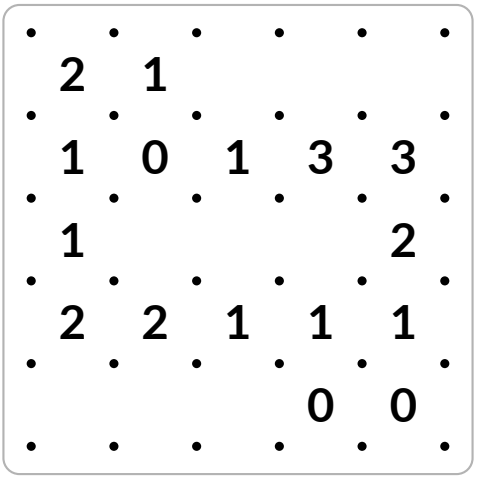
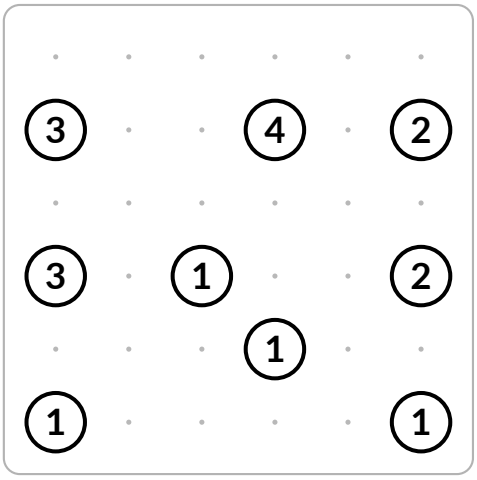
JUEGOS DE LÓGICA VARIADOS

Juegos de lógica en letra grande

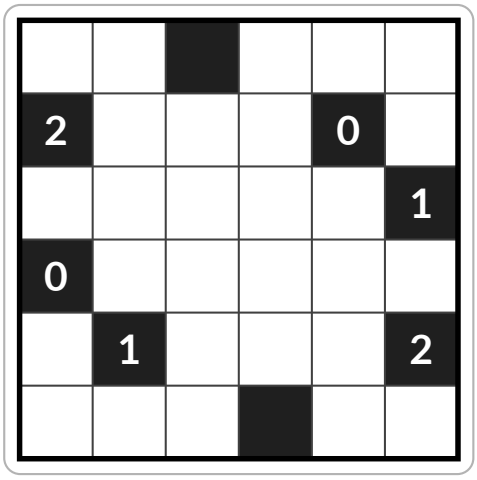
120 pasatiempos japoneses en 10 estilos, de fácil a difícil, un juego grande por página, con reglas, ejemplos resueltos y soluciones



Slitherlink



Hashi



Akari

Lucía Romero

Sample pages

Juegos de lógica en letra grande

120 pasatiempos japoneses en 10 estilos, de fácil a difícil, un juego grande por página, con reglas, ejemplos resueltos y 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 120 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 usar este libro 4

Las reglas 5

- Slitherlink 5
- Hashi 6
- Akari 7
- Star Battle 8
- Campamento 9
- Hitori 10
- Masyu 11
- Binario 12
- Flota oculta 13
- Campo de minas 14

Juegos fáciles 15
Juegos del 1 al 40

Juegos de nivel medio 56
Juegos del 41 al 80

Juegos difíciles 97
Juegos del 81 al 120

Soluciones 138

Registro de progreso 168

Sample pages

Cómo usar este libro

Este libro contiene 120 juegos de lógica de 10 tipos distintos: Slitherlink, Hashi, Akari, Star Battle, Campamento, Hitori, Masyu, Binario, Flota oculta y Campo de minas. Todos se resuelven con lápiz. No necesitas saber matemáticas ni palabras, solo pensar con cuidado.

- ✓ Cada tipo de juego tiene su propia página de reglas, a partir de la página 5, con un pequeño ejemplo resuelto. Léela una vez antes de tu primer juego de ese tipo.
- ✓ Los juegos se vuelven más difíciles a medida que avanzas: fácil, luego medio y luego difícil. El nivel aparece sobre cada juego, con una a tres estrellas.
- ✓ Cada juego tiene una única solución, y siempre puedes llegar a ella con lógica, sin adivinar. Las soluciones empiezan en la página 138.
- ✓ Usa un lápiz y ten una goma a mano. Las marcas pequeñas ayudan mucho: un punto para “aquí no va nada”, una cruz para “esta línea no se usa”.

Cómo funcionan los niveles

Cada juego lo resolvió un programa que piensa como una persona: siempre usa el paso más sencillo que funciona y nunca adivina. El nivel viene del paso más difícil que necesitó:

★☆☆ **Fácil**	Cada paso se deduce directamente de las reglas. Ideal para aprender un tipo de juego nuevo.
★★☆ **Medio**	En algún momento necesitarás un “¿y si…?” corto: si esta casilla estuviera ocupada, una regla se rompería en pocos pasos, así que no lo está.
★★★ **Difícil**	Necesitarás una cadena de razonamiento más larga, o varios pasos de “¿y si…?” en una cuadrícula más grande.

