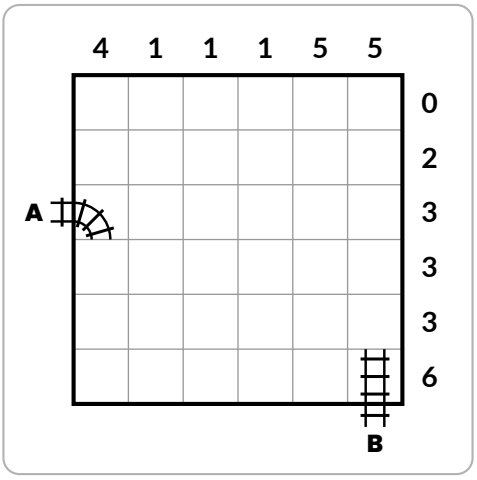
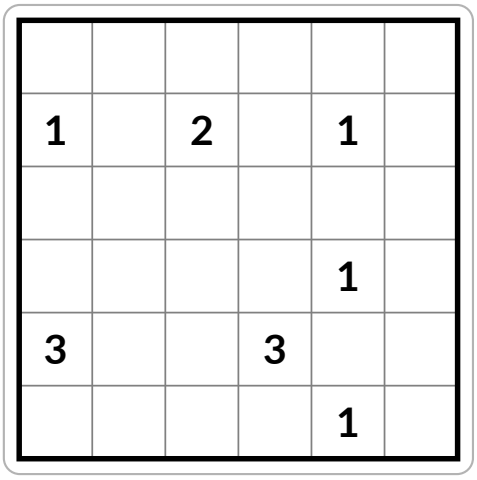
JUEGOS DE LÓGICA VARIADOS

Juegos de lógica en letra grande

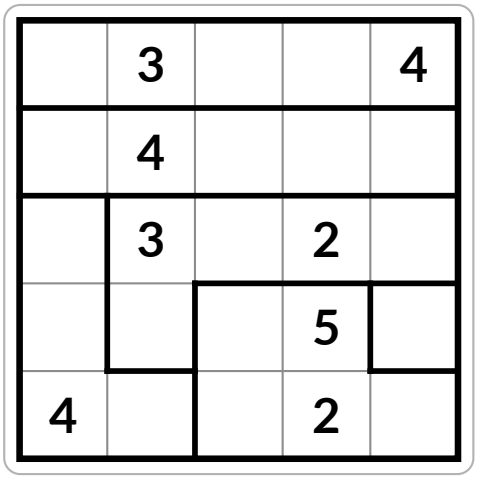
120 pasatiempos de lápiz en 8 estilos: Vías de tren, Nurikabe, Shikaku, Fillomino, Suguru y más, de fácil a difícil, un juego grande por página, con soluciones



Vías de tren



Nurikabe



Suguru

Lucía Romero

Sample pages

Juegos de lógica en letra grande

120 pasatiempos de lápiz en 8 estilos: Vías de tren, Nurikabe, Shikaku, Fillomino, Suguru y más, de fácil a difícil, 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 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

- Vías de tren 5
- Nurikabe 6
- Suguru 7
- Termómetros 8
- Shikaku 9
- Fillomino 10
- Acuario 11
- Heyawake 12

Juegos fáciles 13
Juegos del 1 al 40

Juegos de nivel medio 54
Juegos del 41 al 80

Juegos difíciles 95
Juegos del 81 al 120

Soluciones 136

Registro de progreso 166

Sample pages

Cómo usar este libro

Este libro contiene 120 juegos de lógica de 8 tipos distintos: Vías de tren, Nurikabe, Suguru, Termómetros, Shikaku, Fillomino, Acuario y Heyawake. 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 136.
- ✓ 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) o contar con cuidado el espacio que le queda a un área.
★★★ **Difícil**	Necesitarás una cadena de razonamiento más larga, o varios pasos de “¿y si…?” en una cuadrícula más grande.

