vino hasta un crimen pasional.

### Beneficios de la actividad lógica

Otra forma de trabajar las causas puede ir encaminada hacia el futuro. Es un ejercicio que puede ayudarte a ser más rápido a la hora de tomar las decisiones correctas. Se trata de que busques las consecuencias de tus actos. ¿Qué sucedería si tirases la televisión por la ventana? ¿Y si te colases en el metro? ¿Qué pasaría si fuieras con tu coche a 200 por hora, lo grabases y encima lo colgases en Internet? En algunos casos este ejercicio puede ser bueno para evitar arrepentimientos ante situaciones irreversibles.

También puedes optar por hacer el siguiente ejercicio: elige cuatro objetos al azar y sitúalos ante ti. La tarea consiste en encontrar un criterio lógico que te permita englobar a tres de ellos y excluir a uno sólo. Por ejemplo, imaginate que tienes una zapatilla, un guante, un pendiente y un ordenador. Puedes buscar tantos criterios lógicos como quieras; de esta manera, puedes excluir el ordenador por ser el único que no va con pareja, o la zapatilla, porque es la única palabra femenina, o incluso el guante, porque es la única palabra que no tiene nueve letras.

Un ejercicio muy práctico y del que no te arrepentirás consiste en ordenar tu casa mediante una lógica. De esta forma, cuando busques algo podrás encontrarlo mejor y más rápido. Y lo mismo sucede con tu cabeza, si te dedicas a dibujar mapas mentales de las cosas que tienes que memorizar, es decir, esquemas lógicos que organicen la información, conseguirás tener más éxito cuando quieras recuperar esos datos.



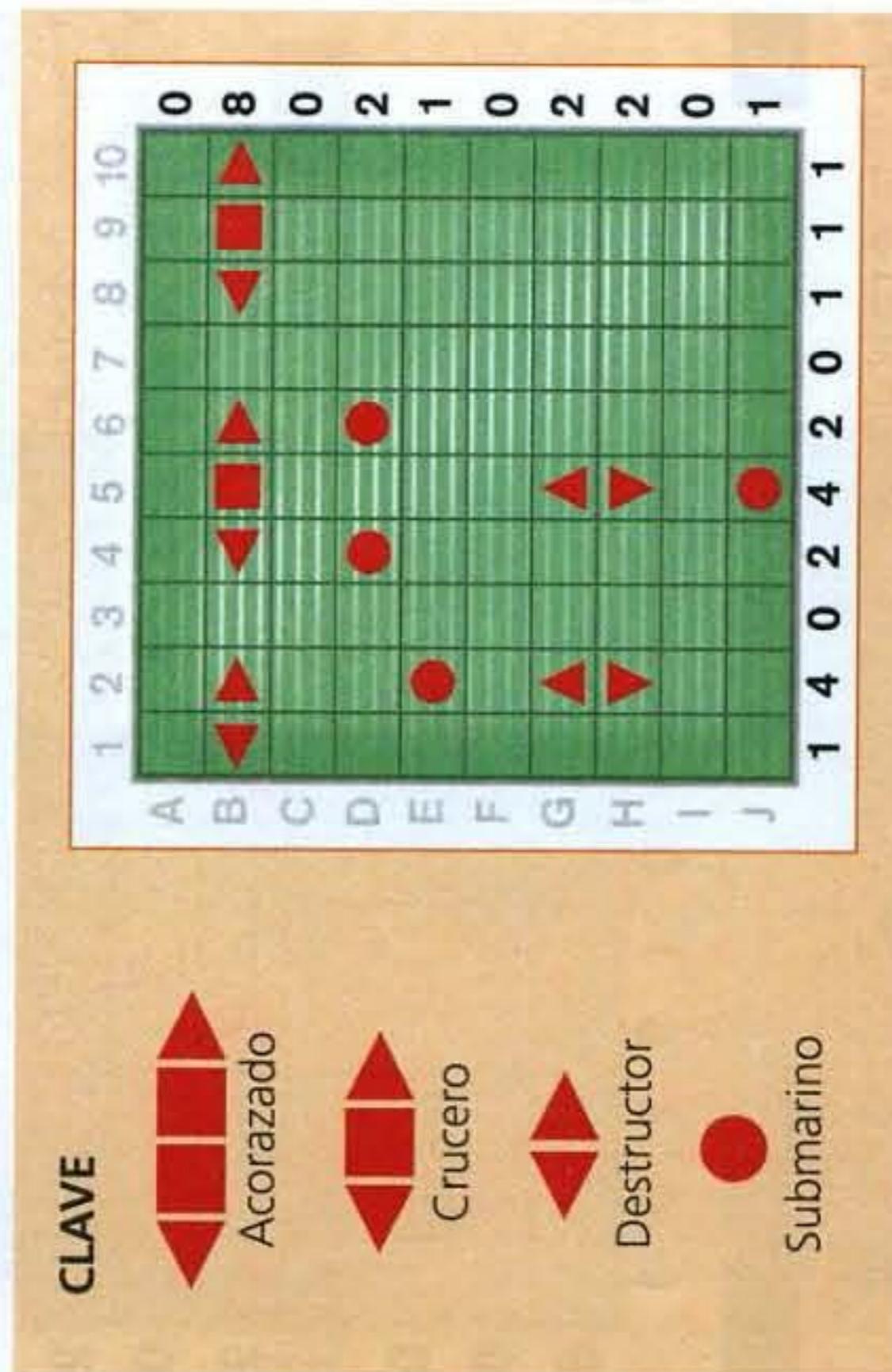
## Los sudokus

Si además no tienes suficiente con todos estos pequeños trucos para mantener activa tu capacidad lógica, siempre puedes optar por el pasatiempo que está más de moda: el sudoku. El nombre original de este revolucionario ejercicio mental es *Suji wa dokushin ni kagiru*, y fue publicado por una editorial japonesa en 1984. Este nombre tan largo, que se podría traducir como «Los números deben estar solos», se simplificó hasta llegar a la palabra SuDoku (*Su* = número, *Doku* = solo). Desde su creación y hasta nuestros días, los sudokus han ido apareciendo en numerosos periódicos, se han inventado máquinas electrónicas que los diseñan e incluso existen tableros para jugar con piezas.

El sudoku más popular es el de  $9 \times 9$  y utiliza números, pero en lugar de éstos también se pueden emplear letras, colores, iconos, etc. En cualquier caso la lógica es la principal implicada y su puesta en práctica hará que podamos completar todas las casillas llegando a una única solución posible. En este libro también encontrarás algún sudoku para que puedas practicar esta disciplina y, sobre todo, divertirte.

## Guerra de barcos

Cada tabla representa una sección del océano en la que se oculta una flota. En cada caso se indica qué barcos componen la flota (véase la clave). Los dígitos de la parte derecha e inferior de la tabla muestran cuántas casillas ocupan los barcos en una fila o columna. Para empezar tienes situado parte de algunos barcos; utiliza esta información para averiguar dónde están. Todos los barcos están situados en horizontal o en vertical (nunca en diagonal) y no ocupan casillas adyacentes (ni siquiera en diagonal).



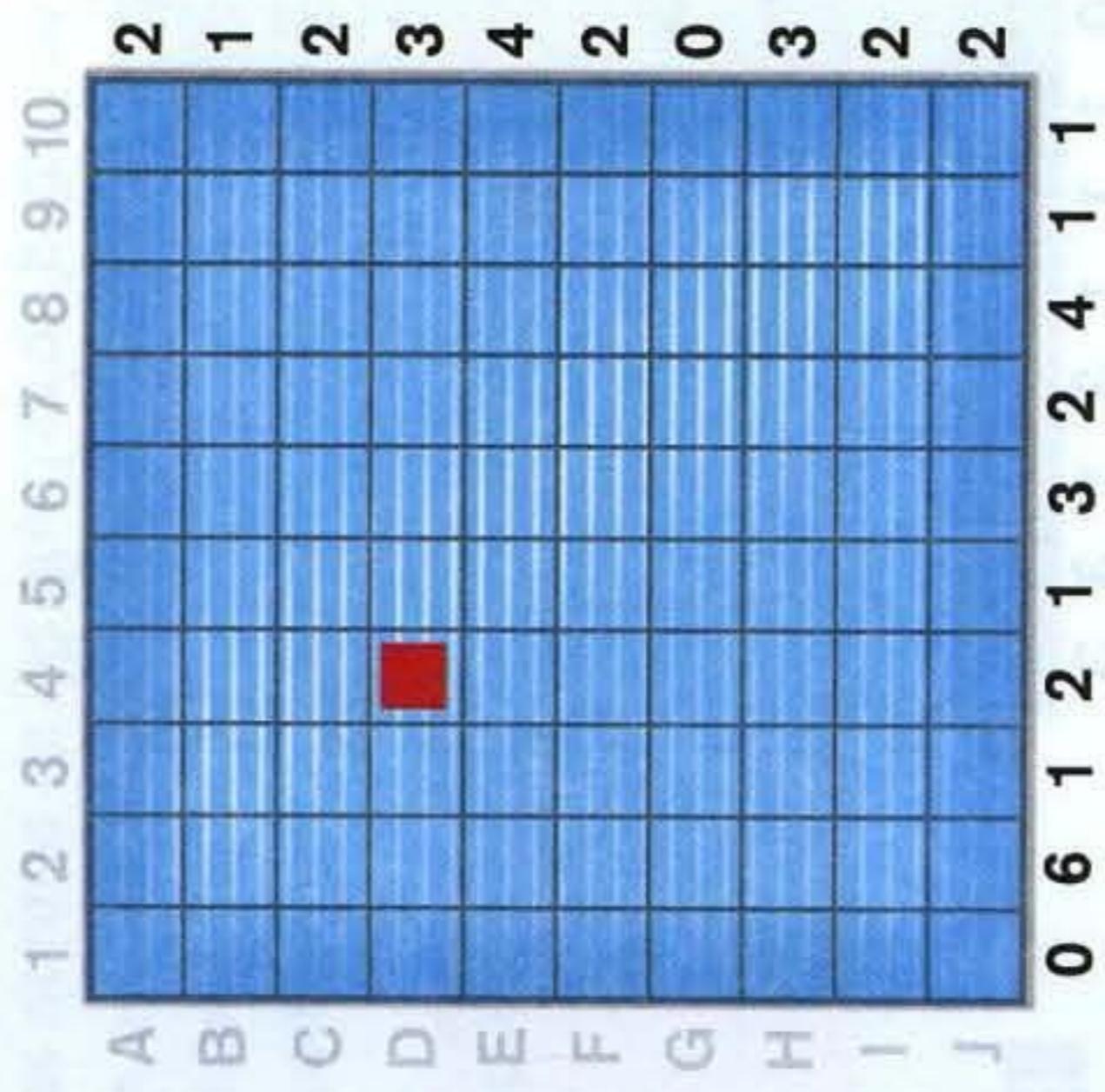
Un 0 al final de una columna o de una fila indica que todo es agua. Un cuadrado rojo representa la parte central de un barco. Eso te ayudará a situar los barcos más grandes.





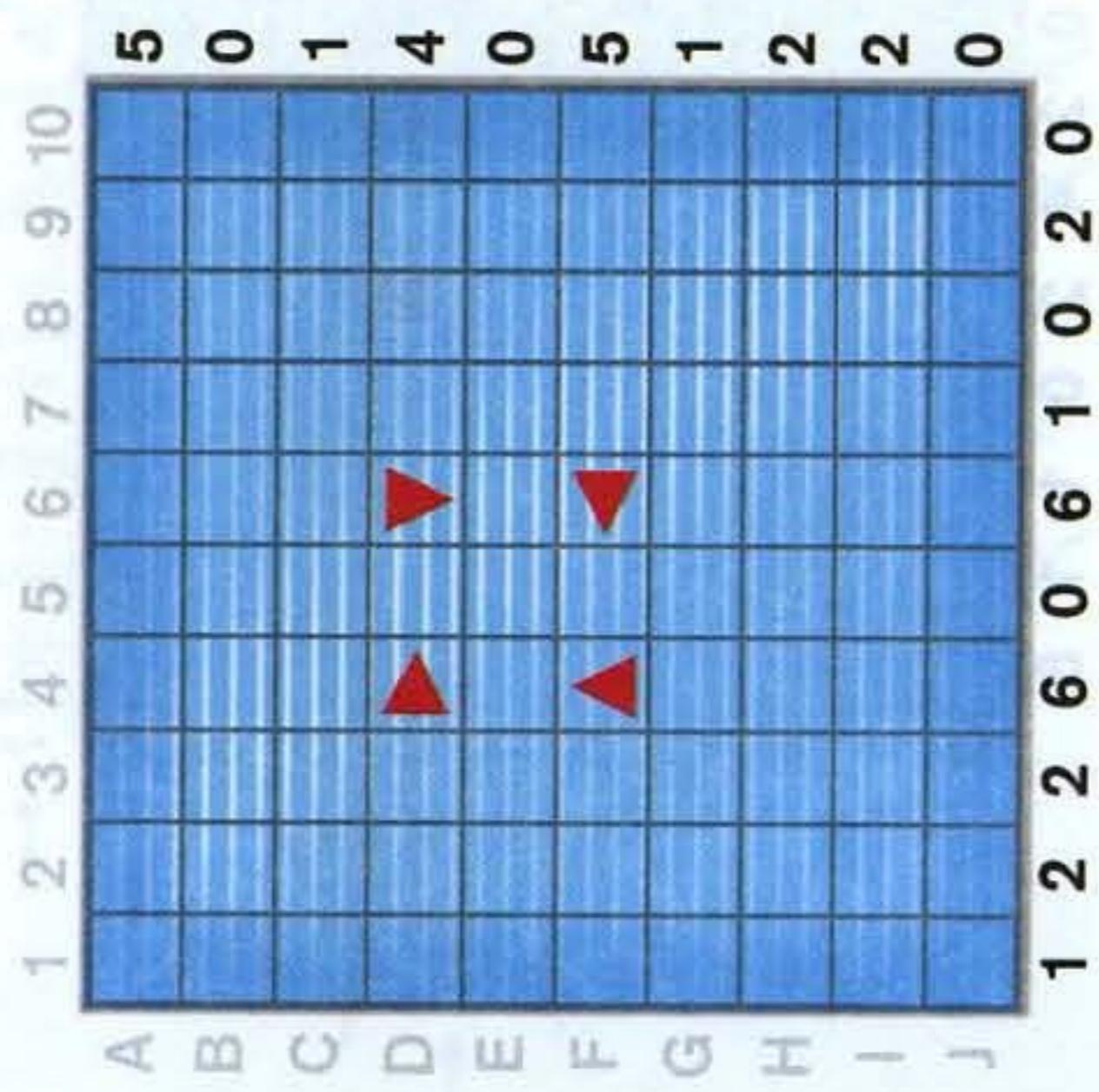
4

Esta flota se compone de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 5 submarinos.



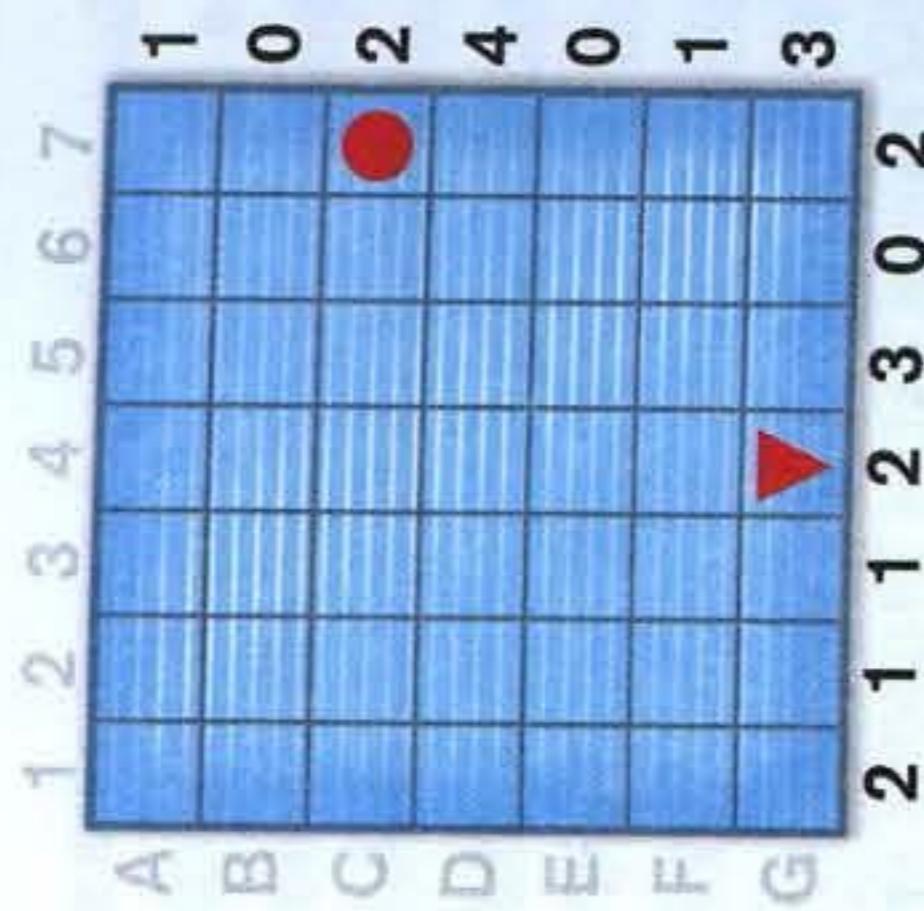
5

Esta flota se compone de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.



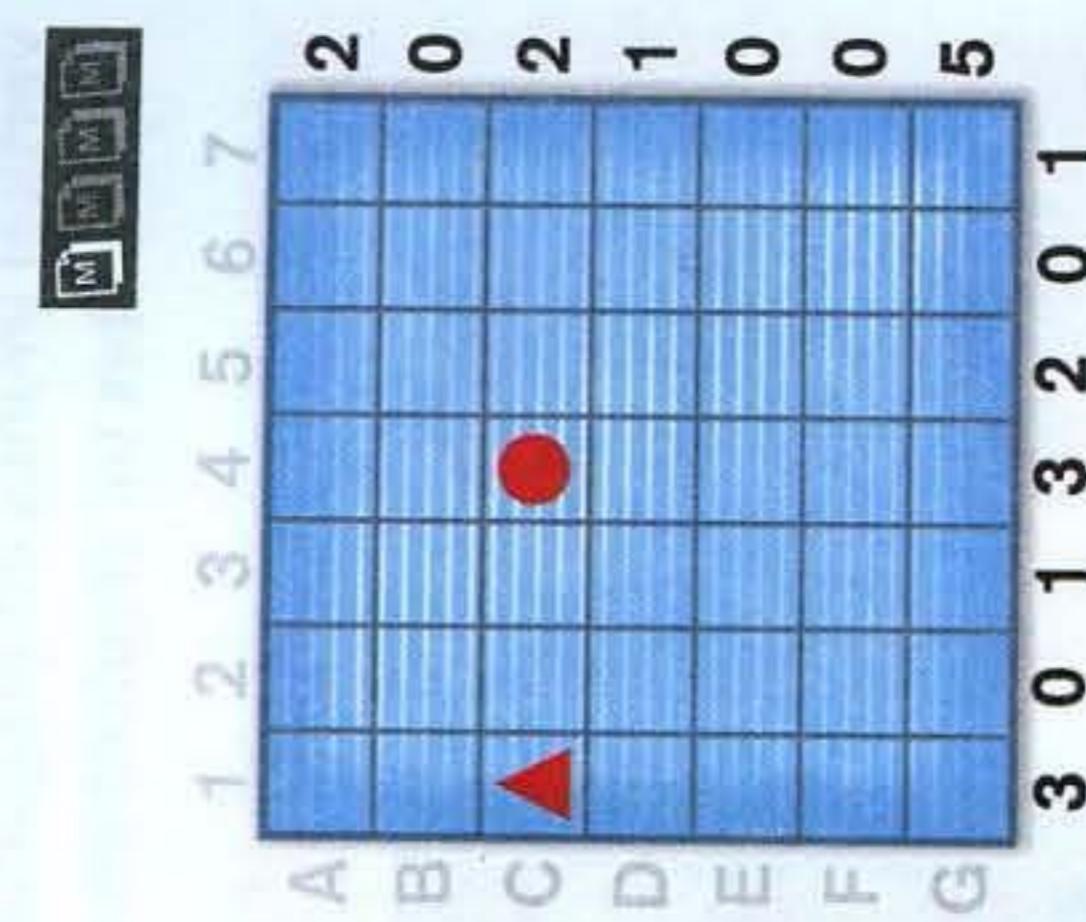
1

Esta flota se compone de 1 crucero, 2 destructores y 4 submarinos.



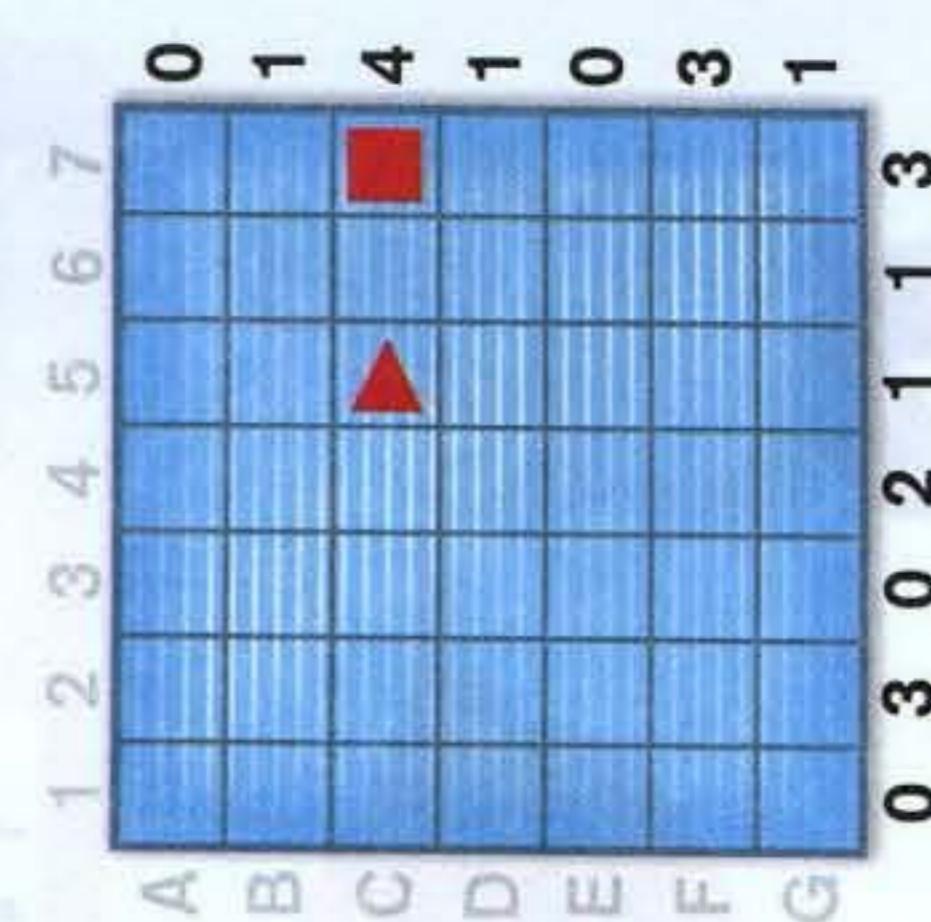
2

Esta flota se compone de 1 crucero, 2 destructores y 3 submarinos.



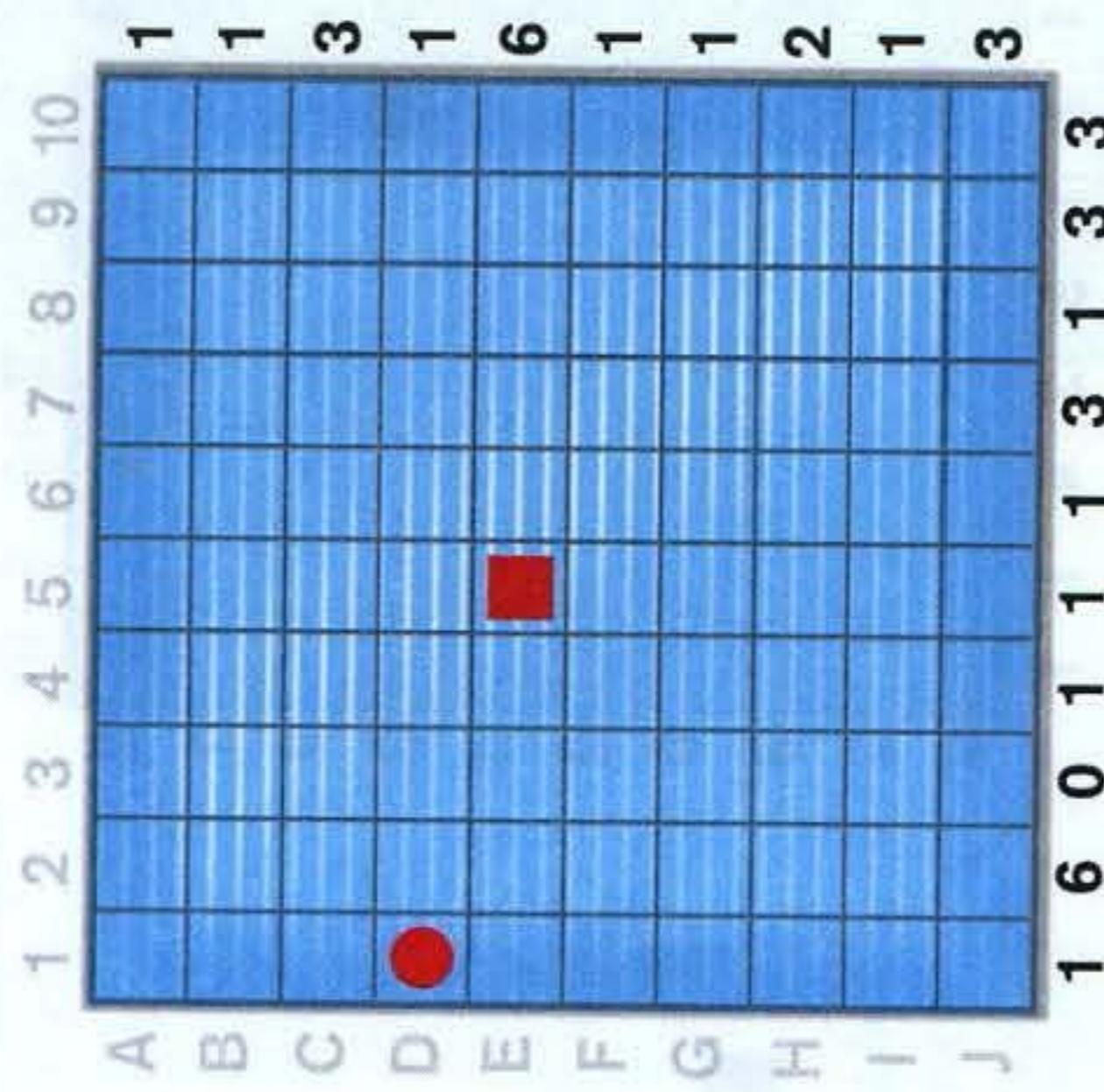
3

Esta flota se compone de 11 crucero, 2 destructores y 3 submarinos

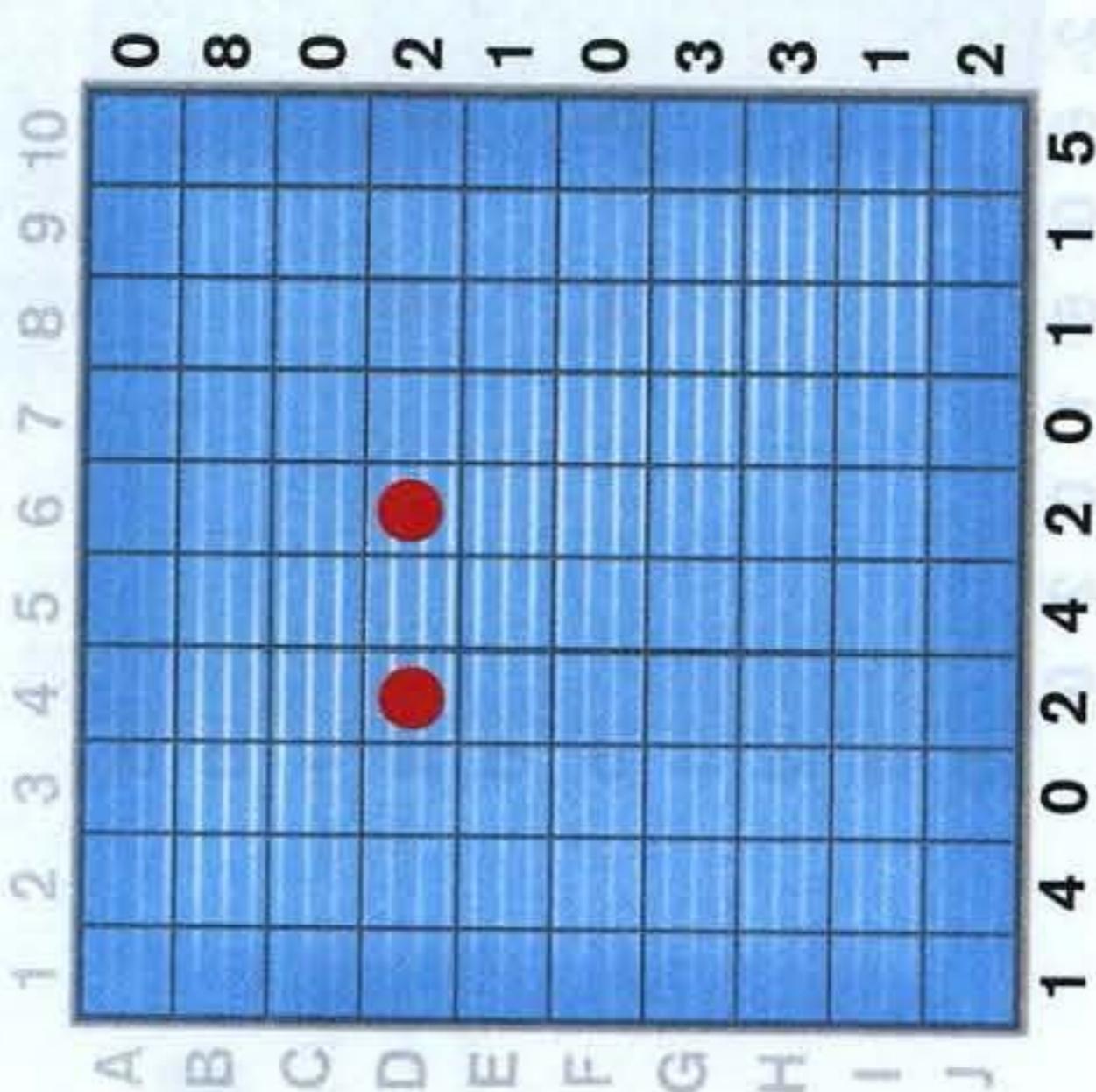


**6**

Esta flota se compone de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.

