UN LIBRO DE ACERTIJOS

Juegos de lógica para adultos en letra grande

100 acertijos de verdad o mentira, asientos, balanzas, clasificaciones, horarios y códigos, de fácil a experto, con ayudas y soluciones explicadas



Lucía Romero

Sample pages

Juegos de lógica para adultos en letra grande

100 acertijos de verdad o mentira, asientos, balanzas, clasificaciones, horarios y códigos, de fácil a experto, con ayudas y soluciones explicadas

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. Un programa comprobó cada uno: tiene una única solución, todas las pistas son necesarias y se resuelve solo razonando, sin adivinar.

Todos los nombres, lugares y situaciones de los juegos son inventados. Cualquier parecido con personas reales es pura coincidencia.

Primera edición, 2026

Índice

Cómo usar este libro **4**

Conoce los juegos **5**

Un ejemplo resuelto **7**

Juegos fáciles **9**
Juegos del 1 al 25

Juegos de nivel medio **35**
Juegos del 26 al 50

Juegos difíciles **61**
Juegos del 51 al 75

Juegos para expertos **87**
Juegos del 76 al 100

Ayudas **113**

Soluciones paso a paso **118**

Sample pages

Cómo usar este libro

Este libro contiene 100 juegos de lógica de 7 tipos distintos. Cada uno es una historia breve con unas cuantas pistas y una única solución. Nunca hace falta adivinar ni tener conocimientos especiales: a cada solución se llega razonando con cuidado a partir de las pistas.

Los juegos se vuelven más difíciles a medida que avanzas. Cada uno muestra su nivel con estrellas en la esquina superior.

★☆☆☆	**Fácil**	Calentamientos suaves que salen directamente de las pistas.
★★☆☆	**Medio**	Más pistas y algunos pasos que combinar.
★★★☆	**Difícil**	Juegos más grandes. Algunos te piden probar una idea.
★★★★	**Experto**	Largas cadenas de razonamiento y pruebas cuidadosas.

- ✓ Usa un lápiz y escribe en el dibujo que hay debajo de cada juego a medida que lo resuelves.
- ✓ ¿Te atascas? Las ayudas empiezan en la página 113. Cada ayuda te indica un buen primer paso sin revelar la solución.
- ✓ Las soluciones empiezan en la página 118. Cada una viene con una breve explicación paso a paso, para que veas exactamente cómo se llega a ella.
- ✓ Lee cada pista tal como está escrita. “Por delante de” no es lo mismo que “justo por delante de”, y “al lado de” significa justo al lado.

Sample pages

Conoce los juegos



Verdad o mentira

Cada isleño siempre dice la verdad o siempre miente. Cada frase la dijo el isleño que se nombra. Descubre de qué tipo es cada isleño.

Consejo: Supón que alguien dice la verdad y sigue lo que eso implica. Si llegas a una frase que no puede ser ni verdadera ni falsa, tu suposición era errónea.



Asientos

Cada persona se sienta en un asiento distinto. En una fila, los asientos se numeran de izquierda a derecha, así que “a la izquierda de” significa un número de asiento menor. Alrededor de una mesa, los asientos se numeran en el sentido de las agujas del reloj y el último asiento está al lado del asiento 1. “Al lado de” significa en el asiento de justo al lado.

Consejo: Escribe los nombres en los asientos del dibujo a medida que avanzas y anota a lápiz las posibilidades.



Balanzas

Cada balanza está en equilibrio: los dos platillos pesan lo mismo. Las figuras del mismo tipo pesan siempre lo mismo, y un bloque con un número pesa exactamente eso. Halla el peso de cada figura.

Consejo: Busca una balanza con un solo tipo de figura que todavía no conozcas. O compara dos balanzas y quita lo que tienen en común.



Clasificaciones

Cada persona ocupa un puesto distinto, sin empates. “Por delante de”, “por encima de” o “más alto que” no significan justo al lado. “Un puesto por delante” sí.

Consejo: Dibuja los puestos como una escalera y sube y baja los nombres hasta que todas las pistas encajen.

Sample pages

Números secretos

Todas las pistas son verdaderas. Exactamente un número del rango cumple todas las pistas. La cifra de las unidades es la última, y la de las decenas, la anterior.

Consejo: Empieza por la pista que permite menos números, anótalos todos y luego táchalos pista a pista.

Horarios

Cada persona tiene un día u hora distinto y una actividad distinta. “El día siguiente” significa justo el día después. “Antes en la semana” significa cualquier día anterior.

Consejo: Usa la tabla que hay debajo del juego: completa lo que sepas con seguridad y anota el resto a lápiz.

Descifra el código

El código tiene tres cifras distintas. Cada intento dice cuántas de sus cifras están en el código y si están en el mismo lugar que en el código.

Consejo: Empieza por un intento en el que nada es correcto y tacha esas cifras en todas partes.

Sample pages

Un ejemplo resuelto

Aquí tienes un juego como los de este libro y cómo resolverlo. Todas las soluciones del final del libro se explican de la misma manera.

Ej.  **VERDAD O MENTIRA**
El muelle del ferri

★☆☆☆
FÁCIL

En la Isla de la Verdad y la Mentira hay dos tipos de habitantes: los que siempre dicen la verdad y los que siempre mienten. En el muelle del ferri te encuentras con Beatriz, Gloria, Héctor y Manuel.

B **Beatriz dice:** "Manuel y yo somos de tipos distintos".