Sample pages

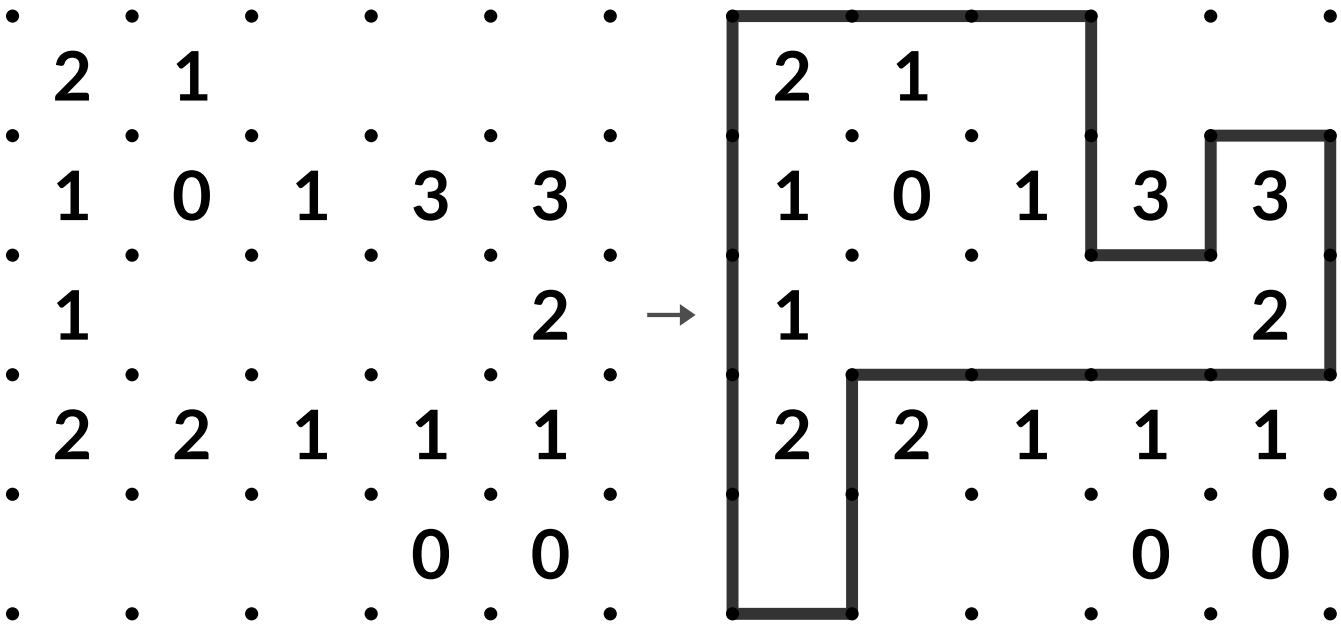
Slitherlink

Un solo bucle entre los puntos

Las reglas

- ✓ Traza líneas entre puntos vecinos para formar un único bucle cerrado.
- ✓ El bucle nunca se cruza, nunca se ramifica y nunca se toca a sí mismo en un punto.
- ✓ Un número indica cuántos de los cuatro lados de su casilla forman parte del bucle. Las casillas sin número pueden tener cualquier cantidad de lados.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Empieza por los 0: no se usa ninguno de sus cuatro lados, así que márcalos con pequeñas cruces.
- ✓ En cada punto, el bucle o bien pasa (dos líneas) o bien no lo toca.
- ✓ Dos 3 uno al lado del otro siempre comparten la línea del medio, y además usan las dos líneas paralelas a ella.

Este libro tiene 12 juegos de Slitherlink.

Sample pages

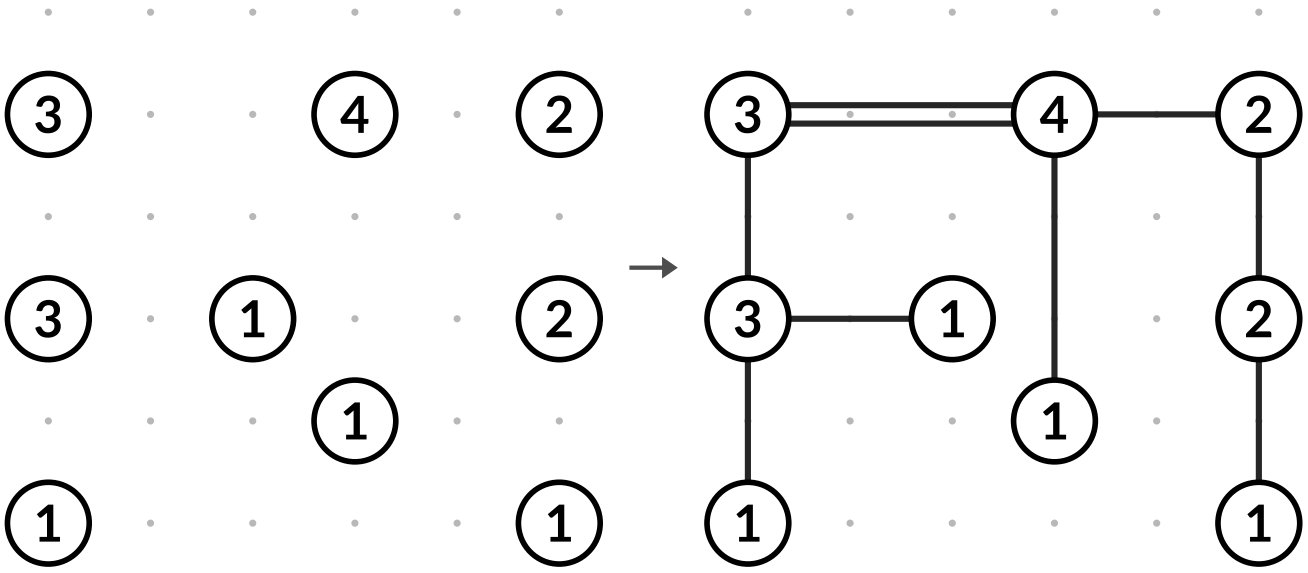
Hashi

El juego de los puentes entre islas

Las reglas

- ✓ Conecta los círculos (islas) con puentes de modo que desde cualquier isla se pueda llegar a todas las demás.
- ✓ Los puentes van en línea recta, en horizontal o en vertical. Nunca cruzan otro puente ni pasan por encima de una isla.
- ✓ Dos islas pueden unirse con uno o dos puentes, nunca más.
- ✓ El número de cada isla indica cuántos puentes terminan en ella.

