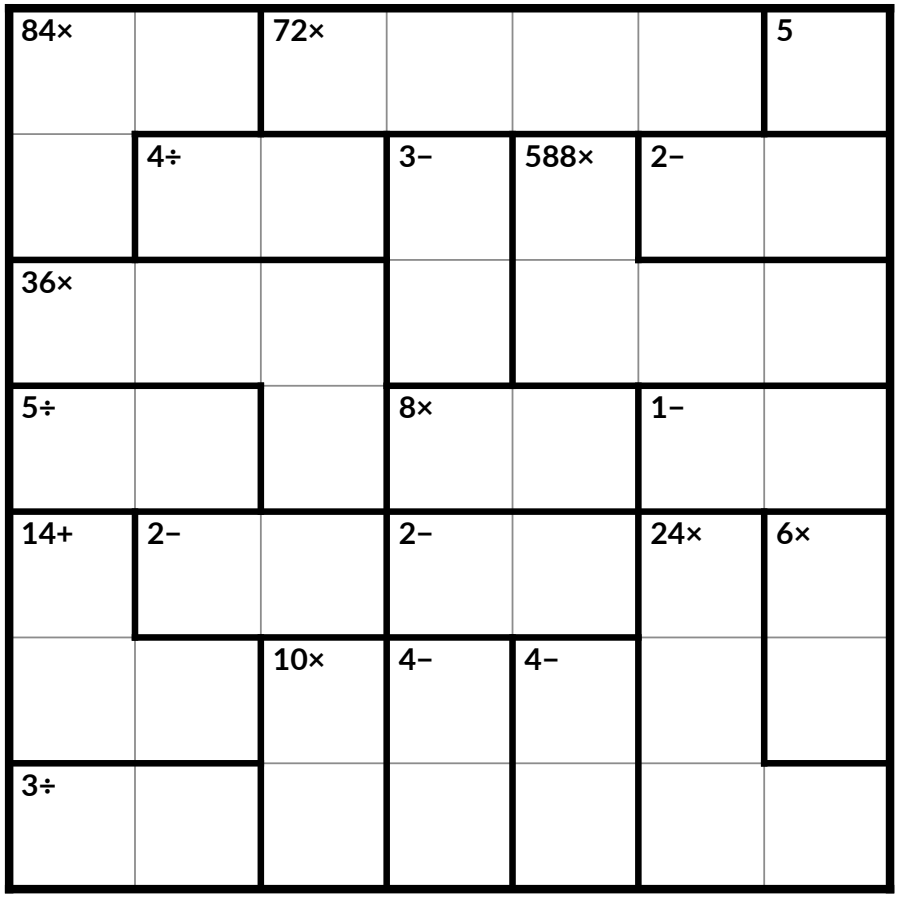
LIBRO DE CALCUDOKU

Calcudoku en letra grande

100 juegos de lógica matemática de fácil a experto para adultos, cuadrículas de 6x6 a 9x9, un juego grande por página, con soluciones



Lucía Romero

Sample pages

Calcudoku en letra grande

100 juegos de lógica matemática de fácil a experto para adultos, cuadrículas de 6x6 a 9x9, un juego grande por página, con soluciones

Copyright © 2026 Lucía Romero. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de este libro puede reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación ni transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro, sin el permiso por escrito del editor, salvo citas breves en una reseña. Las páginas de juegos pueden copiarse para uso personal.

Los 100 juegos de este libro son originales. Cada uno tiene una única solución y se resuelve solo con lógica, sin adivinar.

