



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.

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

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.

		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				

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		X		O	X	X
	Lázaro				X		
	Pedro	X			X		
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X	X			



Prehistoria

Argumento

En la Prehistoria vivieron muchas tribus diferentes. Deduzca, a partir de las siguientes pistas, en qué se basaba la riqueza de estas cuatro y a qué deidad veneraban.

Pistas

1. Los cazadores, que no adoraban al agua ni al viento, vivieron 10.000 años después que los que debían su riqueza a las salinas, que no eran los agricultores.

2. Los que adoraban al fuego, que no eran los pescadores, poblaron la tierra 10.000 años después que los que basaban su riqueza en las pieles.

3. Los pastores, que no basaban su riqueza en los alimentos, vivieron 5.000 años después que quienes adoraban a la Luna.

4. Los que adoraban el agua, que no vivieron en el 20.000 a.C., no basaban su riqueza en las maderas ni en los alimentos.

		DEIDAD				RIQUEZA				FECHA/A. C.			
		Agua	Fuego	Luna	Viento	Alimentos	Maderas	Pieles	Salinas	30.000	20.000	15.000	10.000
TRIBU	Agricultores												
	Cazadores												
	Pastores												
	Pescadores												
FECHA/A. C.	30.000												
	20.000												
	15.000												
	10.000												
RIQUEZA	Alimentos												
	Maderas												
	Pieles												
	Salinas												



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

medio



medio

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

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

medio

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

medio