Sample pages

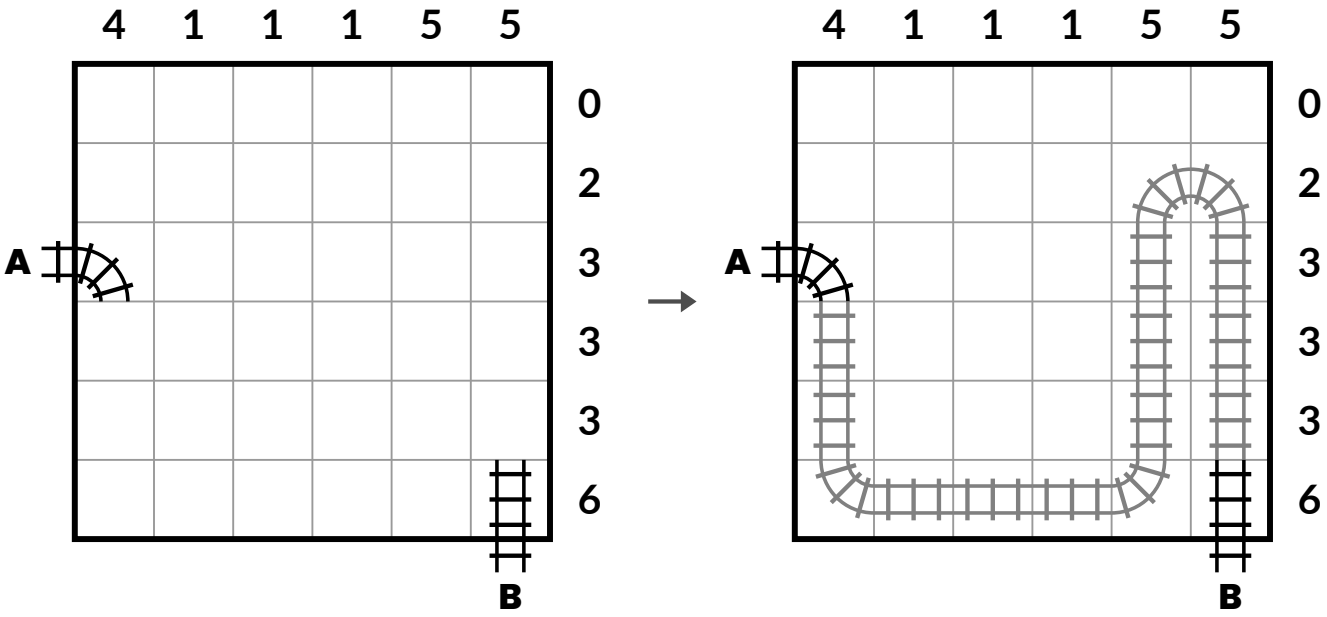
Vías de tren

Un tren de A a B

Las reglas

- ✓ Traza una sola vía de tren que entra en la cuadrícula por A y sale por B.
- ✓ La vía pasa de casilla en casilla por el centro de cada lado: recta en horizontal, recta en vertical o con una curva de un cuarto de vuelta. Nunca va en diagonal.
- ✓ La vía nunca se cruza ni se ramifica. Las casillas sin vía quedan vacías.
- ✓ Los números indican cuántas casillas tienen vía en cada fila (a la derecha) y en cada columna (arriba). Los tramos ya dibujados forman parte de la vía.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un 0 significa que toda la fila o columna está vacía: tacha primero esas casillas.
- ✓ Junto a cada tramo dado, la vía tiene que continuar: síguela hasta la casilla siguiente.
- ✓ Nunca cierres un circuito. Si unir dos extremos sueltos formaría un círculo, esos dos extremos no se unen.

Este libro tiene 15 juegos de Vías de tren.

Sample pages

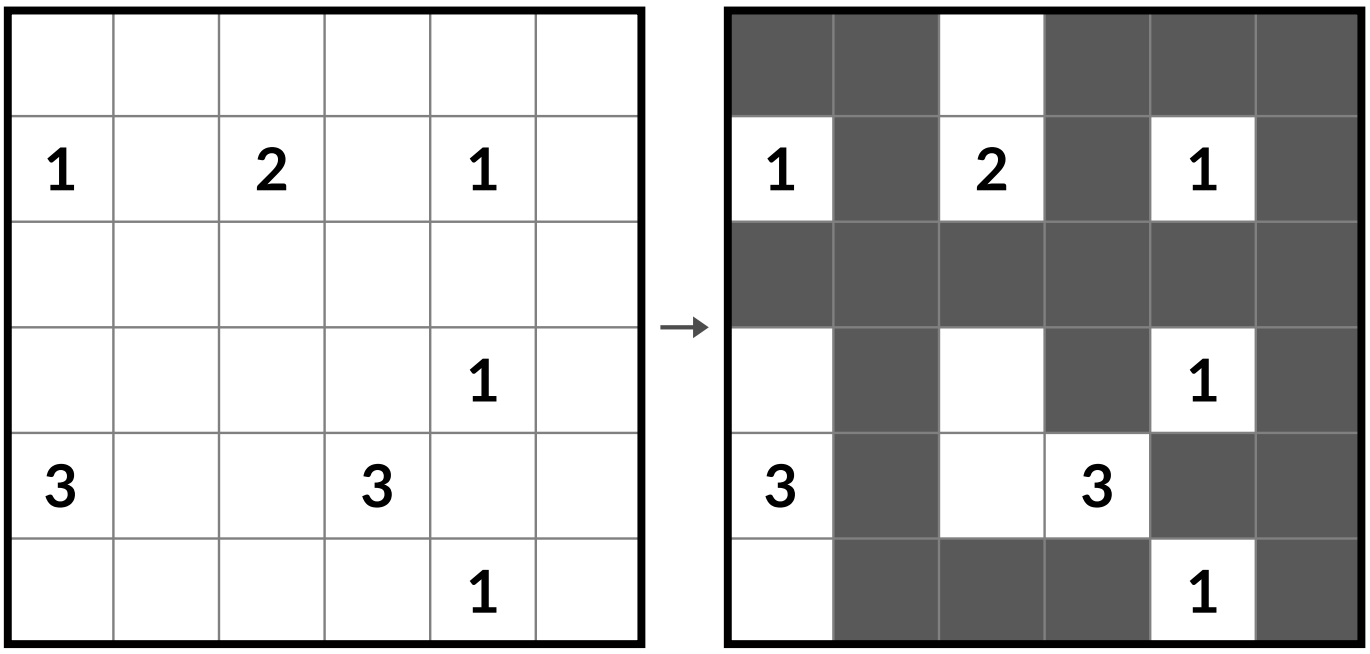
Nurikabe

Islas en el mar

Las reglas

- ✓ Sombrea casillas para formar el mar. Las casillas blancas que quedan forman islas.
- ✓ Cada isla contiene exactamente un número y tiene exactamente esa cantidad de casillas. Las islas nunca se tocan entre sí por un lado.
- ✓ Todo el mar está conectado por los lados de sus casillas, y el mar nunca llena un bloque de 2 x 2.