**7**

Esta flota se compone de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.

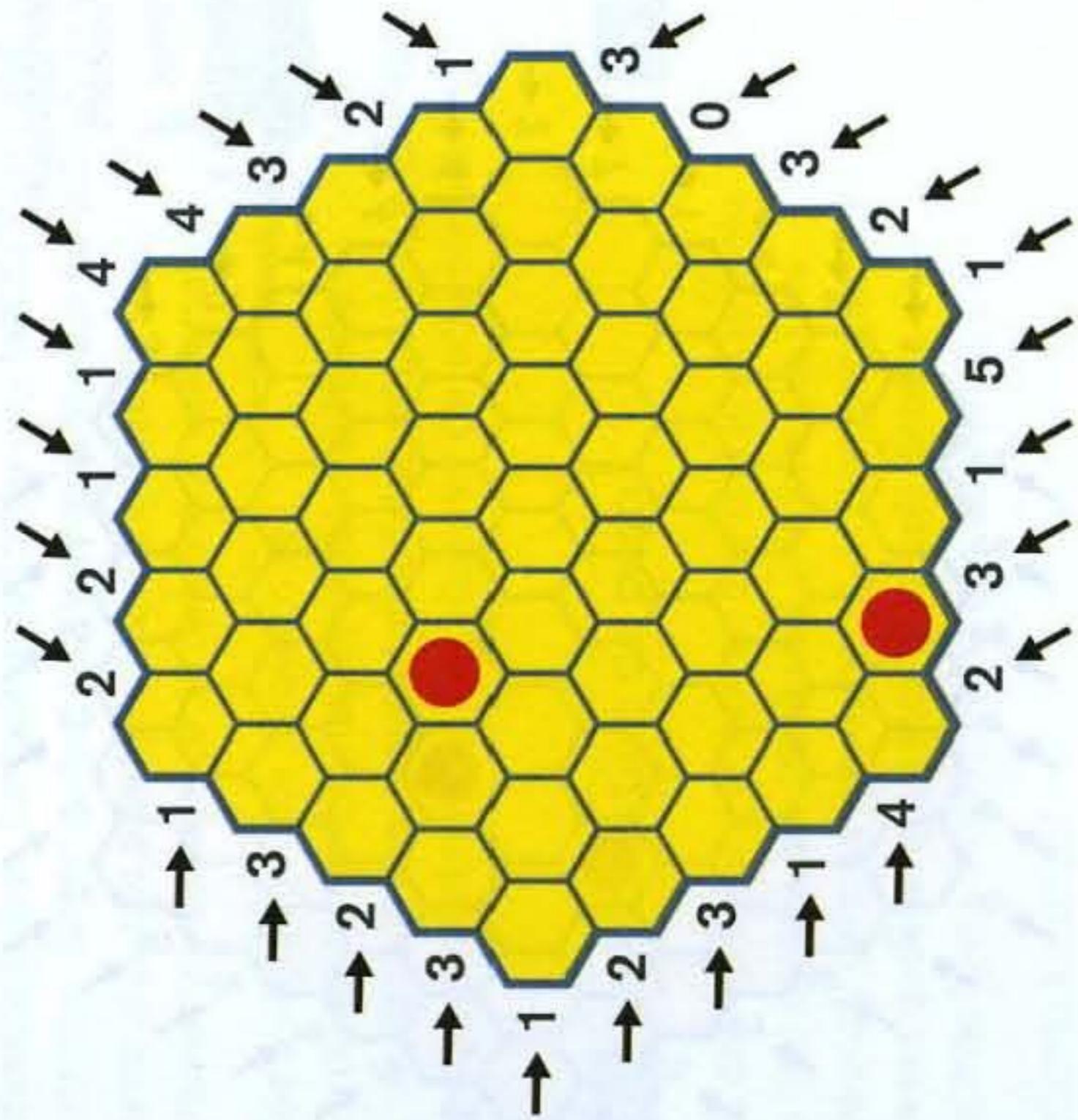


## Guerra de barcos hexagonales

Las normas de las guerras de barcos se mantienen en estos ejercicios, pero ahora el reto es aún mayor. Sigue la dirección de las flechas que acompañan a los números y resuelve los enigmas.

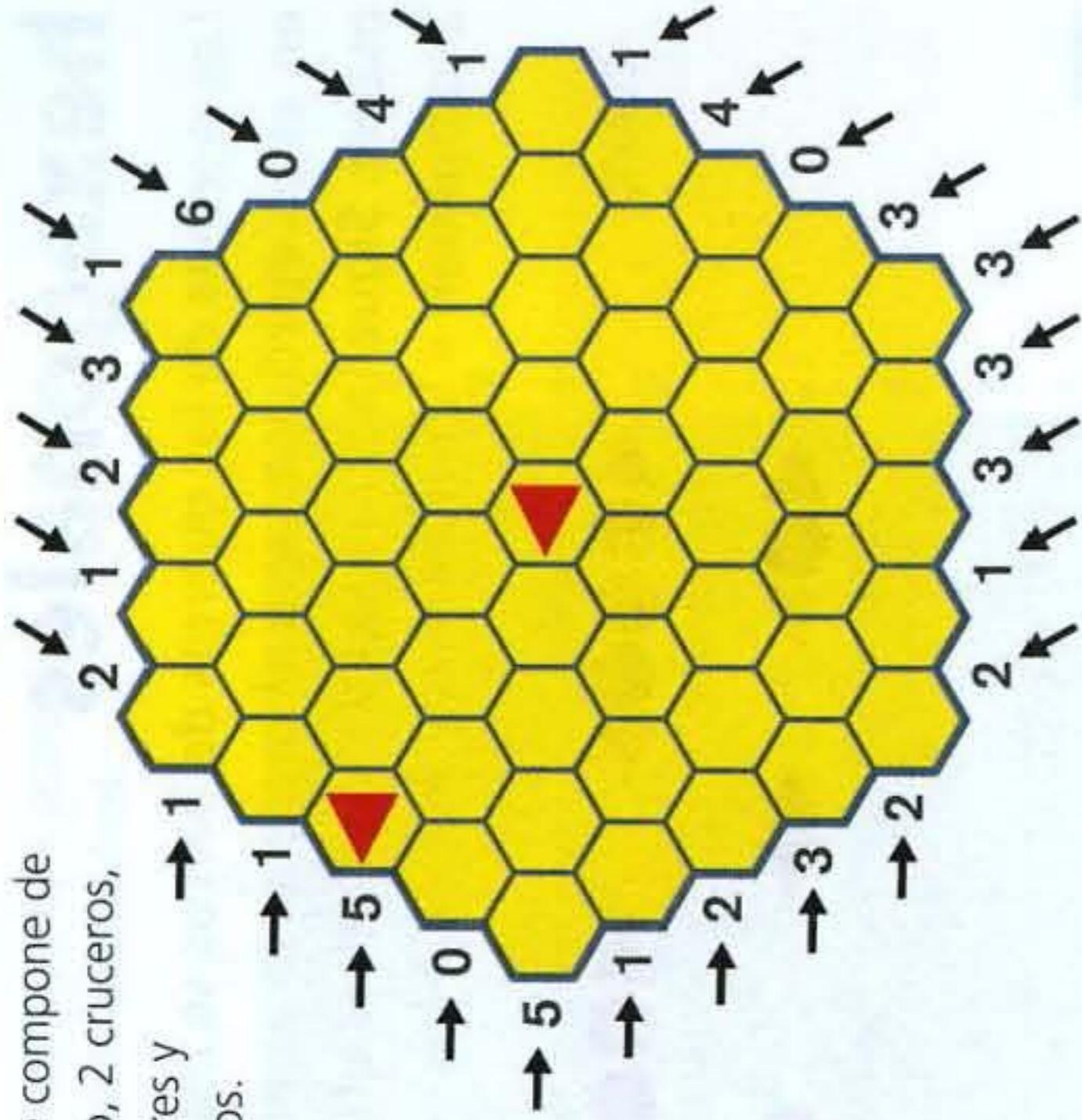
**8**

Esta flota se compone de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.

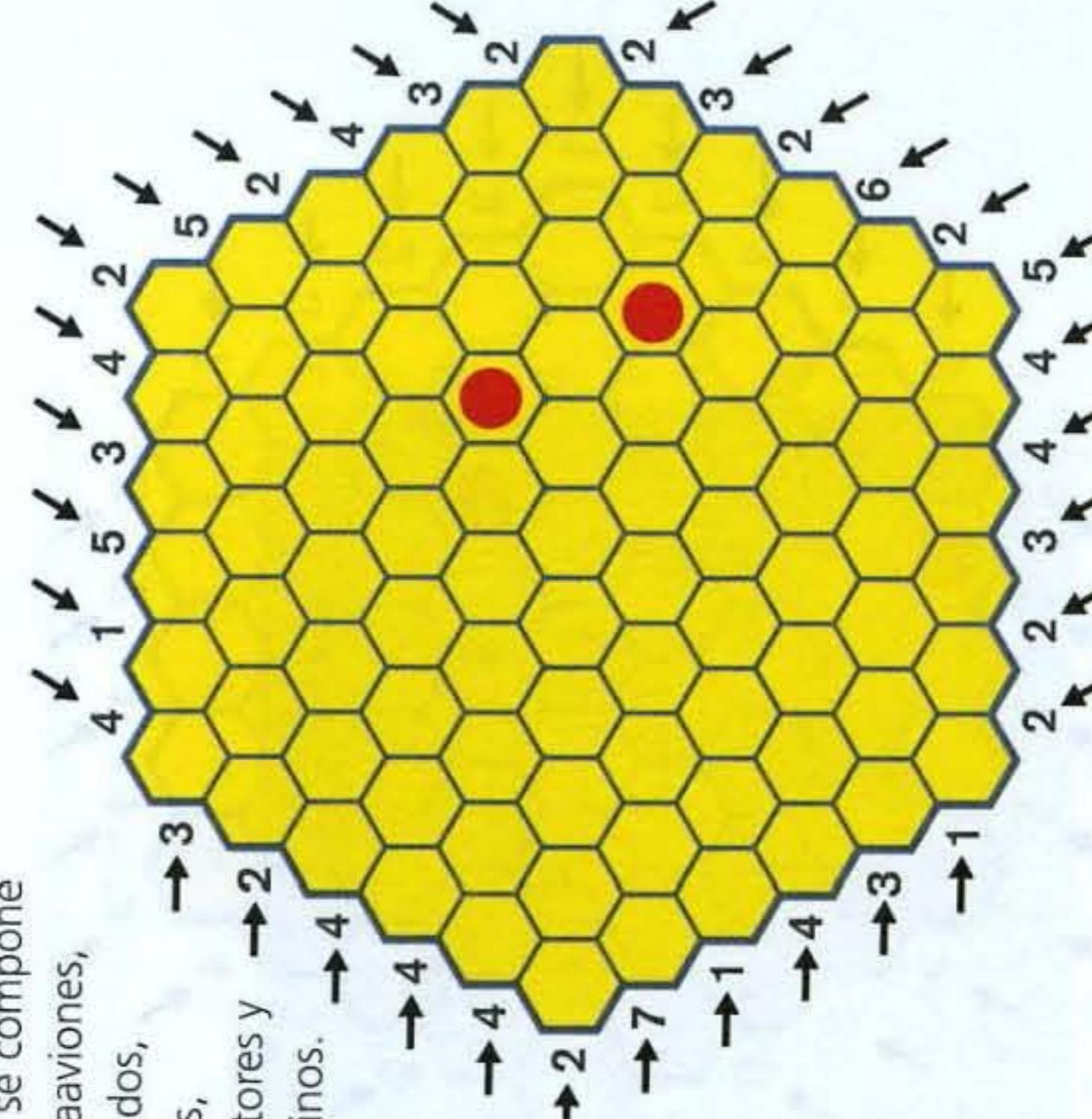


# Juegos de lógica

9  
Esta flota se compone de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.



10  
Esta flota se compone de 1 portaaviones, 2 acorazados, 3 cruceros, 4 destructores y 5 submarinos.



La palabra «lógica» viene del griego *logos*, que significa «palabra, razón, discusión». Algunas personas encontrarán la respuesta a los juegos que te presentamos en esta sección trabajando como detectives: analizarán los indicios y la información de que disponen y sopesarán las distintas opciones. Otras personas serán más intuitivas. Tanto para las unas como para las otras los enigmas lógicos de esta página serán un auténtico reto que pondrá a prueba su capacidad de análisis y razonamiento. Escribe las soluciones al lado de los ejercicios y utiliza el espacio de la sección de Notas si lo crees necesario.

11 Abróchense los cinturones

El pasillo central de un 747 está ocupado por filas de cinco asientos juntos. En cada asiento hay una hebilla y un cierre para el cinturón. Sin embargo, los tres pasajeros que no utilizan un asiento junto al pasillo pueden utilizar la hebilla de su izquierda y el cierre de su derecha, o viceversa.

Suponiendo que los pasajeros se abrochan los cinturones tomando una hebilla y un cierre al azar, ¿qué probabilidad existe de que los cinco pasajeros se abrochen los cinturones correctamente?



12 Una cuestión de peso

Te dan 12 bolas y te indican que una es más ligera o más pesada que las demás. Dispones de una balanza, pero no tienes pesos. En tres pesadas tienes que averiguar cuál es la bola distinta y si es más ligera o más pesada que las demás.

¿Cómo lo harías?

# Criptogramas

## 16 Inteligencia militar

Los criptogramas son frases breves en las que algunas letras han sido reemplazadas por otras, o bien están desordenadas. Intenta descifrar el código de cada enigma y conviértete en un auténtico criptógrafo. Escribe las soluciones al lado de los ejercicios y utiliza el espacio de la sección de Notas si lo crees necesario.



Cuando el alcalde Rodés recibió este mensaje codificado, no perdió tiempo en descifrártalo.

¿Cómo funcionaba este código y qué decía el mensaje para el alcalde?

**ATSAC ARPEM OSNMA ÑAENA ALIAM  
ANLECE ER**

## 13 Una nota para el agente 007

James Bond estaría de acuerdo con esta frase, que ha sido encriptada utilizando un código sencillo. ¿Puedes descifrarla?



**GN ÑCPCOC OWOEC ÑWGTG**

## 14 El mensaje oculto

Encuentra el breve mensaje que se oculta en esta lista de palabras.

**Familia Coche Libertad Alioli Ceniza  
Ralenti Dado Campana Dueño Cofre Salud**

## 15 Obtén los planos

El agente especial Hardy utilizó su llave maestra para entrar en la casa donde estaban escondidos los planos secretos. Su compañero, el agente Laurel, le dejó un mensaje cifrado para indicarle dónde los habían ocultado. Hardy encontró la nota y leyó:

**OIDU TSEL ENEA RBMO FLAA LEDO JAB ED**

Utilizando las estrategias que aprendió en la Escuela de Agentes Especiales, Hardy descodificó el mensaje, encontró los planos y puso pies en polvorosa.

¿Dónde estaban escondidos?

Cuando el alcalde Rodés recibió este mensaje codificado, no perdió tiempo en descifrártalo.

¿Cómo funcionaba este código y qué decía el mensaje para el alcalde?

**ATSAC ARPEM OSNMA ÑAENA ALIAM  
ANLECE ER**

## 17 Un código sencillo

Simón Simple, superespía en Berlín, recibió de sus superiores este mensaje de aspecto inocente. Inmediatamente salió a comprar un billete de avión. ¿Por qué? ¿Adónde? ¿Cuál era el mensaje codificado para el espía Simple en este telegrama?



Carlos, obtén grupos emisores en Lisboa. Para recibir información, mantén el receptor verde. Un envío llegará. O ampliamos red, o mandamos avisos.

## 18 Descifra el código

¿Puedes descifrar este mensaje oculto?  
(Cuando descubras la respuesta... ¡quizá no estarás de acuerdo con ella!)

**ETEMYAI SOSUFCL**



## 19 Números crípticos

La siguiente frase de Albert Einstein ha sido codificada utilizando números en lugar de letras. No importa si no sabes nada de Einstein, pero sí que necesitarás aplicar la lógica y la imaginación para averiguar cómo funciona este código:

567 736737 3776737 33 6837872 8432  
766 567 783 66 266383667.



Para empezar, intenta encontrar letras o grupos de letras que puedan representar los sonidos más habituales en la lengua española. Por ejemplo, las letras a, e, i; así como las combinaciones el, la o de.



## Juegos sin cuadriculas

Aunque cada uno de los siguientes enigmas plantea un reto diferente, no necesitarás tener conocimientos especiales para resolverlos. Bastará con que tengas capacidad para enfrentarte analíticamente a las pistas, aplicando el sentido común **paso a paso** hasta dar con la respuesta. Escribe la solución al lado de cada ejercicio.



### 21 Pan con pan

Estás preparando tostadas para tres personas, y cada una de ellas quiere una rebanada de pan tostado. Tienes una tostadora en la que pueden tostarse al mismo tiempo dos rebanadas por una cara, pero no las dos caras de una sola tostada. Se necesita un minuto para tostar una rebanada por una cara.



¿Cuál es el menor tiempo que necesitas para tostar las tres rebanadas por las dos caras y cómo lo harás?



### 22 Letras tramposas

¿Qué combinación de letra/número ha desaparecido?

A4 O6 R3 A10  
C9 L5 G7 I8 P1



### 20 Criptograma

Un proverbio muy conocido ha sido cifrado con un código sencillo.

¿Con qué rapidez podrás resolverlo? (Te puede ser útil pedir ayuda a algunos amigos.)

UM FQAMO MO GABE FQAMEQO

## 23 ¿Encendido o apagado?

En la siguiente batería de interruptores:

El interruptor A corresponde a las bombillas 1 y 2:  
encendido/apagado o bien apagado/encendido.

El interruptor B corresponde a las bombillas 2 y 4:  
encendido/apagado o bien apagado/encendido.

El interruptor C corresponde a las bombillas 1 y 3:  
encendido/apagado o bien apagado/encendido.

El interruptor D corresponde a las bombillas 3 y 4:  
encendido/apagado o bien apagado/encendido.

Los interruptores C, B, A y D se conectan de modo  
que la figura 1 se transforma en la figura 2.

¿Cuál es el interruptor que no funciona?



Figura 1

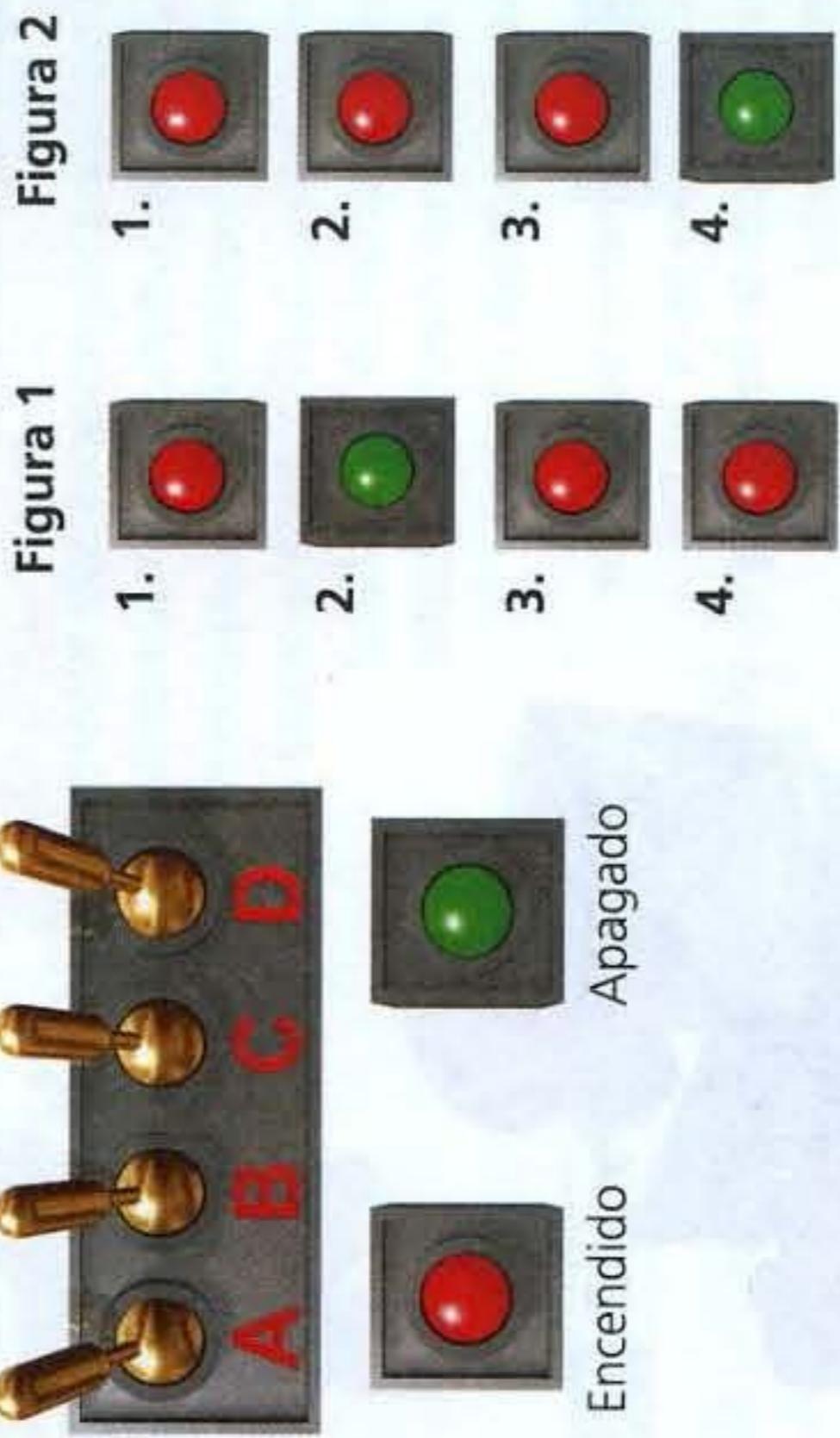


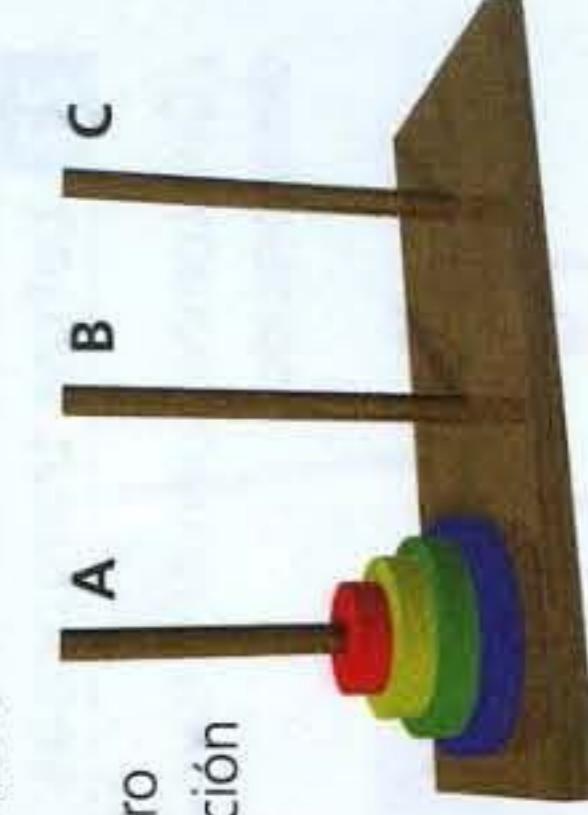
Figura 2

## 24 Al mismo nivel

Pasa los discos de la varilla A a la B siguiendo estas normas:  
Puedes tomar los discos de uno en uno y colocarlos en otra varilla,  
pero nunca puede estar colocado un disco  
sobre otro de diámetro menor.

Tienes que acabar colocando los cuatro  
discos en la varilla B en la misma posición  
en que están ahora en la varilla A.  
Debes completar el traspaso  
en 15 movimientos.

¿Sabes cómo hacerlo?



## 25 Los tres números desaparecidos

En la siguiente cuadrícula ya  
se han situado los números del  
4 al 16 prácticamente al azar,  
aunque no del todo.

Siguiendo dos normas simples,  
¿cómo situarías los números  
1, 2 y 3 en la cuadrícula?

6	8	11	13
10	15	5	16
	12	9	17
14		7	4

## 26 Maniobras sobre el terreno

Ocho soldados desfilan en línea recta, cuatro  
con uniforme rojo y cuatro con uniforme azul  
(RRRRAAAA). Tienes que mover los soldados de dos  
en dos para lograr que en cuatro maniobras sigan  
alineados pero de modo que se alterne el color de  
los uniformes (ARARARAR).

¿Cómo puedes lograrlo?



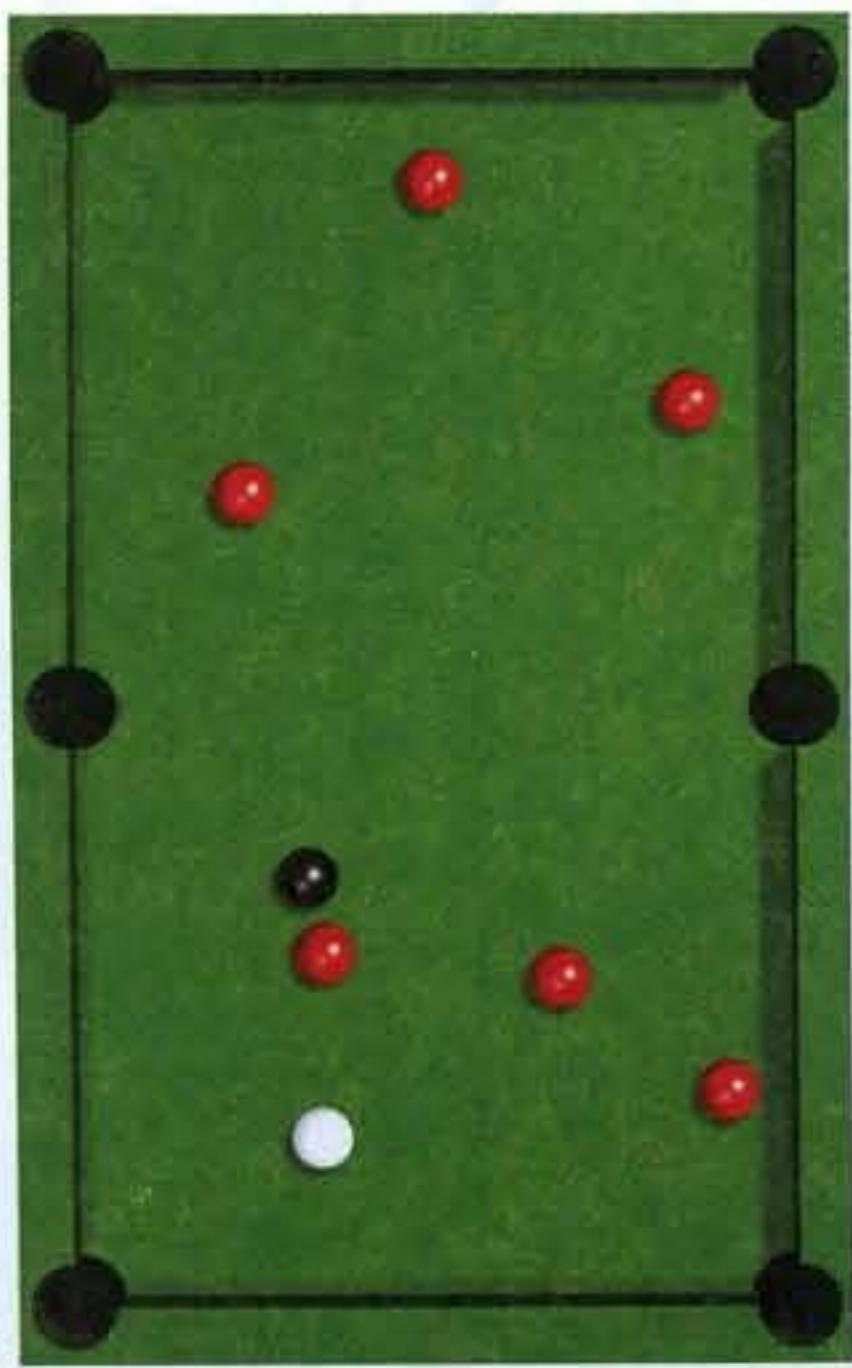
Para resolver este ejercicio piensa en distintas  
maneras de mover, alterar o sustituir  
las letras siguiendo algún patrón.  
Al hacerlo ejercitársas tu habilidad visual  
y también tu habilidad lógico-numérica  
y verbal; todas ellas son realmente  
útiles para realizar tareas como la  
lectura de mapas.



