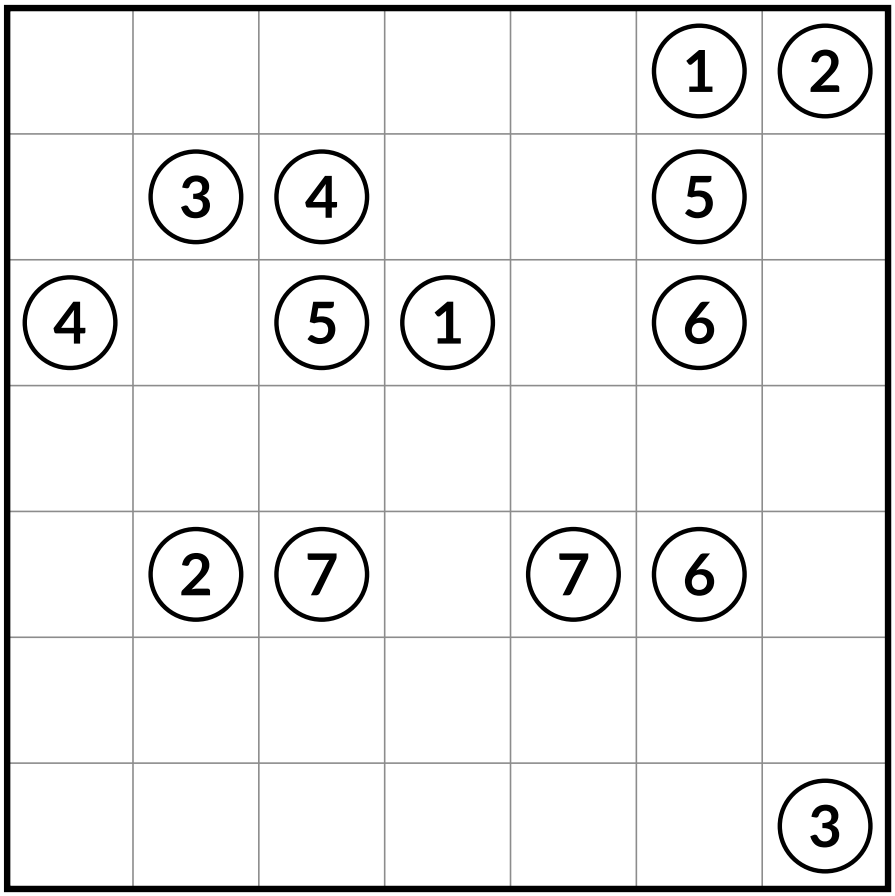
LIBRO DE JUEGOS DE ENLACES

Juegos de enlaces para adultos

100 pasatiempos de lógica para unir parejas, de fácil a experto, se usan todas las casillas, con soluciones



Lucía Romero

Sample pages

Juegos de enlaces para adultos

100 pasatiempos de lógica para unir parejas, de fácil a experto, se usan todas las casillas, 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 enlaces de este libro son originales. Cada uno tiene una única solución, comprobada por dos programas de resolución independientes, y se resuelve solo con lógica, sin adivinar.

