

# Cómo resolver los problemas de lógica

Para resolver este tipo de juegos de lógica hay que relacionar las pistas que se ofrecen en el texto y, con la ayuda del esquema de coordenadas, llegar a la solución. En esta página ofrecemos un ejemplo sencillo.

Antes de empezar a jugar, tenga en cuenta que todas las variables que aparecen en el esquema forman parte de la solución, por lo que, en este juego, a cada nombre le corresponde una ciudad y una profesión diferentes de las que corresponden a los demás. Use el esquema como indicamos a continuación (marcamos con una cruz las relaciones imposibles, y con un círculo las correctas).

Con la **pista 1** queda establecida una relación: *dentista y Málaga*. Marcamos con un círculo la coincidencia de esas dos pistas, y con cruces las relaciones que quedan excluidas: *Si el dentista vive en Málaga, no vive en Granada ni en Soria; si en Málaga vive el dentista, ni el ceramista ni el deportista viven en Málaga*.

1. El dentista vive en Málaga.
2. Pedro no vive en Granada.
3. Álvaro es ceramista.
4. El deportista no vive en Soria.

		CIUDAD			PROFESIÓN		
		Granada	Málaga	Soria	Ceramista	Dentista	Deportista
NOMBRE	Álvaro				O	X	X
	Lázaro				X		
	Pedro	X			X		
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X				

Por fin, la **pista 4** nos lleva a marcar con una cruz la relación Soria y deportista, y el esquema indica que: Soria solo puede estar relacionado con ceramista y que Granada solo puede estar relacionado con deportista. Llegados a este punto, el esquema sirve de guía para resolver el juego.

## Amigos

Tres amigos de la infancia se reúnen una vez al año. Con las pistas se puede deducir a qué se dedica cada uno y en qué ciudad vive.

		CIUDAD			PROFESIÓN		
		Granada	Málaga	Soria	Ceramista	Dentista	Deportista
NOMBRE	Álvaro						
	Lázaro						
	Pedro						
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X				

La **pista 2** descarta la relación entre Granada y Pedro, y la **pista 3** establece la relación Álvaro y ceramista. Una vez señalada esa relación, se pueden hacer deducciones: Si quien vive en Málaga es dentista, y Álvaro es ceramista, Álvaro no vive en Málaga.

		CIUDAD			PROFESIÓN		
		Granada	Málaga	Soria	Ceramista	Dentista	Deportista
NOMBRE	Álvaro		X		O	X	X
	Lázaro				X		
	Pedro	X			X		
PROFESIÓN	Ceramista		X				
	Dentista	X	O	X			
	Deportista		X	X			

Complételo y compruebe que coincide con la solución:

NOMBRE	CIUDAD	PROFESIÓN
Álvaro	Soria	Ceramista
Lázaro	Granada	Deportista
Pedro	Málaga	Dentista

Ya está preparado para resolver los juegos de coordenadas que le proponemos en **Lógicamente**. Las dificultades añaden diversión.

# Recuerdos olvidados

El Dr. Remora, reconocido psiquiatra, utiliza en algunos casos la hipnosis como técnica para traer a la memoria recuerdos olvidados.

**1** Susana fue atendida tres meses antes que el paciente que acudió a una sesión más durante su tratamiento y que era cuatro años mayor que ella.

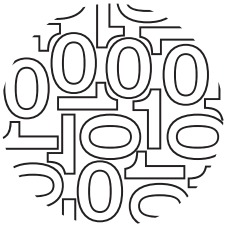
**2** Leo visitó al doctor justo después de que lo hiciera la persona que más sesiones recibió en su tratamiento y que era dos años menor que él.

**3** Hubo dos meses de diferencia entre el comienzo del tratamiento del paciente de 48 años y el de Beatriz. La suma de las sesiones de ambos pacientes fue de seis.

**4** Antonio recibió más sesiones que la persona que comenzó su tratamiento en febrero.

		EDAD				N° SESIONES				FECHA INICIO			
		44 años	46 años	48 años	50 años	1	2	3	4	Enero	Febrero	Abril	Mayo
PACIENTE	Antonio												
	Beatriz												
	Leo												
	Susana												
FECHA INICIO	Enero												
	Febrero												
	Abril												
	Mayo												
N° SESIONES	1												
	2												
	3												
	4												

PACIENTE	EDAD	N° SESIONES	FECHA DE INICIO



# Tres son multitud

Este juego consiste en rellenar completamente la cuadrícula con los números 0 y 1, siguiendo las siguientes reglas:

**No puede haber más de dos números iguales seguidos.**

En las casillas grises tiene que ir un 0.

Cuando parezca que no podemos continuar, otras tácticas nos ayudarán. Por ejemplo, en la cuadrícula gris no puede ir un 0, ya que si así fuera, los tres unos de esta columna irían seguidos.

0					
		1	0		
		1	1		
			0	1	
	1		1	1	

0		0			
		1	0		
	0	1	1	0	
		0	0	1	
0	1	0	1	1	0
		1	0		

**La cantidad de ceros y de unos es igual en cada fila y en cada columna.**

En esta cuadrícula de 6 x 6, por tanto, habrá tres ceros y tres unos en cada fila y en cada columna. En la casilla gris, por tanto, irá un uno.

**No puede haber dos columnas ni dos filas idénticas.**

En este ejemplo, avanzando todo lo que podemos hasta el momento, las columnas 2 y 5 podrían ser iguales. Esto nos ayuda a rellenar las siguientes dos casillas grises.

0		0			
		1	0		
	0	1	1	0	
		0	0	1	
0	1	0	1	1	0
				0	

0	1	0			
	0	1	0		
	0	1	1	0	
	1	0	0	1	
0	1	0	1	1	0
1	0	1		0	

Siguiendo todas estas reglas, podemos al fin completar la cuadrícula.

0	1	0	1	0	1
0	0	1	0	1	1
1	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	0
0	1	0	1	1	0
1	0	1	0	0	1

# Tres son multitud

0									
0	0					0	0		
			0	0				0	
							0		
							0		
	1	1		0				1	
				0	0			1	1
			0						
		1		1			0	0	

■ medio ■

1			0		1					
	0		0		1	1				
									1	
	0	0			0	0				
									1	1
	1									
1	1			0	0				1	
		0							1	1

■ medio ■

■ medio ■

				0					
	0	0		0	0				0
								0	0
	0	0							
						1	1		
		1							
	0				0	0			
	0			1			0		
0					0				
1		1							

0			0			0	0		
0	0						1	1	
		1	1						
					0	0			
	0	0			0	0			
								0	
	1					0	0		
	1	1							1

■ medio ■