Ejemplo



El juego Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un 1 es una isla por sí solo: sombrea las casillas que lo rodean.
- ✓ Una casilla entre dos números (uno junto al otro, o con una casilla en medio) pertenece al mar.
- ✓ Una casilla a la que ninguna isla puede llegar con las casillas que le quedan es mar. Mantén el mar conectado: nunca puede quedar cortado.

Este libro tiene 15 juegos de Nurikabe.

Sample pages

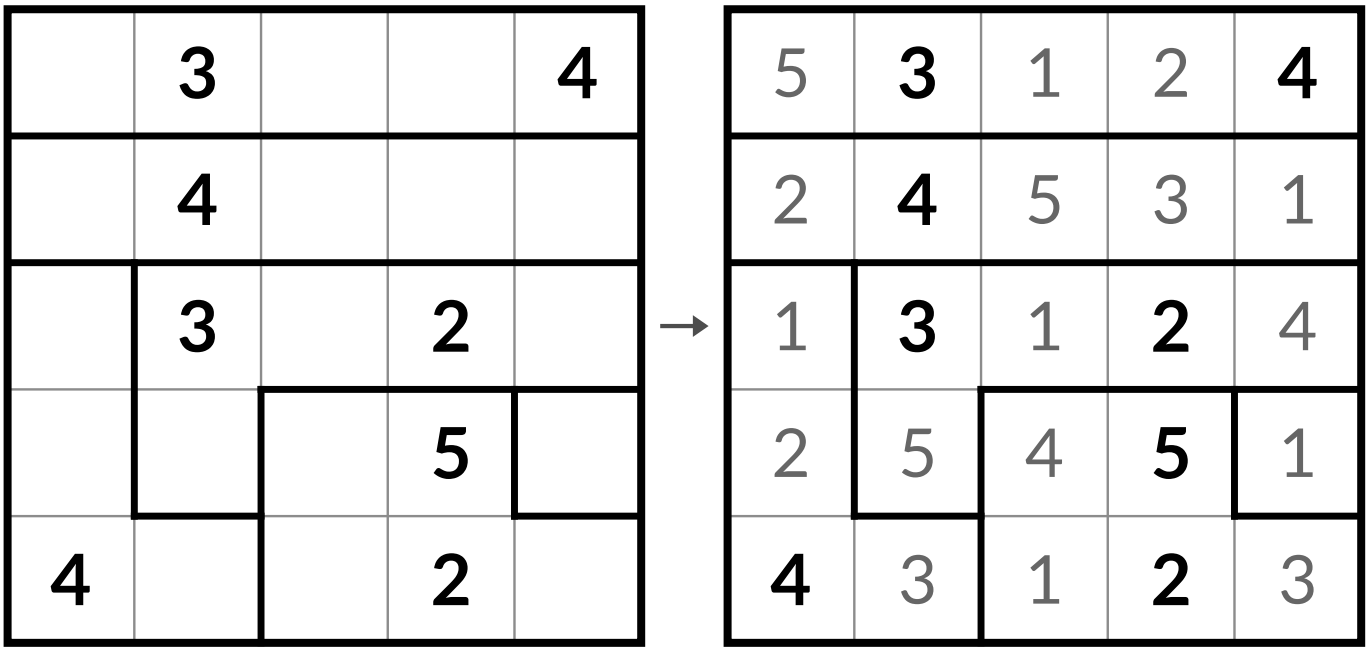
Suguru

Números en bloques

Las reglas

- ✓ Escribe un número en cada casilla vacía.
- ✓ Cada bloque delimitado de N casillas contiene cada número del 1 al N exactamente una vez: un bloque de 3 contiene 1, 2 y 3.
- ✓ Un número nunca toca a otro igual, ni siquiera por una esquina.

Ejemplo



El juego → Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un bloque de una casilla siempre es un 1. En un bloque de dos, el 1 y el 2 como mucho se intercambian.
- ✓ Mira las casillas alrededor de un número dado: ninguna puede tener ese número.
- ✓ Cuando a un número solo le queda una casilla posible en su bloque, escríbelo.

Este libro tiene 15 juegos de Suguru.

