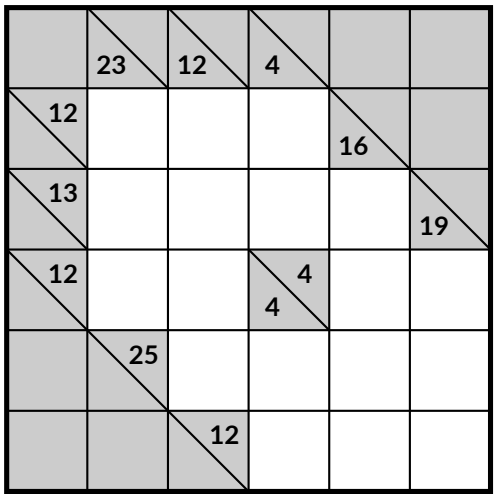
KAKURO PARA niños

80 juegos de lógica matemática para niños de 8 a 12 años, de principiante a fácil, con soluciones



Lucía Romero

Kakuro para niños

80 juegos de lógica matemática para niños de 8 a 12 años, de principiante a fácil, 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 80 kakuros 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 **4**

Combinaciones de sumas **6**

Los niveles de dificultad **7**

Kakuros para principiantes **8**
Kakuros del 1 al 40, cuadrículas de 6 x 6

Kakuros fáciles **29**
Kakuros del 41 al 80, cuadrículas de 7 x 7

Soluciones **50**

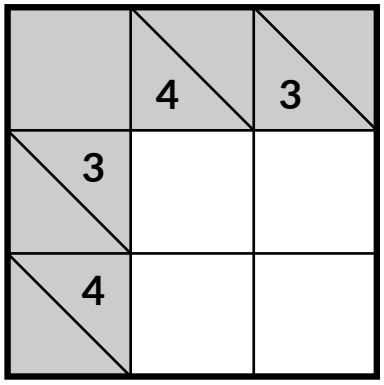
Registro de progreso **59**

Sample pages

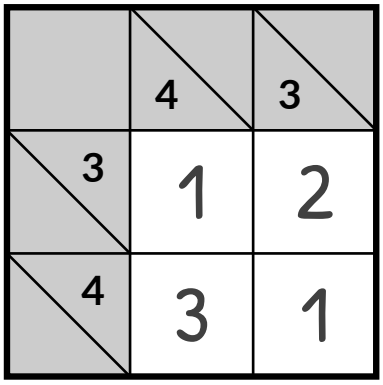
Cómo jugar

El kakuro es como un crucigrama, pero con números. Completa cada casilla blanca con un número del 1 al 9 para que cada grupo de casillas sume la pista que tiene al lado.

- ✓ Un bloque es una línea de casillas blancas, horizontal o vertical, entre dos casillas sombreadas (o el borde de la cuadrícula).
- ✓ El número de arriba a la derecha de una casilla sombreada es una pista horizontal: las casillas a su derecha suman ese número.
- ✓ El número de abajo a la izquierda es una pista vertical: las casillas de debajo suman ese número.
- ✓ Un número nunca puede repetirse en el mismo bloque. En otras partes de la cuadrícula sí puede repetirse.



Las pistas: 3 y 4 en horizontal, 4 y 3 en vertical.



Resuelto: cada bloque suma su pista.

Por dónde empezar

- ✓ Busca sumas que solo se pueden formar de una manera. Dos casillas que suman 3 tienen que ser 1 y 2; tres casillas que suman 24 tienen que ser 7, 8 y 9.
- ✓ Donde se cruzan un bloque horizontal y uno vertical, la casilla solo puede tener un número que permitan los dos bloques.
- ✓ Cuando a un bloque le queda una sola casilla vacía, resta de la pista los números que ya tiene.
- ✓ Anota a lápiz los números posibles cuando dudes. La tabla de la página 6 muestra todas las formas de llegar a cada pista.