Primera edición, 2026

Índice

Cómo jugar 4

Consejos para resolver 5

Los niveles de dificultad 6

Nivel Fácil 7
Juegos del 1 al 25

Nivel Medio 15
Juegos del 26 al 50

Nivel Difícil 29
Juegos del 51 al 75

Nivel Experto 55
Juegos del 76 al 100

Soluciones 81

Registro de progreso 98

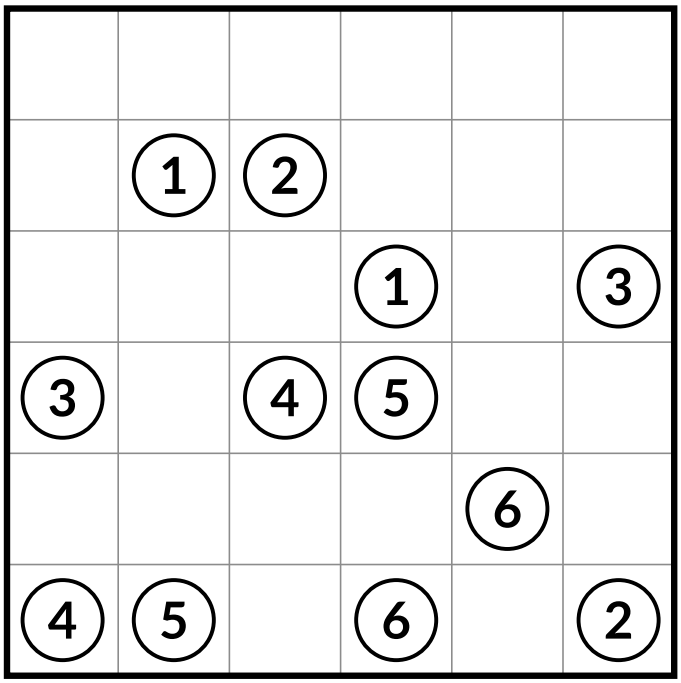
Sample pages

Cómo jugar

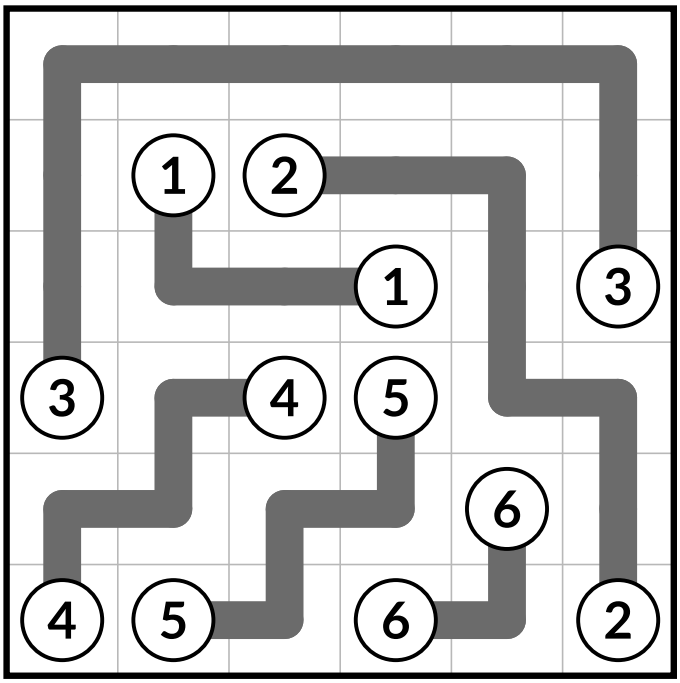
- ✓ Dibuja una línea para unir cada pareja de números iguales: el 1 con el 1, el 2 con el 2, y así sucesivamente.
- ✓ Las líneas van de casilla en casilla: hacia arriba, abajo, izquierda o derecha, nunca en diagonal.
- ✓ Las líneas nunca se cruzan, nunca se ramifican y nunca pasan por otro número.
- ✓ Cada casilla de la cuadrícula la usa exactamente una línea.

Cada juego tiene una única solución y se resuelve con lógica, nunca adivinando. Usa un lápiz. Las soluciones empiezan en la página 81.

Un ejemplo resuelto



El juego



Su única solución

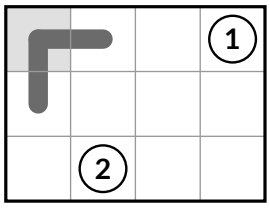
En el ejemplo, empieza por las esquinas: las casillas de las esquinas solo se pueden completar de una manera. Después sigue las líneas que solo tienen un camino posible y procura que cada pareja pueda llegar a su compañera. El resto encaja solo.