Sample pages

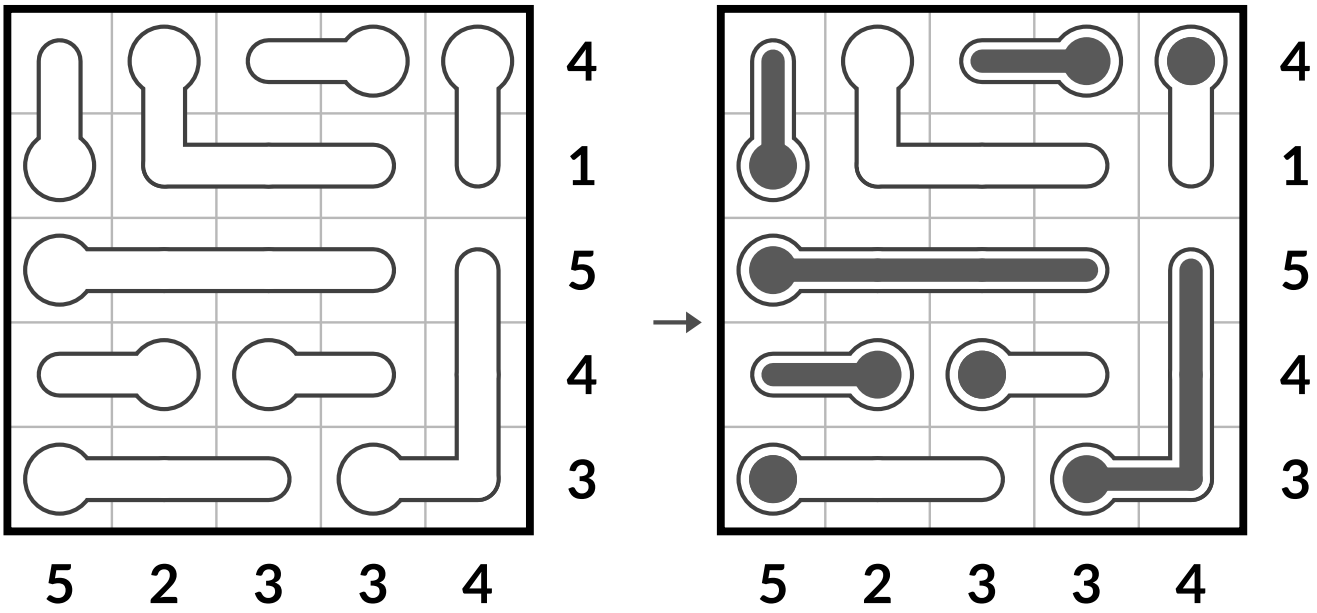
Termómetros

Sube el mercurio

Las reglas

- ✓ Llena algunos termómetros con mercurio.
- ✓ El mercurio siempre empieza en el bulbo redondo y sube sin huecos: un termómetro está vacío, lleno en parte desde el bulbo, o lleno del todo.
- ✓ Los números indican cuántas casillas llenas tiene cada fila (a la derecha) y cada columna (abajo).

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un 0 vacía toda su fila o columna, y en los termómetros que la cruzan también vacía todas las casillas que siguen después, lejos del bulbo.
- ✓ Cuando un termómetro tiene que llegar a una casilla, todas las casillas entre ella y el bulbo también están llenas.
- ✓ Si el número de una fila o columna es igual a su longitud, se llenan todas sus casillas, y también el lado del bulbo de cada termómetro que la cruza.

Este libro tiene 15 juegos de Termómetros.