Ejemplo



El juego Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Una isla con un solo vecino tiene que enviar todos sus puentes a ese vecino.
- ✓ Un 4 con dos vecinos, un 6 con tres o un 8 con cuatro necesita puentes dobles hacia todos ellos.
- ✓ Nunca dejes aislado un grupo pequeño: dos 1 nunca pueden unirse entre sí cuando hay más islas.

Este libro tiene 12 juegos de Hashi.

Sample pages

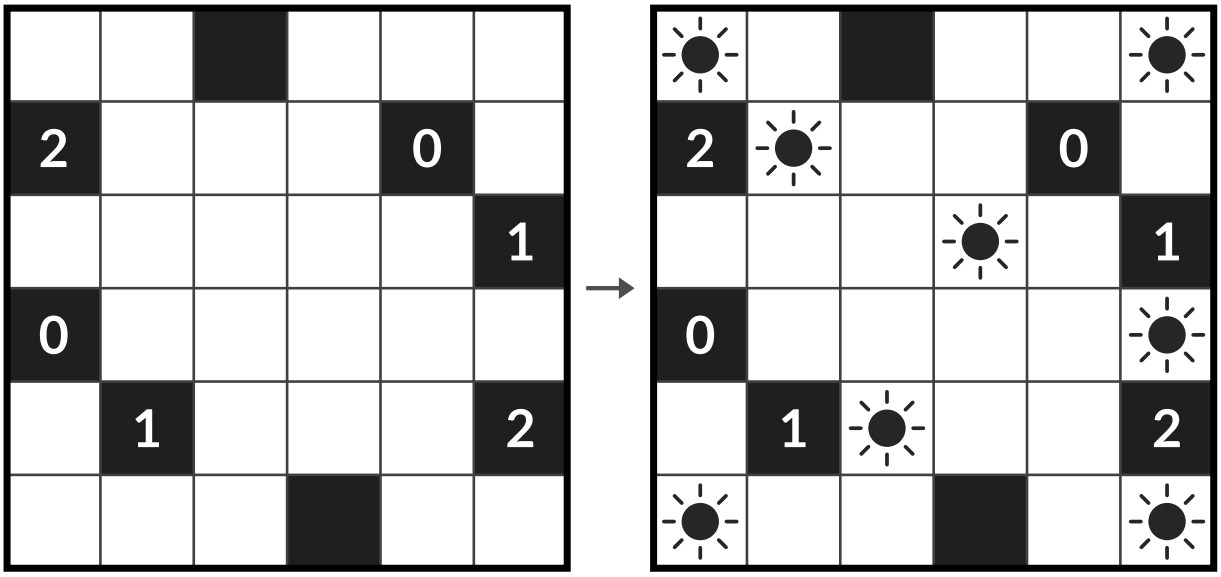
Akari

El juego de las lámparas

Las reglas

- ✓ Coloca lámparas en algunas de las casillas blancas.
- ✓ Una lámpara ilumina su propia casilla y todas las casillas blancas de su fila y de su columna, hasta que una casilla negra corta la luz.
- ✓ Todas las casillas blancas deben quedar iluminadas, y ninguna lámpara puede iluminar a otra lámpara.
- ✓ Un número en una casilla negra indica cuántas lámparas hay justo a su lado (arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha).

Ejemplo



El juego — Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un 4 lleva lámparas en sus cuatro lados. Un 0 no tiene ninguna lámpara al lado: marca esas casillas con un punto.
- ✓ Un 3 junto al borde de la cuadrícula, o un 2 en una esquina, está completo: todos sus lados libres llevan lámpara.
- ✓ Cuando una casilla blanca solo puede iluminarse desde un lugar, la lámpara va allí.

Este libro tiene 12 juegos de Akari.