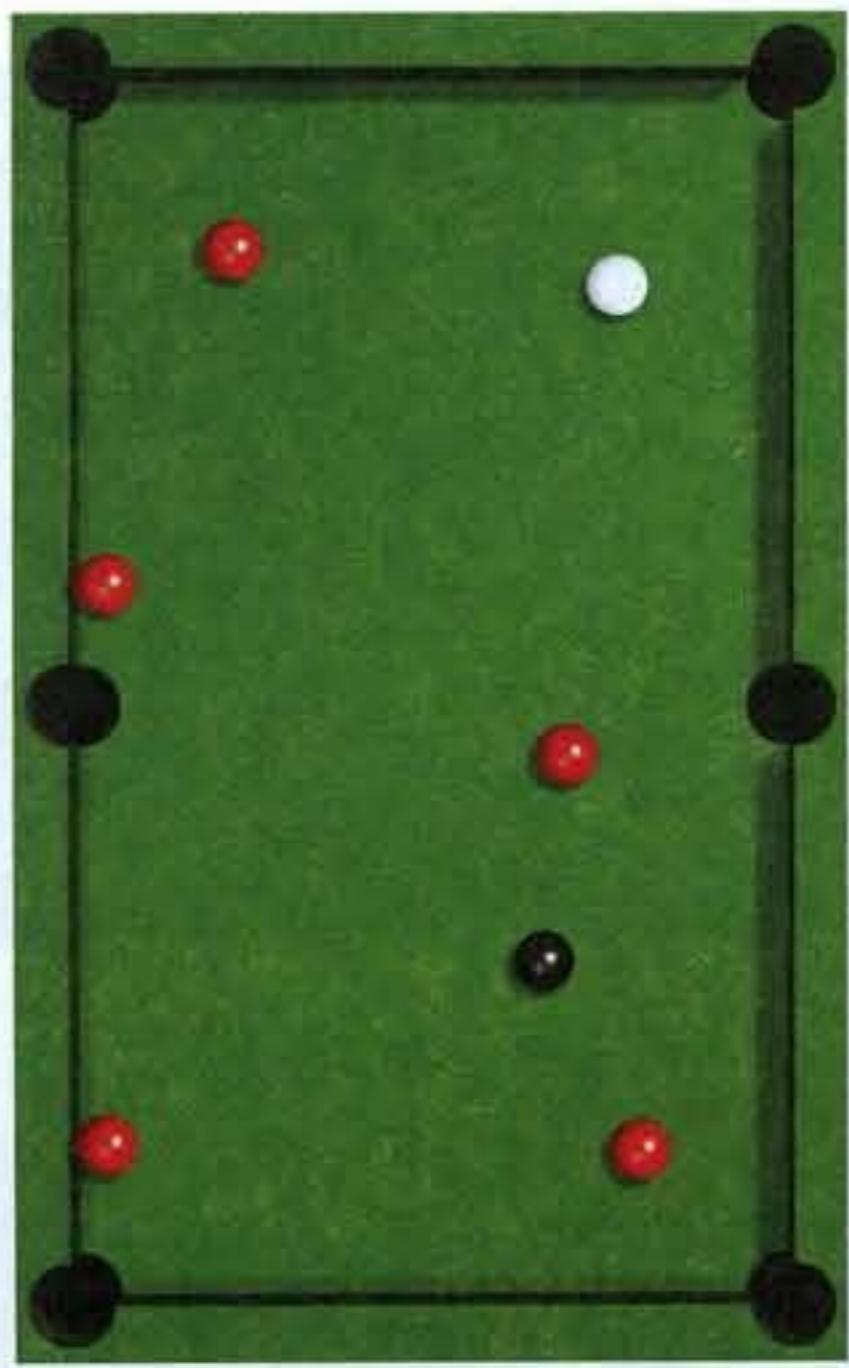
## Enigmas en la mesa de billar

En todas estas mesas de billar tú juegas con la bola blanca. ¿Cuál es el número mínimo de bandas que tienes que tocar para colar la bola negra sin golpear ninguna de las bolas rojas? Supón que el ángulo en el que la bola blanca golpea las bandas es el mismo ángulo con el que sale despedida. Utiliza las páginas de la sección de Notas para realizar todas las pruebas que quieras.

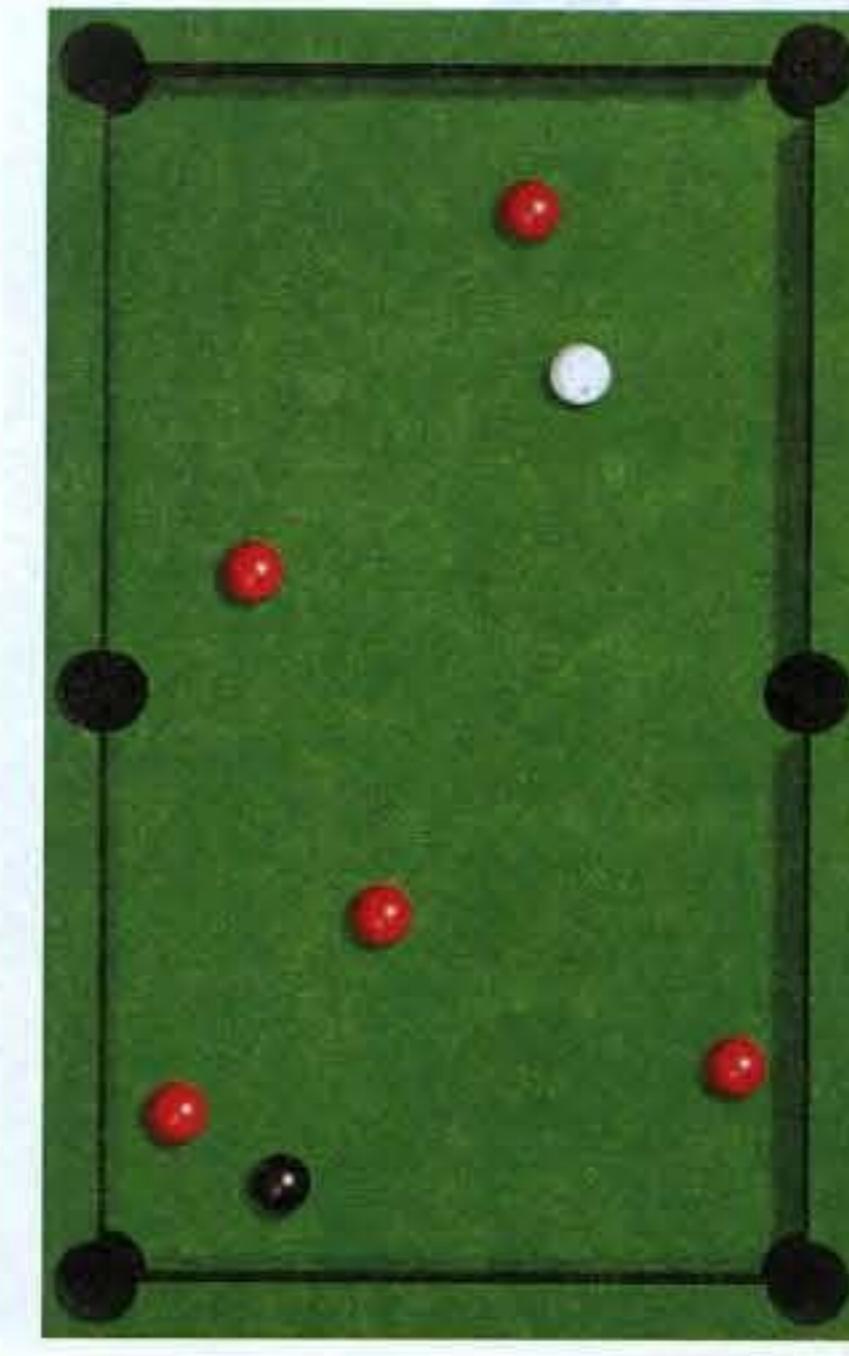
29



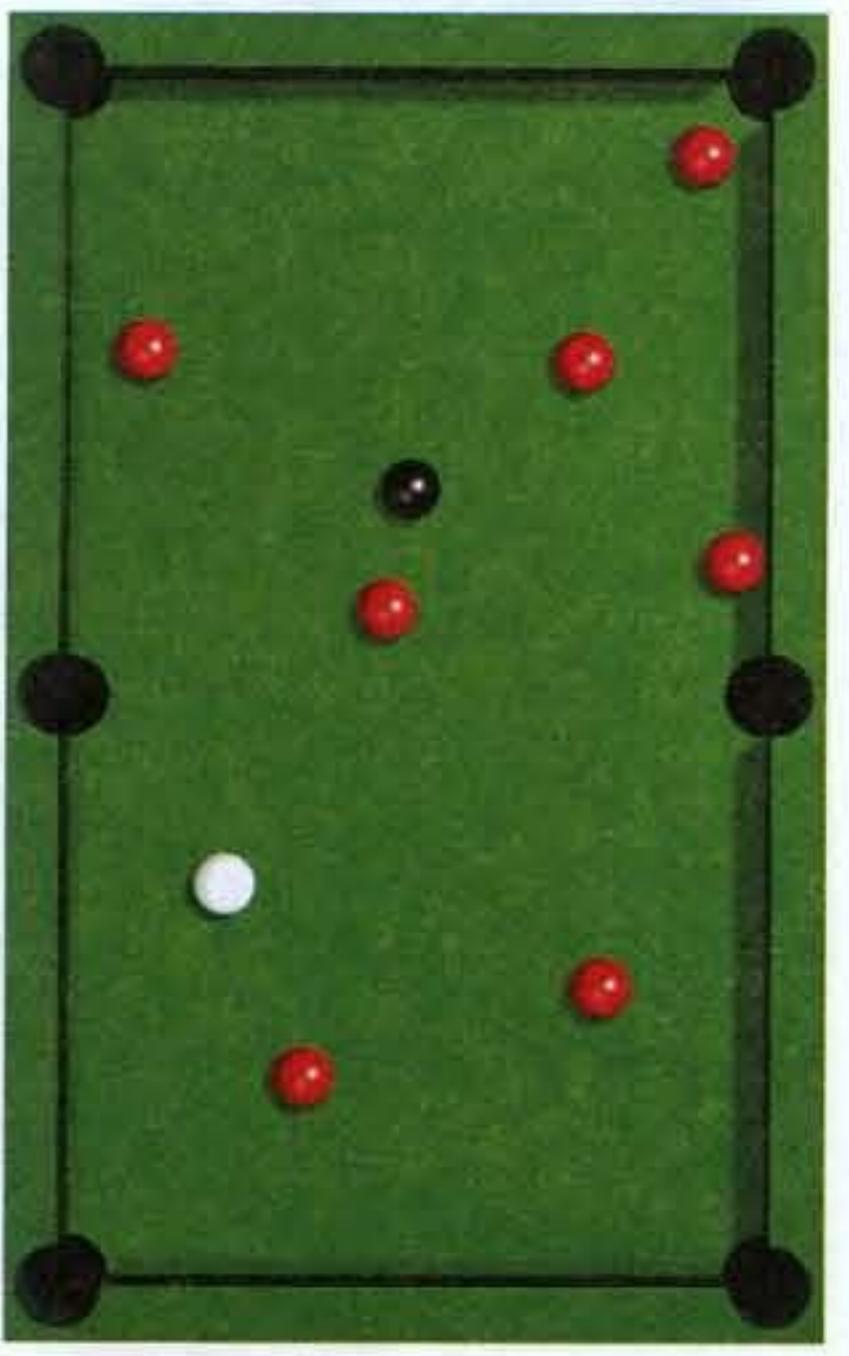
30



31



27



28

## Buscaminas

Cada número de la cuadrícula indica cuántas minas se encuentran en las casillas adyacentes, incluyendo las diagonales. Una mina no puede tocarse con otra en horizontal, en vertical, en diagonal, y tampoco puede estar en la casilla que contiene el número. ¿Puedes averiguar dónde están colocadas las minas? Como ayuda, tienes una mina colocada.

34

0	0	1	1	1
1	2	3	0	
0	4	2	0	
1	2	3	3	1
1				

32

1	1	1	1	1
2	2	2	0	
0	1	1	1	
0	1	1	1	
0	1	1	2	1

35

0	0	0	0	0
	3	3	3	2
0		2	1	1
	1	2	3	2
			0	

33

0	2	2	2	0
2	2	2	0	
0	1	3	2	1
0	2	2	0	
1				

36

0	2	2	1	1
2	2	2	1	1
1	3	1	2	2
2	2	0	1	2
1	0	0	0	0



# Tablas lógicas

La clave para resolver estos enigmas consiste en empezar extrayendo los datos seguros de la información de que dispones. Después, deduce el resto de los datos a partir de los primeros. En todos los ejercicios se han utilizado nombres ingleses para hacerlos todavía un poco más complicados.

## 37 Los recién llegados

Tackfield St. Andrew es una población de Suffolk cuyos habitantes son muy conservadores. Todavía se refieren a unos londinenses jubilados que se instalaron en ella hace bastantes años como «los nuevos». A partir de las pistas siguientes, averigua de qué lugar de Londres vino cada uno de «los nuevos», cuánto hace que viven en Tackfield St. Andrew y cómo se llama la casa en la que viven.

Pistas

- Walter Young, que vive en Meadow View no es el londinense que vivía y trabajaba en Islington.

2. La persona cuya residencia anterior está junto a la estación de tren de Paddington lleva más tiempo viviendo en Tackfield St. Andrew que Alan Bradley.

- El habitante de White Gates lleva más de ocho años en esta casa.
- Uno de «los nuevos» lleva 16 años viviendo en Rose Cottage.

Meadow View	Rose Cottage	White Gates
Battersea	Paddington	Islington
Alan Bradley		
Mavis Norton		
Walter Young		
Meadow View		
Rose Cottage		
White Gates		
8 años		
11 años		
16 años		

Nombre	Origen	Período	Casa

## 38 Cumpleaños

Este mes tres personas internadas en la residencia de ancianos de Hawthorn Meadow, en Storbury, recibirán las felicitaciones de la reina por alcanzar los 100 años de edad. A partir de las pistas, averigua cuál es el nombre completo de cada centenario, la población en la que vivía antes de ingresar en la residencia y la fecha en la que se trasladó a Hawthorn Meadow.

Pistas

- La persona apellidada Senior se trasladó a Hawthorn Meadow más tarde que la persona que vivía en Mulbury.

	1985	1990	1995
1985			
1990			
1995			
Mulbury			
Plighwood			
Wishingwell			
Elder			
Grey			
Senior			
Hawthorn Meadow			
Wishingwell			
Plighwood			
Mulbury			
Elder			
Grey			
Hawthorn Meadow			

- Henry es un antiguo granjero que pasó toda su vida en Wishingwell, hasta que se trasladó a Hawthorn Meadow.
- Durante la mayor parte de su vida laboral, Margaret Grey trabajó en Correos.

Nombre	Apellido	Población	Año



Estos enigmas ponen a prueba tu capacidad para leer, asimilar y aplicar información. Son un entrenamiento ideal para tu pensamiento lógico.

39 Fuegos artificiales

Tres bomberos de la estación de Barchester organizan cada uno de ellos una exhibición de fuegos artificiales para sus hijos y los de sus vecinos, seguida de una cena. A partir de las pistas, ¿puedes deducir dónde vive cada bombero, a qué hora empieza su fiesta y qué tipo de cena prepara?

40 El cazador de brujas

A mediados del siglo xvii Matthew Hopkins, conocido como «El cazador de brujas», llevó a los tribunales a numerosas personas acusadas de brujería en East Anglia, concretamente en tres poblaciones cercanas a Storbury. A partir de las pistas, averiguó cuál era el nombre y el apodo de cada mujer, de qué población procedía y cuándo fue condenada por brujería.

pistas

1. La fiesta de Mick North empezará antes que la que organiza el bombero que vive en Pinwheel Gardens.
  2. Los invitados a la exhibición que se organiza en Squibb Street participarán en una barbacoa.
  3. Bill Cobb vive en una de las casas de Rockett Road.
  4. La exhibición que empieza a las 7:00 acabará sobre las 8:30, hora a la que los invitados podrán tomar unos bocadillos.

	Bill Cobb	Mick North	Steve Tibbs	Barbacoa	Curry	Bocadillos	
Pinwheel Gardens							7:00 pm
Rockett Road							7:15 pm
Squibb Street							7:30 pm
7:00 pm							
7:15 pm							
7:30 pm							
Barbacoa							
Curry							
Bocadillos							

Bombero	Dirección	Hora de inicio	Cena

Pistas

1. No sin razón, Alice Noggs era conocida como «Abuelita Noggs».
  2. La bruja procedente de Gammonham fue llevada ante el tribunal por Matthew Hopkins en 1647.
  3. «Mamá Nariz Azul» no fue la mujer acusada de brujería en 1648, ni vivía en Lychgate, que no fue el lugar donde Clara Pinch pasó toda su vida.
  4. En 1649 el cazador de brujas «probó» que la «Abuelita Roja» tenía un pacto con el diablo. Edith Rudge fue condenada un año más tarde que la mujer de Hillsde...

Alice Noggs	1647	Gammonham
Clara Pinch	1648	Hillside
Edith Rudge	1649	Lychgate
Abueltita Noggs		
Mama Nariz Azul		
Abuelita Roja		
Gammomham		
Hillside		
Lychgate		
1647		
1648		
1649		

Nombre real	Apodo	Población	Año

## Nonogramas

Hoy en día prácticamente todo el mundo tiene un teléfono móvil, pero hacia 1920 en la centralita telefónica de Ringwell, una población de Shropshire, solamente había cuatro abonados. A partir de las pistas, averigua el nombre completo y la dirección del titular de cada número.

41 Comunicación telefónica

- Pistas**

  1. El número de teléfono de Reginald Haugthon era inferior en uno al de Mister Sloman, que no era Ringwell 4.
  2. Lionel, cuyo número era Ringwell 3, no era el titular que vivía en Manor House.
  3. Ringwell 4 era el número de Holly Farm.
  4. El número de Mister Digby se encuentra entre el de Frederick y el del pub King's Head.

## Cómo resolver un nonograma

El objetivo de un nonograma es desvelar la imagen oculta en la cuadrícula. A medida que descubras qué casillas tienes que sombrear, verás aparecer la imagen.

**Cómo resolver un nonograma**

Los números de cada fila o columna indican cuántas casillas tienes que colorear. Por ejemplo, 2, 1, 3 te indica que, de izquierda a derecha (o de arriba abajo), hay un grupo de dos casillas sombreadas, seguido de otra casilla sombreada, y después tres casillas sombreadas en una misma línea. Las casillas separadas como mínimo por una casilla en blanco tienen que estar separadas como mínimo por una casilla en blanco. No obstante, no dispones de ninguna pista para saber cuántas casillas en blanco hay antes de cada grupo de casillas sombreadas.

A veces la solución resulta evidente. Por ejemplo, si la cuadrícula contiene diez casillas y se indica que hay seis casillas sombreadas, puedes estar prácticamente seguro de que la casilla del centro tiene que estar sombreada. Un truco: puedes marcar con un punto las casillas que estás seguro de que estarán en blanco.

Ejemplo: 2, 1, 3



**Los nonogramas** comprueban tu capacidad para pensar con lógica y aplicar la información para hallar la solución de un enigma. Estas estrategias se revelan muy útiles al leer novelas policiacas o en los juegos de mesa.



42 Tócalo



43 Para los más pequeños





44 Saltando sin parar



45 En rosa

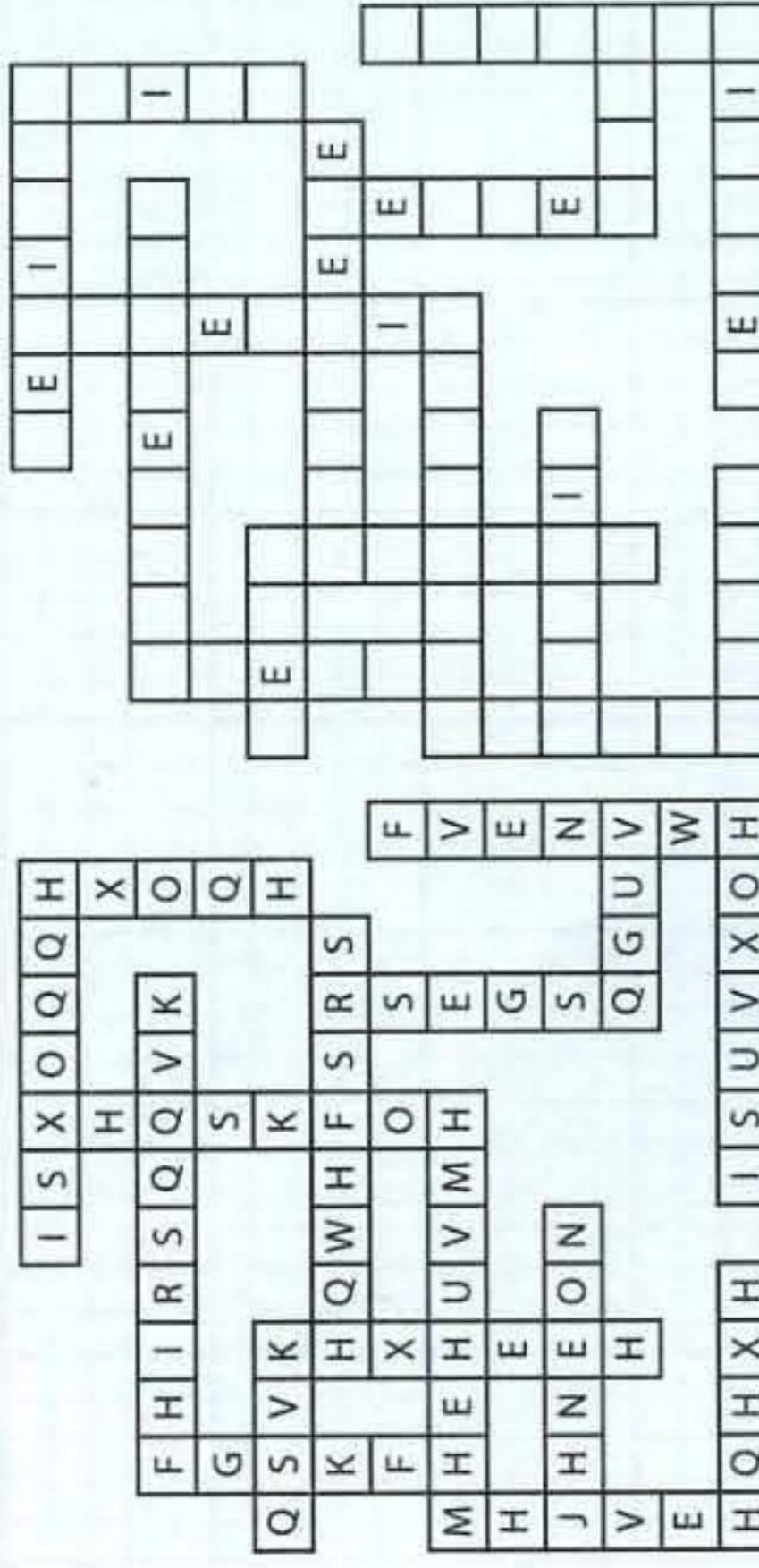


# Criptocruzada

Un criptograma es un mensaje codificado en el que cada letra del alfabeto ha sido sustituida por otra. Eso es lo que ocurre en la siguiente cruzada. Cada letra ha sido sustituida al azar por otra. Por ejemplo, en la clave puedes ver que la O ha sido sustituida por la I, y que la S ha sido sustituida por la E. Cada letra del abecedario aparece como mínimo una vez.

## 46 Ciudades españolas

¿Puedes descodificar la cruzada y pasar las letras correctas a la cuadrícula inferior?



Para mantener tu mente en forma, intenta elaborar tus propias definiciones para la cruzada. Descubre el código a partir de la solución.

# Date un pescozón

Estos enigmas se basan en preguntas que suelen tener respuestas evidentes. Si no logras resolverlos, no podrás evitar darte un pescozón tú solito al ver su respuesta.



47

Hulna, en la costa este de Vablanitia, se encuentra a 128 kilómetros de Liverpal, en la costa oeste.

El Transpenta Exprés, que hace una sola parada de 10 minutos, sale de Hulna hacia Liverpal. Exactamente a la misma hora, otro expreso, que realiza tres paradas de 5 minutos, sale de Liverpal hacia Hulna.

El tren de Hulna a Liverpal circula a una velocidad media de 80 kilómetros por hora, mientras que el de Liverpal a Hulna viaja a una velocidad media de 75 kilómetros por hora.

¿Qué tren estará más lejos de Hulna cuando ambos se crucen?



48

¿Qué letra falta?



49

Todas las corbatas de mi armario menos cinco son rayadas, todas menos cinco son rojas lisas, todas menos cinco son de topos, todas menos cinco son verdes lisas y todas menos cinco son negras lisas.

¿Cuántas corbatas tengo en mi armario?

# Códigos/Criptogramas



¿Qué tienen en común las siguientes frases?

Deben surcar los mares.  
El sol sí que da vida.  
Cuento más grande, mejor.  
Ese libro es enriquecedor.  
Hay que buscar en el armario.

**50**

**51**

El día de Navidad de 2002 cayó en miércoles. Una semana más tarde, el día de Año Nuevo también cayó en miércoles, ya que la fiesta de Año Nuevo siempre se celebra exactamente siete días después de Navidad. ¿Por qué en 2022 la Navidad y el Año Nuevo caerán en días distintos de la semana?

**52**

¿Qué tres letras vienen a continuación?

**SEV ERL AES ???**

¿Cuál de las cuatro opciones es la correcta?

- a. RSE    **b. ARF**    c. DSR    d. ELA

**53**

Utiliza las diez letras de esta frase para formar una palabra.

**ABRAN LA PUÀ**

**54**

¿Cuál es la figura que sustituye al interrogante?



La criptografía oculta los mensajes utilizando códigos o claves. Un criptograma es un mensaje en clave y el criptoanálisis consiste en descifrar el mensaje sin tener la clave. En esta sección encontrarás mensajes cifrados en los que se han utilizado números para ocultar un mensaje, una frase o una cita. Escribe las soluciones al lado de los ejercicios y utiliza las páginas de la sección de Notas si lo consideras necesario.

## Criptófonos

Ten en cuenta estos códigos antes de enfrentarte a algunos de los problemas siguientes. Cada número representa una de las letras representadas en las teclas del teléfono. Un número no representa necesariamente siempre a la misma letra.

- |         |         |        |         |
|---------|---------|--------|---------|
| 2: ABC  | 3: DEF  | 4: GHI | 5: JKL  |
| 6: MNÑO | 7: PQRS | 8: TUV | 9: WXYZ |

## 55 Descifra el código



En la lista siguiente, a cada número le corresponde una letra de acuerdo con la posición que ocupa en el abecedario: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5, etc. Sin embargo, para que el criptoanálisis resulte más complicado se han eliminado todos los espacios entre palabras. Por ejemplo, la palabra CÓDIGO, que sería los números 3-16-4-9-7-16, aparece representada como 31649716.

¿Puedes descifrar los códigos siguientes?

1. 20114251914119416 (2 palabras)
2. 17120211619112513114 (2 palabras)
3. 38982218221
4. 4112131211
5. 13112021914

**56**

Utiliza el criptófono para descubrir un refrán:

**2 72522727 632427, 64367 767367****57**

Utiliza el criptófono para descubrir dos palabras:

**468354436242 2784342425****61 Pulveriza el código secreto**

Resuelve este enigma y descubre el mensaje secreto.  
Tendrás que empezar por averiguar qué relación guarda cada número con la posición de una letra en el alfabeto.

102, 100, 211, 100 553, 745, 210, 611, 499, 203,  
624, 853 100 929, 589 781, 354, 333, 977, 880

**58**

Descifra el criptófono para descubrir una frase célebre:

**7656 32582 35 843676 2 78436 66 7223  
277683242756**

**59**

Presta atención a las instrucciones cuando descifres el siguiente mensaje.

**102414116 5812234 78231518**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>					



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b> </td
----------	----------	----------	----------	----------	---------------

# Ciframas

64

Este juego consiste en averiguar a qué letra del alfabeto representa cada número. Coloca las letras que ya conoces en todas las casillas en las que aparezcan. Eso te dará pistas para descubrir otras letras con las que poder formar palabras. Al final, la cuadrícula tendrá el aspecto de un crucigrama resuelto.