Sample pages

Consejos para resolver

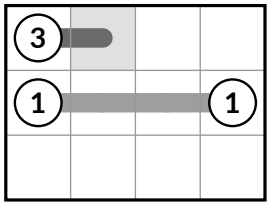
Primero las esquinas y los bordes

Una casilla de la esquina solo tiene dos vecinas, así que la línea que pasa por ella debe usar las dos. Las líneas suelen ir pegadas al borde: empieza por los bordes y avanza hacia el centro.



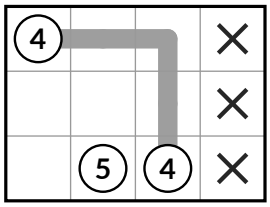
Movimientos obligados

Cuando a una casilla solo le quedan dos entradas o salidas libres, la línea que pasa por ella debe usar las dos. Cuando un número solo tiene una casilla vecina libre, su línea va hacia allí.



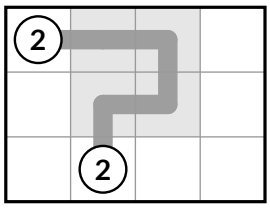
No dejes a nadie aislado

Una línea nunca debe separar un número de su pareja ni dejar un hueco de casillas vacías al que ninguna línea pueda llegar.



La regla del 2 x 2

En estos juegos una línea nunca ocupa ella sola un bloque de 2 x 2 casillas. Si la tuya lo hace, busca una ruta más corta: siempre la hay.



Piensa un paso por adelantado

En los niveles más difíciles, prueba una línea a lápiz y síguela: si deja a una pareja sin forma de unirse, la otra opción es la correcta.

Sample pages

Los niveles de dificultad

Cada juego lo comprobó un programa que resuelve como una persona: solo dibuja líneas cuando puede demostrarlo y nunca adivina. El nivel depende del tamaño de la cuadrícula y de cuánto tuvo que adelantarse el programa. Después, un segundo programa, escrito por separado, confirmó que cada juego tiene una única solución.

★☆☆☆ **Fácil**	**N.º 1–25 · cuadrículas de 7 x 7 a 8 x 8, 5–8 parejas** Movimientos obligados y que cada pareja pueda unirse
★★☆☆ **Medio**	**N.º 26–50 · cuadrículas de 9 x 9 a 10 x 10, 8–12 parejas** Pensar un movimiento por adelantado
★★★☆ **Difícil**	**N.º 51–75 · cuadrículas de 11 x 11 a 12 x 12, 10–17 parejas** Pensar dos movimientos por adelantado
★★★★ **Experto**	**N.º 76–100 · cuadrículas de 13 x 13 a 14 x 14, 14–24 parejas** Pensar dos movimientos por adelantado

Los pasos que usarás

★ **Movimientos obligados**

Una esquina, un callejón sin salida o un número con una sola casilla vecina libre: la línea solo puede ir por un sitio.

★★ **Que cada pareja pueda unirse**

Una línea no puede separar un número de su pareja ni dejar un hueco de casillas que ninguna línea pueda ocupar. Detectarlo descarta movimientos.

★★★ **Un movimiento por adelantado**

Prueba una línea a lápiz y sigue lo que obliga a hacer. Si rompe una regla, la otra opción es la correcta.

★★★★ **Dos movimientos por adelantado**

Lo mismo, pero la línea de prueba lleva a una segunda elección antes de que aparezca la contradicción. Solo los juegos más difíciles lo necesitan.