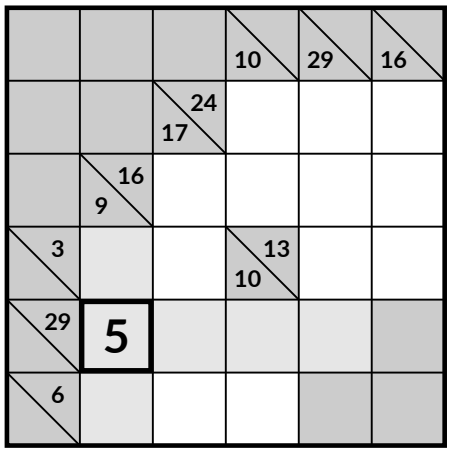
Cada kakuro tiene una única solución, y siempre se puede encontrar con lógica, sin adivinar. Las soluciones empiezan en la página 50.

Sample pages

Un ejemplo resuelto

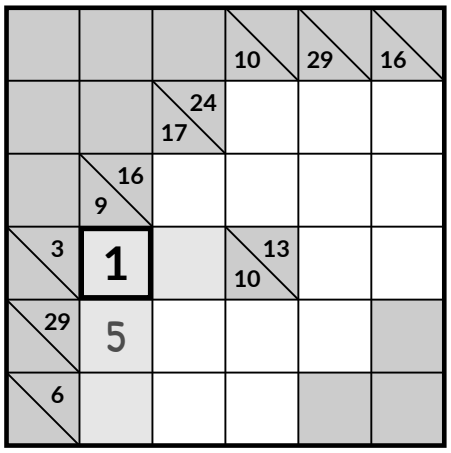
Estos son los primeros pasos en un kakuro pequeño. En cada paso, los dos bloques sombreados dan la respuesta de la casilla marcada.

Paso 1



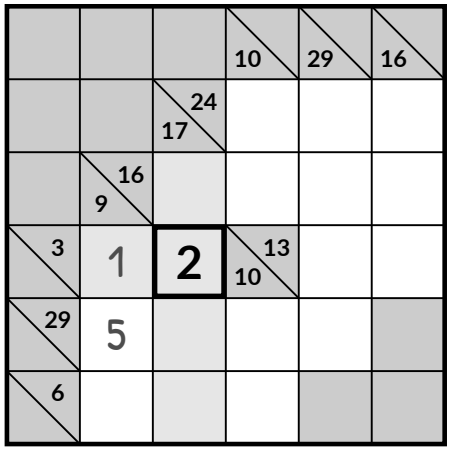
El bloque horizontal de 29 tiene 4 casillas: 29 solo puede ser 5 + 7 + 8 + 9. El bloque vertical de 9 tiene 3 casillas: puede ser 2 + 3 + 4, 1 + 3 + 5 o 1 + 2 + 6, así que esta casilla es 1, 2, 3, 4, 5 o 6. El único número que permiten los dos es el 5.

Paso 2



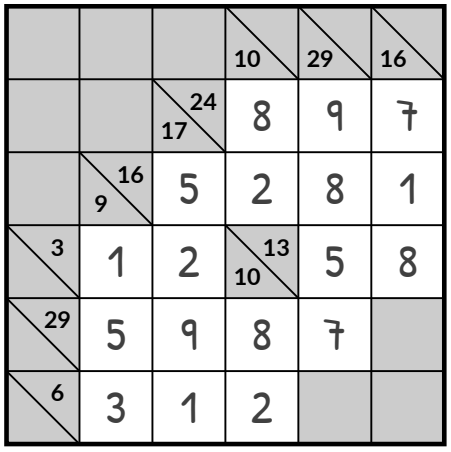
El bloque horizontal de 3 tiene 2 casillas: 3 solo puede ser 1 + 2. El bloque vertical de 9 tiene 3 casillas, y el 5 ya está puesto: puede ser 1 + 3 + 5, así que esta casilla es 1 o 3. El único número que permiten los dos es el 1.

Paso 3



El bloque horizontal de 3 ya tiene un 1, así que su última casilla es 3 - 1 = 2.

