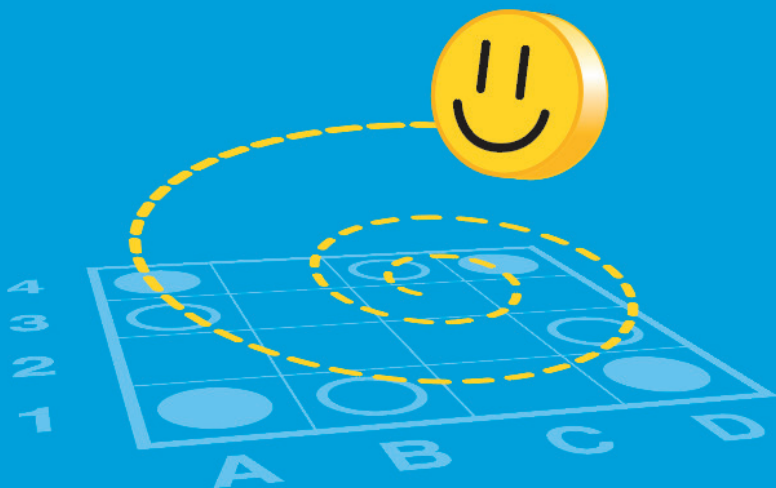


Rodolfo Kurchan - Jaime Poniachik

# Nuevos Solitarios Clásicos



108 desafíos

Ediciones K Q A

Jaime Poniachik

Nuevos solitarios clásicos / Jaime Poniachik y Rodolfo Kurchan. - 1a ed. - Buenos Aires : Juegos & Co., 2009.

96 p. ; 20x14 cm.

ISBN 978-950-765-283-7

1. Libros de Entretenimientos. I. Kurchan, Rodolfo II. Título  
CDD 793.2

**Fecha de catalogación:**

**04/05/2009**

© Rodolfo Kurchan y Jaime Poniachik

© 2009, Ediciones K [] Q A

Corrientes 1312, piso 8, Buenos Aires, Argentina

ISBN: 978-950-765-283-7

Queda hecho el depósito que marca la ley 11723

Impreso en Argentina – Printed in Argentina

Rodolfo Kurchan y Jaime Poniachik

# **Nuevos Solitarios Clásicos**



# Contenido

<b>Introducción</b> .....	7
<b>Caminos de solución</b> .....	9
<b>Saltarín</b> .....	13
<b>Rebotes/ Alcance 2</b> .....	25
<b>Rebotes/ Alcance 3</b> .....	31
<b>Rebotes/ Surtido</b> .....	37
<b>Danzarín</b> .....	47
<b>Vecindad</b> .....	57
<b>Soluciones</b> .....	79



# Introducción

Los rompecabezas que presentamos en este libro son una invitación al entretenimiento y, por si esto no bastara, pueden ser tomados como una gimnasia mental.

Resolver rompecabezas es una actividad para hacer solos; o bien, en buena compañía, o hasta en una clase.

Cuando luchamos con un rompecabezas estamos poniendo a prueba ideas, planes, inventando métodos. Estamos aprendiendo a movernos de un modo nuevo. Debemos evaluar lo que hacemos, para evitar los caminos que no llevan a ninguna parte, para mejorar una solución.

Con estos rompecabezas estamos en tierra virgen. Primero, porque son desafíos nuevos, y segundo porque los métodos o fórmulas para resolverlos aún no fueron desarrollados. Por lo tanto, ¡ajo!, aquí sólo contamos con nuestro ingenio.

Todos los rompecabezas de este libro son de mover fichas. Los entendidos suelen llamar a este tipo de rompecabezas nada menos que: *puzles de movimientos secuenciales*. Cada capítulo presenta un nuevo tipo de movimiento, y este movimiento alienta diversos desafíos. En total suman más de cien.

Como autores hemos estado, problema a problema, en una situación similar a la que usted lector va a enfrentar ahora. Nos proponíamos llevar las fichas de una posición inicial a una posición final. Posiciones iniciales y finales que fueron elegidas simplemente porque nos resultaban

tentadoras, sin siquiera saber si el objetivo era o no alcanzable. Esta duda se la hemos ahorrado al lector: los desafíos que figuran en el libro tienen todos solución.

Junto a cada desafío hemos anotamos nuestra marca; o sea, la menor cantidad de movimientos que necesitamos para cumplir la tarea . Obtuvimos esta marca tras muchos intentos, todos hechos a mano, sin computadora. Usted puede ahora tratar de alcanzar nuestra marca o, mejor aún, mejorarla.\*

Al enfrentar un rompecabezas reconocemos varias etapas. En la primera tratamos de cumplir el objetivo —pasar de la posición inicial a la posición final—, sin importar cuántas movidas nos lleva. Después de alcanzarlo, pasamos a la segunda etapa, que consiste en tratar de lograr el éxito con la menor cantidad posible de movidas.

Hay rompecabezas que se resuelven con facilidad; otros pueden resultar duros de vencer. El libro ofrece material para muchos días de ejercitación. No os atosiguis intentando resolver de un tirón lo que puede dar para varias jornadas placenteras.

\* Si consigue mejorar alguna de nuestras marcas: *chapeau!*

Le agradeceremos que nos haga llegar su solución a: [rodolfokurchan@yahoo.com.ar](mailto:rodolfokurchan@yahoo.com.ar)



## **Caminos de solución**

Un rompecabezas puede resolverse por pura suerte (o, si usted prefiere, por un golpe de inspiración). Si es así, genial. Pero, por si no es así, conviene estar dispuesto a resolverlo con inteligencia y esfuerzo.