Sample pages

FÁCIL

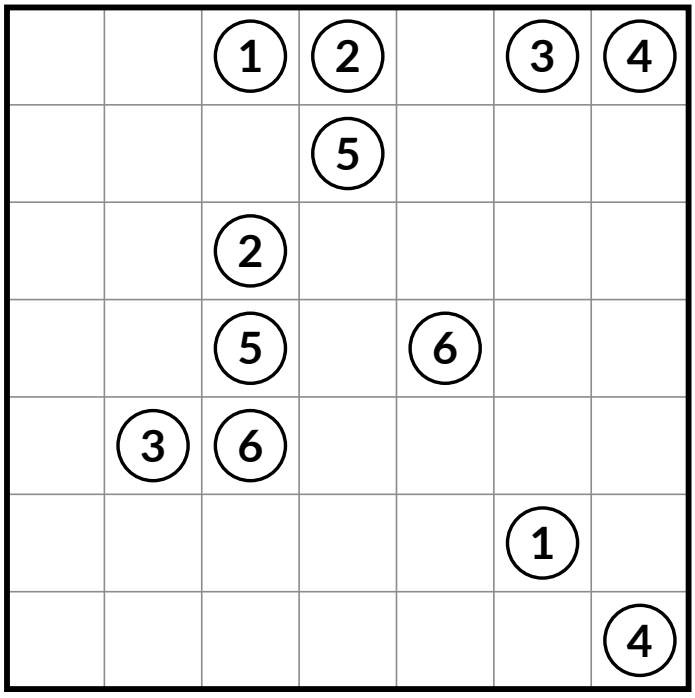


Juegos del 1 al 25

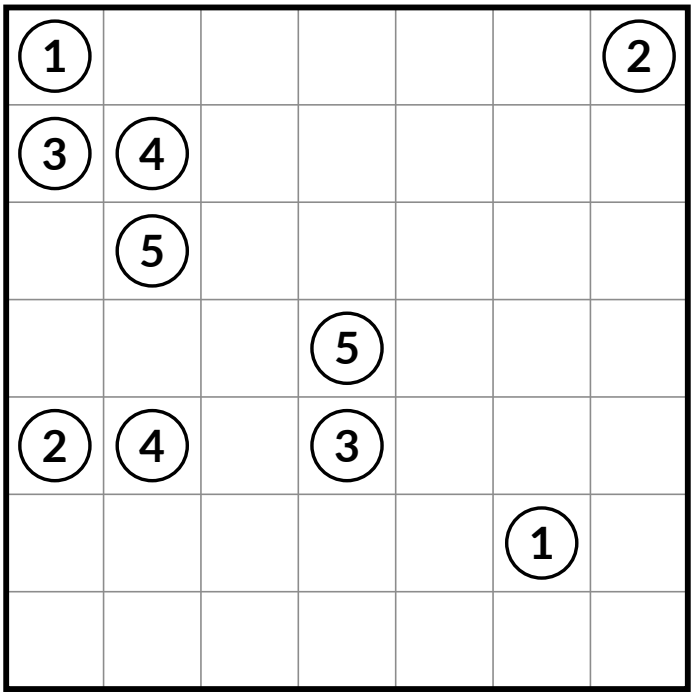
Cuadrículas pequeñas: cada paso se descubre mirando un solo número o una sola casilla.