Sample pages

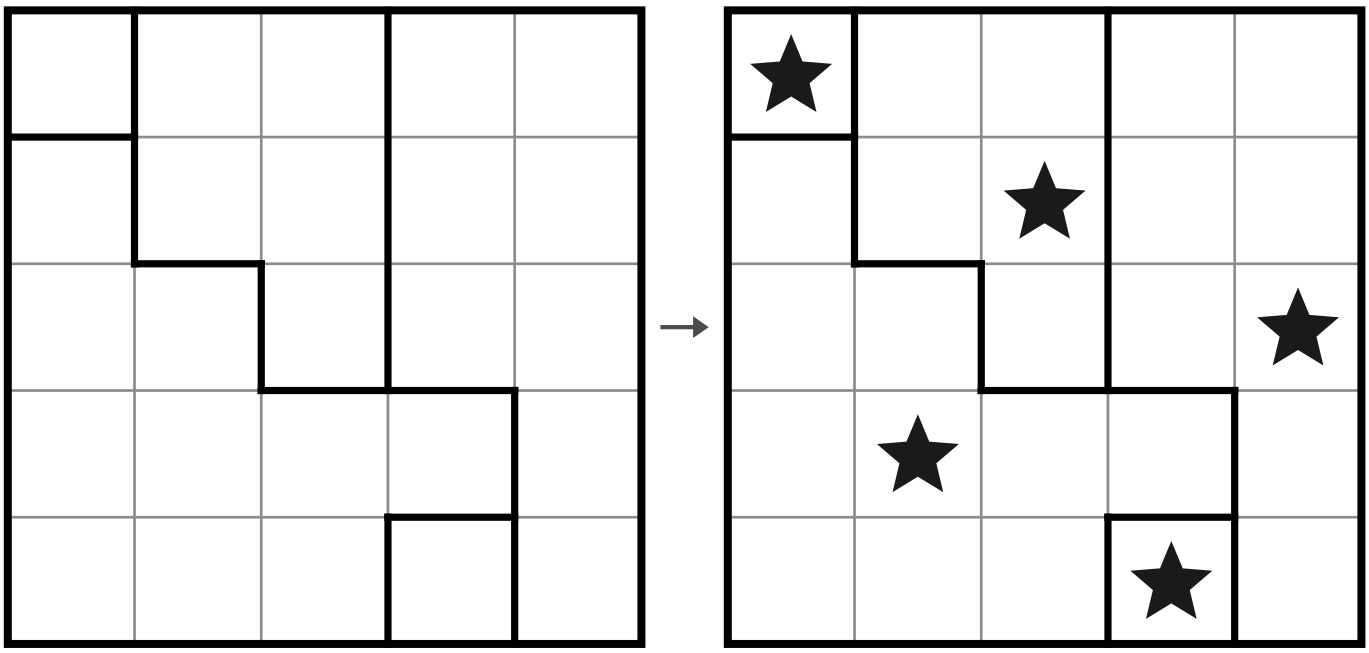
Star Battle

Estrellas en cada fila, columna y región

Las reglas

- ✓ Coloca estrellas en la cuadrícula. Cada fila, cada columna y cada región delimitada lleva el mismo número de estrellas: 1 en este ejemplo, y el número impreso sobre cada juego.
- ✓ Las estrellas nunca se tocan, ni siquiera por una esquina.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Una región pequeña decide mucho: si todas sus casillas están en una misma fila, la estrella de esa fila está en la región, así que el resto de la fila queda vacío.
- ✓ Alrededor de cada estrella, las ocho casillas vecinas están vacías. Márcalas con un punto a medida que avanzas.
- ✓ Si dos regiones caben por completo dentro de dos filas, esas dos filas no tienen estrellas en ningún otro lugar.

Este libro tiene 12 juegos de Star Battle.

Sample pages

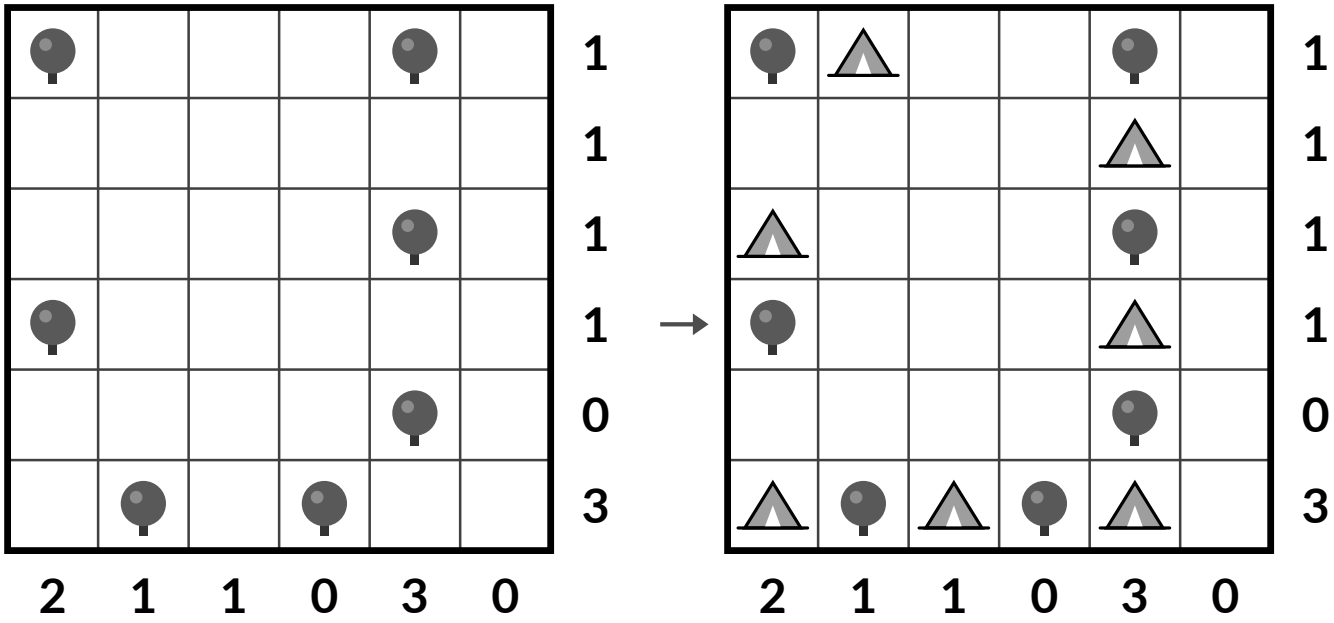
Campamento

Tiendas de campaña y árboles

Las reglas

- ✓ Cada árbol tiene su propia tienda de campaña en una casilla justo a su lado (arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha).
- ✓ Las tiendas nunca se tocan entre sí, ni siquiera por una esquina.
- ✓ Los números fuera de la cuadrícula indican cuántas tiendas hay en esa fila o columna.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Una casilla que no está junto a ningún árbol nunca puede tener una tienda: táchala primero.
- ✓ Una fila o columna con un 0 no tiene ninguna tienda.
- ✓ Cuando una fila necesita tantas tiendas como casillas libres tiene (separadas entre sí), todas son tiendas.