63

Observa la palabra que aparece en el tablero. Utiliza sus letras para deducir qué números representan al resto de las letras del alfabeto.

2	7	16	7	8	9	8	22	8	23	8	15
8	8	8	13	8	11	8	11	8	17	8	15
9	11	22	11	3	8	24	20	8	18	8	8
4	21	9	7	8	18	8	18	8	18	8	18
8	3	13	15	13	25	8	15	11	21	8	25
14											
21	8	14	1	13	14	9	15	7	8	21	8
18											
11											

Con tan pocas letras como punto de partida, este enigma resulta realmente difícil. Utiliza el método anterior para averiguar qué lugar corresponde a las demás letras. Necesitarás pensar con calma y aplicar toda tu habilidad verbal para completar la cuadrícula.



65

2	7	15	26	25	23	11	12	16	14	8	15
15		1		2		7		12		14	
26	13	10	12	4	1	12	1	14	23	10	14
25		5		17		2		11		17	
12	8	26	13	12		14	19	12	2	23	10
3	14	17	2	14	10	12	1	12	24	23	10
17		14				19				16	
14	8	13	26	7	19			23	22	14	11
7		4		15				21		24	
10	1	12	18	7				23	8	26	17
23		13		10				10	7	12	
14	4	12	11	14				14	10	12	17
1	2	3	4	5				6	7	12	
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

20	15	26	25	23	11	12	16	14	8	15	1
15		1		2		7		12		14	
26	13	10	12	4	1	12	1	14	23	10	14
25		5		17		2		11		17	
12	8	26	13	12		14	19	12	2	23	10
3	14	17	2	14	10	12	1	12	24	23	10
17		14				19				16	
14	8	13	26	7	19			23	22	14	11
7		4		15				21		24	
10	1	12	18	7				23	8	26	17
23		13		10				10	7	12	
14	4	12	11	14				14	10	12	17
1	2	3	4	5				6	7	12	
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Con tan pocas letras como punto de partida, este enigma resulta realmente difícil. Utiliza el método anterior para averiguar qué lugar corresponde a las demás letras. Necesitarás pensar con calma y aplicar toda tu habilidad verbal para completar la cuadrícula.



Para enfrentarte a este cifrograma te será útil utilizar el método de ensayo y error, ya que solamente cuentas con dos letras como punto de partida.

9		18		5		19		16		13	
22	16	26	4	18	16	17	24	9	25	20	16
8						23		22		16	
7	17	2	16			11	4	6	16	18	14
	23					17		16		18	
14	16	3	18	16	20	4	5	16	26	16	
		16				4	1	20			
5	18	13	10	4		6	13	26	16	22	16
17		16				3				4	
16	23	4	14	16	21	14	13	7	17	26	4
	3		25			25		26		17	4
12	13	18	15	25	24	25	24	5	17	18	16
18		16				4	4	4		16	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26



Recuerda que las letras A y E son las más utilizadas en castellano; de modo que es probable que sean las que más aparezcan en estos ciframas.

**66**

Con únicamente una letra como guía, sólo podrás enfrentarte a este cifrograma si ya has completado alguno de los anteriores.

18	2	15	23	17	15	16	11	2	26	25	15
15	6	8	17	15	25	19					
13	2	4	8	15	21	15	16	7	1	4	15
17	15	25	19	18	14	19					
15	11	19	10	25	1	20	15	21	10	19	
3		1			9			7			21
22	15	8	10	11	2	15	25	4	1	16	11
7	15					4	15				6
10	19	15	5	2	10		6	7	26	10	15
24	5	2		1			10	15			6
15	3	2	21	10	16	15	20	15	9	7	16
11	1		11		11		7	10	15		
11	19	7	17	1	13	7	16	2	16	10	19
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	A										N

**67**

4	19	6	26	4	5	4	8	14	7	4
6		14		6		4		4		3
25	4	23		20	4	20	6	16	11	3
4		25		19		4		4		14
3	7	14	22	11	6	19	4		11	26
11					26		4		13	4
16	16	4	18	17	26		4		6	19
4		25		14		5				3
3	4	15	6		8	14	3	6	26	3
17		17		23		3		15		6
14	10	21	16	17	2	4	8	4		26
26		17		12		16		16		11
19	14	9	17	3	14	16	14	2	17	4
1	2	3	4	A	5	6	7	8	9	10
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

**68**

Este juego sigue el mismo mecanismo que el ejercicio anterior, pero cuenta con más casillas para hacerlo algo más complicado todavía.



Como ya sabes, se trata de determinar qué letra del alfabeto corresponde a cada casilla. Los números del 1 al 26 ocultan estas letras, y las casillas con el mismo número contienen la misma letra.

Como pequeña ayuda, se dan las equivalencias de dos letras. Utiliza tus conocimientos y tu lógica para averiguar qué números representan a las demás letras del alfabeto.

20	4	7	20	8	7	25	8	3
12		9	4		6		21	21
21	8	25	5	1	4	21	5	19
5	O	4		22	10	9		22
22	13	8	21	2	18	23	5	22
C				18	24	18		
22	21	8	17	5	1	5	19	6
21	6		11		8	6		17
5	15	8	25	4	3	6	4	19
14	12		26		8	12	1	
1	5	24	8	18	1	16	18	24

Si tachas las letras una vez colocadas en la cuadricula, te será más fácil ver qué letras te quedan.





**Agridulce, Ebanistas, Incrédulo, Mendrugas, Campesino, Chupaflor, Labriegos, Blanducho, ?**

¿Qué viene a continuación?

**Bimensual, Mapamundi, Jovencito, Heráldico o Eucalipto?**

## Miscelánea de juegos de lógica

Para resolver estos enigmas tienes que recurrir al análisis lógico. Valora todas las pistas antes de formular tu conclusión.



**Agridulce, Ebanistas, Incrédulo, Mendrugas, Campesino, Chupaflor, Labriegos, Blanducho, ?**

¿Qué viene a continuación?

**Bimensual, Mapamundi, Jovencito, Heráldico o Eucalipto?**

77

**Temí Rapidez  
Cien Lápices  
Vuelco Luminosidad  
Colmena Delta  
Crecen ?**

¿Qué palabra falta?

**Avión, Pista, Trotar, Ranas o Cadena?**

78

¿Qué palabra falta?  
**Cal, Luz, Emú, Sol o Coz?**

Púa Aro  
Ori Más  
Tea Cor  
Amo Oso  
Rie Geo  
Díuo Díuo  
Non Non  
Don Don  
? Lot  
Era Uro  
Uro Tic  
Eso Oro  
Oro Lía

## Miscelánea de juegos de lógica

Para resolver estos enigmas tienes que recurrir al análisis lógico. Valora todas las pistas antes de formular tu conclusión.

79 El orden de los colores

La mamá de Berta Bocazas le ha dado una bolsa de caramelos para ver si así se calla. En la bolsa hay nueve caramelos de colores: tres amarillos, tres rojos y tres verdes. Berta saca tres caramelos de la bolsa, de uno en uno. Su hermano, Bernardo Aburrido, a quien le gusta fijarse en los detalles insignificantes, anota en su diario:

1. Berta no ha sacado un caramelo amarillo después de uno verde, y viceversa.
2. Sólo si ha sacado un caramelo amarillo después de uno rojo, ha sacado uno verde antes que uno rojo.
3. No ha sacado un caramelo verde antes que uno rojo, y viceversa.
4. El primer caramelo era de un color distinto del segundo y del tercero.

¿De qué color eran los tres caramelos y en qué orden los sacó?

80 La mosca aplastada

Dos locomotoras avanzan una hacia la otra desde una distancia de 100 kilómetros por una misma vía. La primera viaja a 60 km/h, y la segunda a 40 km/h. Una mosca sale volando desde la parte delantera de la primera locomotora hacia la segunda, para regresar a la primera y volver volando hasta la segunda, y así sucesivamente hasta que se produce un choque terrible y la mosca muere aplastada. Si la mosca vuela a 50 km/h, ¿qué distancia ha volado antes del choque?

81 Promedios

De promedio, dos personas de 72 sacaron 2, dos de 72 sacaron 12, y doce de 72 sacaron 7. Nadie sacó 1 y nadie sacó 17.

¿De qué estoy hablando?

## 82 Asesinato en Hollywood

El inspector entró en el comedor. Un cadáver yacía en el centro de la sala. Cuando se apagó la luz, en la misma habitación había cuatro personas más. Cada una de ellas dijo una frase:

Alicia: Sé quién la mató.  
Benito: Yo la maté.  
Carolina: Benito la mató.  
Doroteo: No lo hicieron ni Benito ni Carolina.

La investigación sobre sus antecedentes reveló que los sospechosos no eran en absoluto de fiar, de modo que el inspector acertó al creer que todos mentían.

¿Quién fue el asesino?

## 83 Problemas en la carretera

Cuatro granjeros llamados Abel, Blas, Carlos y David viven junto a un camino de tierra que llevaba a la autopista 1. Se hallan a 1, 2, 3 y 4 kilómetros, respectivamente, de distancia de la autopista. El ayuntamiento les ofrece asfaltar la carretera hasta la granja de David si los granjeros corren con los gastos, que se valoran en 4.800 euros. Los cuatro se reúnen en el bar de Jorge y David propone que cada uno de ellos pague una cuarta parte del importe. Pero los demás creen que es muy astuto, por lo que se muestran algo escépticos.

Imagina que eres Abel y propón una distribución razonable de los gastos.

## 84 La secretaria chiflada

Mi secretaria, la señorita Florencia, ha vuelto a hacerlo. Ha colocado todas mis cartas en sobres equivocados, de modo que ahora tendrá que abrir todos los sobres para saber dónde está cada carta. Seguramente, cuando sólo me quede un sobre por abrir, podré deducir que la carta que busco está en el último. ¿O existe otra forma de averiguarlo?

¿Cuántos sobres tengo que abrir antes de averiguar qué hay en cada uno de los sobres restantes?

## 85 Tres cajas

Los padres de Carlota le han comprado varios regalos de cumpleaños y los han escondido en una de estas tres cajas. Le han dicho que las dos frases de una de las cajas son ciertas, las dos de otra de las cajas son falsas y en la tercera caja una es cierta y la otra es falsa. Carlota no sabe en qué orden están colocadas las cajas.



¿Qué caja contiene los regalos?



## 86 La verdad y el tesoro

Cabeza de Chorlito, el tesorero, ha olvidado cuántas monedas de oro, plata y bronce hay en la cámara del palacio. De modo que, antes de pasar el resto de sus días contando el dinero, decide preguntar a los tres guardianes, uno para cada tipo de monedas, cuántas monedas tienen bajo su custodia. Pero los guardianes no están muy dispuestos a colaborar y lo único que puede sonsacarles es una frase sobre la cantidad de monedas de las otras dos cámaras. Lerdo, que custodia el oro, le dice: 3.000 de plata y 5.000 de bronce. Memo, que vigila la plata, dice: 3.000 de oro y 5.000 de bronce. Y Tarugo, que protege el bronce, dice: 4.000 de oro y 3.000 de plata. Para complicar aún más las cosas, sólo uno de ellos dice la verdad, mientras que los otros dos mienten por lo menos en una cantidad. Si en total hay 12.000 monedas, ¿cómo están repartidas?

## 87 Un lío en Oriente Medio

Un jeque árabe tiene tres hijos. Al morir les deja sus pozos de petróleo para que se los repartan entre ellos. El mayor recibe la mitad, el segundo una tercera parte y el menor una séptima parte. Cuando van a repartirse los pozos, descubren que en total hay 41. No es fácil repartir esa cantidad y tienen que discutir la manera de hacerlo. Llaman a su tío Omar, que es listo pero pobre, ya que sólo posee un pozo petrolífero.

¿Cómo logra Omar resolver el problema?

# Clasificación visual

Para resolver estos enigmas observa atentamente la primera figura y deduce qué otra figura presenta las mismas características. Puede responder a razones muy diversas, de modo que tendrás que enfrentarte a cada serie con la mente abierta y explorar todas las posibilidades. Marca la respuesta en el propio ejercicio.

## EJEMPLO

¿Cuál de los recuadros inferiores tiene más en común con el de la derecha?

- A    B    C    D
- 

Respuesta: C

## 88 Uno entre cuatro

¿En cuál de los recuadros inferiores puedes añadir un punto para que presente las mismas características que el de la derecha?

- A    B    C    D
- 

## 89 En el blanco

¿En cuál de los recuadros inferiores puedes añadir un punto rojo para que presente las mismas características que el punto rojo de la derecha?

- A    B    C    D
- 

## 92 Reglas similares

¿Cuál de los recuadros inferiores tiene más en común con el de la derecha?

- A    B    C    D
- 

## 90 Reacción en cadena

¿Cuál de los recuadros inferiores tiene más en común con el de la derecha?

- A    B    C    D
- 

## 91 Teoría de conjuntos

¿En cuál de los recuadros inferiores puedes añadir un punto azul para que presente las mismas características que el de la derecha?

- A    B    C    D
- 

## 93 Cuestión de reflejos

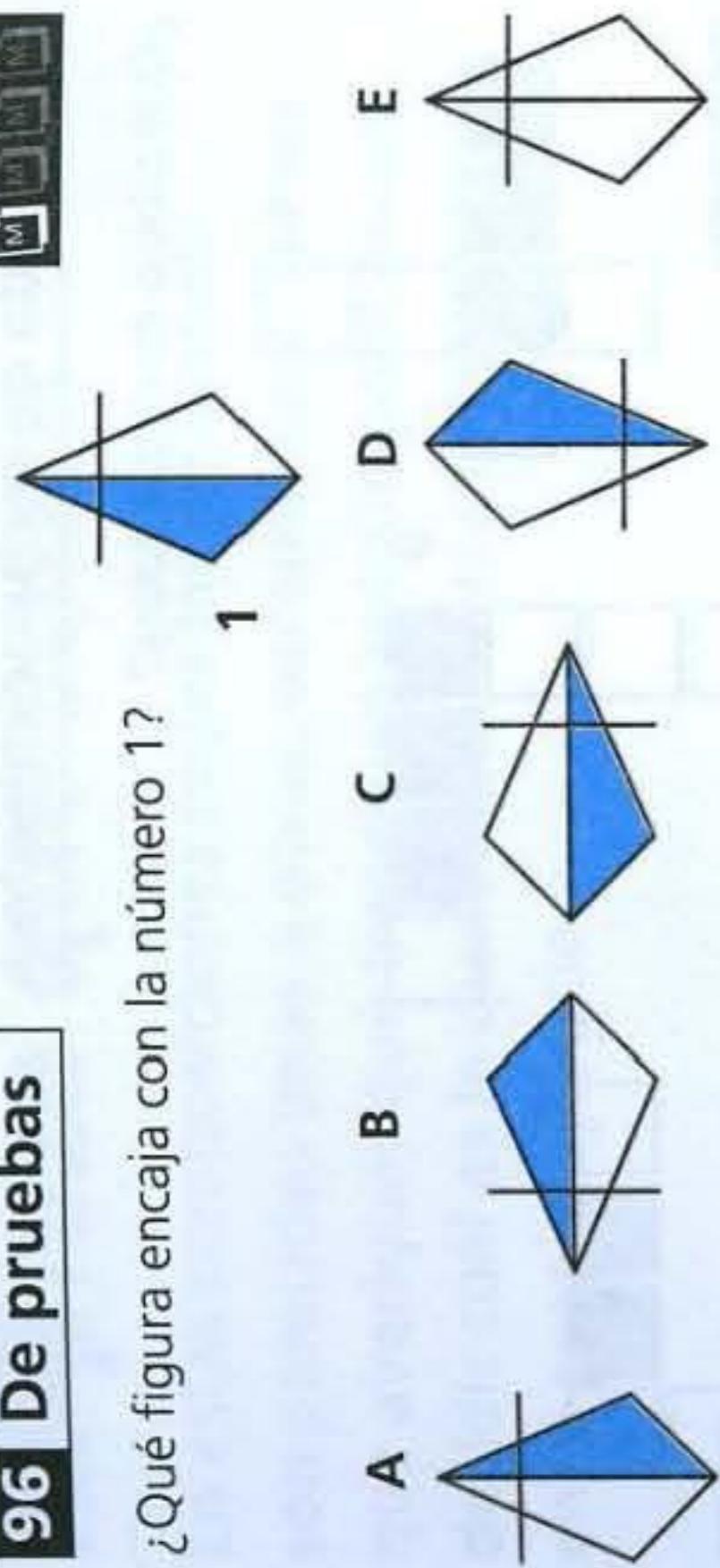
¿Cuál de los cinco recuadros inferiores tiene más en común con el de la derecha?

- A    B    C    D
-

# Ejercicios visuales de formas

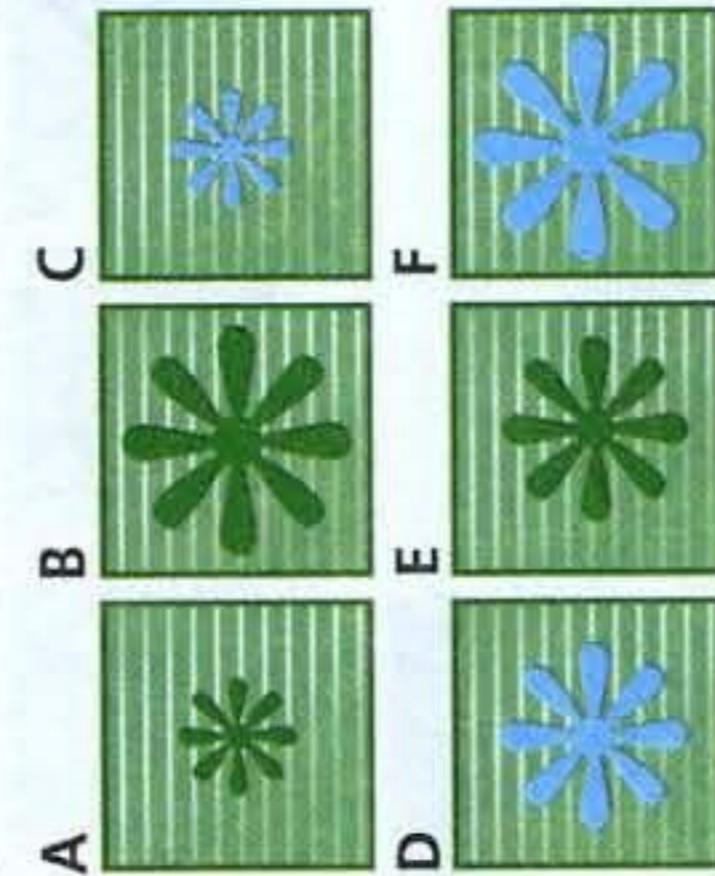
## 96 De pruebas

¿Qué figura encaja con la número 1?



## 94 Azulejos divertidos

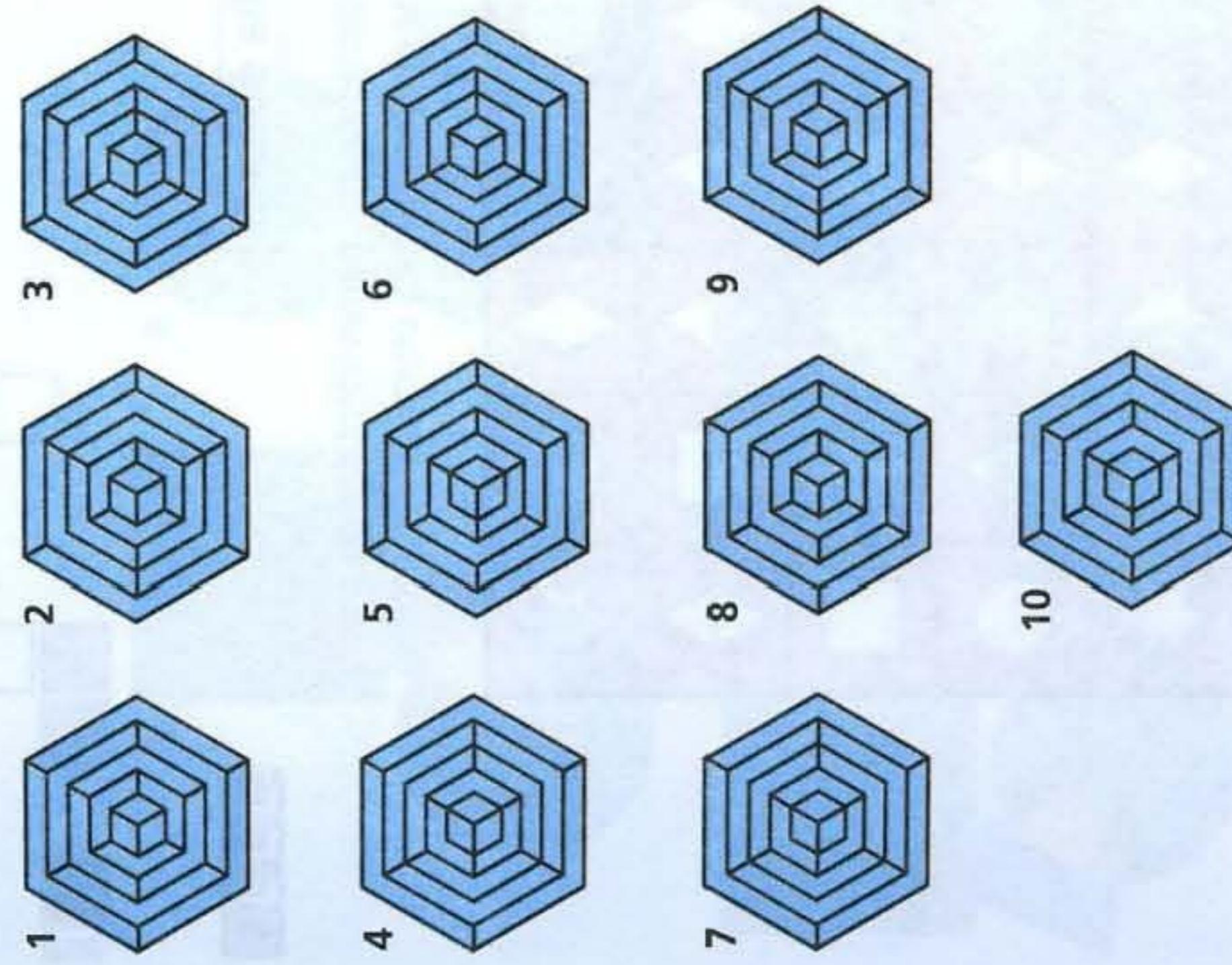
¿Qué azulejo completa la pared?



## 97 Hexágonos endiablados

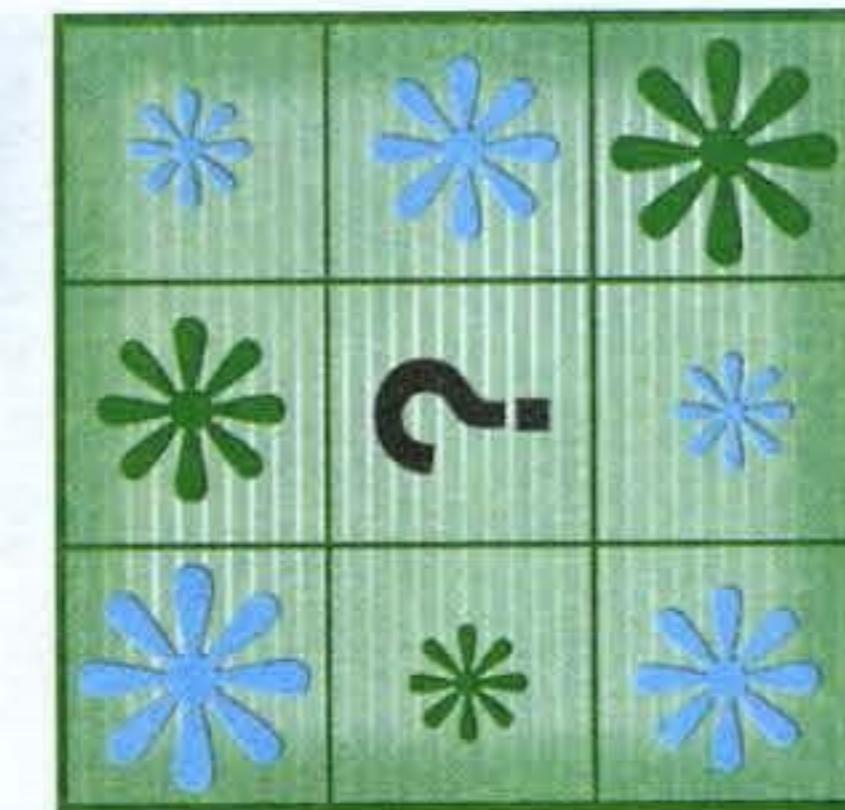
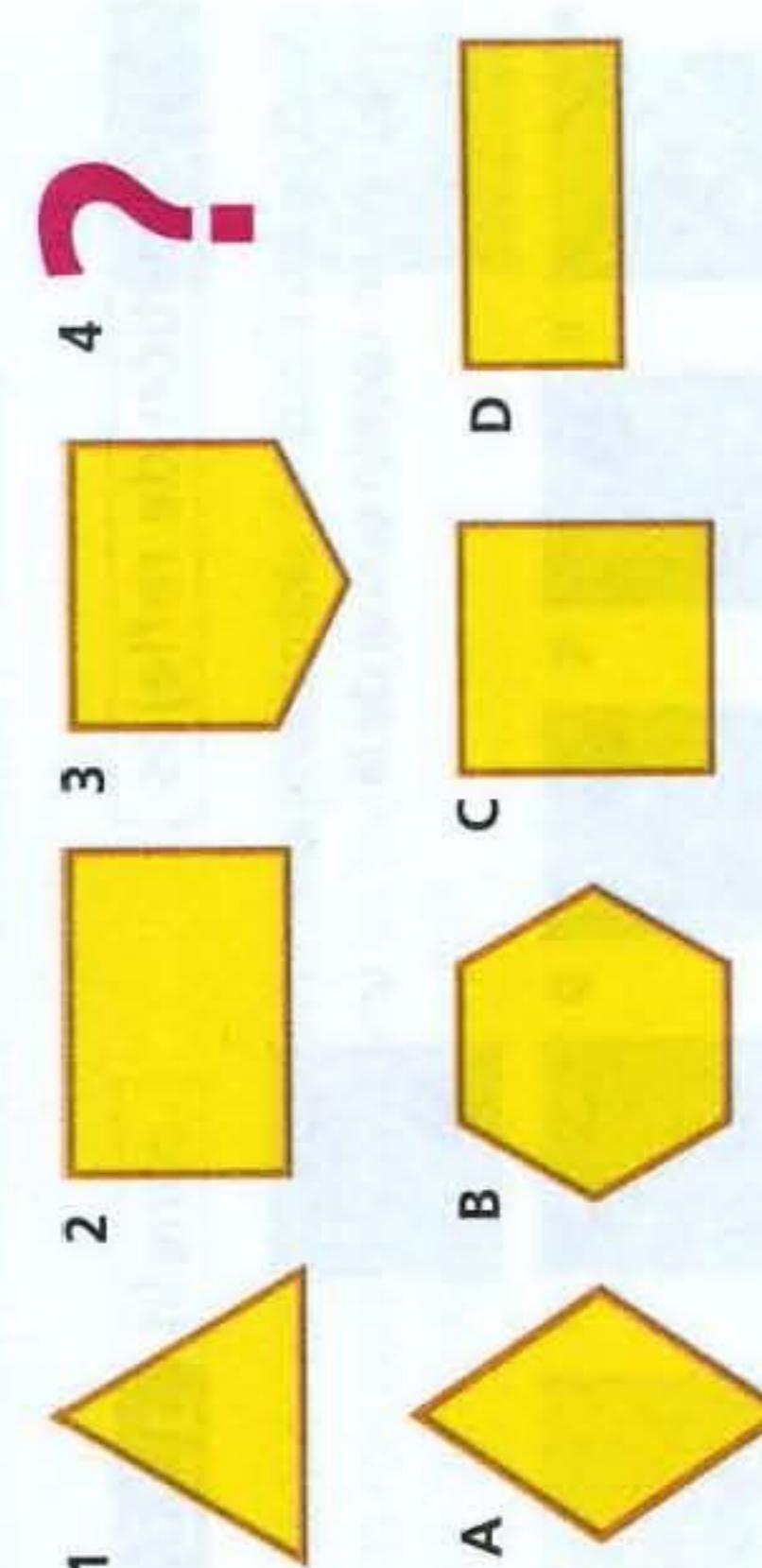
Estos diez hexágonos pueden parecer iguales a simple vista, pero no lo son. Pueden agruparse en cinco parejas con el mismo diseño.

¿Sabes reconocerlas?