Sample pages

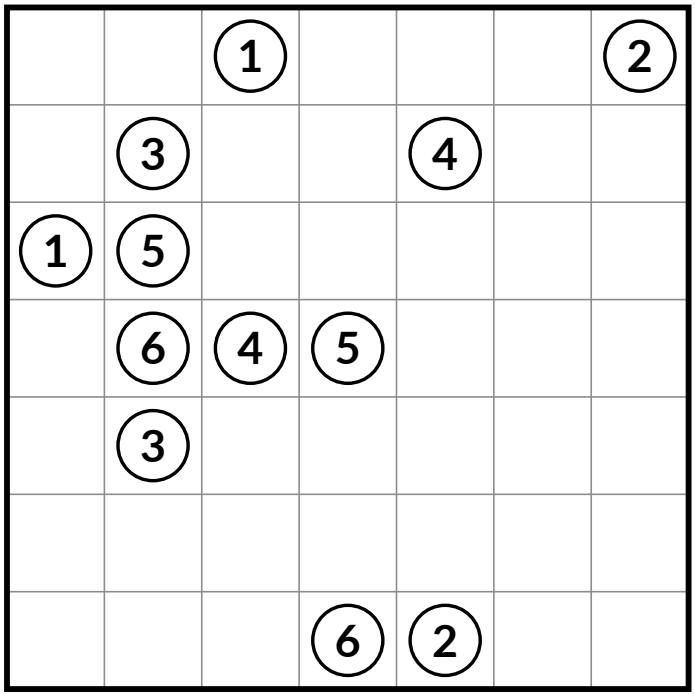
Juego 1 ★☆☆☆ FÁCIL Tiempo: _____



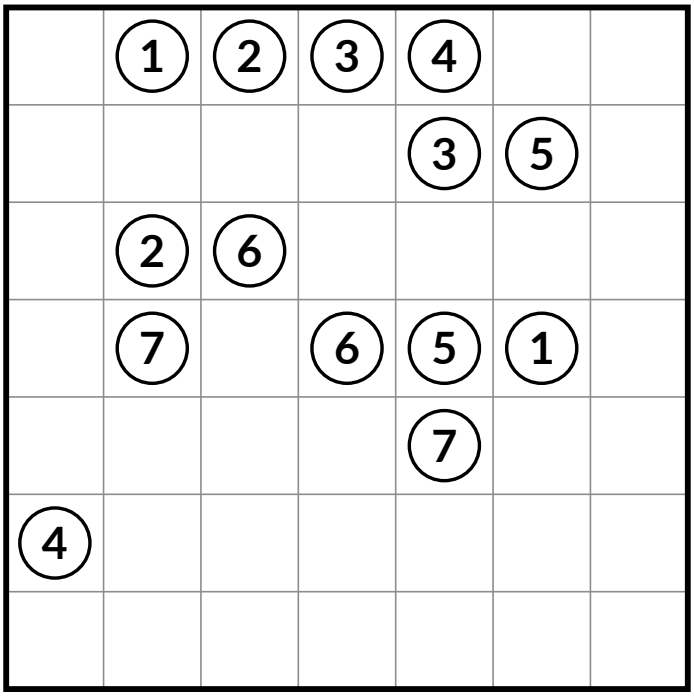
Juego 2 ★☆☆☆ FÁCIL Tiempo: _____



Juego 3 ★☆☆☆ FÁCIL Tiempo: _____



Juego 4 ★☆☆☆ FÁCIL Tiempo: _____



Sample pages

Juego 5 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

1				2		2
3		4				1
5				6		
						6
				7		
3		5			7	
				4		

Juego 6 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

			1			2
	3			1	2	4
				5		5
6						
	6		4		7	
7					3	

Juego 7 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

			1			2
	3				2	1
			4			
	5					
		6	7			
				6	7	
4			5	3		

Juego 8 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

	1					2
	2	3			1	4
5	6					
		7				
6	5		7			
					3	4