Este libro tiene 12 juegos de Campamento.

Sample pages

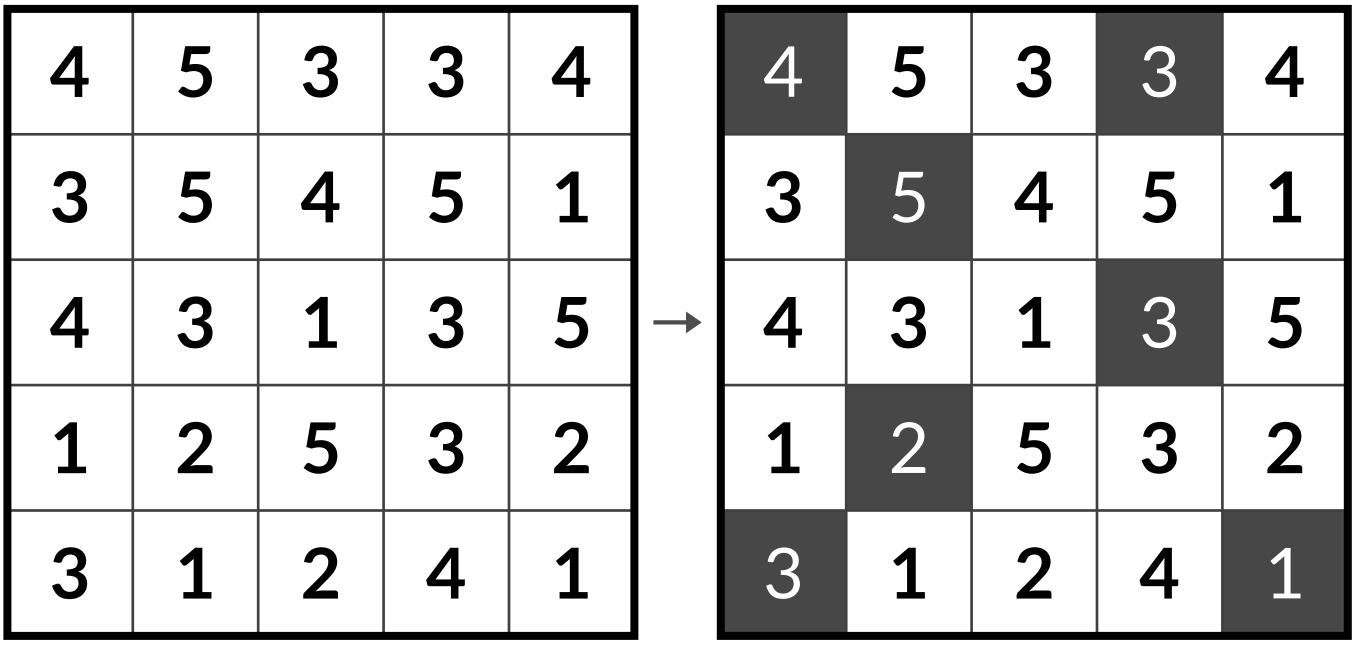
Hitori

Sombrea los números repetidos

Las reglas

- ✓ Sombrea algunas casillas de modo que ningún número aparezca más de una vez en una fila o columna (entre las casillas blancas).
- ✓ Las casillas sombreadas nunca se tocan por un lado (por una esquina sí pueden).
- ✓ Todas las casillas blancas deben quedar conectadas en una sola zona, pasando de casilla en casilla por sus lados.

Ejemplo



El juego | Su única solución

Cómo empezar

- ✓ En un patrón como 4 7 4, la casilla del medio queda blanca: sombrearla dejaría blancos los dos 4.
- ✓ En una pareja como 5 5, una junto a otra, una de las dos se sombrea, así que cualquier otro 5 de esa línea se sombrea.
- ✓ Toda casilla junto a una sombreada es blanca. Rodea con un círculo las casillas blancas para verlas bien.

Este libro tiene 12 juegos de Hitori.

