

Quién es quién: cómo resolverlos

Los juegos de lógica son todos aquellos que se pueden resolver por pura deducción. En los enigmas de Quién es Quién, donde se trata de correlacionar ciertas características (nombre, apellido, profesión, edad, etc.), le proponemos el uso de diagramas de múltiple entrada. Aquí le indicamos cómo se puede ir resolviendo un caso sencillo.

TÉ PARA TRES

Tres amigas se reúnen a tomar el té. Deduzca los datos de cada una.

1. Beatriz no es García.
2. López es secretaria en una oficina.
3. La actriz se llama Claudia.
4. La maestra no es Méndez.

(En estos juegos no hay dos variables con una misma cualidad. Es decir, que aquí tenemos tres mujeres con nombres y apellidos distintos y con trabajos también distintos.)

RESOLUCIÓN

En el esquema vamos a indicar con una cruz (X) las relaciones que no valen y que quedan eliminadas, y con un círculo (O) las relaciones correctas. Por pista 1 colocamos una X en el cruce de Beatriz con García.

		Apellido			Actividad		
		García	López	Méndez	Actriz	Maestra	Secretaria
Nombre	Alicia						
	Beatriz	X					
	Claudia						
Actividad	Actriz						
	Maestra						
	Secretaria						

La pista 2 nos da una relación correcta: López es secretaria. Colocamos un O en el cruce de secretaria con López. Al marcar un O en un sector, todas las casillas de su horizontal y su vertical deben llenarse con X, pues quedan eliminadas. En este caso, en el sector ACTIVIDAD-APELLIDO, colocamos las X en las casillas secretaria-García, secretaria-Méndez, actriz-López y maestra-López. El esquema queda así:

		Apellido			Actividad		
		García	López	Méndez	Actriz	Maestra	Secretaria
Nombre	Alicia						
	Beatriz	X					
	Claudia						
Actividad	Actriz		X				
	Maestra		X				
	Secretaria	X	O	X			

Incorpore usted en el esquema los datos correspondientes a las pistas 3 y 4. Si siguió nuestras indicaciones, el esquema deberá verse así:

		Apellido			Actividad		
		García	López	Méndez	Actriz	Maestra	Secretaria
Nombre	Alicia						
	Beatriz	X					
	Claudia				O	X	X
Actividad	Actriz		X				
	Maestra		X	X			
	Secretaria	X	O	X			

En el sector ACTIVIDAD-APELLIDO quedan ahora determinadas dos relaciones correctas: maestra-García y actriz-Méndez. Incorpore usted los O correspondientes. Observe que Claudia es la actriz y que la actriz es Méndez, por lo tanto Claudia es Méndez. Así obtiene otra relación correcta. Usted está en condiciones de completar la solución. Compare su respuesta con la nuestra:

Nombre	Apellido	Actividad
Alicia	García	Maestra
Beatriz	López	Secretaria
Claudia	Méndez	Actriz

Esperando la carroza

Cinco nobles damas llegaron tardísimo a la recepción en el Palacio Real porque sus cocheros no fueron capaces de tener las carrozas a tiempo. Deduzca qué retrasó a cada uno.

- Tomás hizo esperar a la marquesa y Liborio, a doña Norma (que no es baronesa).
- El cochero de doña Luisa (que no es José) se entretuvo bebiendo con algunos amigos.
- El berrinche de una esposa retrasó a la vizcondesa y el de una hija malcriada, a doña Rosaura.
- Doña Mora se enfadó con Juan.
- El que se quedó dormido no fue José ni el otro cochero que sirve en casa de la duquesa.
- Quien tuvo problemas para enganchar los caballos no fue el cochero de doña Ariana ni tampoco el de la condesa.
- Cosme (que no es empleado de la baronesa ni de la condesa) y el cochero de doña Ariana son dos jóvenes solteros y sin hijos bastante revoltosos.

