



## 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.

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.

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

		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				

		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			



# ¡Cumpleaños feliz!

## Argumento

¡Cumpleaños feliz! Le cantaron los cuatro protagonistas de este juego a su amiga antes de entregarle los regalos que le habían comprado. Adivina qué le regalo cada uno y cuánto le costó.

## Pistas

1. El regalo más barato fue el de Maximiliano. No lo compró en Belix.
2. El regalo comprado en Ondemanu costó menos que la antigüedad, y ésta, menos que la ropa.
3. En Precius no se compró el regalo más caro ni el más barato.
4. La cámara, que costó 90 euros, no fue el regalo de Javier.
5. El regalo que se compró en Coletas costó 10 euros más que el de Viky.
6. María, 100 euros y Belix, no se corresponden entre sí.

		REGALO				TIENDA				COSTÓ/€			
		Antigüedad	Cámara	Pendientes	Ropa	Belix	Coletas	Ondemanu	Precius	85	90	95	100
NOMBRE	Javier												
	María												
	Maximiliano												
	Viky												
COSTÓ/€	85												
	90												
	95												
	100												
TIENDA	Belix												
	Coletas												
	Ondemanu												
	Precius												



## 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					0	0		
		1	1				0		
		1				1			
			1					1	1
	0				0			1	
	0				0				
			0					1	1
	0		0	0		1		1	

medio



medio

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

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

medio

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

medio