Sample pages

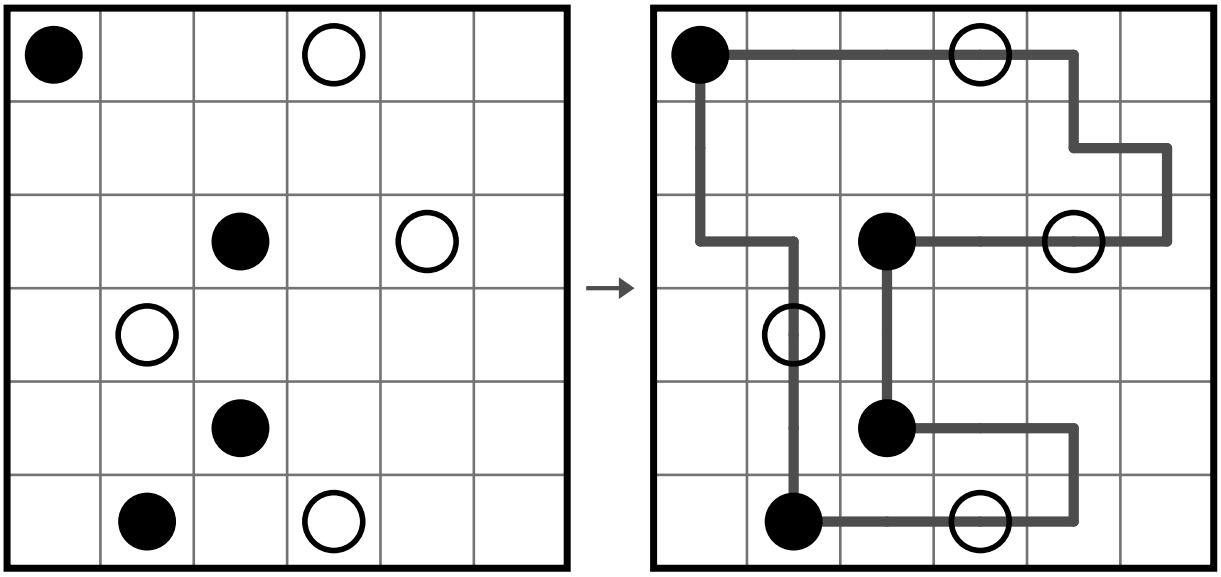
Masyu

El bucle de las perlas

Las reglas

- ✓ Traza un bucle que pase por el centro de las casillas, en horizontal o en vertical. El bucle nunca se cruza ni se toca a sí mismo.
- ✓ El bucle pasa por todos los círculos. No tiene que pasar por todas las casillas.
- ✓ Círculo blanco: el bucle lo atraviesa en línea recta y gira en la casilla justo anterior, en la justo posterior, o en ambas.
- ✓ Círculo negro: el bucle gira en él y luego sigue recto por la casilla siguiente a ambos lados.

Ejemplo



El juego | Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un círculo negro junto al borde (o a una casilla de él) tiene que dirigir sus brazos lejos de ese borde.
- ✓ Un círculo blanco en el borde de la cuadrícula tiene que ir a lo largo del borde.
- ✓ Tres círculos blancos seguidos en una fila se atraviesan de lado a lado, nunca a lo largo de la fila.

Este libro tiene 12 juegos de Masyu.

Sample pages

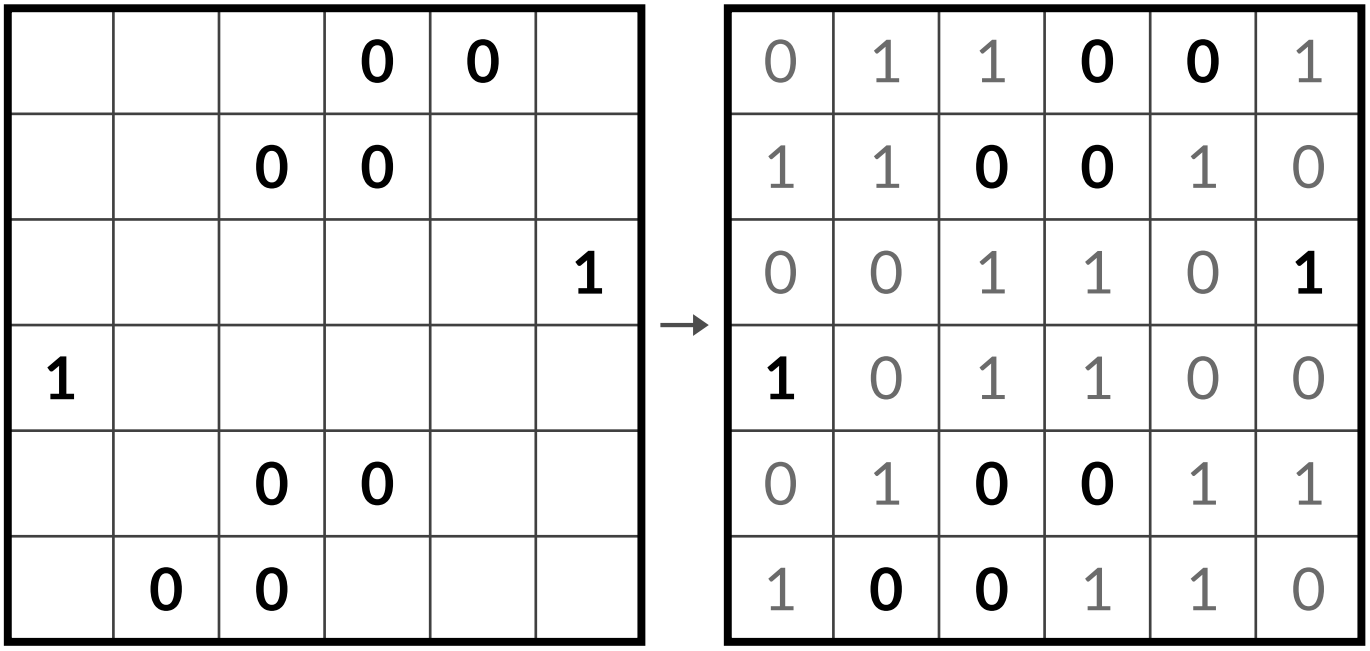
Binario

Ceros y unos

Las reglas

- ✓ Completa cada casilla vacía con un 0 o un 1.
- ✓ Nunca hay más de dos cifras iguales seguidas en una fila o columna (000 y 111 no están permitidos).
- ✓ Cada fila y cada columna tiene tantos 0 como 1.
- ✓ No hay dos filas iguales, ni dos columnas iguales.