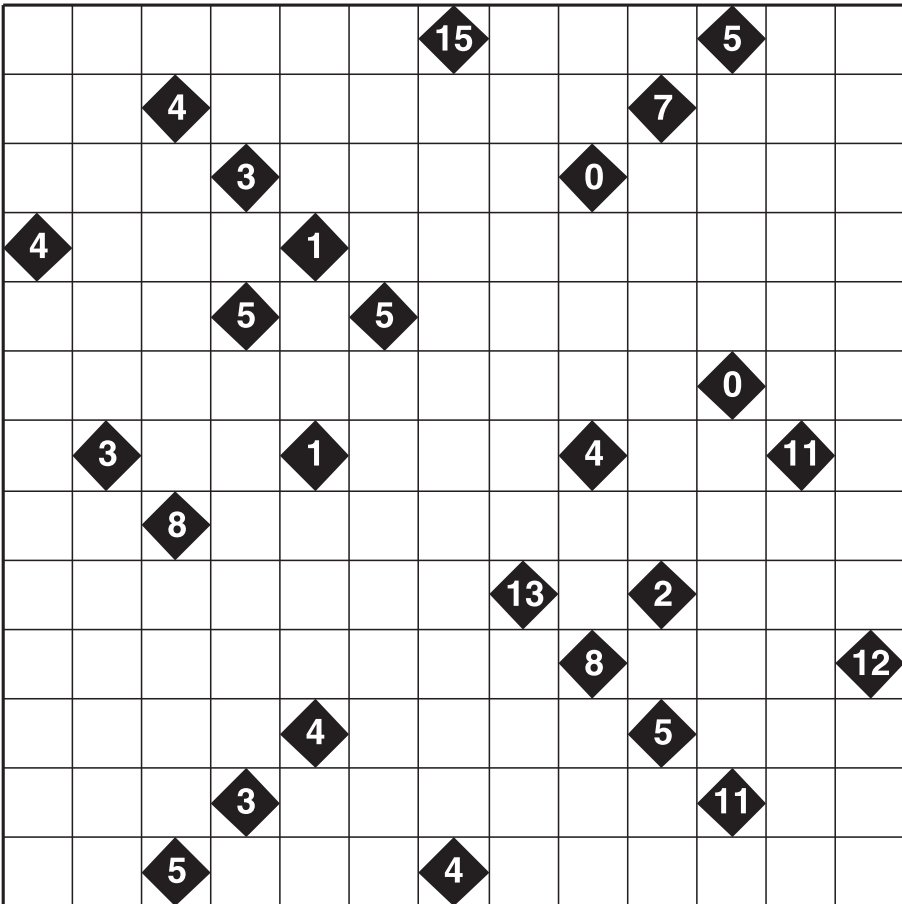
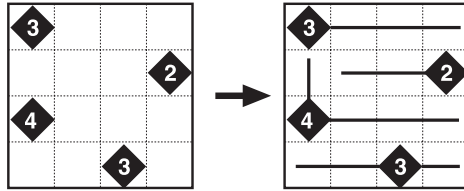
		Título					Cochero					Se demoró por				
		Baronesa	Condesa	Duquesa	Marquesa	Vizcondesa	Cosme	José	Juan	Liborio	Tomás	Amigos	Caballos	Esposa	Hija	Sueño
Doña	Ariana															
	Luisa															
	Mora															
	Norma															
	Rosaura															
Se demoró por	Amigos															
	Caballos															
	Esposa															
	Hija															
	Sueño															
Cochero	Cosme															
	José															
	Juan															
	Liborio															
	Tomás															

Doña	Título	Cochero	Se demoró por

Lanzarrayos

Cada cápsula emite rayos en una o más direcciones, en horizontal y vertical. Cada rayo recorre una cierta cantidad de casillas. Los números dan la cantidad total de casillas tocadas por los rayos de cada cápsula. La casilla ocupada por la cápsula no entra en la cuenta. Los rayos no se cruzan ni pasan sobre otras cápsulas. Dibuje los rayos que salen de cada cápsula. Todas las casillas resultan ocupadas una vez resuelto.

Ejemplo:



Sugerencias para comenzar a resolver este juego:

- Busque casillas a las que se accede desde una sola cápsula: ya puede trazar hasta allí el rayo.
- Inspeccione las cápsulas de valores altos y cuente las casillas disponibles en todas direcciones: algunos rayos pueden quedar así determinados.
- Una vez trazado un rayo, vuelva a poner en práctica las dos sugerencias anteriores.