



Cómo resolver los problemas de lógica

Para resolver este tipo de juegos de lógica hay que relacionar las pistas que se ofrecen en el texto y, con la ayuda del esquema de coordenadas, llegar a la solución. En esta página ofrecemos un ejemplo sencillo. Antes de empezar a jugar, tenga en cuenta que todas las variables que aparecen en el esquema forman parte de la solución, por lo que, en este juego, a cada nombre le corresponde una ciudad y una profesión diferentes de las que corresponden a los demás. Use el esquema como indicamos a continuación (marcamos con una cruz las relaciones imposibles, y con un círculo las correctas).

Amigos

Tres amigos de la infancia se reúnen una vez al año. Con las pistas se puede deducir a qué se dedica cada uno y en qué ciudad vive.

1. El dentista vive en Málaga.
2. Pedro no vive en Granada.
3. Álvaro es ceramista.
4. El deportista no vive en Soria.

Con la **pista 1** queda establecida una relación: dentista y Málaga. Marcamos con un círculo la coincidencia de esas dos pistas, y con cruces las relaciones que quedan excluidas: Si el dentista vive en Málaga, no vive en Granada ni en Soria; si en Málaga vive el dentista, ni el ceramista ni el deportista viven en Málaga.

La **pista 2** descarta la relación entre Granada y Pedro, y la **pista 3** establece la relación Álvaro y ceramista. Una vez señalada esa relación, se pueden hacer deducciones: Si quien vive en Málaga es dentista, y Álvaro es ceramista, Álvaro no vive en Málaga.

Por fin, la **pista 4** nos lleva a marcar con una cruz la relación Soria y deportista, y el esquema indica que: Soria solo puede estar relacionado con ceramista y que Granada solo puede estar relacionado con deportista. Llegados a este punto, el esquema sirve de guía para resolver el juego.

	NOMBRE	CIUDAD			PROFESIÓN		
		Granada	Málaga	Soria	Ceramista	Dentista	Deportista
NOMBRE	Álvaro						
	Lázaro						
	Pedro						
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X				

	NOMBRE	CIUDAD			PROFESIÓN		
		Granada	Málaga	Soria	Ceramista	Dentista	Deportista
NOMBRE	Álvaro		X		O	X	X
	Lázaro				X		
	Pedro	X			X		
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X				

	NOMBRE	CIUDAD			PROFESIÓN		
		Granada	Málaga	Soria	Ceramista	Dentista	Deportista
NOMBRE	Álvaro		X		O	X	X
	Lázaro				X		
	Pedro	X			X		
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X	X			

Complételo y compruebe que coincide con la solución:

NOMBRE	CIUDAD	PROFESIÓN
Álvaro	Soria	Ceramista
Lázaro	Granada	Deportista
Pedro	Málaga	Dentista

Ya está preparado para resolver los juegos de coordenadas que le proponemos en **Juegos de Lógica**. Las dificultades añaden diversión.



Deportistas

Argumento

Con las siguientes pistas averigüe qué deporte practican cada uno de los protagonistas de este juego, quién es su entrenador y cuántas horas entrenan.

Pistas

1. Dylan entrena durante media hora más que quien practica atletismo. Ninguno de ellos es Leonardo, que no conoce a Alan.
2. Patricio, cuyo entrenador no es Brendan, entrena una hora menos que quien practica esgrima.
3. Quien practica boxeo entrena una hora más que Carmelo, que no practica esgrima.
4. Fútbol, 2 horas, Sean y Leonardo no se corresponden entre sí.

		ENTRENADOR				DEPORTE				HORAS			
		Alan	Brendan	Dylan	Sean	Atletismo	Boxeo	Esgrima	Fútbol	2:00	2:30	3:00	4:00
NOMBRE	Carmelo												
	José												
	Leonardo												
	Patricio												
HORAS	2:00												
	2:30												
	3:00												
	4:00												
DEPORTE	Atletismo												
	Boxeo												
	Esgrima												
	Fútbol												



Tres son multitud

Este juego consiste en rellenar completamente la cuadrícula con los números 0 y 1, siguiendo las siguientes reglas:

No puede haber más de dos números iguales seguidos.

En las casillas grises tiene que ir un 0.

0					
		1	0		
		1	1		
			0	1	
	1		1	1	

No puede haber dos columnas ni dos filas idénticas.

En este ejemplo, avanzando todo lo que podemos hasta el momento, las columnas 2 y 5 podrían ser iguales. Esto nos ayuda a rellenar las siguientes dos casillas grises.

0	1	0			
	0	1	0		
	0	1	1	0	
	1	0	0	1	
0	1	0	1	1	0
1	0	1		0	

0		0			
		1	0		
	0	1	1	0	
		0	0	1	
0	1	0	1	1	0
				0	

La cantidad de ceros y de unos es igual en cada fila y en cada columna.

En esta cuadrícula de 6 x 6, por tanto, habrá tres ceros y tres unos en cada fila y en cada columna. En la casilla gris, por tanto, irá un uno.

0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0
0	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0
0	1	0	1	1	0
1	0	1	0	0	1

Siguiendo todas estas reglas, podemos al fin completar la cuadrícula.

0			1		0			
	1		1		0	0		
								0
	1	1			1	1		
							0	0
	0							
0	0			1	1			0
		1						0
								0

medio



medio

1			1			1		1	
1	1							0	0
		0	0						
						1	1		
	1	1				1		1	
									1
	0							1	1
	0	0							0

								0	0
	1	1		0				0	
	1			0					
						0			
		1						0	
		1	1		0		0	0	
	0			0				0	
					0	1			
				0		0			

medio

			1	1					
			1						
	0			1		0	0		
				1		0			1
							1		
	1	1					1		
	1				1	1		1	
		0			1				
		0						1	1

medio