Sample pages

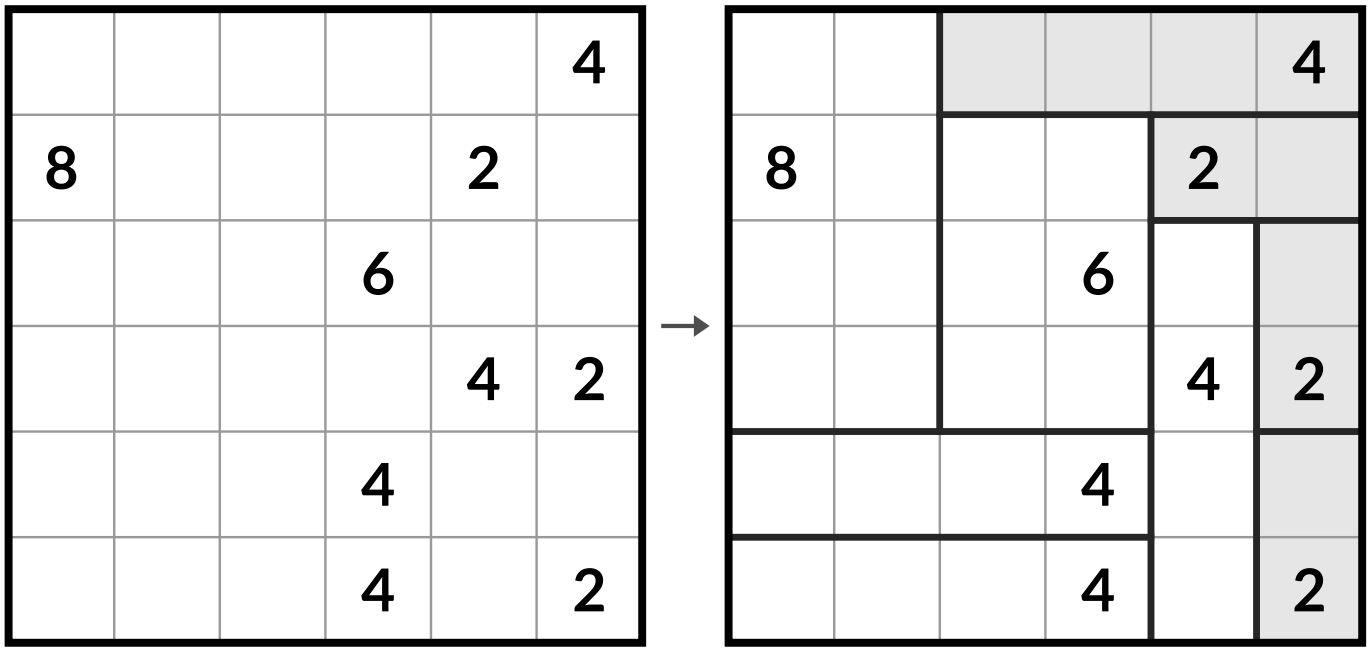
Shikaku

Divide en rectángulos

Las reglas

- ✓ Divide toda la cuadrícula en rectángulos siguiendo las líneas. Los cuadrados también cuentan como rectángulos.
- ✓ Cada rectángulo contiene exactamente un número.
- ✓ El número es el área de su rectángulo: la cantidad de casillas que hay dentro.

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Empieza por los números grandes cerca de los bordes y las esquinas: a menudo solo caben de una manera.
- ✓ Un número primo como 5 o 7 solo puede ser una tira recta de una casilla de ancho.
- ✓ Marca las casillas a las que solo llega un número: el rectángulo de ese número tiene que cubrirlas.

Este libro tiene 15 juegos de Shikaku.

Sample pages

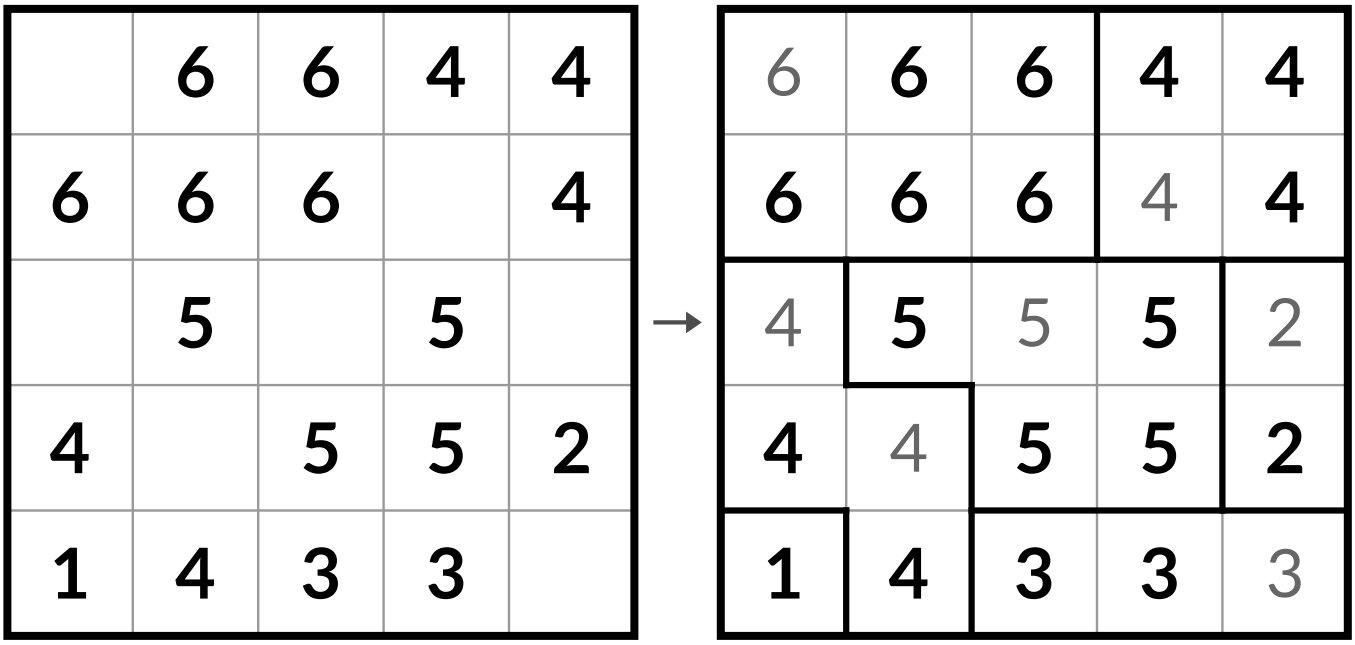
Fillomino

Áreas de números

Las reglas

- ✓ Escribe un número en cada casilla vacía.
- ✓ Las casillas con el mismo número que se tocan por un lado forman un área. Cada área tiene exactamente tantas casillas como su número: tres 3, cuatro 4.
- ✓ Dos áreas del mismo tamaño nunca se tocan por un lado (serían una sola área más grande). Algunas áreas no muestran ningún número.

Ejemplo



El juego → Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un área completa recibe un borde: ninguna casilla a su alrededor puede tener su número.
- ✓ Un 1 está completo por sí solo. Dos números iguales junto a un hueco suelen mostrar hacia dónde tiene que crecer un área.
- ✓ Cuenta el espacio que le queda a un área: si solo puede crecer en una dirección, crece por ahí.

Este libro tiene 15 juegos de Fillomino.