La solución



Sigue igual hasta completar todas las casillas. Esta es la cuadrícula terminada: cada bloque suma su pista y ningún bloque repite un número.

Sample pages

Combinaciones de sumas

Todas las formas de llegar a cada pista con números distintos (los bloques de este libro tienen de 2 a 5 casillas). Las líneas en negrita solo se pueden formar de una manera: son el mejor lugar para empezar.

2 casillas

3 **12**
4 **13**
5 23 14
6 24 15
7 34 25 16
8 35 26 17
9 45 36 27 18
10 46 37 28 19
11 56 47 38 29
12 57 48 39
13 67 58 49
14 68 59
15 78 69
16 **79**
17 **89**

3 casillas

6 **123**
7 **124**
8 134 125
9 234 135 126
10 235 145 136 127
11 245 236 146 137 128
12 345 246 156 237 147 138 129
13 346 256 247 157 238 148 139
14 356 347 257 167 248 158 239 149
15 456 357 267 348 258 168 249 159
16 457 367 358 268 178 349 259 169
17 467 458 368 278 359 269 179
18 567 468 378 459 369 279 189
19 568 478 469 379 289
20 578 569 479 389
21 678 579 489
22 679 589
23 **689**
24 **789**

4 casillas

10 **1234**
11 **1235**
12 1245 1236
13 1345 1246 1237
14 2345 1346 1256 1247 1238
15 2346 1356 1347 1257 1248 1239
16 2356 1456 2347 1357 1267 1348 1258 1249
17 2456 2357 1457 1367 2348 1358 1268 1349 1259
18 3456 2457 2367 1467 2358 1458 1368 1278 2349 1359 1269
19 3457 2467 1567 2458 2368 1468 1378 2359 1459 1369 1279
20 3467 2567 3458 2468 1568 2378 1478 2459 2369 1469 1379 1289
21 3567 3468 2568 2478 1578 3459 2469 1569 2379 1479 1389
22 4567 3568 3478 2578 1678 3469 2569 2479 1579 2389 1489
23 4568 3578 2678 3569 3479 2579 1679 2489 1589
24 4578 3678 4569 3579 2679 3489 2589 1689
25 4678 4579 3679 3589 2689 1789
26 5678 4679 4589 3689 2789
27 5679 4689 3789
28 5689 4789
29 **5789**
30 **6789**

5 casillas

15 **12345**
16 **12346**
17 12356 12347
18 12456 12357 12348
19 13456 12457 12367 12358 12349
20 23456 13457 12467 12458 12368 12359
21 23457 13467 12567 13458 12468 12378 12459 12369
22 23467 13567 23458 13468 12568 12478 13459 12469 12379
23 23567 14567 23468 13568 13478 12578 23459 13469 12569 12479 12389
24 24567 23568 14568 23478 13578 12678 23469 13569 13479 12579 12489
25 34567 24568 23578 14578 13678 23569 14569 23479 13579 12679 13489 12589
26 34568 24578 23678 14678 24569 23579 14579 13679 23489 13589 12689
27 34578 24678 15678 34569 24579 23679 14679 23589 14589 13689 12789
28 34678 25678 34579 24679 15679 24589 23689 14689 13789
29 35678 34679 25679 34589 24689 15689 23789 14789
30 45678 35679 34689 25689 24789 15789
31 45679 35689 34789 25789 16789
32 45689 35789 26789
33 45789 36789
34 **46789**
35 **56789**

Sample pages

Los niveles de dificultad

Cada kakuro 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 lo marcan el paso más difícil que necesita el kakuro y el tamaño de la cuadrícula, así que un kakuro difícil es de verdad más difícil que uno medio. Después, un segundo programa independiente confirmó que cada kakuro tiene una única solución.

