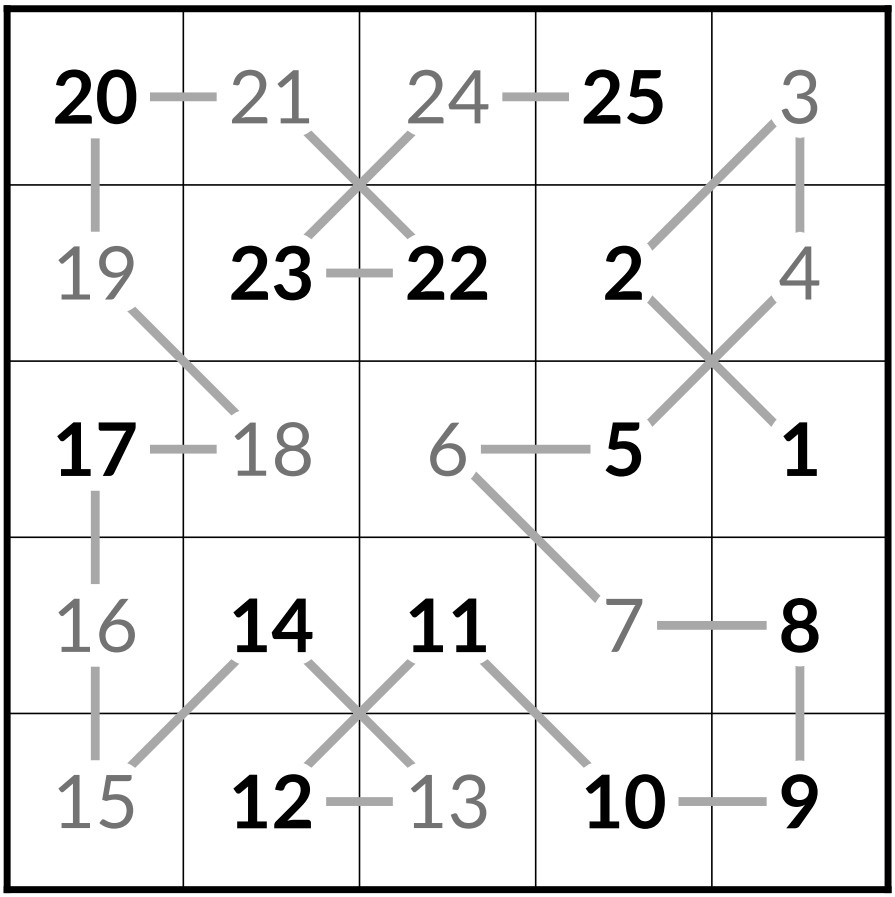
LIBRO DE CAMINOS DE NÚMEROS

Hidoku en letra grande

100 juegos de números encadenados para adultos, de fácil a experto, un juego grande por página, con soluciones



Lucía Romero

Sample pages

Hidoku en letra grande

100 juegos de números encadenados para adultos, de fácil a experto, 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 y consejos **4**

Los niveles de dificultad **6**

Juegos fáciles **7**
Juegos del 1 al 25 · 7 x 7 y cuadrículas con forma

Juegos de nivel medio **33**
Juegos del 26 al 50 · 8 x 8 y cuadrículas con forma

Juegos difíciles **59**
Juegos del 51 al 75 · 9 x 9 y cuadrículas con forma

Juegos de nivel experto **85**
Juegos del 76 al 100 · 10 x 10 y cuadrículas con forma

Soluciones **111**

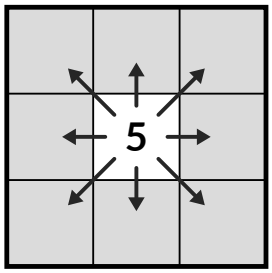
Registro de progreso **136**

Sample pages

Cómo jugar

Cada juego es una cuadrícula con algunos números ya colocados. Tu tarea es completar las casillas vacías para que los números vayan del 1 hasta el número más alto en una sola cadena sin cortes, como una serpiente que avanza por la cuadrícula.

- ✓ Cada número tiene que tocar al siguiente: en horizontal, en vertical o en diagonal.
- ✓ Cada casilla lleva exactamente un número, y cada número se usa una sola vez.
- ✓ El primer y el último número siempre vienen impresos. La línea debajo de cada cuadrícula indica el número más alto (por ejemplo, “Completa del 1 al 64”).
- ✓ Las casillas oscuras no forman parte del juego: sáltalas. Algunas cuadrículas tienen forma (un corazón, una cruz, un marco): solo cuentan las casillas dentro del contorno.



Con diagonales

El 4 y el 6 pueden estar en cualquiera de las 8 casillas sombreadas

Un pequeño ejemplo

Aquí tienes un juego pequeño de 5 x 5 y su solución. Sigue la línea gris de la solución del 1 al 25: cada paso va a una casilla que toca a la anterior.