Primera edición, 2026

Índice

Cómo jugar al calcudoku **4**

Los niveles de dificultad **6**

Juegos de nivel fácil **8**
Juegos del 1 al 25 · 6 x 6

Juegos de nivel medio **34**
Juegos del 26 al 50 · 7 x 7

Juegos de nivel difícil **60**
Juegos del 51 al 75 · 8 x 8

Juegos de nivel experto **86**
Juegos del 76 al 100 · 9 x 9

Soluciones **112**

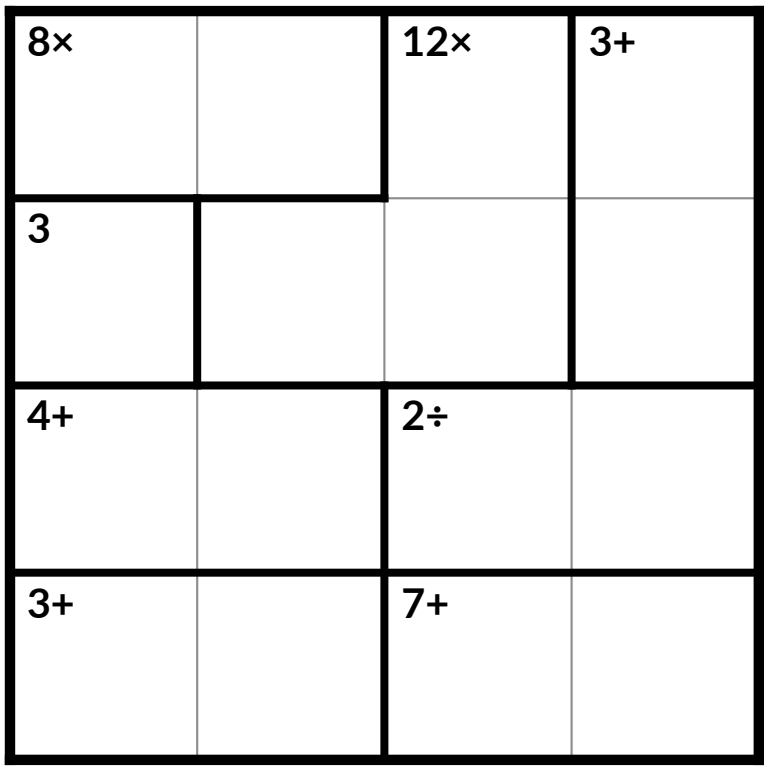
Registro de progreso **137**

Sample pages

Cómo jugar al calcudoku

El calcudoku es un pasatiempo numérico que mezcla lógica y aritmética sencilla. No hace falta ser bueno en matemáticas: solo sumar, restar, multiplicar y dividir.

- ✓ Completa la cuadrícula de modo que cada fila y cada columna tenga cada número una sola vez: del 1 al 4 en una cuadrícula de 4 x 4, del 1 al 6 en una de 6 x 6, y así sucesivamente (este libro usa cuadrículas de 6 x 6 a 9 x 9).
- ✓ Los trazos gruesos dividen la cuadrícula en jaulas. La pista de la esquina superior izquierda de una jaula indica un resultado y un signo: los números de la jaula tienen que dar ese resultado con ese signo.
- ✓ Con + y × se usan todos los números de la jaula. Con − y ÷ la jaula tiene dos casillas: empieza por el número mayor (6 − 2 = 4, 6 ÷ 3 = 2).
- ✓ Una jaula con un número y sin signo es un regalo: escribe ese número.
- ✓ Un número puede repetirse dentro de una jaula, siempre que no se repita en una fila ni en una columna.



Prueba primero este ejemplo de 4 x 4. Su solución está en la página siguiente.

Sample pages

El ejemplo, resuelto

Cada fila y cada columna tiene del 1 al 4 una sola vez. La jaula marcada 2÷ tiene 2 y 4, y 4 entre 2 da 2. Comprueba las demás jaulas de la misma manera.