Sample pages

Juego 9 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

1					2	
					3	
	4					
	5					
6	7	4				2
		7				3
		6	5			1

Juego 10 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

	1	2				
					3	
		4		5		
		3				
		6	7			
	6			4		
	1	7	5			2

Juego 11 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____

		1	2			
					3	2
	3					
	4		5			4
		6			5	7
7			1		6	

Juego 12 ★☆☆☆ FÁCIL

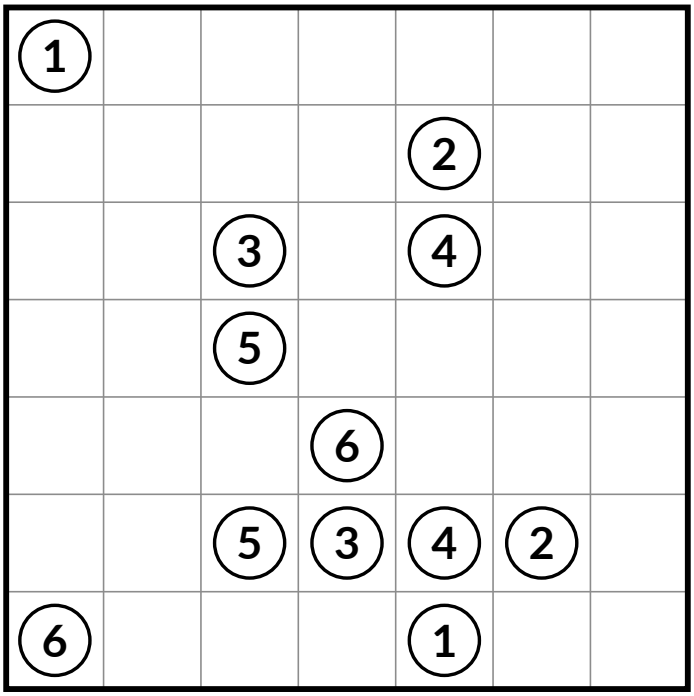
Tiempo: _____

	1			2	3	
			4			3
		5		6	4	1
		6	5		2	

Sample pages

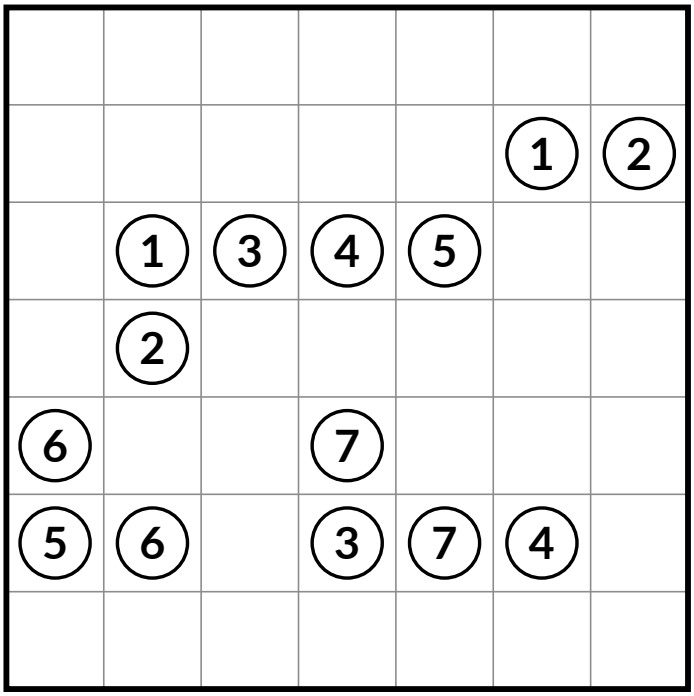
Juego 13 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



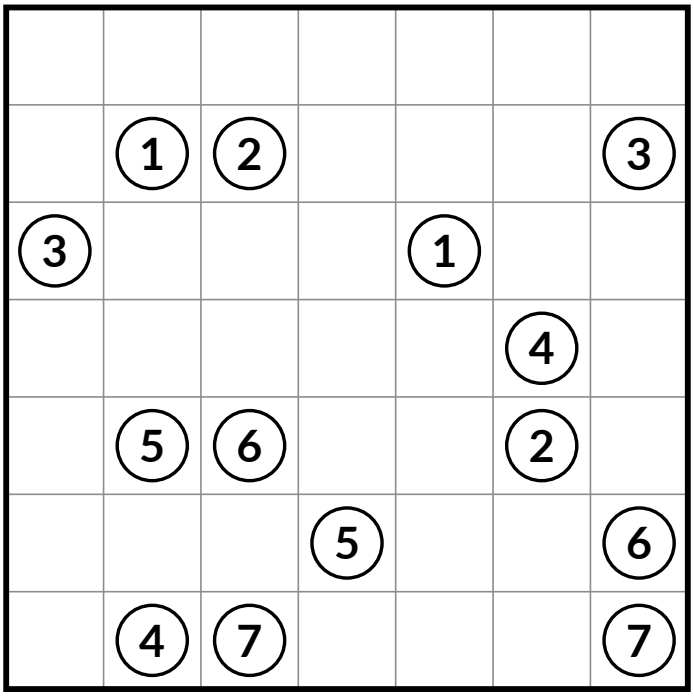
Juego 14 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