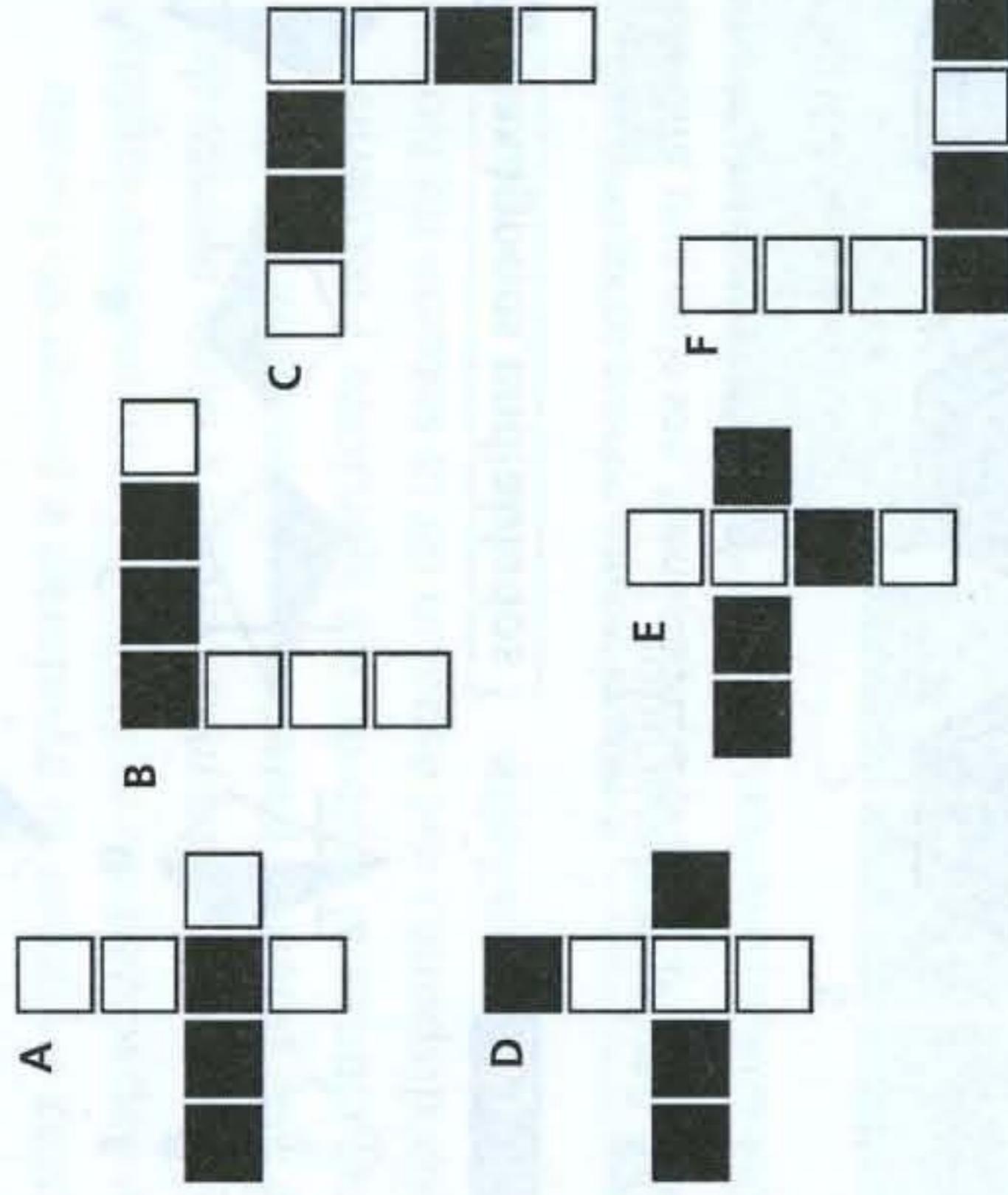
## 95 El mejor de cuatro

¿Qué silueta puede sustituir al interrogante?



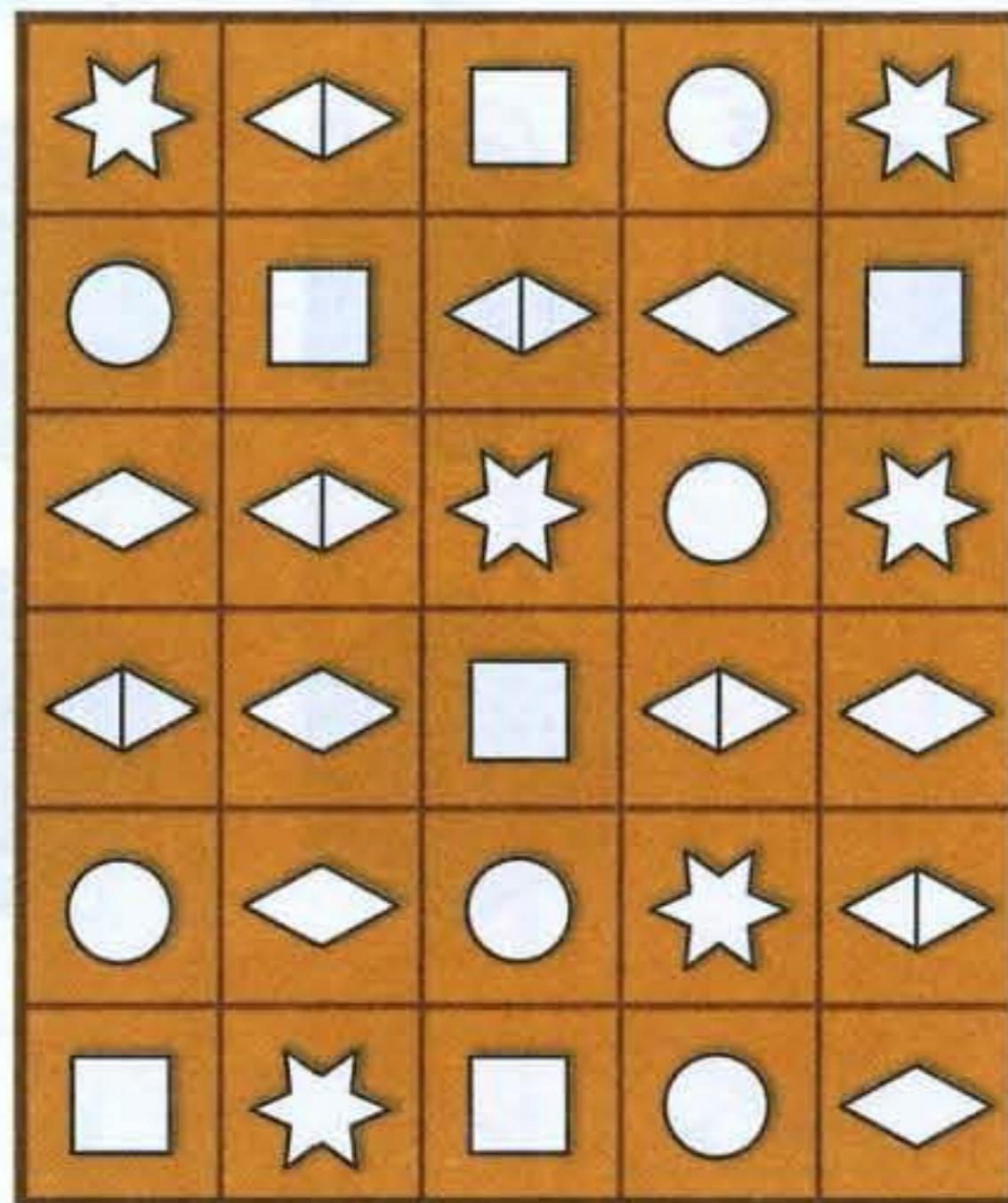
## 98 Rueda de reconocimiento

¿Qué dibujo es el que sobra?



## 99 Media docena

Divide este dibujo en seis partes idénticas de modo que cada una contenga cinco objetos diferentes.

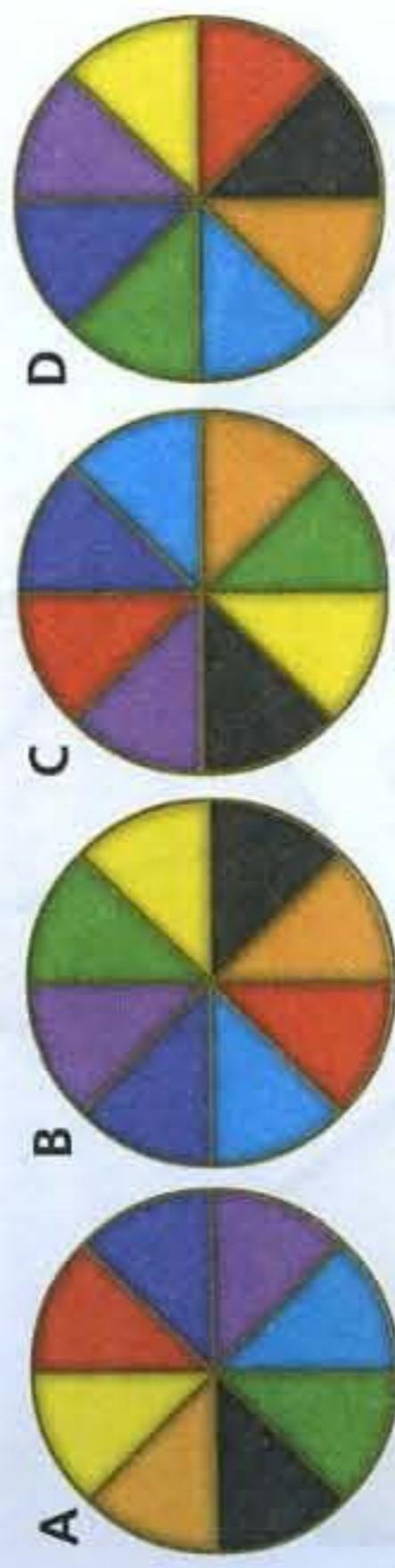


## La pieza que sobra

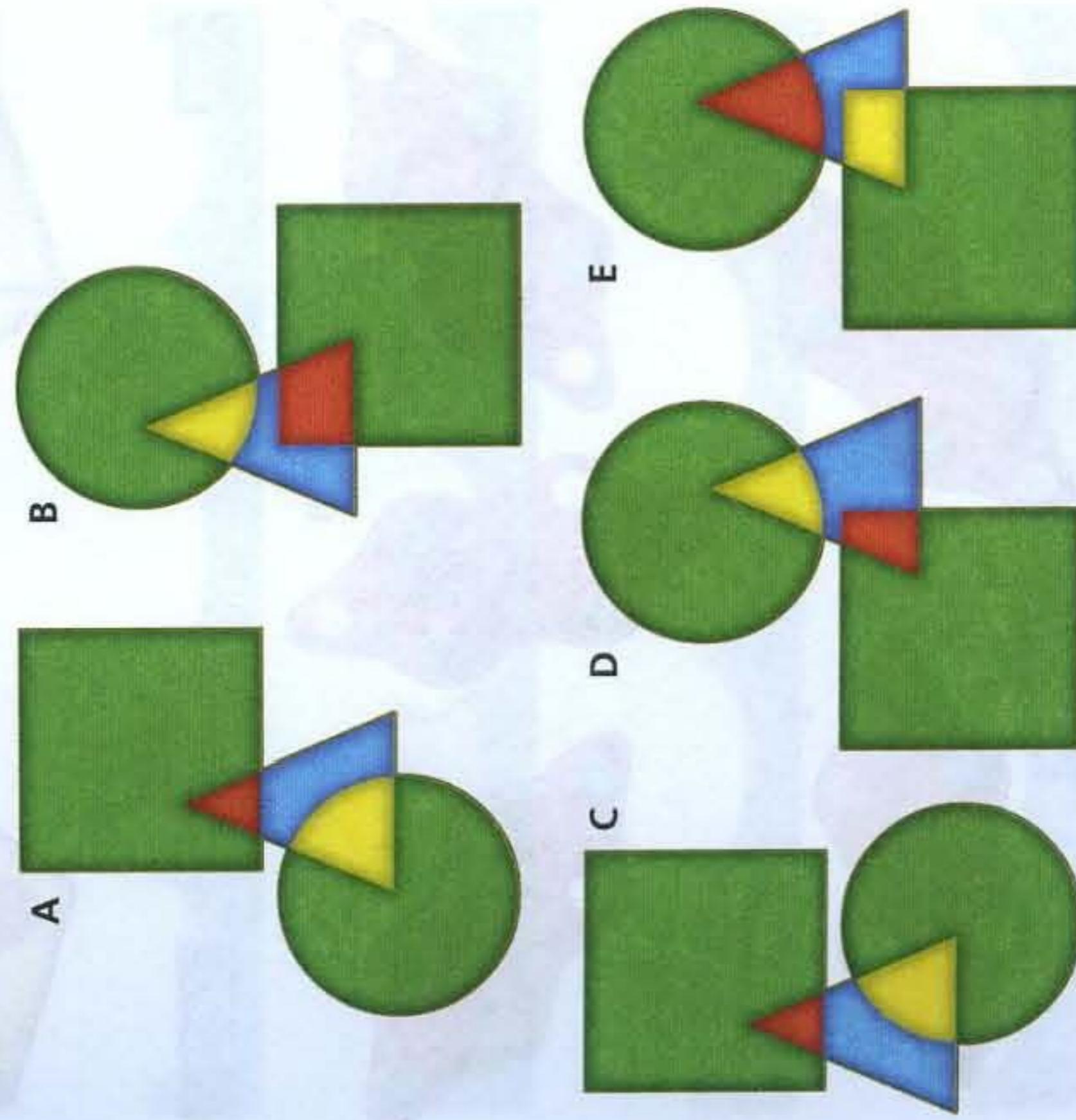
En estas composiciones todas las imágenes son parecidas unas a otras, excepto una. Tienes que averiguar qué tienen en común para poder decidir cuál es la que sobra. Marca la solución en el propio ejercicio.



100



101



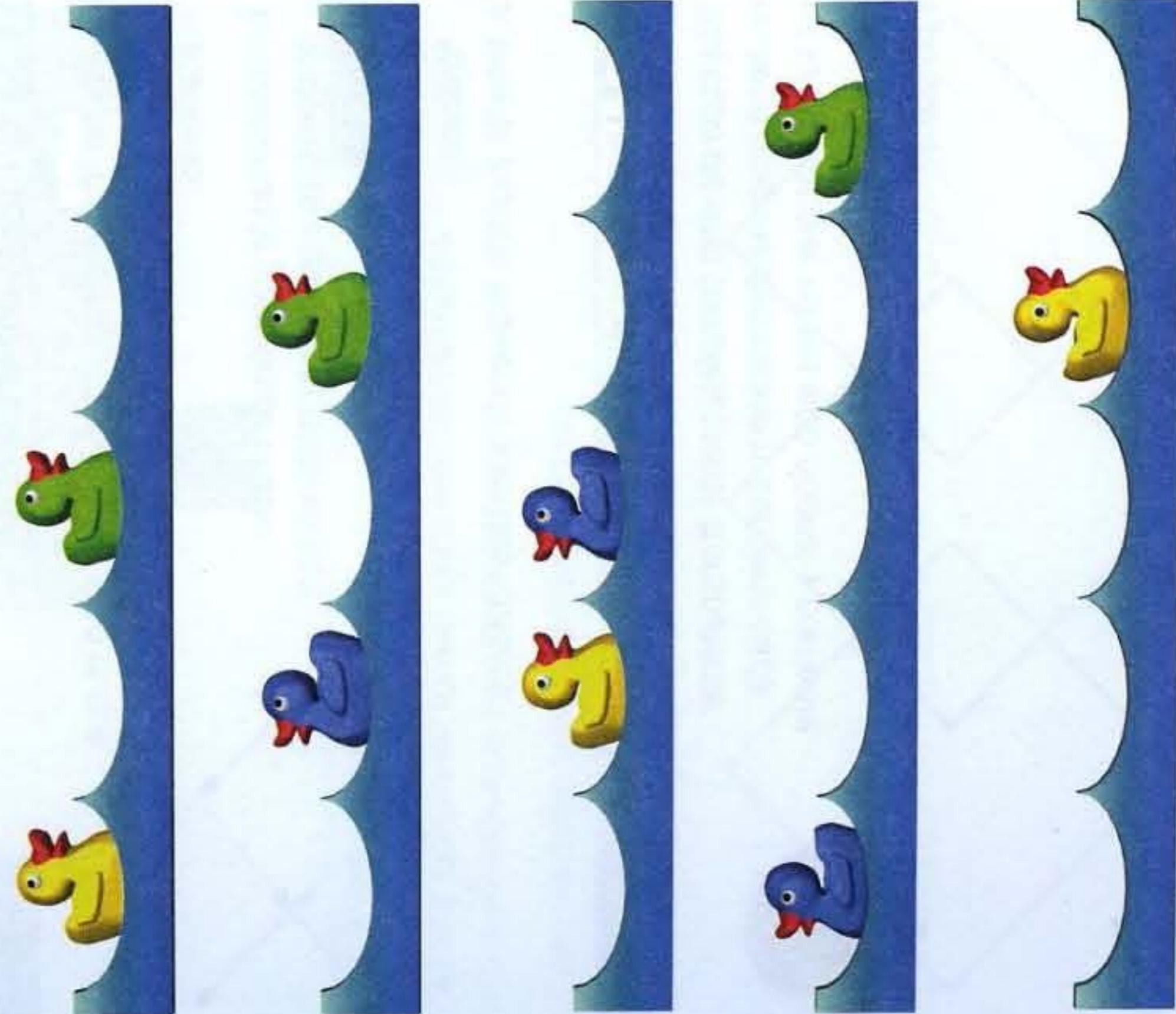
## Enigmas visuales

Cada día nuestra mente es bombardeada por miles de imágenes que deben ser procesadas. Los siguientes enigmas pretenden poner a prueba tu percepción visual.

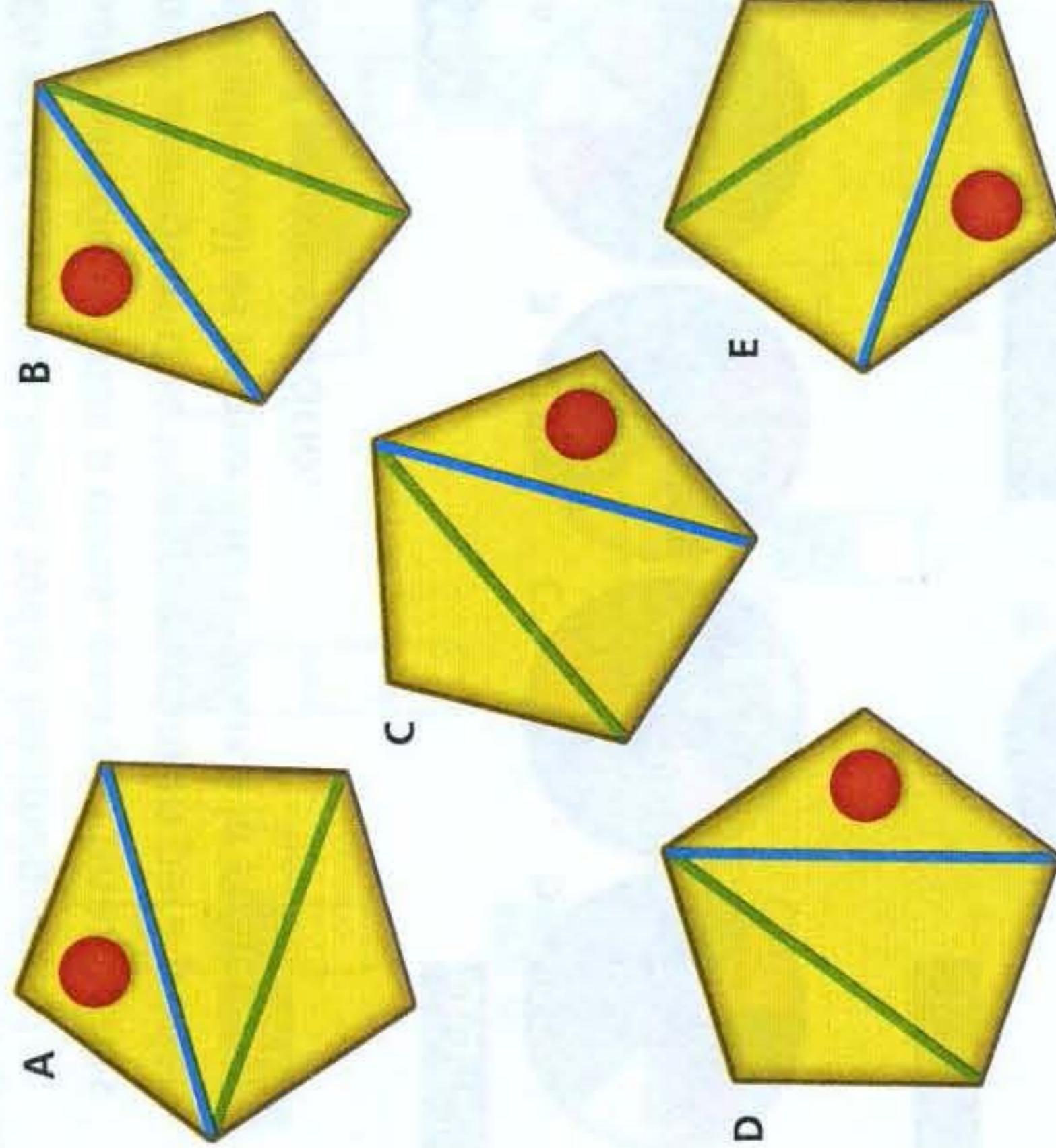


### 104 Un blanco perfecto

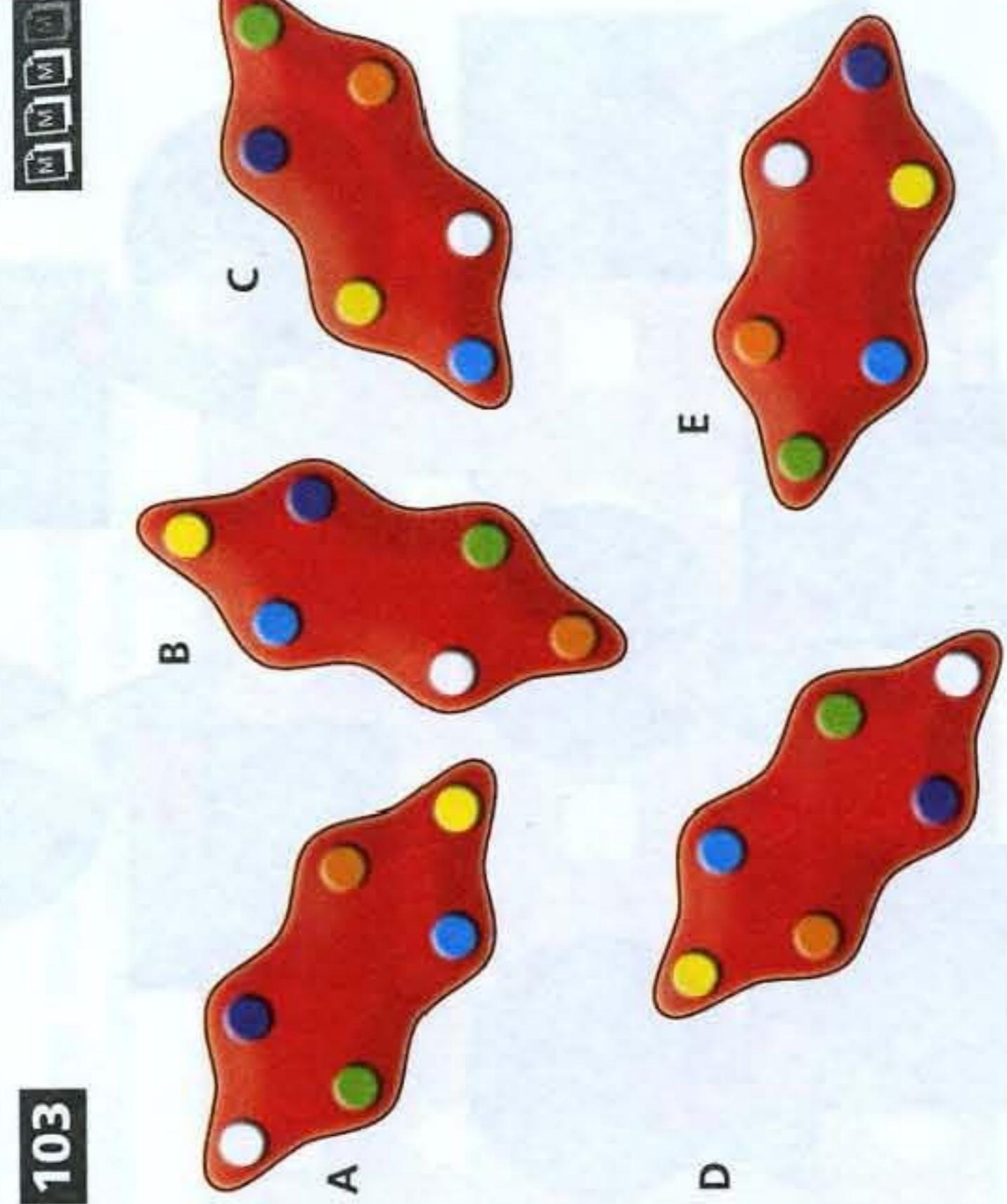
En los dibujos inferiores aparecen distintos tipos de patitos. Coloca seis patitos más en esta charca de dos dimensiones de modo que cada una de las cinco filas verticales y horizontales contenga tres tipos distintos de patitos.



102

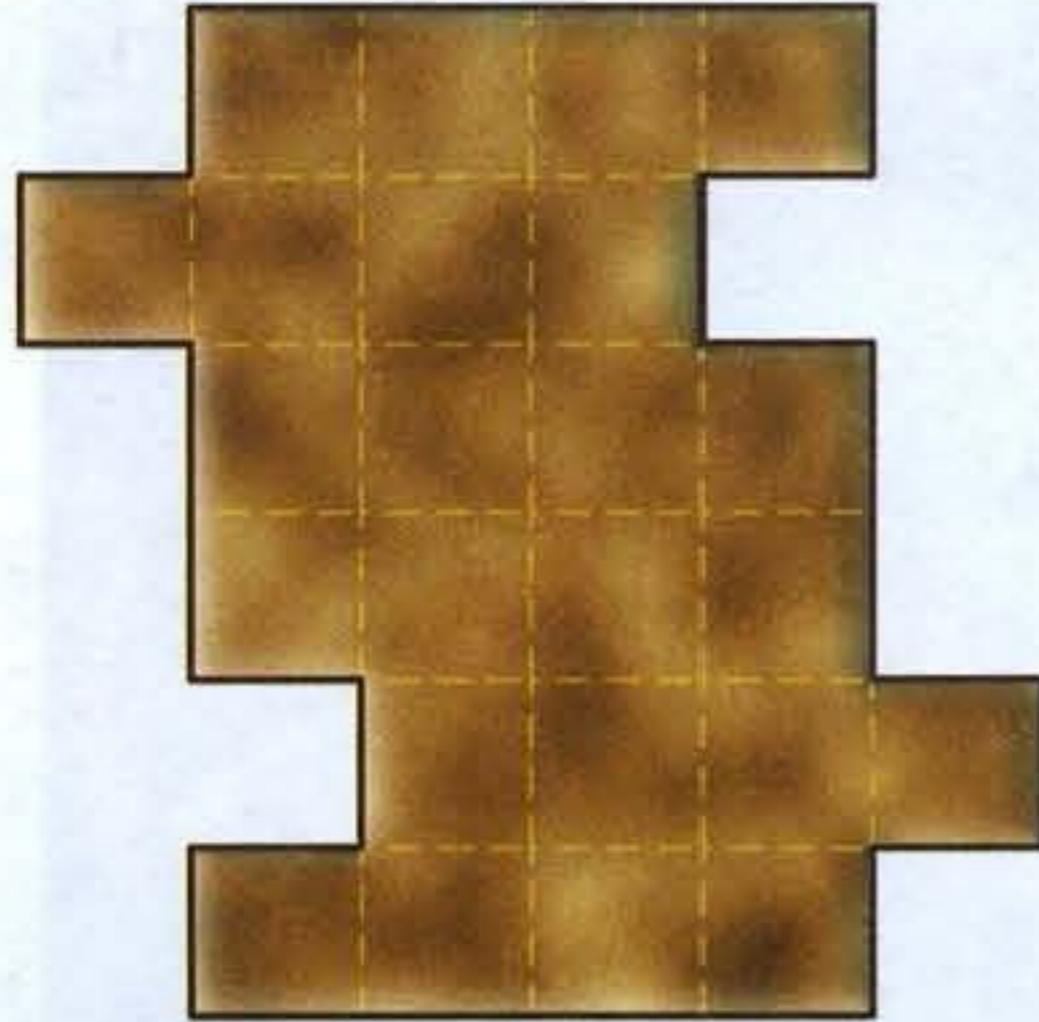


103



## 108 Una tarta de cumpleaños

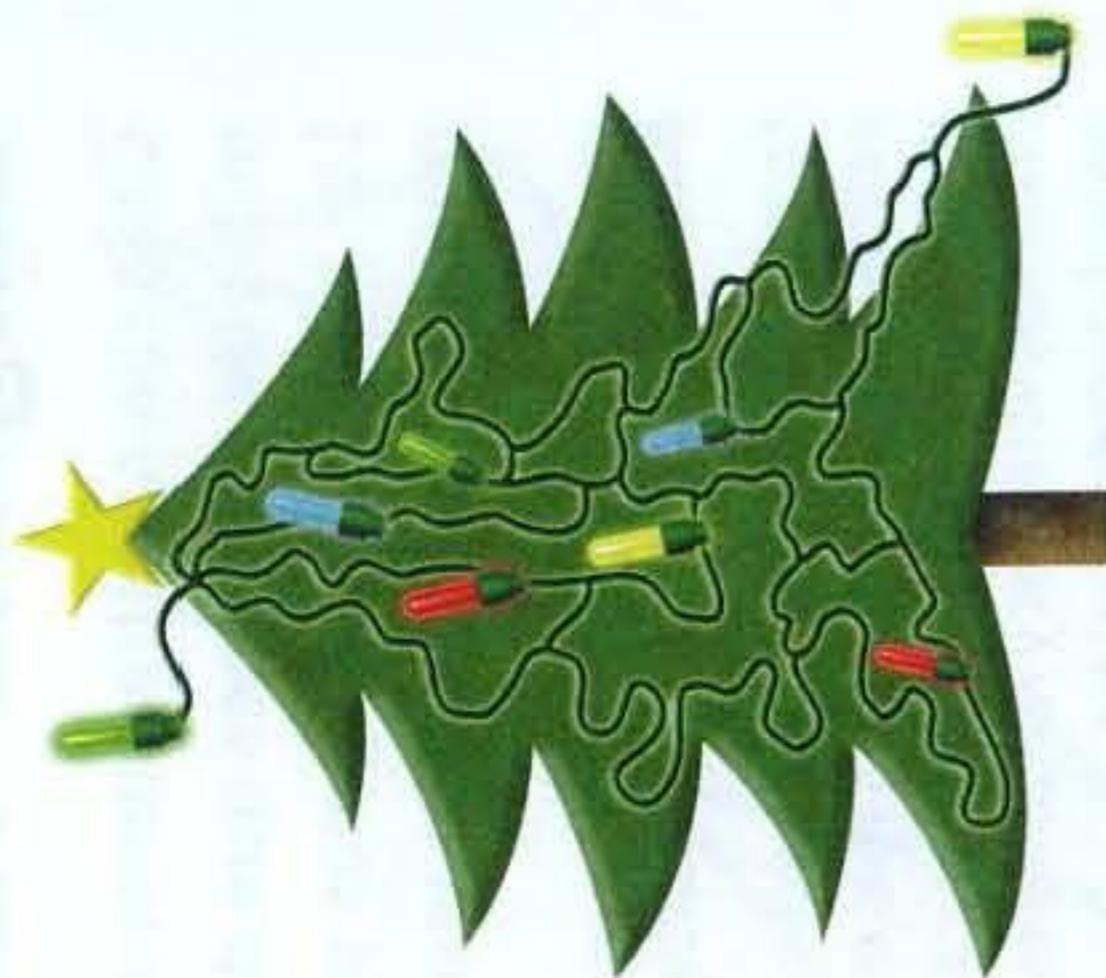
María va a celebrar una fiesta de cumpleaños a la que espera que acudan 24 invitados. Ha comprado una tarta con 24 porciones marcadas. Pero no había pensado en las personas que hacen dieta o tienen alguna intolerancia alimentaria, y ahora deduce que no todos los invitados van a tomar tarta. María quiere asegurarse de que todos van a tomar una porción de tarta del mismo tamaño. Encuentra la manera de dividir la tarta:



1. En doce porciones.
2. En ocho porciones.
3. En seis porciones.
4. En cuatro porciones.

## 105 Luces navideñas

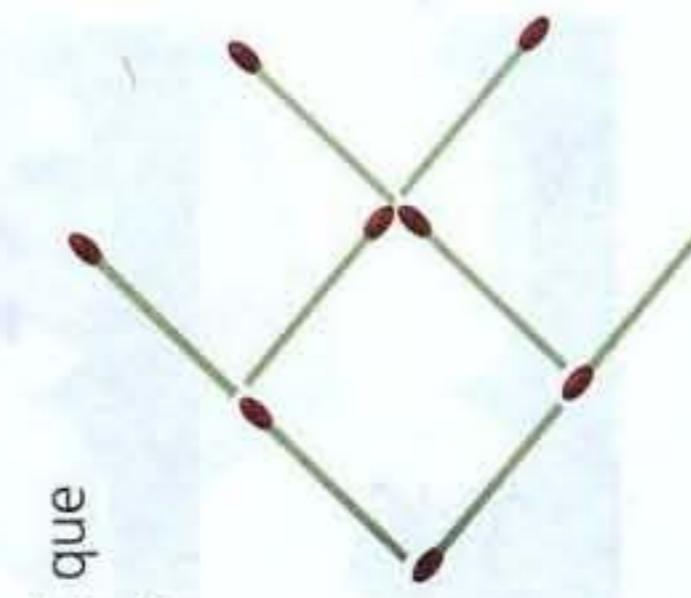
Las bombillas de este abeto navideño están completamente enmarañadas. Sigue el circuito de modo que pases solamente una vez por cada bombilla y sin volver en ninguna ocasión sobre tus pasos.