★☆ **Principiante**	**Kakuros 1–40 · cuadrícula de 6 x 6 · 16–18 casillas** Sumas únicas y cruces de bloques
★★ **Fácil**	**Kakuros 41–80 · cuadrícula de 7 x 7 · 22–26 casillas** Sumas únicas y cruces de bloques

Las técnicas que usarás

Sumas únicas

Algunas pistas solo se pueden formar de una manera. Con dos casillas: 3 = 1 + 2, 4 = 1 + 3, 16 = 7 + 9, 17 = 8 + 9. Con tres casillas: 6 = 1 + 2 + 3, 7 = 1 + 2 + 4, 23 = 6 + 8 + 9, 24 = 7 + 8 + 9. Con cuatro casillas: 10, 11, 29 y 30. Las líneas en negrita de la tabla de combinaciones las muestran todas.

Cruces de bloques

Cada casilla blanca está en un bloque horizontal y en uno vertical. Apunta los números que permite cada bloque; la casilla solo puede tener un número que esté en las dos listas. Cuando queda uno solo, esa es la respuesta. Cuando a un bloque le queda una casilla vacía, resta de la pista los números que ya tiene.

Sample pages

PRINCIPIANTE



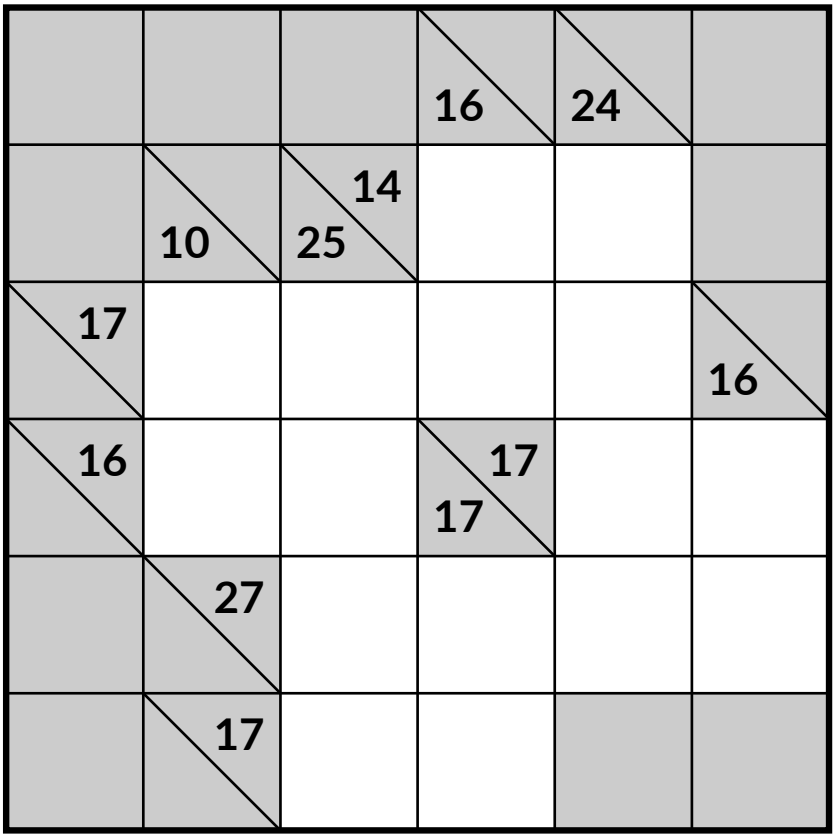
Kakuros del 1 al 40

Cuadrículas pequeñas y sumas amables: cada casilla sale solo de las combinaciones.