8× 4	2	12× 3	3+ 1
3 3	4	1	2
4+ 1	3	2÷ 2	4
3+ 2	1	7+ 4	3

Por dónde empezar

- ✓ Empieza por los regalos y por las jaulas de dos casillas con ÷ y −: solo admiten unos pocos pares. En una cuadrícula de 6 x 6, 5− solo puede ser 1 y 6.
- ✓ Anota a lápiz, en pequeño, los números posibles en la esquina de cada casilla, y táchalos a medida que la cuadrícula se llena.
- ✓ Todas las filas suman lo mismo (21 en una cuadrícula de 6 x 6; 45 en una de 9 x 9). Cuando conoces las jaulas de una fila, la última casilla es fácil.

Cada juego tiene una única solución, y siempre puedes encontrarla con lógica, sin adivinar. Usa un lápiz. Las soluciones empiezan en la página 112.

Sample pages

Los niveles de dificultad

Cada juego de este libro lo resolvió un programa que trabaja como una persona: siempre usa el paso más sencillo que permite avanzar y nunca adivina. El nivel de un juego depende del paso más difícil que necesita, así que un juego difícil es de verdad más difícil que uno medio. Después, un segundo programa, escrito por separado, confirmó que cada juego tiene una única solución.

★☆☆☆ **Fácil**	**Juegos 1–25 · 6 x 6**	Solo únicos y pistas directas
★★☆☆ **Medio**	**Juegos 26–50 · 7 x 7**	Pasos más difíciles: combinaciones de jaulas grandes, jaula fijada en una línea
★★★☆ **Difícil**	**Juegos 51–75 · 8 x 8**	Pasos más difíciles: sumas de líneas, trío oculto, Ala X
★★★★ **Experto**	**Juegos 76–100 · 9 x 9**	Pasos más difíciles: prueba y contradicción

Los pasos que usarás

Nivel 1: únicos y pistas directas

Completa una casilla cuando solo cabe un número en ella, o cuando un número solo tiene un sitio libre en una fila o columna. Averigua qué números pueden formar cada jaula pequeña. Los juegos fáciles no necesitan nada más.

Nivel 2: pares y comprobación de líneas enteras

Si dos casillas de una fila solo pueden contener los mismos dos números, esos números quedan descartados en el resto de la fila (un par desnudo); si dos números solo caben en las mismas dos casillas, esas casillas son suyas (un par oculto). Las jaulas grandes se resuelven teniendo en cuenta toda su fila y su columna, y un número que tiene que estar en una jaula dentro de una línea se tacha en el resto de esa línea.

Sample pages

Nivel 3: tríos, Ala X y sumas de líneas

La misma idea con tres casillas y tres números. Ala X: si un número solo puede ir en dos casillas de cada una de dos filas, y esas casillas están en las mismas dos columnas, se tacha en el resto de esas columnas. Sumas de líneas: una fila suma 1 + 2 + ... + n y su producto es 1 x 2 x ... x n, así que las jaulas que contiene fijan las casillas que quedan.

Nivel 4: prueba una casilla

Elige una casilla que solo tenga dos números posibles. Anota uno de ellos a lápiz y sigue los pasos sencillos: si enseguida se rompe una regla, el número correcto es el otro. Los juegos de nivel experto lo necesitan al menos una vez.

Sample pages

FÁCIL



Juegos del 1 al 25 · cuadrículas de 6 x 6

Solo necesitas los únicos y las pistas directas.