## 106 Un pez fosforecente

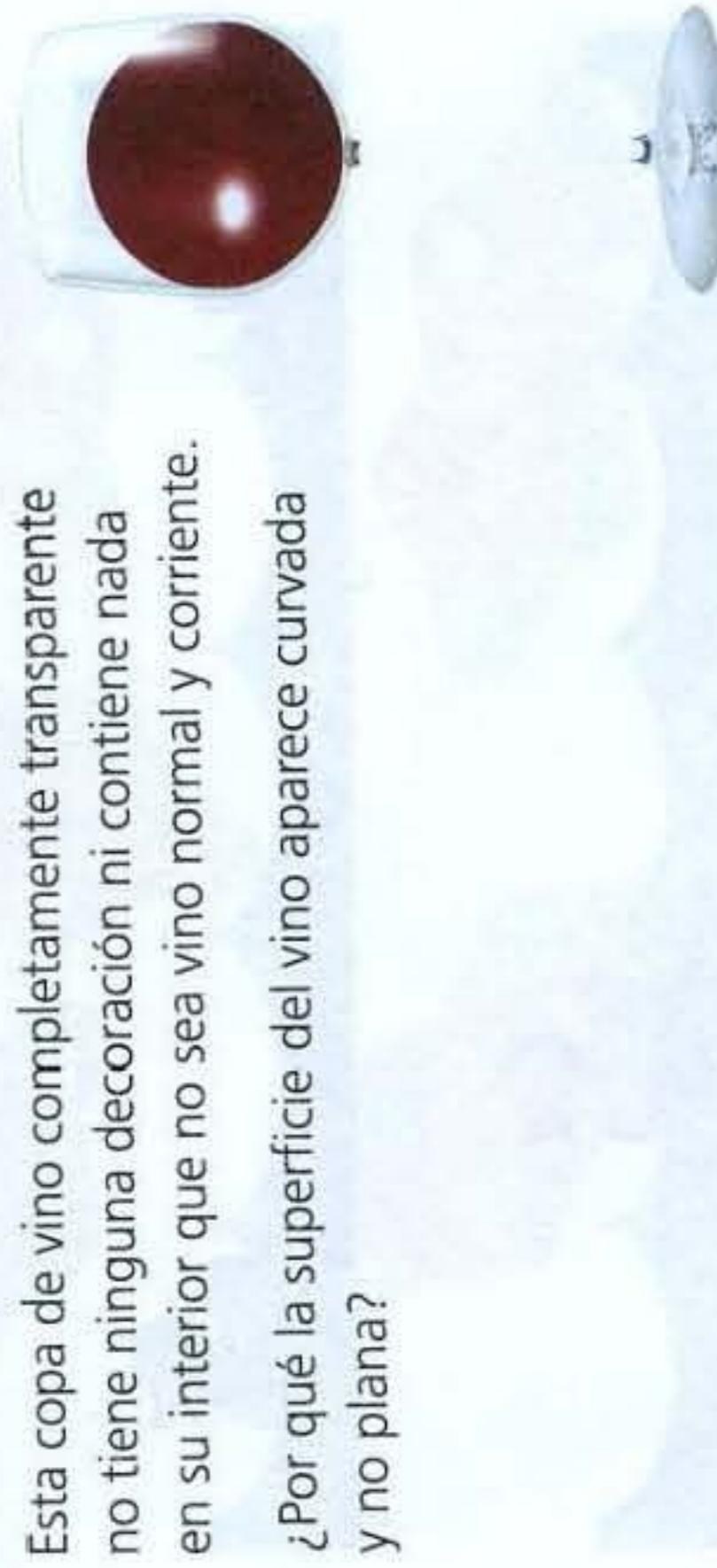
Con ocho fósforos construye un pez como el que se muestra en la imagen, y luego sigue estas indicaciones:

1. Cambiando la posición de cuatro fósforos, haz que el pez nadé en otra dirección.
2. Consigue lo mismo cambiando sólo tres fósforos.
3. Intenta lograrlo moviendo sólo dos fósforos.



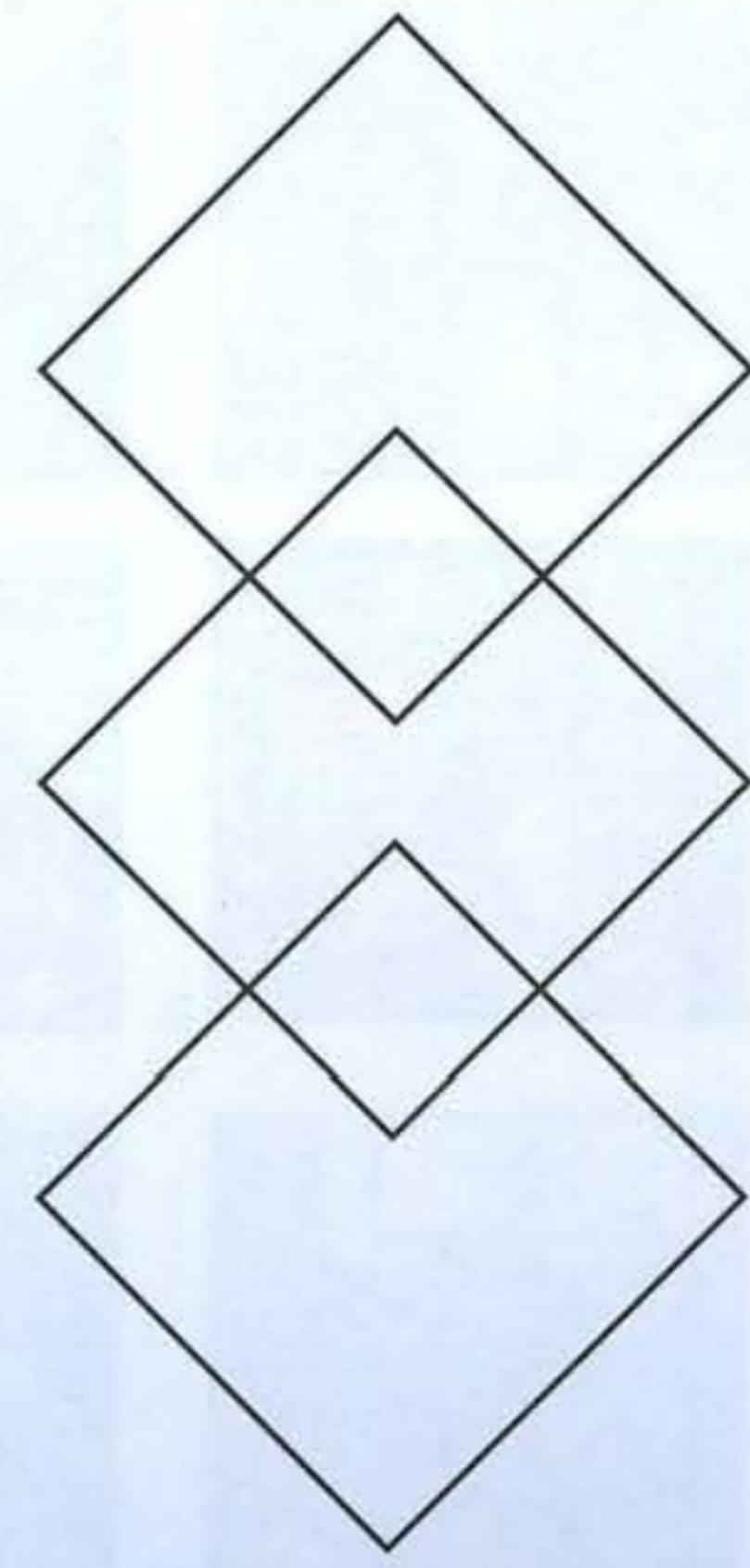
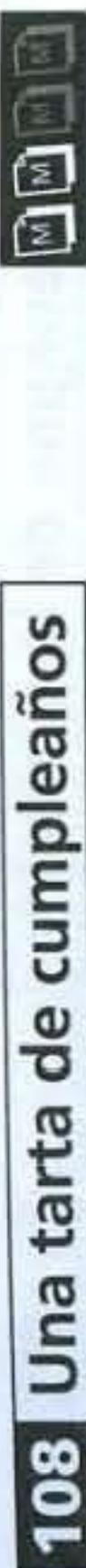
## 107 Una copa de vino

Esta copa de vino completamente transparente no tiene ninguna decoración ni contiene nada en su interior que no sea vino normal y corriente. ¿Por qué la superficie del vino aparece curvada y no plana?



## 109 Tres cuadrados

Hay una manera de formar cinco recintos utilizando tres cuadrados que se superponen. ¿Cómo situarias tres cuadrados idénticos superpuestos para formar el máximo número de recintos?



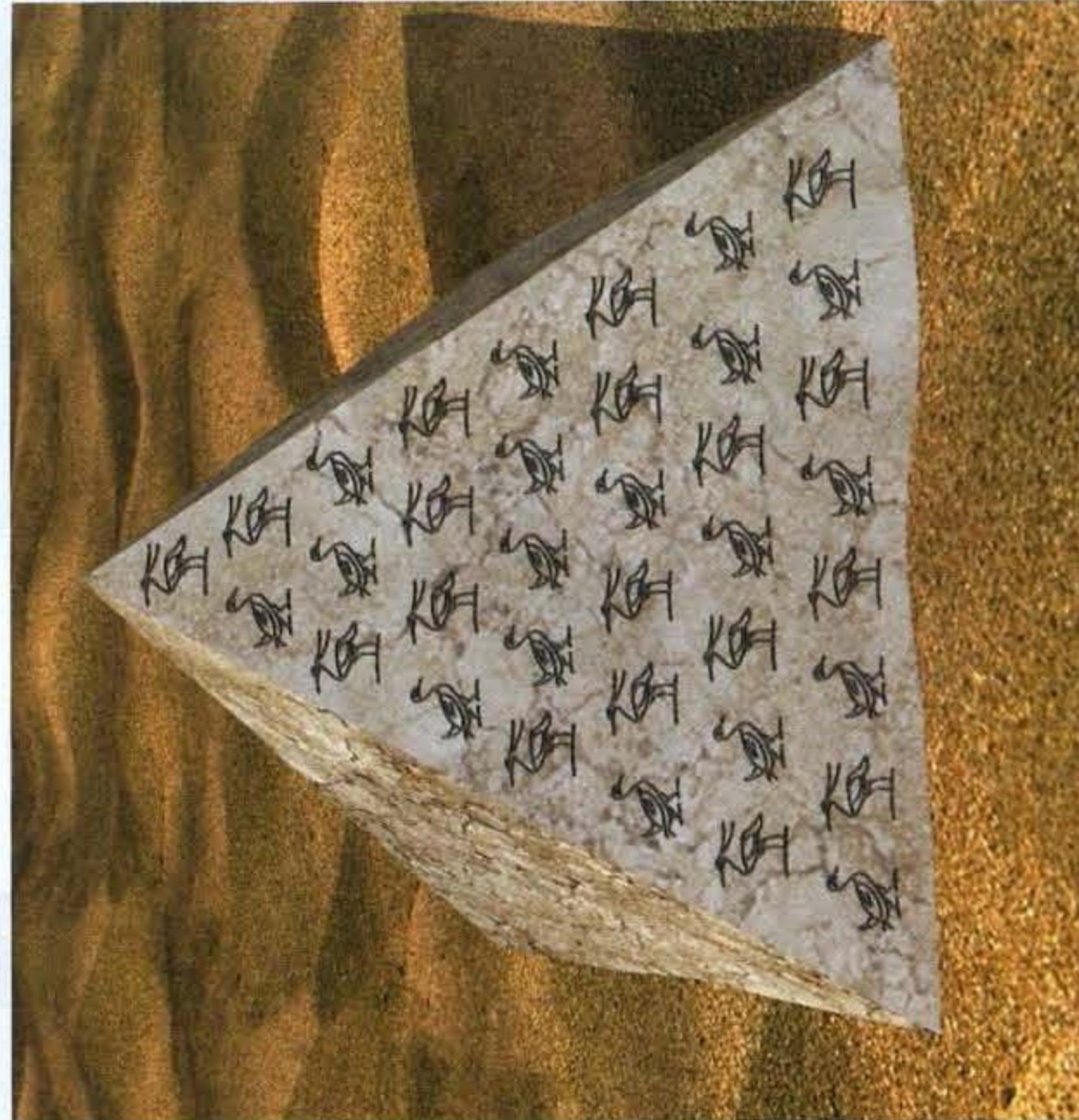
# Storyboard



## 110 El enigma de la pirámide

Dos historiadores observan esta pirámide intentando hallar una pista en esta serie aparentemente aleatoria de jeroglíficos. Llevan horas estudiándola sin lograr descifrar el código.

¿Eres capaz de descubrir a qué criterio responde la situación de las aves?



¿Eres hábil colocando imágenes en la secuencia correcta? Observa este *storyboard* fragmentado y recurre a tu percepción para colocar las viñetas en el orden correcto.



## 111 Ahora lo ves, ahora no lo ves

Roger Regular, el abogado criminalista, lleva una doble vida como justiciero. Sus colegas pueden llamar a su número de teléfono secreto para pedirle ayuda en la lucha contra las actividades criminales. ¿Puedes reordenar las siguientes viñetas de modo que ilustren cómo Roger evitó el robo de un banco?



# Series numéricas

Los siguientes enigmas pondrán a prueba tu habilidad numérica y tu rapidez de pensamiento. Todos siguen un patrón oculto que debes descubrir, pero en algunos casos necesitarás aplicar un pensamiento flexible y lateral para hallar la solución correcta. Las simples sumas y restas son un buen punto de partida, pero no serán suficientes. Escribe las respuestas al lado de los ejercicios.

## 112 Números desaparecidos

¿Qué número puede sustituir a los interrogantes?

100, 99, 96, 91, 84, 75, ¿?

## 113

¿Cuáles serán los dos números siguientes en esta serie?

1, 100, 33, 68, 65, 36, 97, ¿?, ¿?

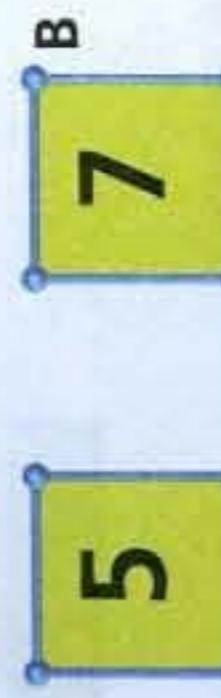
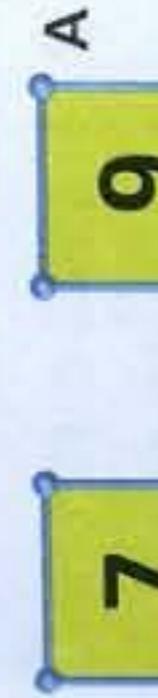
## 114

¿Qué número puede sustituir a los interrogantes?

73942, 24837, 73742, 24637, ¿?

**115**

¿Cuál es la sección desaparecida?



**116**

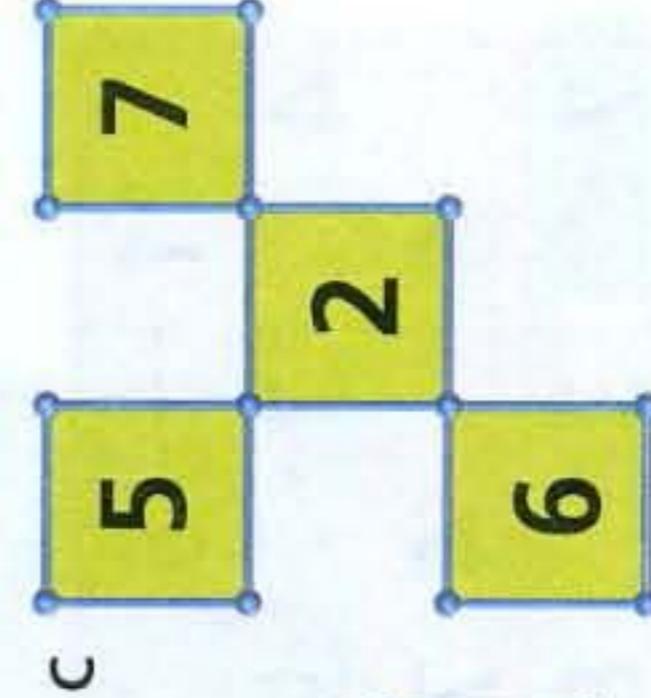
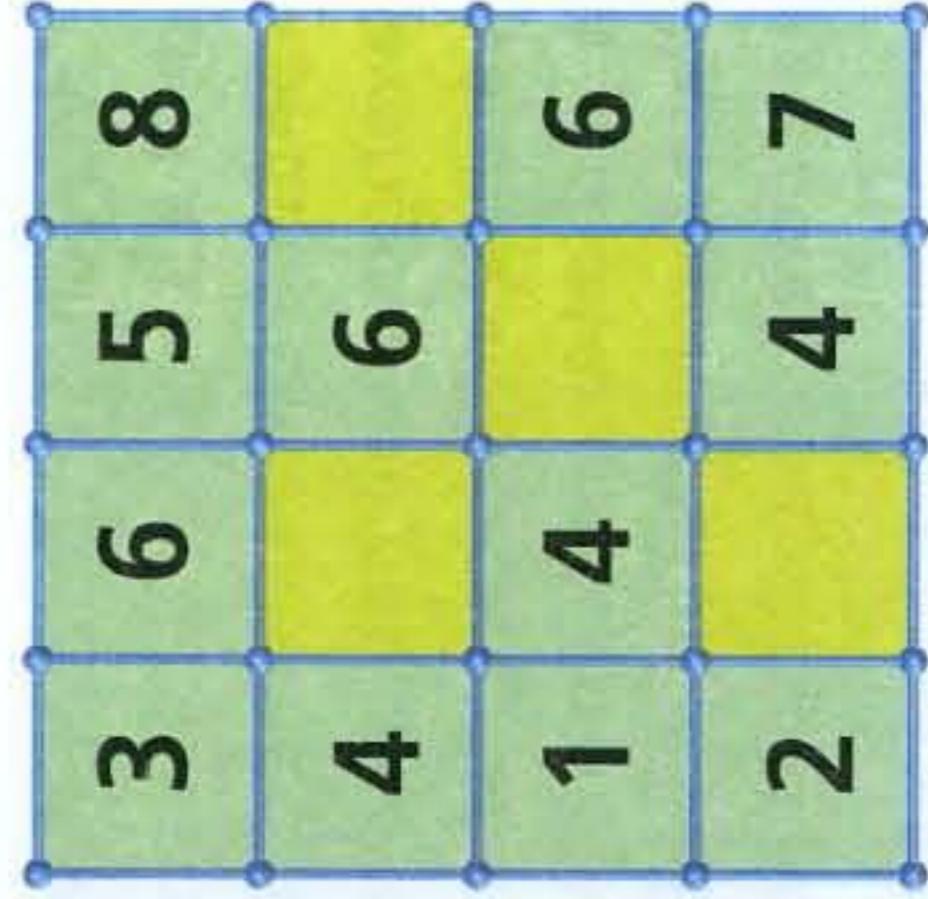
¿Qué número de tres cifras puede sustituir a los interrogantes?

246, 810, 121, 416, ¿?

**117**

¿Qué número puede sustituir a los interrogantes?

749, 683, 274, 968, 327, ¿?



## Sudokus

Cada columna, cada fila y cada recuadro de  $3 \times 3$  casillas de esta cruzada japonesa contiene los números del 1 al 9. Tienes que averiguar qué número debe ocupar cada casilla vacía de modo que todas las filas, columnas y secciones contengan cada cifra sólo una vez. Para resolver estos enigmas únicamente se requiere paciencia y lógica.

118

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

119

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

120

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

## Enigmas numéricos de pensamiento lateral



121

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

Como hemos visto anteriormente, el pensamiento lateral es un método de resolución de problemas que los considera desde varios ángulos en lugar de intentar hallar una solución inmediata. Se trata de que observes cada problema desde otro punto de vista y desarrolles enfoques creativos para resolverlo. El pensamiento lateral se propone modificar los conceptos, ideas y percepciones naturales y tradicionales y aumentar nuestra capacidad para manejar problemas que de otro modo no sabríamos resolver. Escribe las soluciones al lado de los ejercicios o utiliza la sección de Notas.



123

# 6 4 8

¿Existe algún modo de reordenar los dígitos siguientes para formar un número de tres cifras que no sea divisible exactamente por nueve?



124

Completa el último trío de números.

12	1112	3112
223	2213	221113
23		



¿Qué número puede sustituir al interrogante?

125

127

¿Qué números pueden sustituir a los interrogantes?

A 6x6 grid puzzle with the following values:

1	?	3	3		1
1		4		4	4
1			4		4
2		2		3	2
	3			3	
1		4	3	2	1

**126**



卷之三

128

¿Qué número puede sustituir al interrogante?

4	20	73	?
3	13	40	51
2	8	9	32
1	5	6	7

72 • Enigmas numéricos de pensamiento lateral

Enigmas numéricos de pensamiento lateral • 73

# Matrices numéricas

131

1	3	6	8	A
5			12	18
7	9		14	B
11	13	16		
			11	19

7	9	C
	11	
		19

8	10	D
	12	
		18

132

7	8	11	12	15	A
		10	13		
			13	17	
				20	23

7	8	11	12	15
		11	14	15
			15	18

11	15	16	19	
14	15	19	22	9
15	16	19		

10	12	17	B
		21	24

9	13	18	C
		21	24

5	7	3	D
8		6	
4		2	

130

10	8	9	7	A
12	10	11	9	B
11	10	8		C
	11	10	10	D
		11		

9	5	10	A
8		6	B
4		2	C
			D



131

A cada una de las siguientes matrices le falta una sección. Tienes cuatro opciones para elegir. Observa las líneas, las columnas y el conjunto de cada matriz para descubrir el patrón que sigue cada una y así poder encajar la sección correcta.