Sample pages

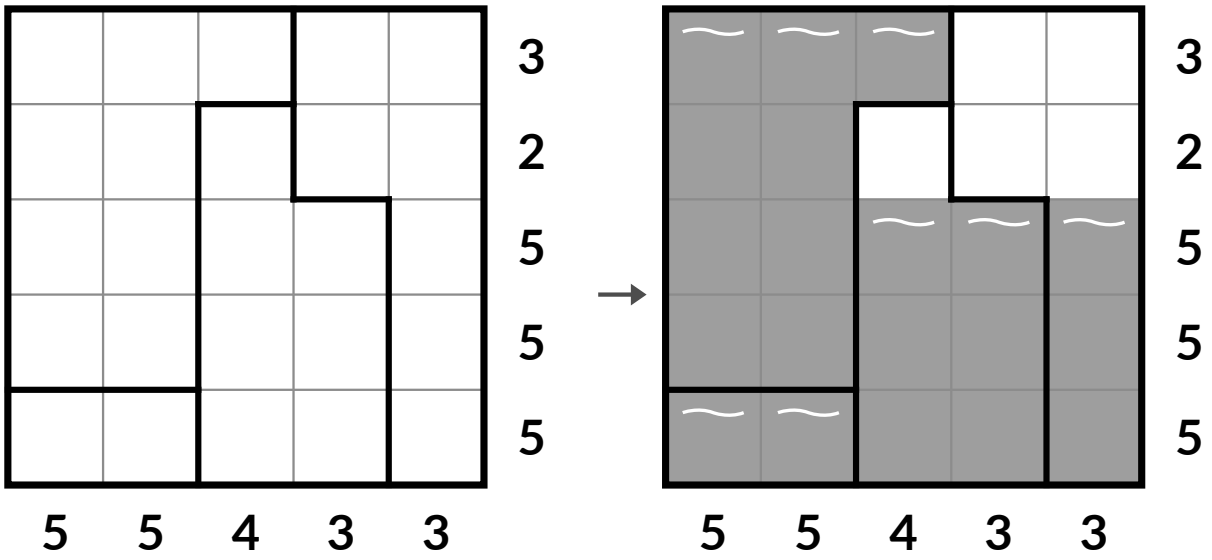
Acuario

Niveles de agua

Las reglas

- ✓ La cuadrícula está dividida en tanques (las regiones delimitadas). Llena algunas casillas de agua.
- ✓ El agua queda plana: dentro de un tanque, las casillas de una misma fila están todas llenas o todas vacías, y el agua siempre llena un tanque desde abajo hacia arriba.
- ✓ Los números indican cuántas casillas llenas tiene cada fila (a la derecha) y cada columna (abajo).

Ejemplo



El juego

Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Un 0 significa que la fila o columna está seca, y también todo lo que está por encima en los tanques que cruza.
- ✓ Si un tanque está lleno en una fila, está lleno en todas las filas de debajo.
- ✓ Un tanque ancho llena mucho de una vez: comprueba si su fila tiene espacio para todo él.

Este libro tiene 15 juegos de Acuario.