Ejemplo



El juego | Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Junto a una pareja como 00, los dos extremos tienen que ser 1. Entre dos cifras iguales (0 _ 0) va la otra cifra.
- ✓ Cuando una fila ya tiene la mitad de sus casillas con 0, el resto son 1.
- ✓ Hacia el final, compara una fila con dos huecos con las filas terminadas: no puede copiar ninguna de ellas.

Este libro tiene 12 juegos de Binario.

Sample pages

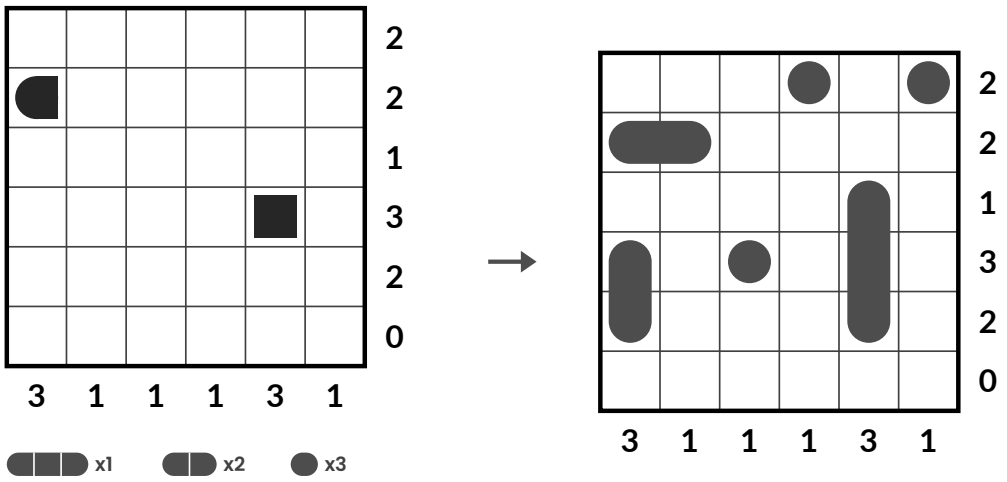
Flota oculta

Encuentra todos los barcos

Las reglas

- ✓ Hay una flota entera escondida en la cuadrícula: los barcos que aparecen debajo del juego, cada uno usado exactamente una vez.
- ✓ Los barcos son líneas rectas de casillas, en horizontal o en vertical. Nunca se tocan entre sí, ni siquiera por una esquina.
- ✓ Los números fuera de la cuadrícula indican cuántas casillas de barco hay en esa fila o columna.
- ✓ Algunas casillas ya vienen dadas: agua (olas), el extremo de un barco, una parte central de un barco o un barco de una sola casilla.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Una fila o columna con un 0 es toda agua. Marca el agua con una pequeña ola o un punto.
- ✓ Alrededor de cada casilla de barco, las cuatro casillas en diagonal siempre son agua.
- ✓ Coloca primero el barco más largo: casi siempre hay solo unas pocas filas o columnas con espacio para él.

Este libro tiene 12 juegos de Flota oculta.