Sample pages

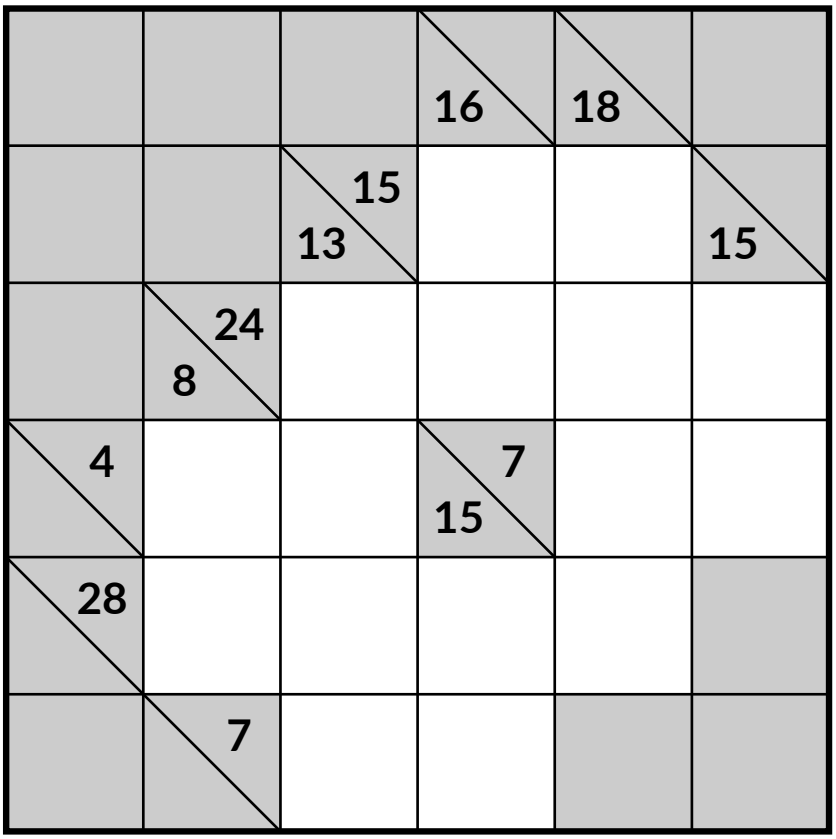
KAKURO 1 ★☆ PRINCIPIANTE

Tiempo: _____



KAKURO 2 ★☆ PRINCIPIANTE

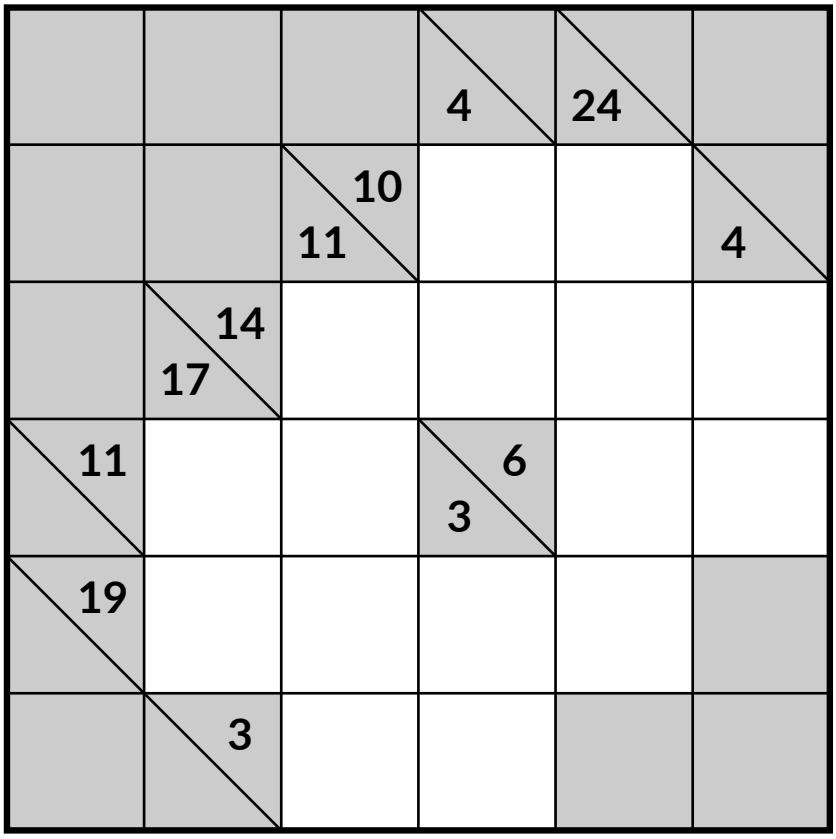
Tiempo: _____