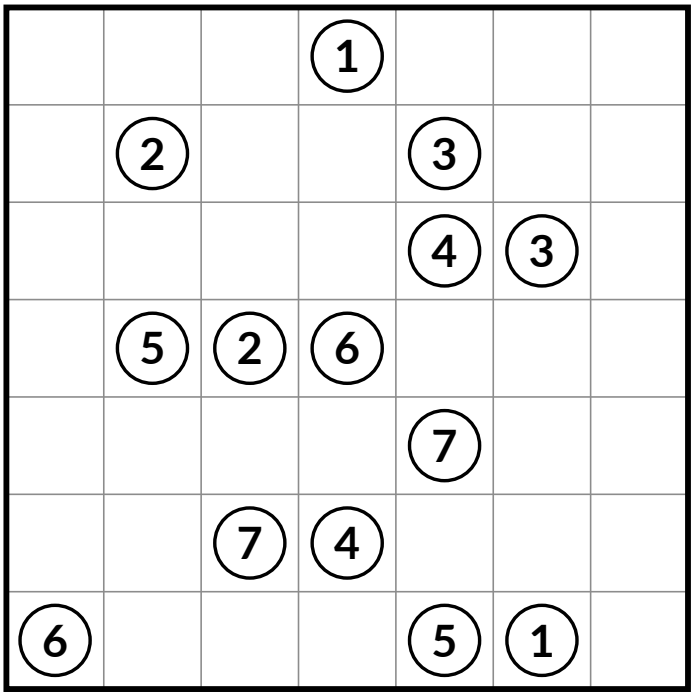
Juego 15 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



Juego 16 ★☆☆☆ FÁCIL

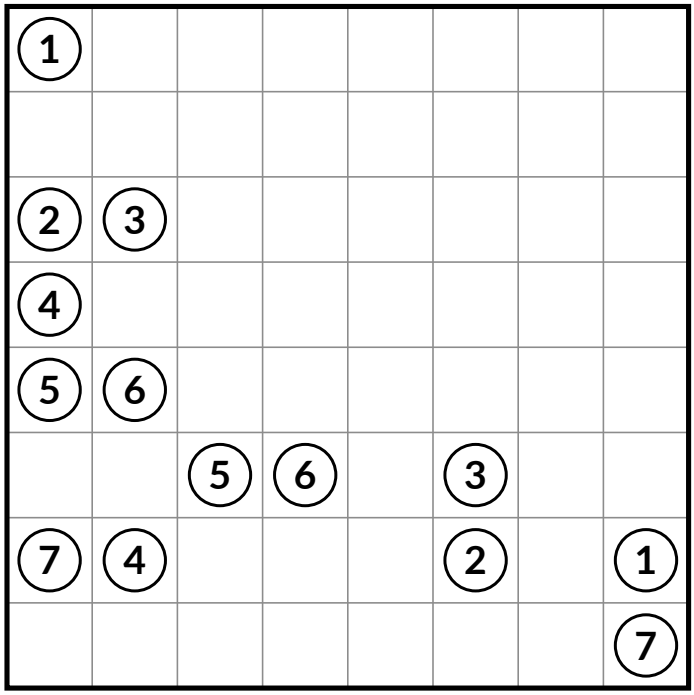
Tiempo: _____



Sample pages

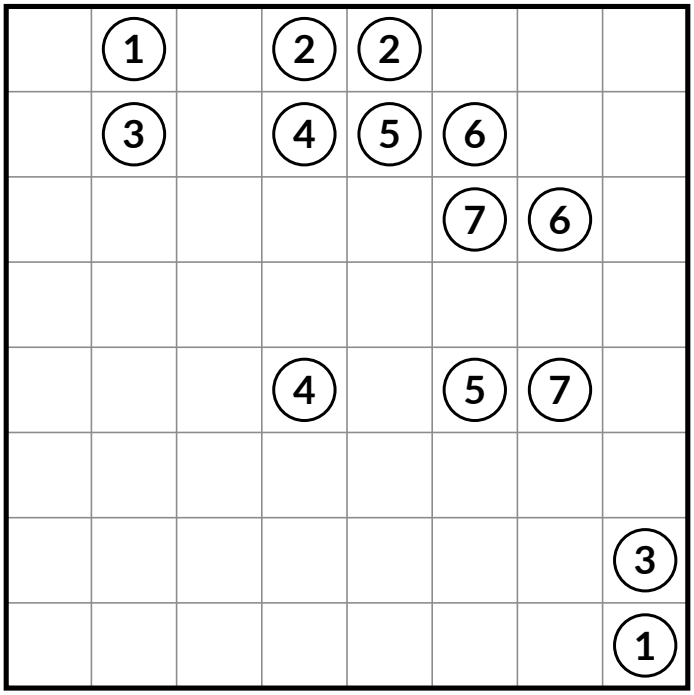
Juego 17 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