129

10	8	9	7	A
12	10	11	9	B
11	10	8		C
	11	10	10	D
		11		

9	5	10	A
8		6	B
4		2	C
			D



## Soluciones

1	3	5	7
9	15		
21	25	33	
37	42	47	

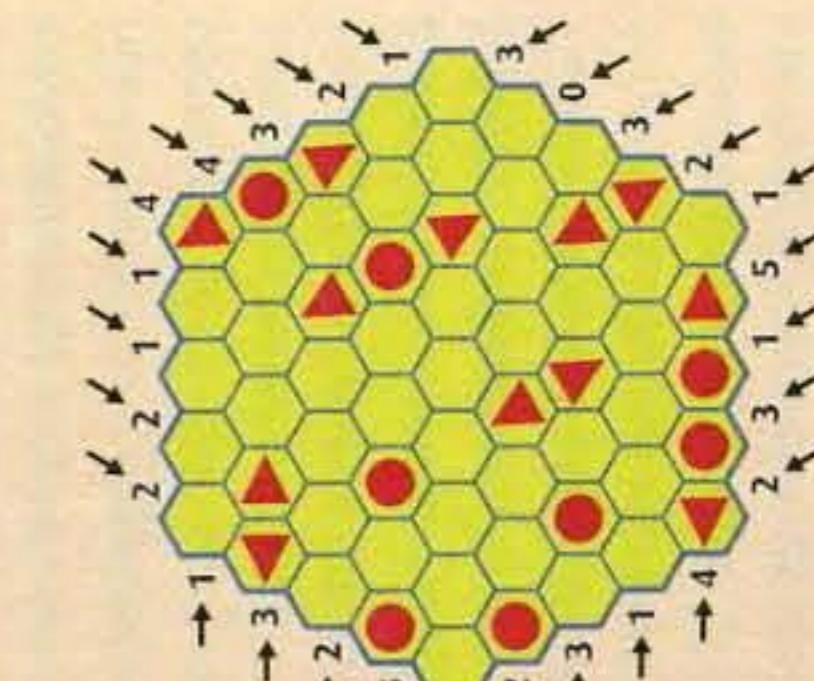
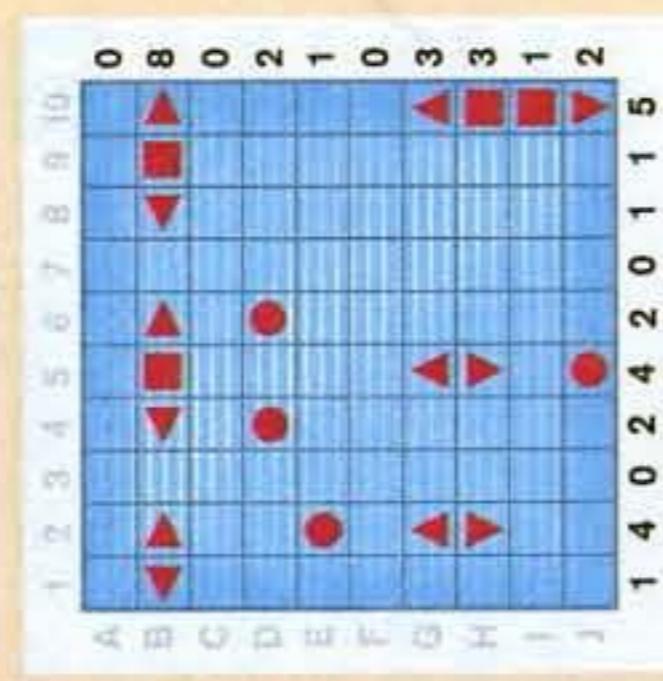
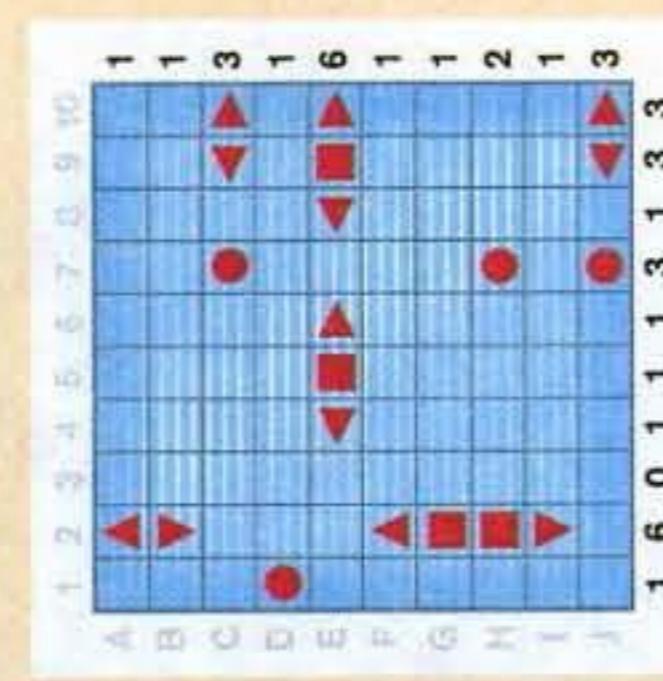
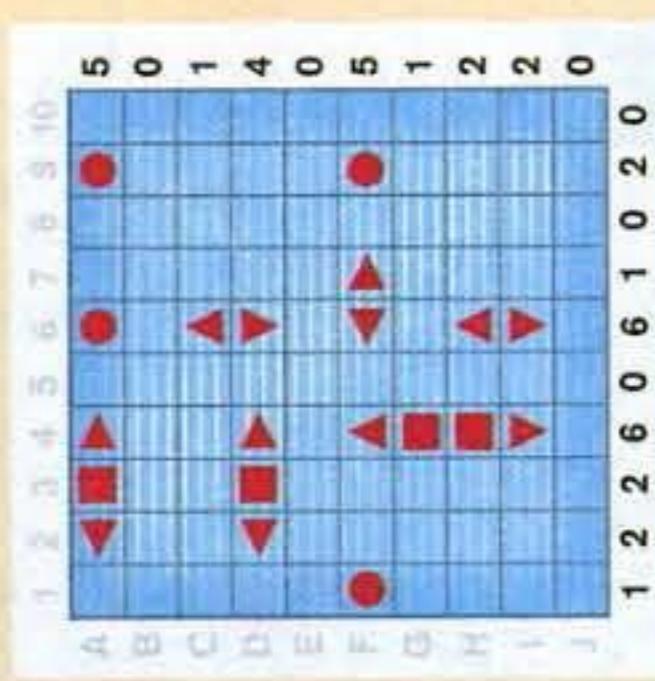
12	19	18
A	28	B
	52	29

11	19	18
C	29	D
	54	28

138

7	5	2	9	1	7
1	2	5	1	9	5
9	9	7	7	2	2
2	1	1		5	9
5	7	9			1
7	5	2	9		7



2. A continuación eligen C o D; si lo hacen correctamente, todos los pasajeros deben hacer lo mismo. Probabilidad de éxito =  $1/2$ .

De modo que la probabilidad de éxito si empleza A es la media entre las opciones (b1) y (b2), o sea:  $1/2 (5/6 + 1/2)$ , o  $2/3$ .

c. Empieza B; si elige correctamente, A también tiene que hacerlo; y el resto de pasajeros también, excepto si D elige antes que C y E no lo hace bien. Probabilidad de éxito:  $1/2 \times 5/6 = 5/12$ .

d. Cuando empieza D la probabilidad de éxito es de  $5/12$ .

e. Cuando empieza E la probabilidad de éxito es de  $2/3$ .

La probabilidad de éxito en conjunto es una media entre las opciones a y e =  $1/5 (2/1 + 2/3 + 5/12 + 5/12 + 2/3) = 32/60 = 8/15$ . La respuesta puede ser expresada como 8 a 7 o 53,5 %.

**12** Existen distintos modos de abordar este problema.

Presentamos uno de ellos. Se pesan cuatro bolas (a las que llamaremos A, B, C y D) frente a otras cuatro bolas (E, F, G y H).

a. Si la balanza está equilibrada, la bola que no es igual que las demás es I, J, K o L. De modo que pesamos I, J, K contra A, B, C.

1. Si de nuevo se equilibran, pesamos L (la bola que falta) contra cualquier otra, para averiguar si es más pesada o más ligera.

2. Si no se equilibran, sabrás si la bola diferente es más pesada o más ligera. Pesa J contra K para saber si la bola diferente es I, J o K.

b. Si se inclina del lado del plato de A, B, C y D, a continuación pesamos A, B y E contra C, D y F.

1. Si ahora se equilibra, G o H tienen que ser las más ligeras. Pesamos de nuevo una contra otra, para saber cuál es.

2. Si sigue inclinada, o bien A o B son más ligeras o F es más pesada. Pesamos A contra B para hallar la respuesta.

3. Si ahora se inclina del otro lado, o bien C o D son más pesadas o bien E es más ligera. Pesamos C contra D para determinar cuál es.

c. Si la balanza se inclina del lado del plato de E, F, G y H, realizaremos las mismas pruebas (que darán resultados inversos) para identificar la bola distinta.

**13** El mañana nunca muere. Cada letra ha sido sustituida por otra que se encuentra dos letras más atrás en el abecedario. De ese modo la G se convierte en una E, la N en una L, y así sucesivamente.

**14** Felicidades. Toma la primera letra de la primera palabra y la última de la segunda palabra: F y E. Despues, haz lo mismo con la pareja siguiente: la L de Libertad y la I de Al/Iol. Repite lo mismo con las demás parejas y descubrirás el mensaje.

**15** Debajo de la alfombra, en el estudio. Ignora los espacios y lee el mensaje al revés.

**16** Atacaremos mañana al amanecer. La frase está dividida en grupos de cuatro letras más una letra intrusa en el centro de cada grupo.

Los pasajeros toman una hebilla y un cierre al azar, de modo que consideramos la probabilidad de que cinco pasajeros se abrochen los cinturones correctamente a partir del que empieza. De izquierda a derecha, llamaremos a los pasajeros A, B, C, D y E.

a. Empieza C. Tiene el 50 % de posibilidades de elegir el cierre y la hebilla correctos. Si elige bien, los demás pasajeros están obligados a escoger la pareja correcta. Probabilidad de éxito =  $1/2$ .

b. Empieza A. Tiene que elegir la pareja correcta; entonces:

1. A continuación eligen B o E; deben hacerlo correctamente excepto si el pasajero del centro y el resto eligen mal. Probabilidad de éxito =  $5/6$ .

**17** **Coge el primer vuelo a Roma.** Debes tomar la inicial de cada palabra.

**18** Esto es muy fácil. Escribe las dos «palabras» una sobre otra, como se indica aquí:

ETEMYAI  
SOSUFCI

Ahora, toma la primera letra de la fila superior, la primera de la fila inferior, la segunda de la fila superior, la segunda de la inferior, y así sucesivamente.

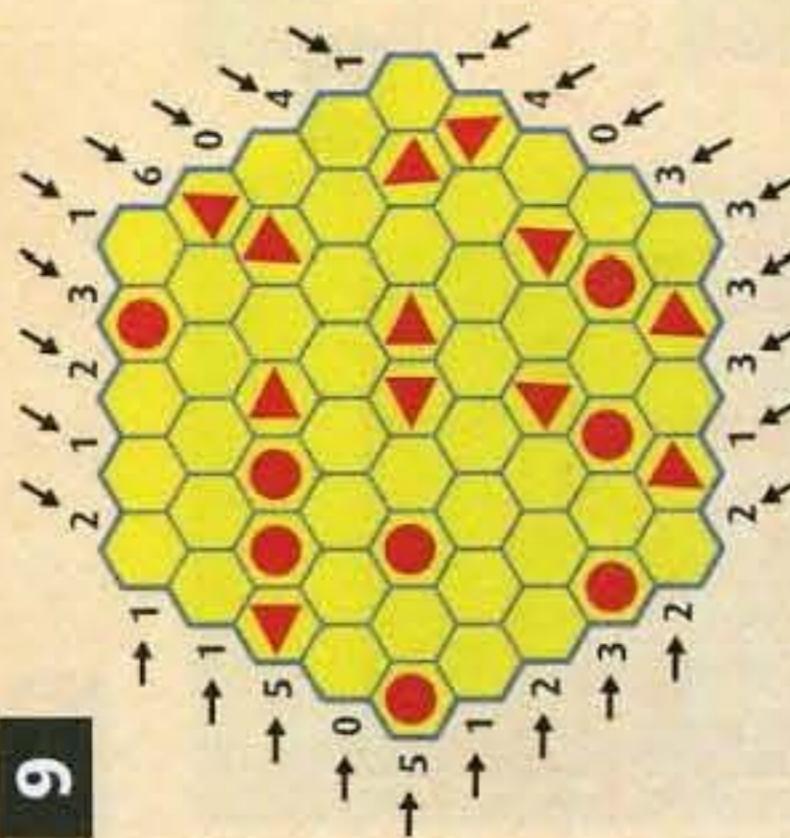
**19** Los peores errores de nuestra vida son los que no cometemos. Observa el teclado de tu teléfono: el 2 puede representar las letras A, B, C; el 3, las letras D, E, F, y así sucesivamente. Utilizando la única combinación de letras que tiene sentido, obtendrás el mensaje.

**20** Un grano no hace granero. Todas las consonantes del proverbio original se han desplazado una posición hacia delante en el abecedario, de modo que la M se convierte en una N, la F en una G... Pero las vocales se mantienen igual.

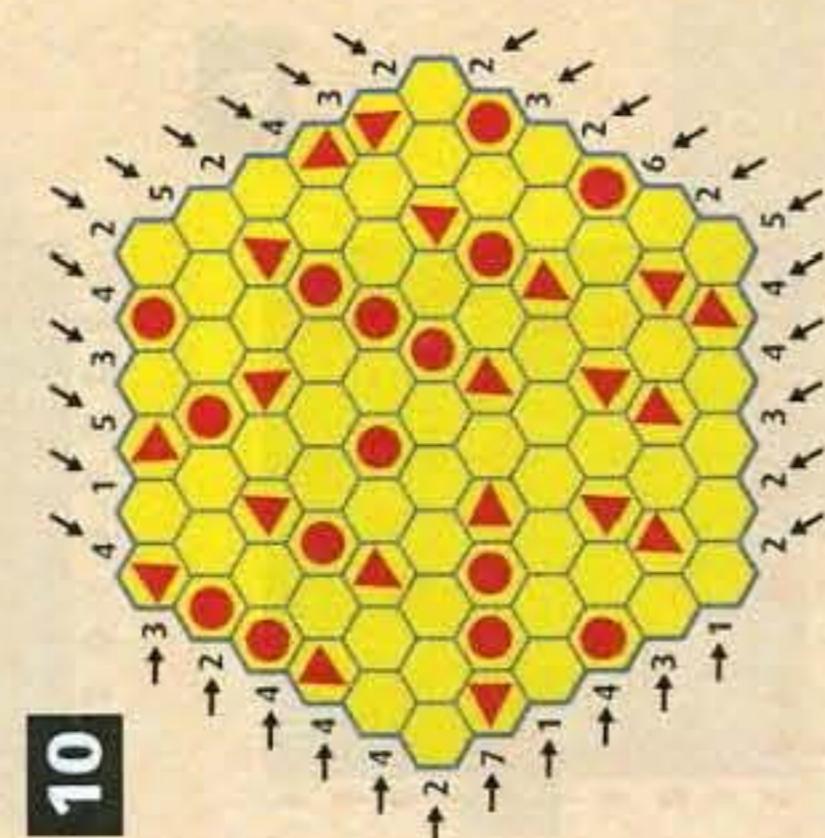
**21** **3 minutos.** 1. En primer lugar, coloca las rebanadas 1 y 2 y tuéstalas = 1 minuto.

2. Saca la rebanada 1 de la tostadora y da la vuelta a la tostada 2. Coloca la tostada 3 en lugar de la 1 y tuéstala = 1 minuto (ahora la tostada 2 ya está tostada por las dos caras, mientras que la 1 y la 3 lo están por una cara).

3. Tuesta las caras que faltan de las rebanadas 1 y 3 = 1 minuto.



**9**



**10**

**11** Los pasajeros toman una hebilla y un cierre al azar, de modo que consideramos la probabilidad de que cinco pasajeros se abrochen los cinturones correctamente a partir del que empieza. De izquierda a derecha, llamaremos a los pasajeros A, B, C, D y E.

a. Empieza C. Tiene el 50 % de posibilidades de elegir el cierre y la hebilla correctos. Si elige bien, los demás pasajeros están obligados a escoger la pareja correcta. Probabilidad de éxito =  $1/2$ .

b. Empieza A. Tiene que elegir la pareja correcta; entonces:

1. A continuación eligen B o E; deben hacerlo correctamente excepto si el pasajero del centro y el resto eligen mal. Probabilidad de éxito =  $5/6$ .

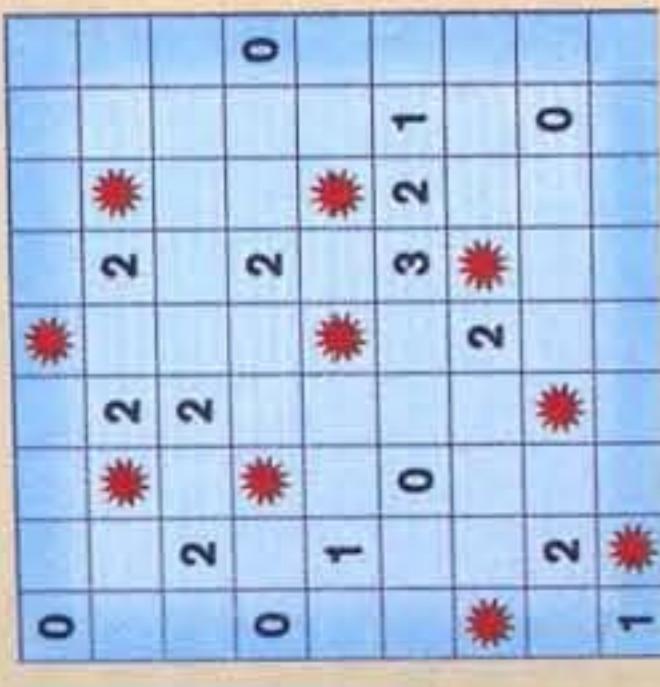
**22** U2: Es la combinación letra/número que falta si reordenas todas las demás para formar la frase «Pura lógica».

**23** El B.

**24** Identifica los discos con los números 1, 2, 3 y 4, de modo que el 1 sea el menor, y procede de la siguiente manera: 1 a la varilla C (1C), 2B, 1B, 3C, 1A, 2C, 1C, 4B, 1B, 2A, 1A, 3B, 1C, 2B, 1B.



**33**

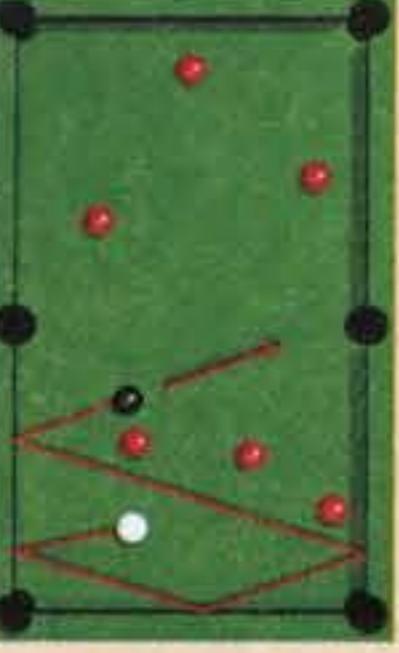


**27**

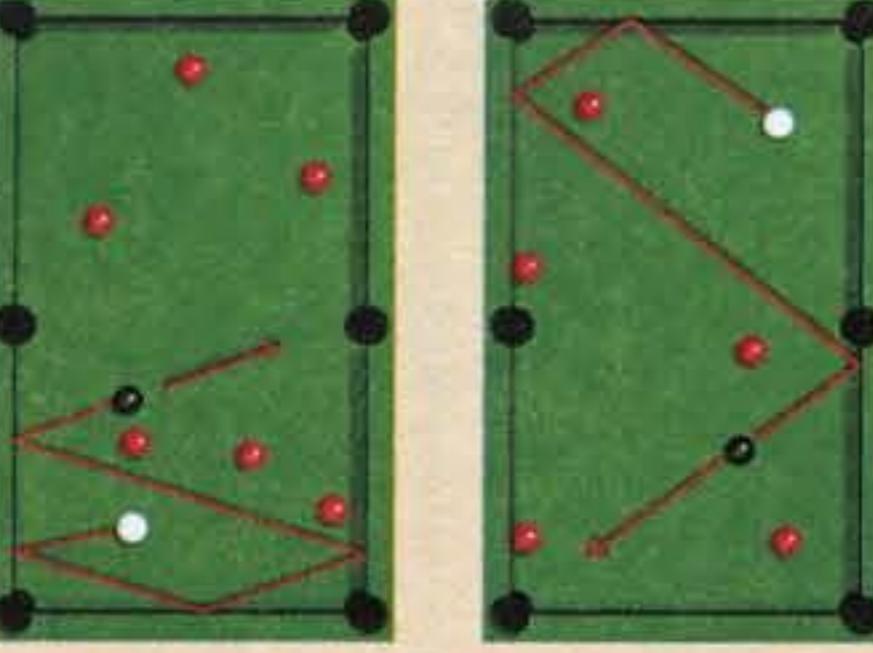


**28** Walter Young (pista 1). No es de Islington (pista 1) y no puede ser de Paddington (pista 2), de modo que tiene que ser de Battersea. Alan Bradley no puede ser de Paddington (pista 2), de modo que tiene que venir de Islington, con lo que Mavis Norton será la persona de Paddington que hace 16 años que vive en Rose Cottage. Por eliminación, Alan Bradley hace 11 años que vive en White Gates. **Alan Bradley**, Islington, 11 años, White Gates.

**29** **Norma 1:** No aparecen dos números consecutivos en líneas adyacentes en horizontal, vertical o diagonal.



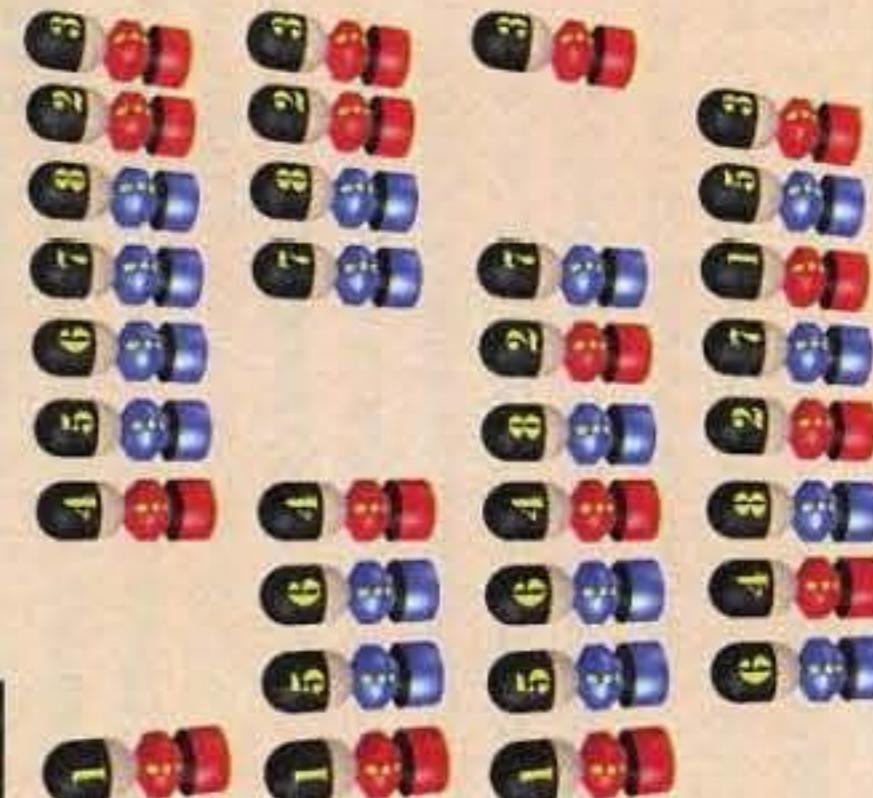
**30**



**30** **Norma 2:** No aparecen dos números consecutivos en cuadrados adyacentes en horizontal, vertical o diagonal.

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

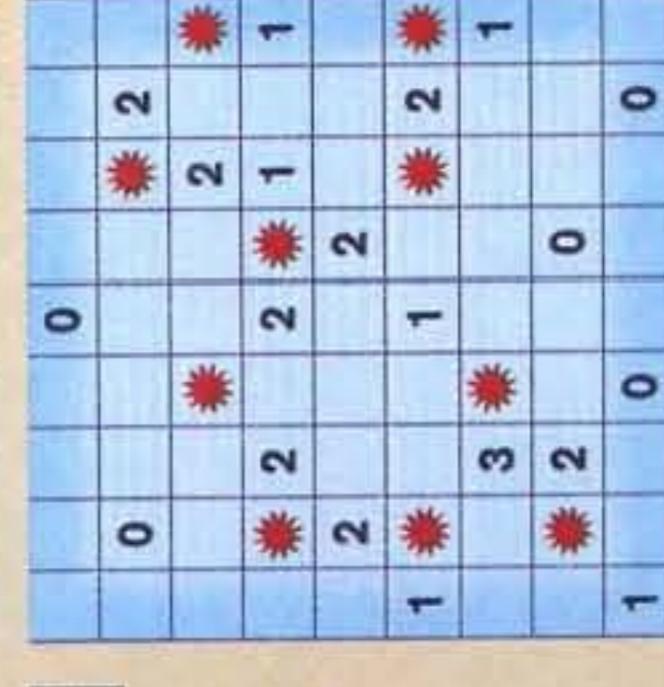
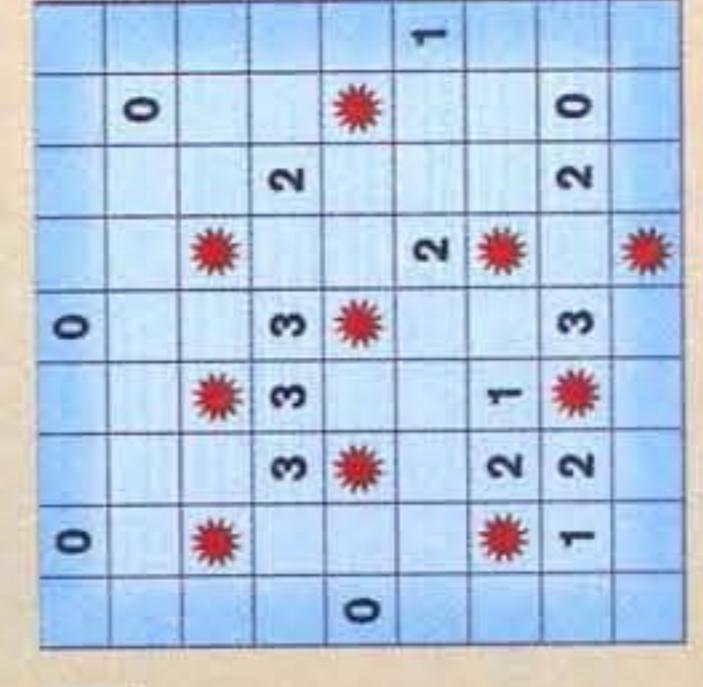
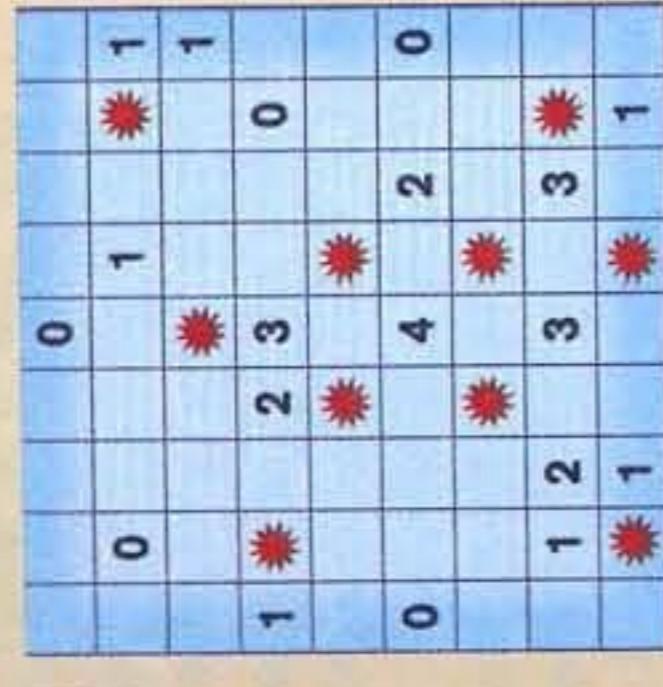
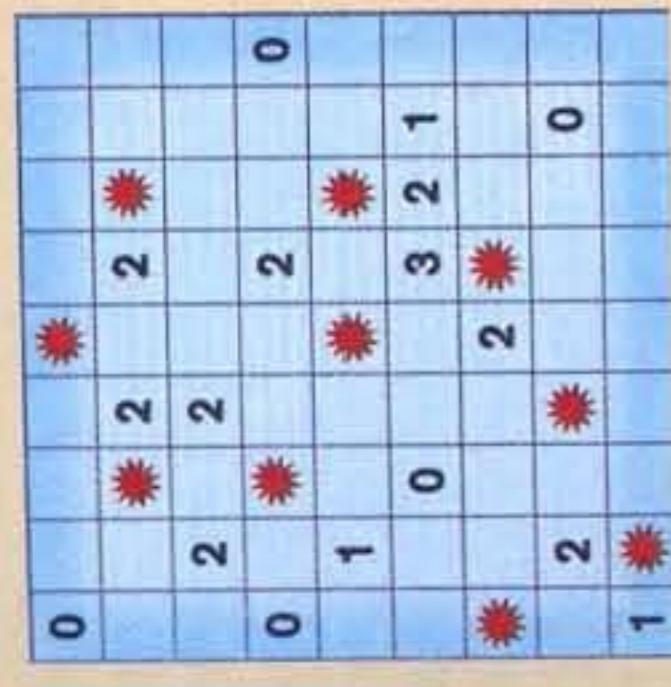
**26** La secuencia es la siguiente:



**31** Elder ingresó en la residencia en 1995 (pista 4), de modo que, de acuerdo con la pista 1, Senior llegó en 1990 y Grey en 1985. El nombre de Grey es Margaret (pista 3), de modo que el de Elder, que no es Daisy (pista 4), tiene que ser Henry, con lo que Daisy queda como nombre de Senior. A partir de la pista 1, Margaret Grey vino de Mulbury y según la pista 2, Henry Elder vivía en Wishingwell. Por eliminación, Daisy Senior vivía en Plighwood. **Daisy Senior**, Plighwood, 1990. **Henry Elder**, Wishingwell, 1995. **Margaret Grey**, Mulbury, 1985.

**38** Bill Cobb vive en Rockett Road (pista 3), de modo que Mick North, que no vive en Pinwheel Gardens, tiene que ser el bombero de Squibb Street que preparará una barbacoa (pista 2), y Steve Tibbs tiene que vivir en Pinwheel Gardens. La exhibición de Mick North no puede empezar

**39** El forastero que llegó hace 16 años vive en Rose Cottage (pista 4). Quién lo hizo hace 8 años no vive en White Gates (pista 3), de modo que tiene que vivir en Meadow View y él es



**35**



**36**



**37**



**38**



**39**



**40**



**41**



**42**



**43**



**44**



**45**



**46**



**47**



**48**



**49**



**50**



**51**



**52**



**53**



**54**



**55**



**56**



**57**



**58**



**59**



**60**



**61**



**62**



**63**



**64**



**65**



**66**



**67**



**68**



a las 7:30 (pista 1), y al final de la que empieza a las 7:00 tomarán bocadillos (pista 4), con lo que la fiesta de Mick North tiene que ser la que empieza a las 7:15, y la que empieza a las 7:30 acaba con un curry. De acuerdo con la pista 1, tiene que ser la de Steve Tibbs en Pinwheel Gardens. La fiesta de Bill Cobb en Rockett Road tiene que ser la que empieza a las 7:00 y al final de la cual se sirven bocadillos.