Sample pages

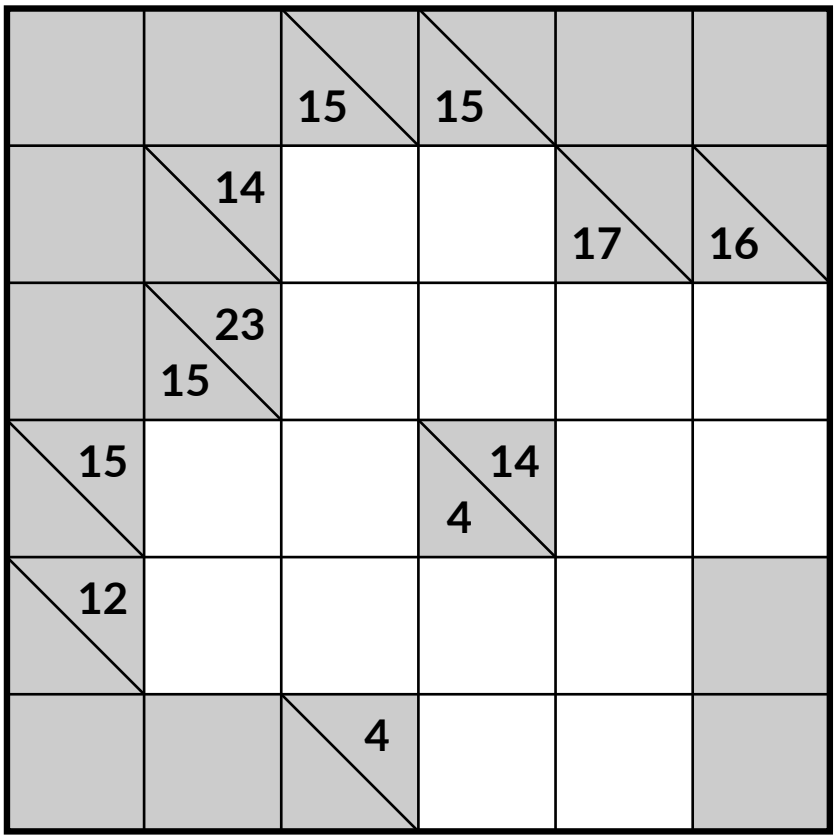
KAKURO 3 ★☆ PRINCIPIANTE

Tiempo: _____



KAKURO 4 ★☆ PRINCIPIANTE

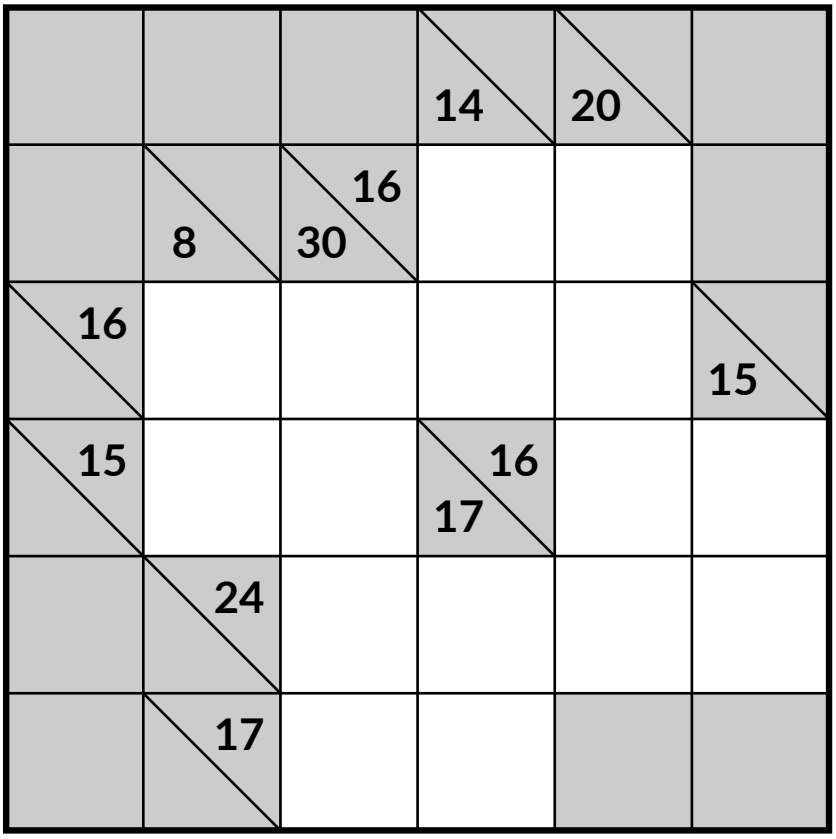