20			**25**	
	23	**22**	**2**	
17			**5**	**1**
	14	**11**		**8**
	12		**10**	**9**

Juego

20	21	24	**25**	3
19	**23**	**22**	**2**	4
17	18	6	**5**	**1**
16	**14**	**11**	7	**8**
15	**12**	13	**10**	**9**

Solución

Sample pages

Consejos para resolver

Nunca hace falta adivinar. Avanza desde los números que conoces y busca la única casilla que tiene que venir a continuación. Usa un lápiz y escribe en pequeño los números posibles en una esquina cuando una casilla admita dos.

(6)	5		3		
(8)	7				
	19		16	1	
			36	26	
		33		27	
13					30

Casilla vecina

El 7 tiene que tocar al 6 y al 8. Mira las casillas vacías alrededor de los números con círculo: solo la sombreada toca a los dos, así que el 7 va ahí (escrito a lápiz).

6	5		3		
8	7				
9	19		(16)	1	
			36	26	
	14	33		27	
(13)					30

Cuenta los pasos

El 14 está a 1 paso después del 13 y a 2 pasos antes del 16. De todas las casillas vacías, solo la sombreada está lo bastante cerca de los dos números con círculo, así que el 14 va ahí.

Cuando te atasques

- ✓ Callejones sin salida: cada casilla vacía necesita una entrada y una salida. Una casilla encerrada por números ya completos solo puede llevar el número que encaja entre sus dos vecinas libres.
- ✓ ¿Y si…?: cuando un número solo tiene dos casillas posibles, escríbelo a lápiz en una y sigue la lógica. Si llega a un callejón sin salida, la otra casilla es la correcta.
- ✓ Las soluciones empiezan en la página 111. Cada una muestra el camino completo como una línea gris.

Sample pages

Los niveles de dificultad

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

★☆☆☆ **Fácil**	**Juegos del 1 al 25 · 19 a 29 números dados**	7 x 7 y cuadrículas con forma · Solo pasos de casilla vecina
★★☆☆ **Medio**	**Juegos del 26 al 50 · 21 a 30 números dados**	8 x 8 y cuadrículas con forma · Paso más difícil: Cuenta los pasos
★★★☆ **Difícil**	**Juegos del 51 al 75 · 24 a 35 números dados**	9 x 9 y cuadrículas con forma · Paso más difícil: Callejones sin salida
★★★★ **Experto**	**Juegos del 76 al 100 · 23 a 37 números dados**	10 x 10 y cuadrículas con forma · Paso más difícil: ¿Y si...?

Los cuatro tipos de pasos

1. Casilla vecina

Un número que falta toca al número anterior o al siguiente. Cuando solo una casilla vacía toca a los dos, va ahí.

2. Cuenta los pasos

Un número entre dos números ya colocados tiene que estar lo bastante cerca de ambos: el 17 está como mucho a 3 pasos del 14 y como mucho a 2 pasos del 19.

3. Callejones sin salida

Cuenta los pasos rodeando las casillas llenas, no a través de ellas. Cada casilla vacía necesita una entrada y una salida, así que una casilla con solo dos vecinas libres te dice qué va a su lado. Cuando dos números comparten los mismos dos sitios, ningún otro número puede ir allí.

4. ¿Y si...?

Cuando un número solo tiene dos sitios posibles, prueba uno a lápiz. Si lleva a un callejón sin salida, el otro sitio es el correcto.

Sample pages

FÁCIL



Juegos del 1 al 25

Solo pasos de casilla vecina: un calentamiento suave.

Cuadrículas: 7 x 7 y cuadrículas con forma

Sample pages

Juego 1 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

	25			34	33		
24	27	28	29		35	39	37
22						55	
21							51
19	18						52
16		8		43	1		49
	15		10				47
13				5	3	45	

Completa del 1 al 55 · Con diagonales

Sample pages

Juego 2 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

			26	29	30		
		23		28		33	
		16	15				35
	20	17			40		37
8	10		12	44	41		
	6		43			52	51
			1		49		
		4	3	48			

Completa del 1 al 52 · Con diagonales

Sample pages

Juego 3 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

		11			45	49
15	13					46
17		8	39	41	42	
	19	6		38	2	1
21			4			
	24		28	31		
		25		30	33	34

 **Completa del 1 al 49** • Con diagonales

Sample pages

Juego 4 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

44		8				15
45						16
39	41	47	6		13	
			49	3	4	
35		37		1	21	19
32			28		23	20
33		29		26		



Completa del 1 al 49 · Con diagonales

Sample pages

Juego 5 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

26						38
	32	28	29		39	40
23		33				41
	49		1		3	5
	20	47		2	6	
	19	15	46			8
18				12		9



Completa del 1 al 49 • Con diagonales

Sample pages