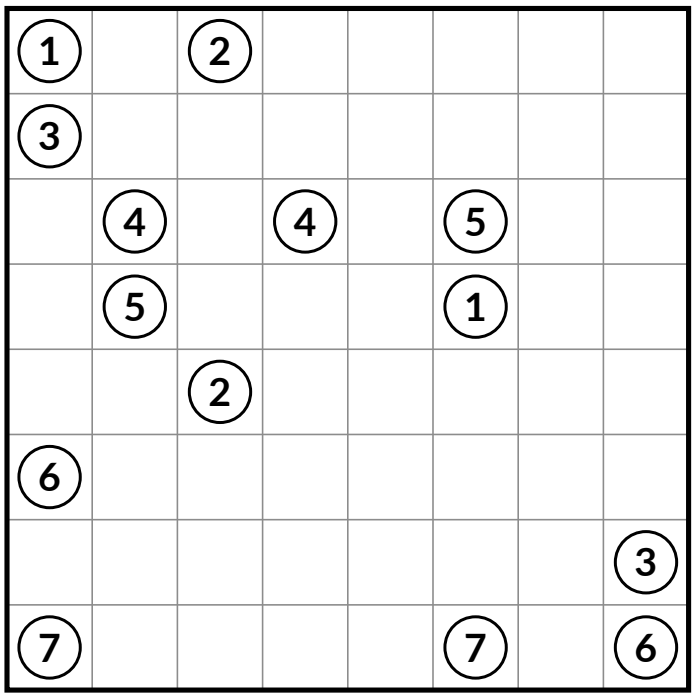
Juego 18 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



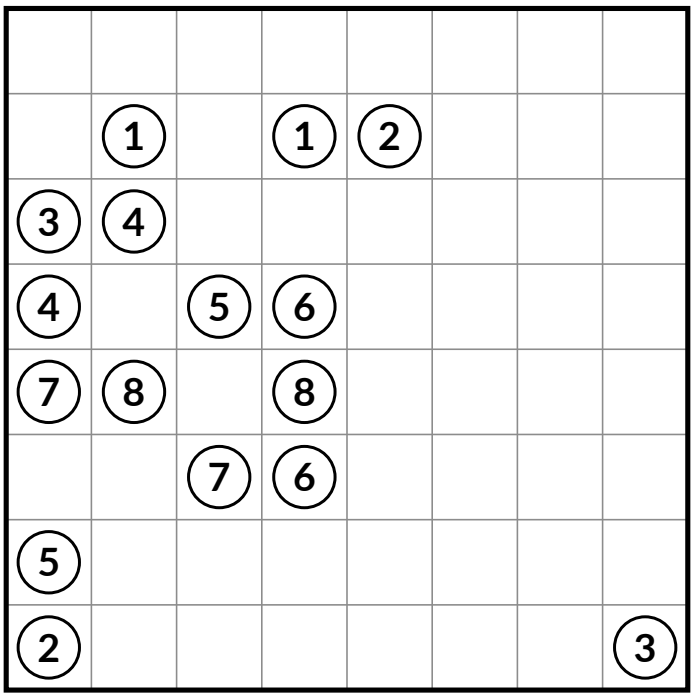
Juego 19 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



Juego 20 ★☆☆☆ FÁCIL

Tiempo: _____



Sample pages