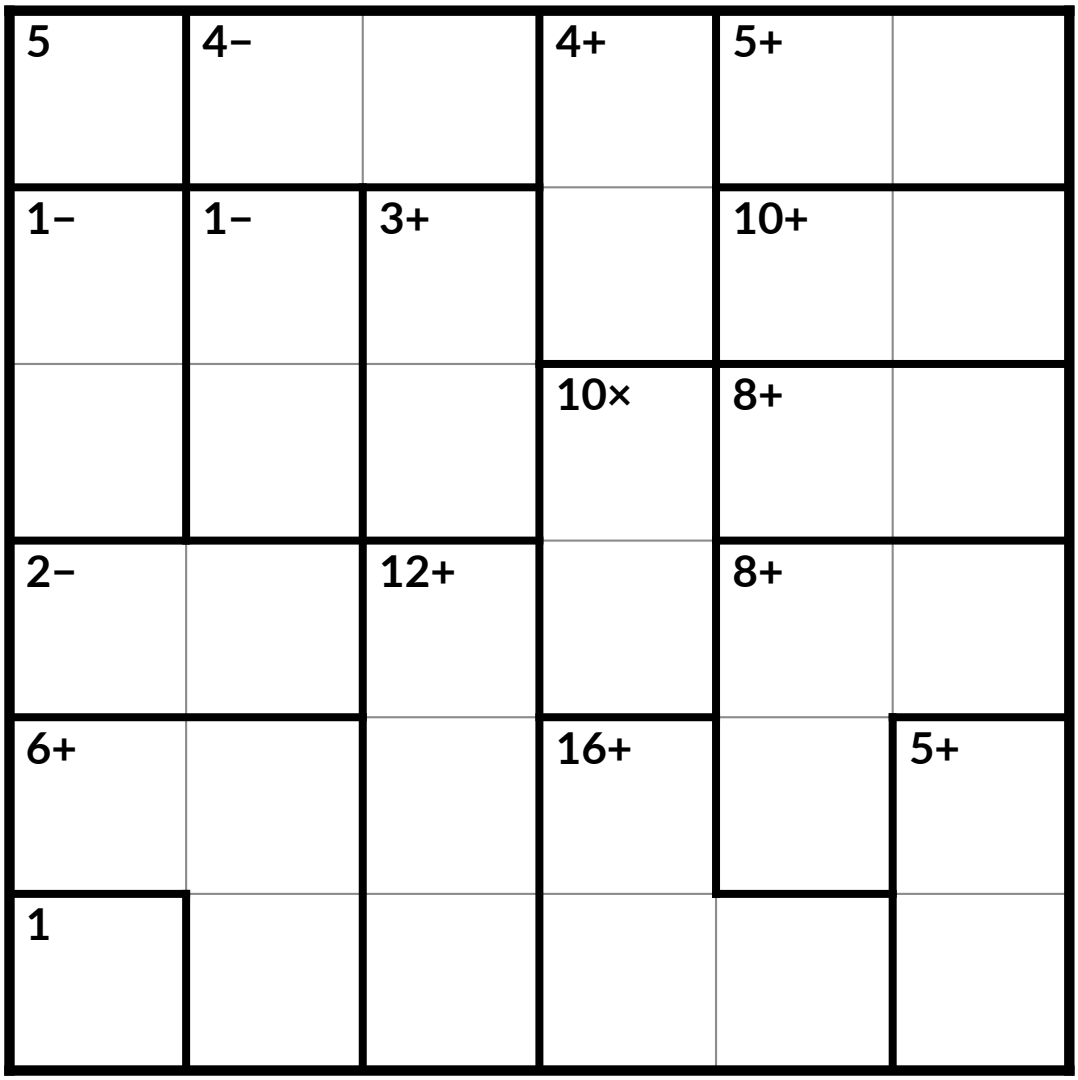
Sample pages

Juego 1 ★☆☆☆ FÁCIL · 6 x 6 Tiempo: _____

72×	8+		2−	5÷	7+
		5÷			
4÷			15+	1−	
2−	6+				5÷
	1−	4−	10×		
1				24×	

Sample pages

Juego 2 ★☆☆☆ FÁCIL · 6 x 6 Tiempo: _____



Sample pages

Juego 3 ★☆☆☆ FÁCIL · 6 x 6 Tiempo: _____

7+	3÷	20×		7+	
		4+	9+		3−
1	25×		2÷		
		72×		8×	
12×			5÷	30×	3÷
	2−				

Sample pages

Juego 4 ★☆☆☆ FÁCIL · 6 x 6 Tiempo: _____

7+		12+		1	4−
12×	6		4+		
	1−		11+	5+	
4×		2÷		5	14+
11+					
		5÷		2÷	

Sample pages