**Bill Cobb**, Rockett Road, 7:00 pm, bocadillos

**Mick North**, Squibb Street, 7:15 pm, barbacoa

**Steve Tibbs**, Pinwheel Gardens, 7:30 pm, curry

La Abuelita Roja fue juzgada en 1649 (pista 4), de modo que la bruja juzgada en 1648, que no fue la Mamá Nariz Azul (pista 3), tuvo que ser la Abuelita Noggs, cuyo nombre real era Alice Noggs (pista 1). Por eliminación, la Mamá Nariz Azul tuvo que ser juzgada en 1647, y era de Gammonham (pista 2). Así pues, Edith Rudge no pudo ser juzgada en 1648 (pista 4), por lo que la fecha de su juicio debe ser 1649, con lo que su apodo era la Abuelita Roja. Alice Noggs debía vivir en Hillside (pista 4). Clara Pinch no era de Lychgate (pista 3), por lo que debía ser de Gammonham, fue conocida como la Mamá Nariz Azul y fue juzgada en 1647. Por eliminación, Edith Rudge tiene que ser la bruja de Lychgate.

**Alice Noggs**, Abuelita Noggs, Hillside, 1649

**Clara Pinch**, Mamá Nariz Azul, Gammonham, 1647

**Edith Rudge**, Abuelita Roja, Lychgate, 1649

**41** Ringwell 4, el número de Holly Farm (pista 3), no es el número de Reginald Haughton ni de Mister Sloman (pista 1) ni de Mister Digby, de modo que debe ser el de Mister Morley. El titular de Ringwell 1 no es Mister Sloman (pista 1) ni Mister Digby (pista 4), con lo que debe ser Reginald Haughton y, a partir de la pista 1, Mister Sloman tiene que ser el titular de Ringwell 2 y queda Mister Digby como titular de Ringwell 3, que por lo tanto se llama Lionel (pista 2). De acuerdo con la pista 4, Ringwell 4 es el número de Frederick, y Mister Sloman, Ringwell 2, tiene que vivir en King's Head. Por eliminación, Mister Sloman, Ringwell 2, tiene que llamarse Alfred. Finalmente, Ringwell 3 no era el número de Manor House (pista 2), con lo que tiene que ser el de la Oficina de Correos. Así, a Manor House sólo puede corresponderle Ringwell 1, que corresponde a Reginald Haughton.

**Ringwell 1**, Reginald Haughton, Manor House

**Ringwell 2**, Alfred Sloman, King's Head

**Ringwell 3**, Lionel Digby, Oficina de Correos

**Ringwell 4**, Frederick Morley, Holly Farm

**42** La respuesta es una figura de lado que aparece las letras KLMN.



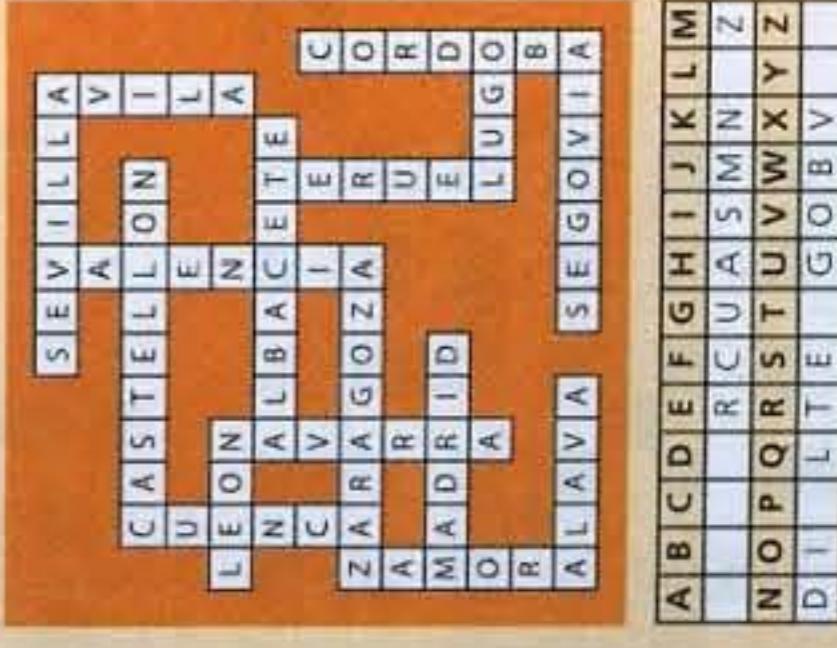
**43**



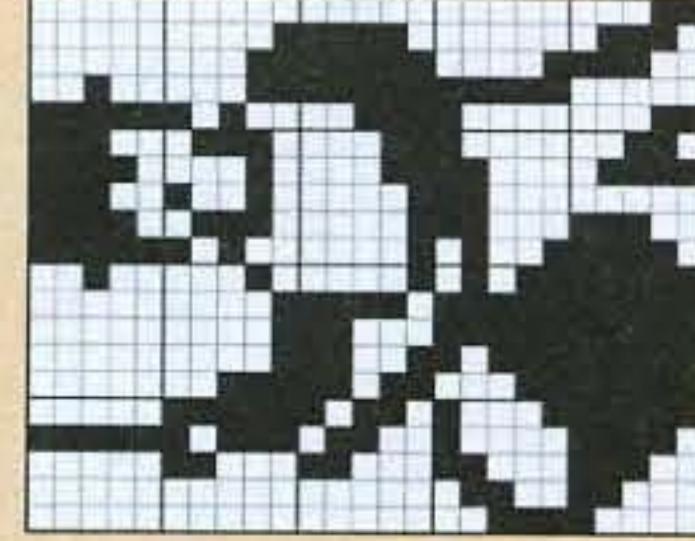
**44**



**45**



**46**



**47**

**47** Ambos trenes estarán a la misma distancia de Hulna cuando se encuentren, de modo que en realidad estarán a la misma distancia de cualquier otra parte.

**48** La N. Las letras deben ser reordenadas para formar la palabra «Triángulo».

**49** Seis corbatas: una rayada, una marrón lisa, una roja lisa, una verde lisa, una de topos y una negra lisa.

**50** Todas las frases contienen nombres de varón escondidos en ellas. Deben surCAR LOS mares. El sol sí que DA VIDA. CuantO MÁS grande, mejor. Ese libro es ENRIQUEcedor. Hay que buscar en el arMARIO.

**51** Es lo que sucede cada año. En el ejemplo propuesto, la Navidad de 2002 cayó en miércoles. Una semana más tarde, el día de Año Nuevo fue también miércoles, pero del año 2003. El día de Año Nuevo de 2002 fue martes.

**52** La opción b. ARF, porque cuando el grupo de letras se lee de derecha a izquierda aparece: Frase al revés.

**53** Una palabra (que es un anagrama de Abran la púa).

**54** La B: Si se observan las figuras de lado aparecen las letras KLMN.

<b>55</b>	1. San Bernardo 2. Pastor alemán 3. Chihuahua 4. Dálmatas 5. Mastín	representada por el número 43, porque se halla en la cuarta fila, tercera columna.
<b>56</b>	A palabras necias, oídos sordos.	<b>61</b> <b>Cada mochuelo a su olivo.</b> Suma cada grupo de tres números y toma la letra correspondiente en el alfabeto para descifrar el mensaje.
<b>57</b>	Inteligencia artificial.	<b>62</b> A. Los soñadores son los salvadores del mundo. B. La filosofía es la ciencia que complica las cosas que todo el mundo sabe.
<b>58</b>	Sólo falta el tiempo a quien no sabe aprovecharlo (Jovellanos).	<b>63</b>
<b>59</b>	Nunca mires atrás.	<b>64</b> Es lo que se conoce como criptogramas de libro. Cada número corresponde al número de cada letra de la pregunta. Por ejemplo, «presta atención a las instrucciones cuando descifres el siguiente mensaje», donde $p = 1$ , $r = 2$ , $e = 3$ , $s = 4$ , etc.
<b>60</b>	El mensaje descifrado es El buen humor es una de las mejores prendas de vestir con las que puede cubrirse nuestra sociedad. Cada letra representa su posición en la cuadrigüila siguiente:	<b>65</b>
<b>66</b>		<b>66</b>
<b>67</b>		<b>67</b>
<b>68</b>		<b>68</b>
<b>69</b>	<b>69</b> Todos los números en los segmentos del mismo color de los cuatro heptágonos suman 30; por ejemplo, si se suman los triángulos amarillos el resultado es 30, y lo mismo ocurre con los verdes, y así sucesivamente.	<b>69</b>
<b>70</b>	<b>70</b> 8642139: Reordena los dígitos de modo que los pares estén en orden descendente y los impares en orden ascendente.	<b>70</b>
<b>71</b>	<b>Q y H:</b> La lista de letras corresponden a la frase Don	<b>71</b>
<b>72</b>	<b>72</b> O: Coge la primera letra del primer día de la semana (lunes), luego la segunda del segundo día, y así sucesivamente.	<b>72</b>
<b>73</b>	<b>73</b> C: Se trata de los números 0, 2, 4, 6, 8 en su representación digital unidos a su imagen reflejada.	<b>73</b>
<b>74</b>	<b>74</b> EA: Se trata de las vocales que aparecen en la pregunta en el mismo orden, agrupadas de dos en dos.	<b>74</b>
<b>75</b>	<b>75</b> El 20: Tomando las diagonales como se indica los totales son 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20.	<b>75</b>
<b>76</b>	<b>76</b> Mapamundi. Las letras ABCDEFGHI aparecen en las palabras siguiendo el orden que ocupan en el abecedario. Así: Agridulce, eBanistas, inCréculo, menDrugos, campEsino, chupaFlor, labrieGos, blanducho, mapamundi.	<b>76</b>
<b>77</b>	<b>77</b> Trotar. De los comienzos y finales de las palabras se	<b>77</b>

deduce la frase «Mira en la columna del centro».

teMI	RApidez
ciEN	LApices
wuelCO	LUMinosidad
colmeNA	DELta
creCEN	TROtar

**81** De la puntuación de dos dados. Las oportunidades de sacar un 1 doble, un 6 doble o cualquier combinación que sume 7 a partir de los puntos de los dados es de 1 sobre 72, y, evidentemente, nunca se puede sacar un 1.

**82** La mentira de Alicia significa que no sabe quién lo hizo, de modo que no pudo ser ella. La mentira de Benito expresa que no fue él. La mentira de Carolina indica que el autor del asesinato fue ella o Doroteo. La mentira de Doroteo desvela que fue **Carolina**.

**82** La mentira de Benito no pude de modo que no pudo La mentira de Benito no fue él. La mentira de Benito indica que el autor de la mentira no fue ella o Doroteo. La mentira de Benito desvela que f

**78** Cal. Cogiendo la primera letra de la primera palabra a segunda de la segunda palabra y la tercera de la tercera palabra, repitiendo hasta el final, se puede leer: primera segunda tercera.

**79** El único orden que cumple los cuatro requisitos es amarillo, rojo, rojo.

**80** Si respondes 50 kilómetros, seguramente tienes experiencia y ya has visto en alguna

**84** **Todos menos dos.** Empecemos abriendo algunos sobres para analizar la situación. Cuando sólo hay 1 carta, la secretaria no pudo equivocarse, con lo que no hay ningún problema. Si hay dos cartas, ella sólo puede equivocarse de una forma, con lo que bastará con abrir un sobre para deducir dónde está cada carta. Si tiene tres cartas, a, b, c, la secretaria puede colocarlas en los sobre A, B y C en dos órdenes posibles: b, c, a, o bien c, a, b. Si abrimos el sobre A tiene que contener las cartas b o c, e inmediatamente determinaremos el contenido de los tres sobres. A partir de este caso, queda claro que no podemos deducir el

quedan tres sobres por abrir. ¿Podemos determinar que es preciso abrir todas las cartas excepto dos para establecer el contenido de todos los sobres? Sí, pero sólo si adoptamos una estrategia. En lugar de abrir al azar todos los sobres

excepto dos, abrimos por ejemplo el sobre A, que contiene la carta c, y a continuación el sobre C, que digamos que contiene la carta e. Entonces abriremos el sobre E, y así sucesivamente. Cuando nos quedemos sobre tendremos como mucho una carta y un sobre que no se corresponden. De modo que podemos determinar el contenido de todos los sobres una vez abiertos todos menos dos.

**85** **La caja azul.**

En la caja amarilla una frase es cierta y la otra es falsa. Cierta: Los regalos no están en esta caja. Falsa: Los regalos están en la caja roja. En la caja roja las dos frases son ciertas: Los regalos no están en la caja amarilla. Los regalos están en la caja azul.

En la caja azul, ambas frases son falsas: Los regalos no están en esta caja. Los regalos están en la caja amarilla.

**86** El tesoro estaba distribuido de la forma siguiente:  
3.000 monedas de oro.  
4.000 monedas de plata.  
5.000 monedas de bronce.  
Memo era el único guardián que decía la verdad.

**87** El tío Omar resuelve el problema prestandoles su pozo petrolífero. Así tienen 42 pozos. Al primer hijo le

corresponden 21 pozos; al segundo 14, y al tercero, 6. Y sobra un pozo, que devuelven muy agradecidos a su tío Omar.

A small icon in the bottom right corner of the slide, featuring a green square background with a white border. Inside the square is a stylized graphic of overlapping colored shapes: a yellow circle at the top, a grey rectangle on the left, and a multi-colored triangle (red, green, blue) on the right.

Única imagen reflejada correcta es la que muestra el amarillo y el azul al revés en la figura A.

**94** F: Cada fila y cada columna contienen dos flores azules y una verde, cada una de un tamaño distinto.

**103** E: En el sentido de las agujas del reloj, A tiene la misma secuencia de puntos de colores que D, y B la misma que C.

**107** La copa está inclinada hacia delante y la vemos desde abajo. ¡Pruébalo!

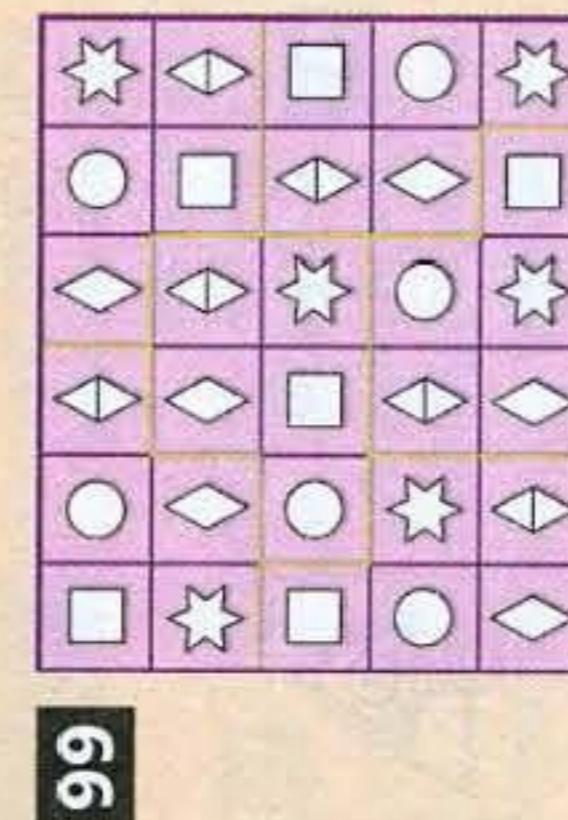


**95** B: Cada figura tiene una línea de más.

**96** D: Si se coloca al revés, encaja perfectamente.

**97** El 1 y el 8. El 2 y el 9. El 3 y el 6. El 4 y el 7. El 5 y el 10.

**98** C: Todos los demás tienen un cuadrado blanco en la fila horizontal y un cuadrado negro en la vertical.



**104**



- 111** A:
- B:
- C:
- D:
- E:
- F:
- G:
- H:

**112** 64: Resta 1, 3, 5, 7, 9, 11.

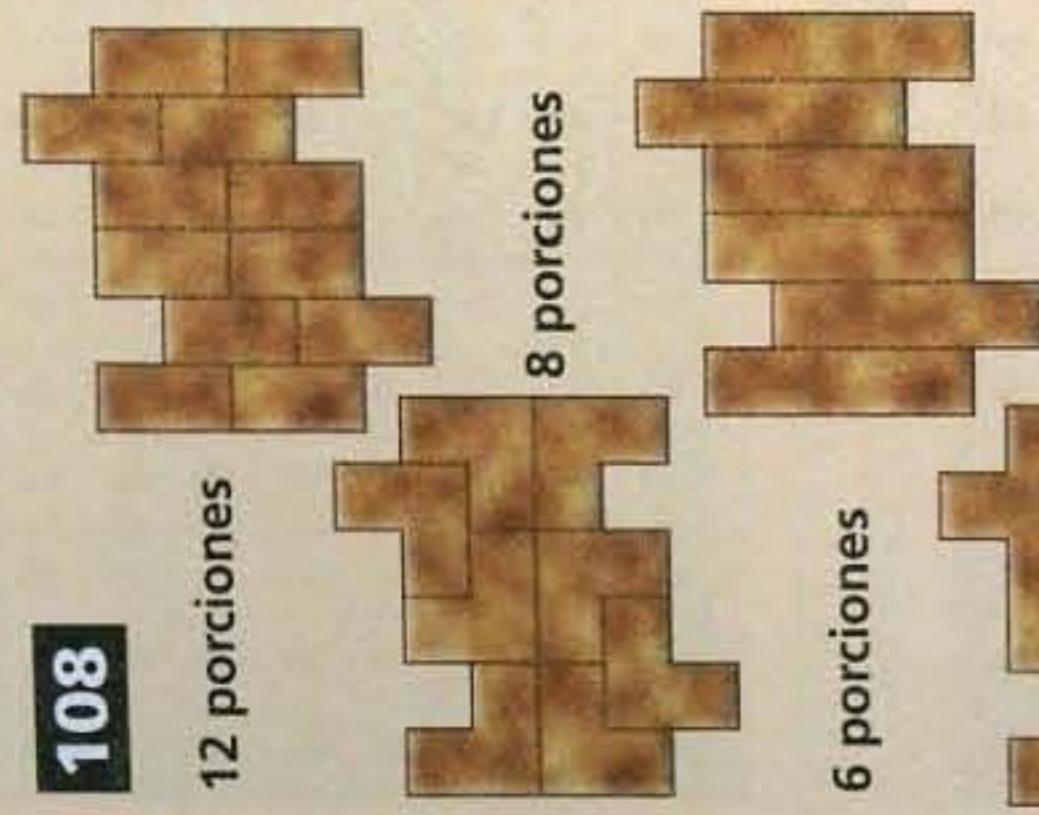
**113** 4 y 129: Hay dos series intercaladas. En la primera, empezando por el 1 se suma 32 cada vez. En la segunda, empezando por el 100, se resta 32 cada vez.

**114** 73542: Cada vez se resta 1 del dígito central y se cambia la posición de los dos primeros y los dos últimos.

**115** A: En cada fila los números siguen la serie  $+ 3 - 1 + 3$ . En cada columna siguen la serie  $+ 1 - 3 + 1$ .

**116** 182: Los números 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 2(0), alternan la separación entre ellos, en grupos de tres dígitos.

**117** 496: Los dígitos 7496832 aparecen repetidos en el mismo orden.

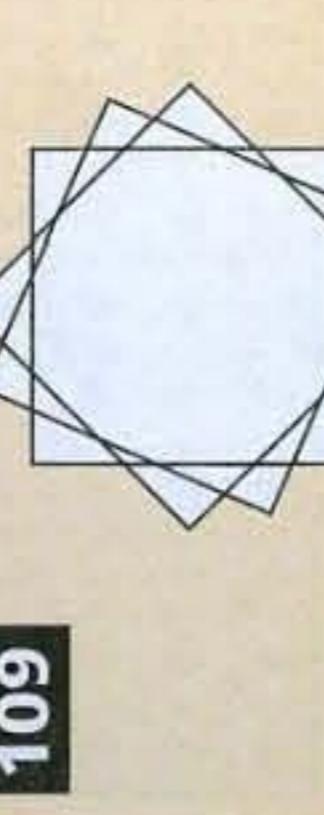


**112** 64: Resta 1, 3, 5, 7, 9, 11.

**113** 4 y 129: Hay dos series intercaladas. En la primera, empezando por el 1 se suma 32 cada vez. En la segunda, empezando por el 100, se resta 32 cada vez.

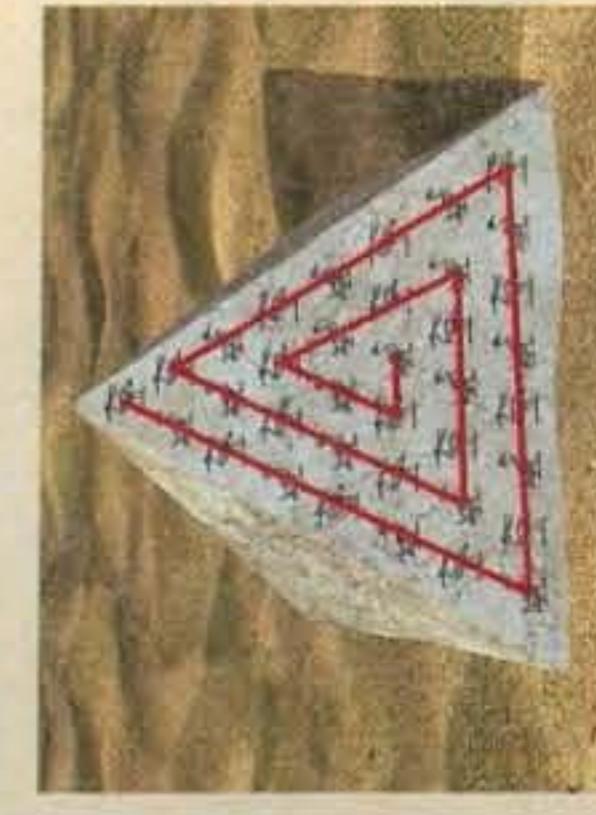
**114** 73542: Cada vez se resta 1 del dígito central y se cambia la posición de los dos primeros y los dos últimos.

**115** A: En cada fila los números siguen la serie  $+ 3 - 1 + 3$ . En cada columna siguen la serie  $+ 1 - 3 + 1$ .



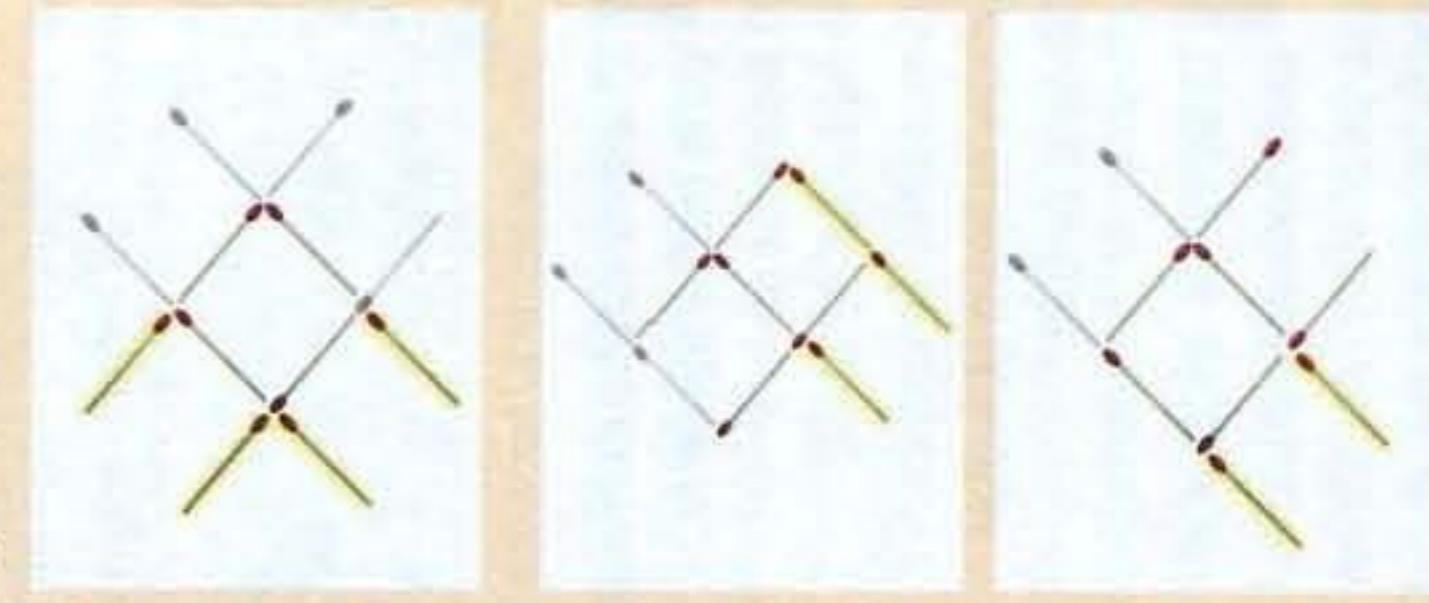
**116** 182: Los números 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 2(0), alternan la separación entre ellos, en grupos de tres dígitos.

**117** 496: Los dígitos 7496832 aparecen repetidos en el mismo orden.



**105**

**106**



**106**

**100** C: En todas las demás el azul oscuro está frente al negro, el verde frente al rojo, el amarillo frente al azul claro, el morado frente al marrón claro. En C, el negro está frente al azul claro y el amarillo frente al amarillo.

**101** E: En todas las demás, la sección común entre el cuadrado y el triángulo es roja, y la sección común entre el círculo y el triángulo es amarilla.

**102** B: El resto corresponde a una rotación de la misma figura. B es un reflejo de las demás figuras, no una rotación.

**118**

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

**121**

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

**119**

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

**122**

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

- 132** D: Leídos en horizontal los números van +1, +3, +1, +3, y en vertical +3, +1, +3, +1.
- 133** A: Así cada fila y cada columna contienen los números 1 a 5 una sola vez.

- 134** C: Así los números tercero y cuarto de cada fila y cada columna son la suma de los dos anteriores.
- 135** B: Así los tres segundos números de cada fila y cada columna son tres veces el valor de los tres primeros.

- 136** A: Leídos en horizontal los números van -1, -2, -3, -4, en vertical +1, +2, +3 y +4.
- 137** B: Leídos en horizontal los números uno, dos, tres y cuatro respectivamente. Leídos en vertical en la primera columna van +8, +12, +16; en la segunda +9, +13, +17; en la tercera +10, +14, +18; y en la cuarta +11, +15, +19.

- 138** D: Si empiezas por la esquina inferior izquierda, subes la primera columna, bajas por la segunda, subes por la tercera y así sucesivamente, se repite la secuencia de números 75291.
- 139** D: Leídos en horizontal los números van -2, +1, -2, y en vertical +2, -1, +2.

- 140** B: Leídos en horizontal los números van +2, -4, y en vertical +3, -4.
- 141** A: Leídos en horizontal los números van +2, +3, +2, y en vertical +4, +2, +4.

- 142** 23 1213 11121113 Cada número de cada fila describe al número anterior. Así 12 aparece como 1112 ( $1 \times 1$ ,  $1 \times 2$ ) y 1112 aparece como 3112 ( $3 \times 1$ ,  $1 \times 2$ ).

- 125** 3: Cada número representa la cantidad de números adyacentes en horizontal, en vertical y en diagonal.

- 126** 486 manchas. Puesto que cada pez tiene el equivalente a 27 es un tercio de 81, 27 manchas una vez retirados dos tercios de los machos. La respuesta es  $18 \times 27 = 486$ .
- 127** 84 y 9, respectivamente. Multiplica los números de la primera y la tercera columnas. El número de la columna central es el producto de estos números al revés. Así,  $8 \times 6 = 48$  (al revés = 84), y  $27 / (72 \text{ al revés}) \div 3 = 9$ .

- 128** 204: El número de la casilla inferior derecha de un grupo de 9 casillas es la suma del número de la casilla superior, de la que está a su izquierda y de la diagonal izquierda.
- 129** D: Leídos en horizontal los números van -2, +1, -2, y en vertical +2, -1, +2.

- 130** B: Leídos en horizontal los números van +2, -4, y en vertical +3, -4.
- 131** A: Leídos en horizontal los números van +2, +3, +2, y en vertical +4, +2, +4.

- 132** D: Leídos en horizontal los números van +1, +3, +1, +3, +1.
- 133** A: Así cada fila y cada columna contienen los números 1 a 5 una sola vez.
- 134** C: Así los números tercero y cuarto de cada fila y cada columna son la suma de los dos anteriores.
- 135** B: Así los tres segundos números de cada fila y cada columna son tres veces el valor de los tres primeros.
- 136** A: Leídos en horizontal los números van -1, -2, -3, -4, en vertical +1, +2, +3 y +4.
- 137** B: Leídos en horizontal los números uno, dos, tres y cuatro respectivamente. Leídos en vertical en la primera columna van +8, +12, +16; en la segunda +9, +13, +17; en la tercera +10, +14, +18; y en la cuarta +11, +15, +19.
- 138** D: Si empiezas por la esquina inferior izquierda, subes la primera columna, bajas por la segunda, subes por la tercera y así sucesivamente, se repite la secuencia de números 75291.
- 139** D: Leídos en horizontal los números van -2, +1, -2, y en vertical +2, -1, +2.

- 140** B: Leídos en horizontal los números van +2, -4, y en vertical +3, -4.
- 141** A: Leídos en horizontal los números van +2, +3, +2, y en vertical +4, +2, +4.

- 142** 23 1213 11121113 Cada número de cada fila describe al número anterior. Así 12 aparece como 1112 ( $1 \times 1$ ,  $1 \times 2$ ) y 1112 aparece como 3112 ( $3 \times 1$ ,  $1 \times 2$ ).

## Notas



## Notas