Tiempo: _____



Sample pages

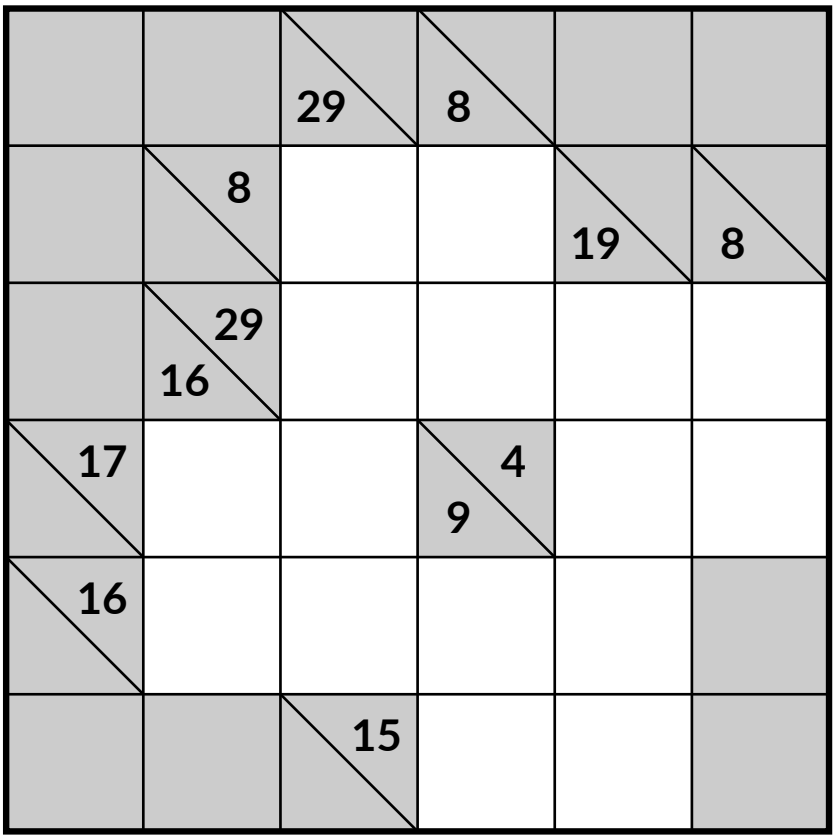
KAKURO 5 ★☆ PRINCIPIANTE

Tiempo: _____



KAKURO 6 ★☆ PRINCIPIANTE

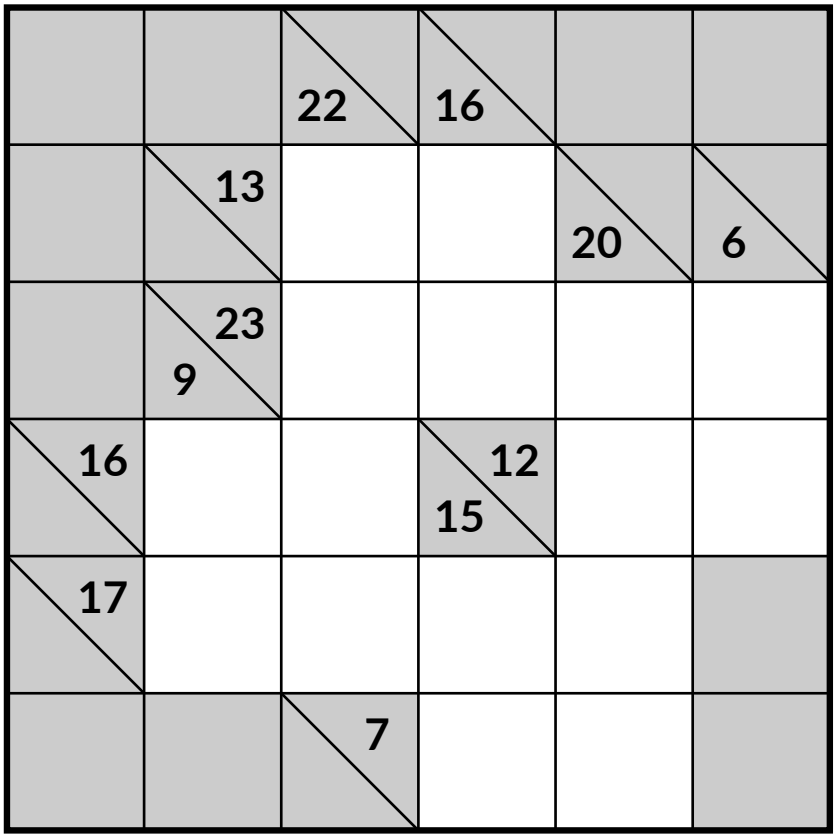