G **Gloria dice:** "Beatriz y Héctor son del mismo tipo".

H **Héctor dice:** "Al menos uno de los dos, Gloria o yo, miente".

▶ **¿Quién dice la verdad y quién miente?**

Cómo resolverlo

1. Diga Beatriz la verdad o mienta, su frase "Manuel y yo somos de tipos distintos" significa que Manuel miente.
2. Alguien que miente no podría decir "Al menos uno de los dos, Gloria o yo, miente", así que Héctor dice la verdad.
3. Héctor dice la verdad, así que "Al menos uno de los dos, Gloria o yo, miente" es verdad. Por lo tanto, Gloria miente.
4. Gloria miente, así que "Beatriz y Héctor son del mismo tipo" es falso. Por lo tanto, Beatriz miente.

Solución: Héctor dice la verdad; Beatriz, Gloria y Manuel mienten.

Sample pages

FÁCIL

★☆☆☆

Juegos del 1 al 25

Calentamientos suaves que salen directamente de las pistas.



Sample pages

1 VERDAD O MENTIRA

El faro

★☆☆☆
FÁCIL

En la Isla de la Verdad y la Mentira hay dos tipos de habitantes: los que siempre dicen la verdad y los que siempre mienten. Junto al faro te encuentras con Emilio, Gabriel, Raquel y Yolanda.

E **Emilio dice:** “Gabriel y Raquel mienten los dos”.

G **Gabriel dice:** “Emilio y Raquel mienten los dos”.

R **Raquel dice:** “Al menos uno de los dos, Emilio o Yolanda, miente”.

Y **Yolanda dice:** “Gabriel dice la verdad”.

▸ ¿Quién dice la verdad y quién miente?

Rodea V si dice la verdad o M si miente.

Emilio	Gabriel	Raquel	Yolanda
V M	V M	V M	V M

Notas

Sample pages

2 ASIENTOS
Noche de cine

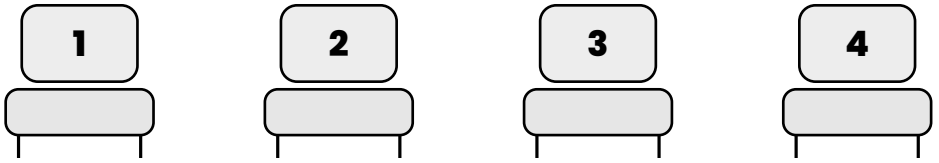
★☆☆☆
FÁCIL

Cuatro amigos se sientan en una fila de cuatro butacas en el cine. Son Bruno, Felipe, Luis y Nicolás.

Los asientos están numerados del 1 al 4 de izquierda a derecha, como en el dibujo.

1. Nicolás se sienta en el asiento 2.
2. Felipe se sienta al lado de Luis.
3. Felipe se sienta en uno de los extremos de la fila.

▶ ¿Quién se sienta en cada asiento?



izquierda derecha

Notas

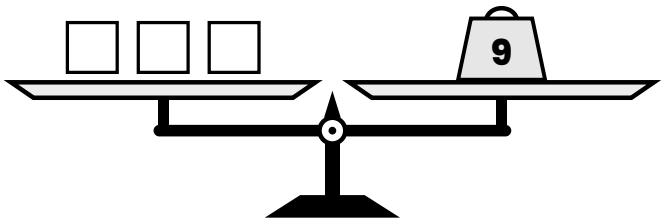
Sample pages

3 BALANZAS
Pensar con peso

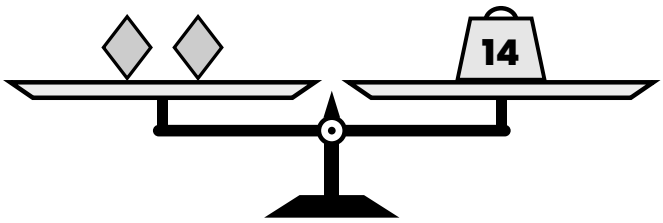
★☆☆☆
FÁCIL

Todas las balanzas de abajo están en perfecto equilibrio. Las figuras del mismo tipo pesan siempre lo mismo, y un bloque con un número pesa exactamente eso.

Balanza 1



Balanza 2



▸ ¿Cuánto pesa cada figura?

□ = _____ ◇ = _____

Notas

Sample pages

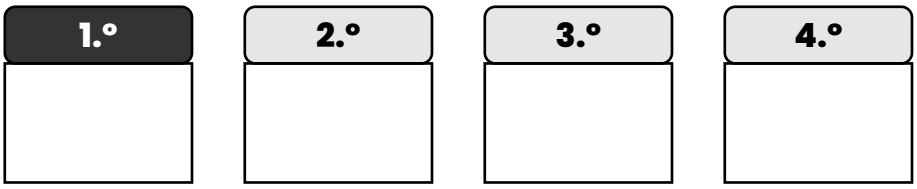
4 CLASIFICACIONES
La noche de preguntas

★☆☆☆
FÁCIL

Cuatro equipos jugaron en la noche de preguntas, cada uno con el nombre de su capitán. Quedaron clasificados del primero al último, sin empates. Son Emilio, Manuel, Paula y Teresa.

1. Manuel quedó un puesto por debajo de Emilio.
2. Paula quedó por encima de Teresa.
3. Teresa quedó por encima de Manuel.

▸ ¿En qué orden quedaron?



Notas

Sample pages