Sample pages

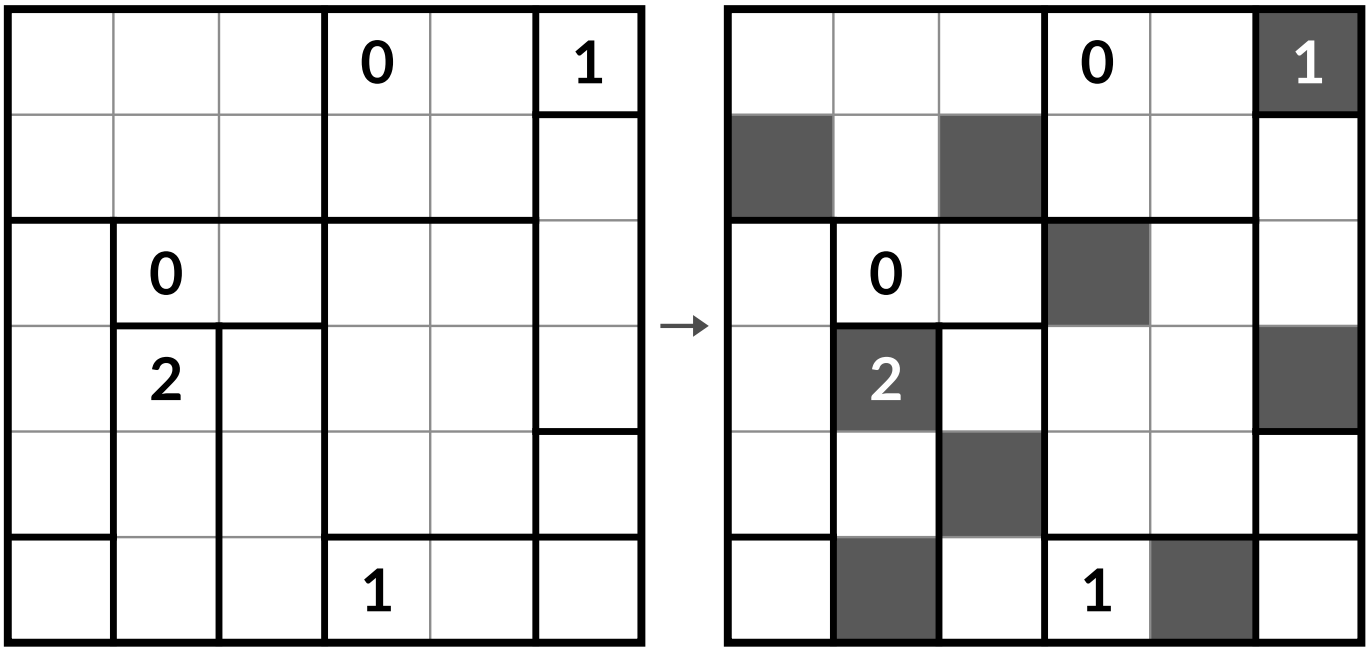
Heyawake

Sombrea las habitaciones

Las reglas

- ✓ Sombrea algunas casillas. Un número en una habitación (un rectángulo delimitado) indica cuántas de sus casillas están sombreadas. Las habitaciones sin número pueden tener cualquier cantidad.
- ✓ Las casillas sombreadas nunca se tocan por un lado (por una esquina sí pueden).
- ✓ Todas las casillas blancas siguen conectadas a través de sus lados.
- ✓ Una línea recta de casillas blancas nunca cruza dos bordes de habitación: puede entrar en la habitación siguiente, pero no atravesarla hasta una tercera.

Ejemplo



El juego | Su única solución

Cómo empezar

- ✓ Toda casilla junto a una sombreada es blanca. Marca las casillas blancas con un puntito.
- ✓ Un 2 en una habitación de tres casillas en fila sombrea los dos extremos.
- ✓ Nunca sombrees una casilla que separaría las casillas blancas.

Este libro tiene 15 juegos de Heyawake.

Sample pages

FÁCIL

★☆☆

Juegos del 1 al 40

Cada paso se deduce directamente de las reglas.

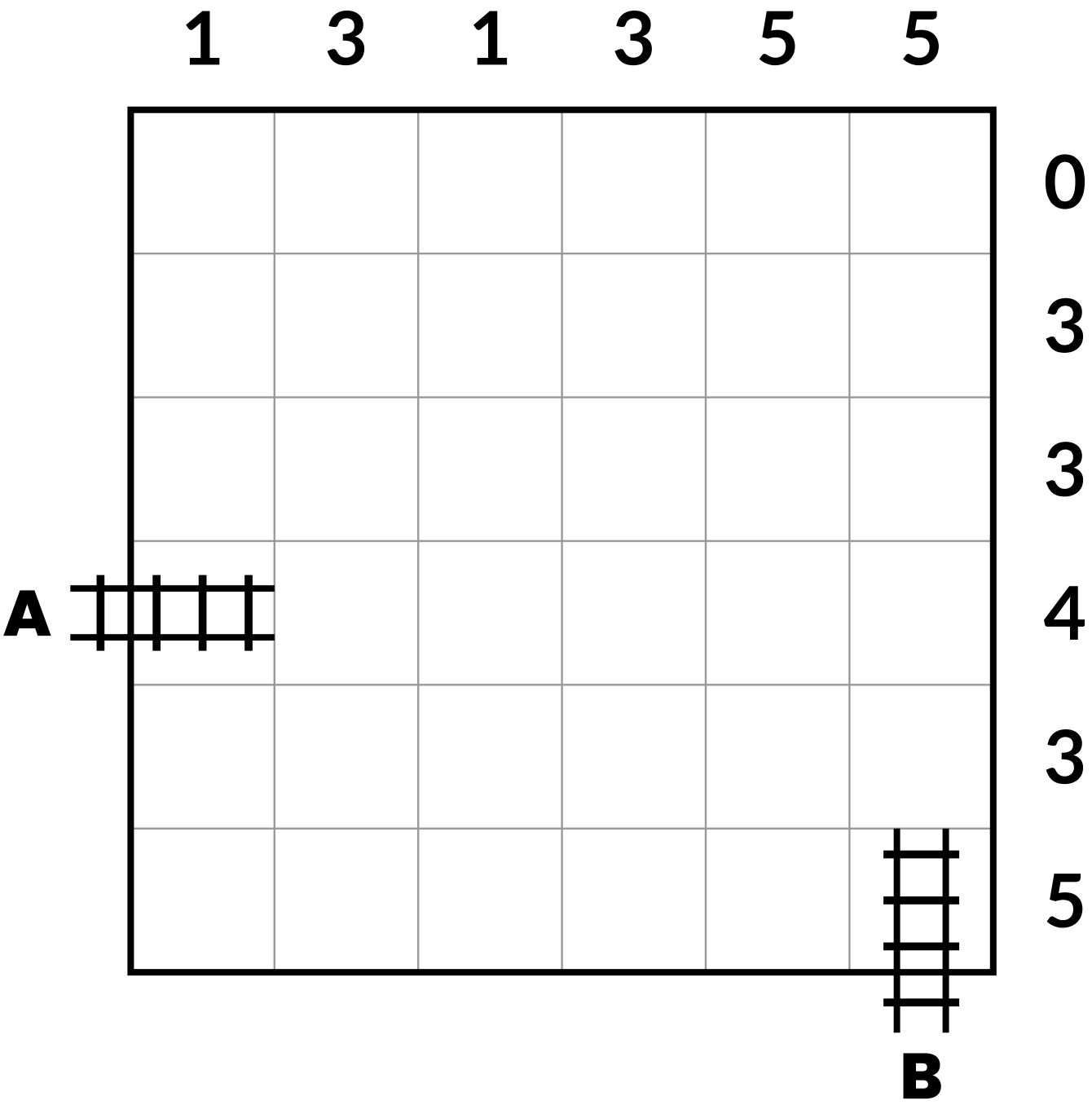
Incluye: Vías de tren, Nurikabe, Suguru, Termómetros, Shikaku, Fillomino, Acuario, Heyawake

Sample pages

Vías de tren N.º 1

★☆☆ FÁCIL

Traza una sola vía de A a B, recta o en curva de casilla en casilla. Los números cuentan las casillas con vía de cada fila y columna. Reglas en la página 5.