Tiempo: _____



Sample pages

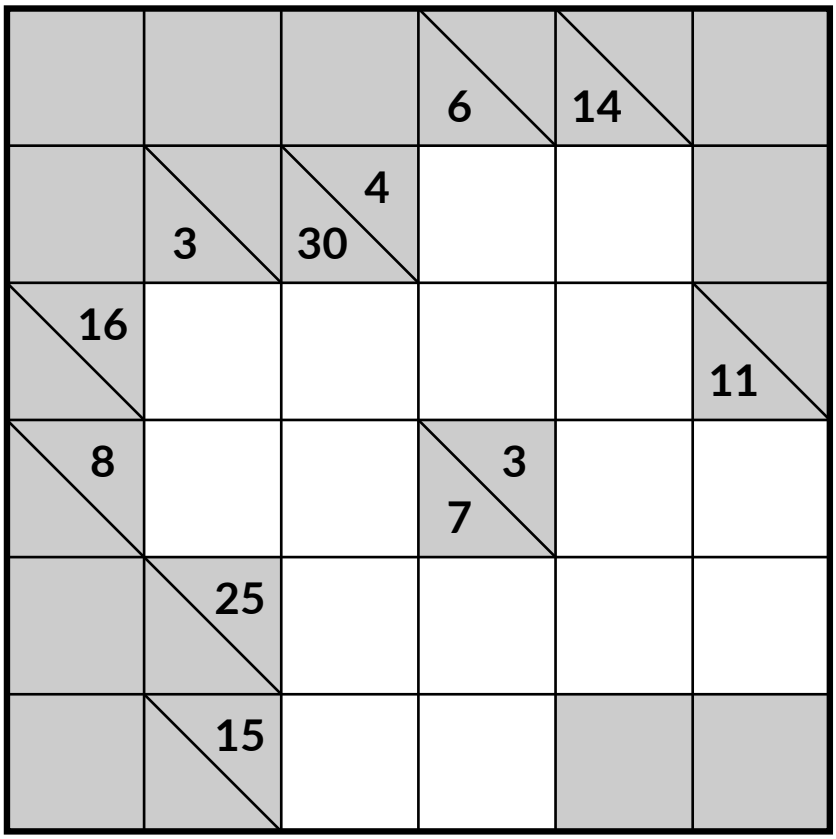
KAKURO 7 ★☆ PRINCIPIANTE

Tiempo: _____



KAKURO 8 ★☆ PRINCIPIANTE

Tiempo: _____



Sample pages