Sample pages

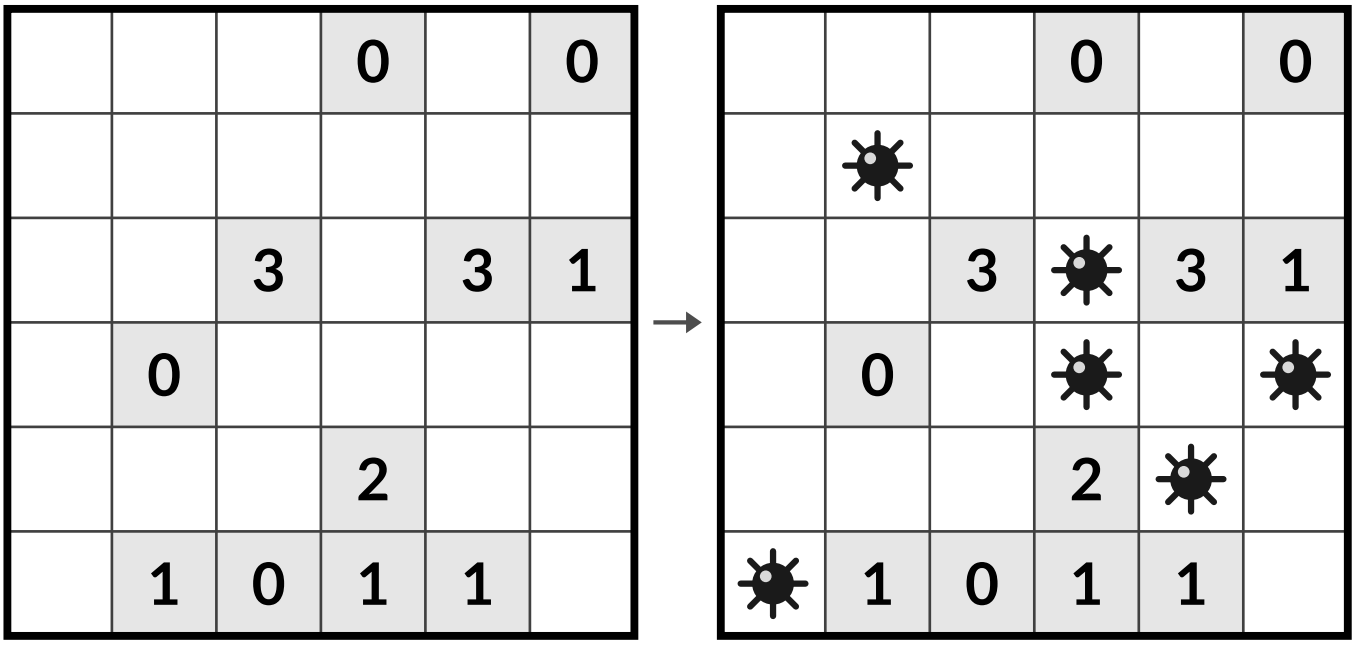
Campo de minas

Encuentra las minas escondidas

Las reglas

- ✓ Algunas casillas esconden una mina. Encuéntralas todas.
- ✓ Un número indica cuántas minas tocan su casilla, contando sus ocho vecinas (también las de las esquinas).
- ✓ Las casillas con número nunca esconden una mina. El número total de minas aparece sobre el juego.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un número que tiene exactamente esa cantidad de vecinas libres tiene una mina en cada una de ellas.
- ✓ En cuanto un número tiene todas sus minas, las demás casillas libres a su alrededor son seguras.
- ✓ Compara dos números vecinos: las casillas que no comparten suelen indicar dónde hay una mina.

Este libro tiene 12 juegos de Campo de minas.

Sample pages

FÁCIL



Juegos del 1 al 40

Cada paso se deduce directamente de las reglas.

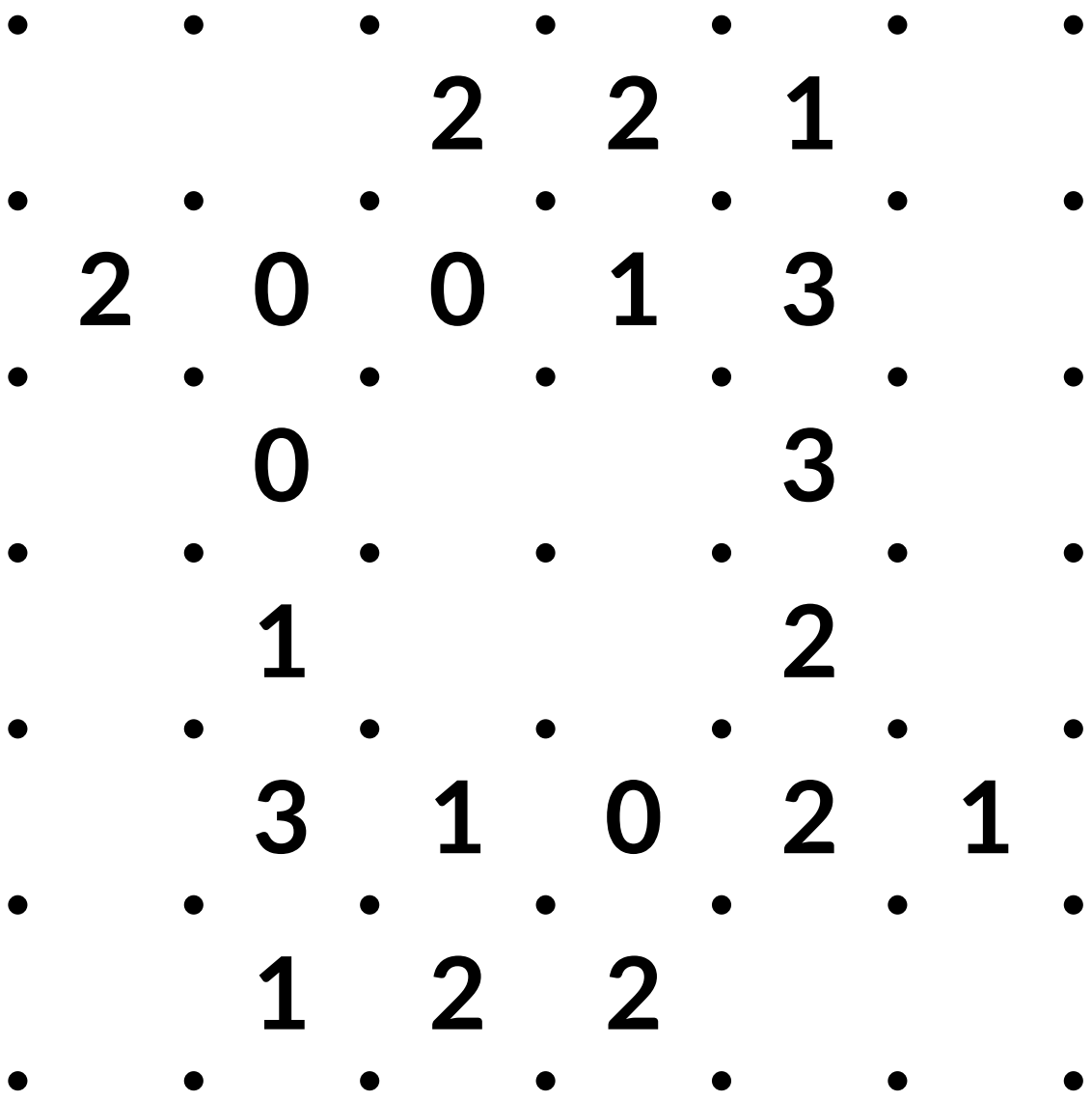
Incluye: Slitherlink, Hashi, Akari, Star Battle, Campamento, Hitori, Masyu, Binario, Flota oculta, Campo de minas

Sample pages

Slitherlink N.º 1

★☆☆ FÁCIL

Une los puntos en un solo bucle que nunca se cruza ni se toca. Cada número indica cuántas líneas del bucle lo rodean. Reglas en la página 5.



Sample pages