Sample pages

Nurikabe N.º 2

★☆☆ FÁCIL

Sombrea el mar. Cada número está en una isla de exactamente esa cantidad de casillas blancas. Las islas nunca se tocan por un lado; el mar está todo conectado y nunca forma un bloque de 2 x 2. Reglas en la página 6.

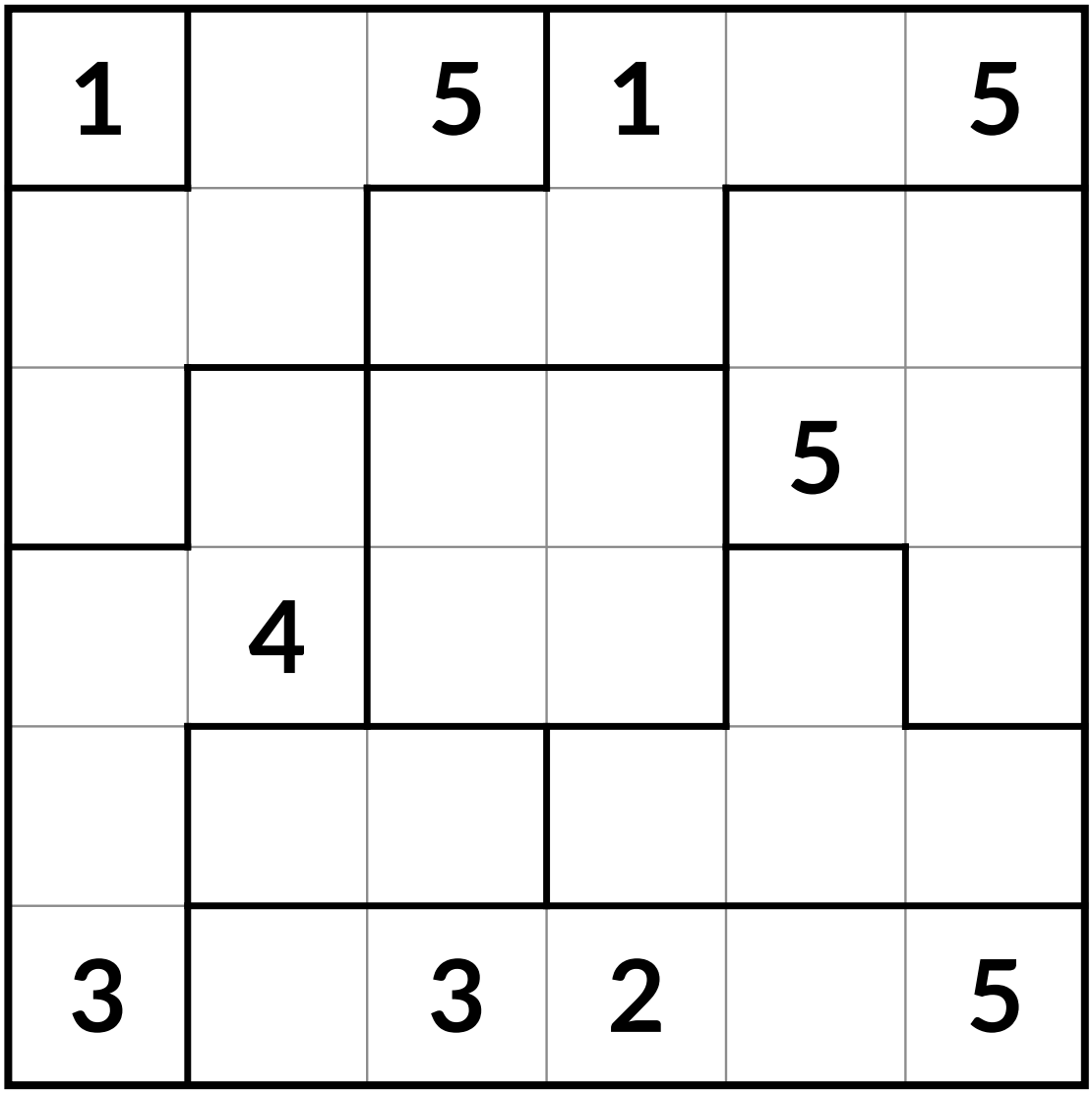
					1	
	1		1			
		3		3		
			2			
					1	
	2					

Sample pages

Suguru N.º 3

★☆☆ FÁCIL

Cada bloque de N casillas contiene los números del 1 al N una vez. Un número nunca toca a otro igual, ni siquiera por una esquina. Reglas en la página 7.



Sample pages