El camino que lleva a resolver un rompecabezas, aún en su sencillez, tiene la forma de una exploración, y cada cual habrá de aprender de sus propias idas y vueltas.

A continuación anotamos algunos pasos que los autores hemos dado al enfrentar los problemas en que nosotros mismos nos habíamos metido.

### **1. Familiarizarse con el movimiento**

Cuando arrancamos con un nuevo movimiento de fichas nos damos un tiempo para practicarlo libremente. Movemos las fichas de acuerdo a la regla, pero al tun tun, sin un objetivo, sólo para ver cómo es.

Una vez que sabemos mover las fichas con cierta naturalidad, pasamos a un nivel más exigente: queremos llegar al objetivo.

### **2. Hacia el objetivo**

Primero intentamos llegar al objetivo sin ponernos otras exigencias; o sea, sin preocuparnos de cuántas movidas nos lleva.

Suele ocurrir que después de varios intentos no llegamos a nada. Entonces nos proponemos objetivos más cortos. Por ejemplo: llevar esta ficha a tal lugar; aún cuando las demás queden descolocadas. De este modo es posible llegar a descubrir pequeñas estratagemas.

Por ejemplo, si una ficha A ya ocupa el lugar deseado, pero su presencia allí impide que otra ficha B vaya al sitio que le corresponde, entonces habrá que sacar temporariamente a A de su lugar, mover B, y luego reponer A.

Muchas veces llegamos al objetivo sin saber muy bien cómo lo hemos hecho, avanzando a tientas.

### **3. Persiguiendo la marca**

Ahora que logramos resolver el acertijo, podemos pasar a un desafío aún más excelso: intentar cumplir la tarea en la menor cantidad posible de movimientos.

Este afán –hacer lo mismo con menos–, es una aspiración que va más allá de resolver el desafío. Es la actitud mental propia de matemáticos, y de científicos en general.

Es una tarea ardua, de fino ajuste. Un primer intento consiste en repetir la solución que ya tenemos, buscando desbrozar el camino. Ciertas movidas de la solución podrían calzarse antes o después que otras; eligiendo bien el cuándo es posible, a veces, reducir su número.

Acaso la mayor dificultad para mejorar una solución radica en la tendencia natural que todos tenemos a volver sobre un camino ya recorrido, lo que nos lleva a recaer una

y otra vez en la solución conocida. Es necesario eludir el zanjón y ensayar otras vías.

Cuando llegamos a una marca que juzgamos buena, nos preguntamos cuán lejos estará aún de la marca ideal. Por ejemplo, si en un desafío hay seis fichas fuera de su lugar de destino, sabemos que la marca ideal es de al menos seis movimientos. Si nuestra marca está muy lejos del ideal, seguimos luchando. Por lo general no sabremos a ciencia cierta si una marca es la mejor posible. Acaso en otro momento podamos mejorarla, o bien lo consiga otra persona. Una vez que nos damos por satisfechos (o resignados), pasamos a la penúltima etapa.

#### **4. Anotar la solución**

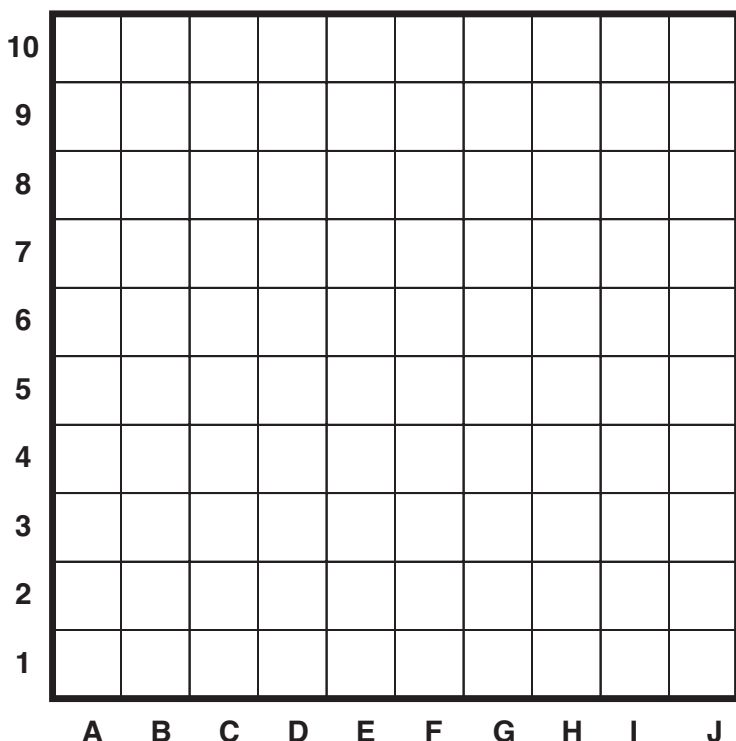
Para anotar los movimientos de nuestra solución debemos reconstruir lo que hicimos, paso a paso. Si no conseguimos reconstruir todo el camino, pasamos a registrar las estaciones intermedias que sí recordamos. Uniendo estaciones terminamos por rearmar la trayectoria. Este proceso de anotar nos permite verificar si cada paso que dimos fue legal. En ocasiones, nos permite hasta vislumbrar un nuevo atajo.

#### **5. Comunicar el desafío**

Estamos ahora en buenas condiciones para proponer el desafío a otra persona.

Observar cómo el prójimo lucha con el rompecabezas que uno ya resolvió es una fuente de sano placer. Aún si no lo estamos observando, como es nuestro caso. Claro que siempre cabe la réplica: que el otro consiga resolverlo en menos movimientos de los que nosotros empleamos. Así es la esgrima mental.

## El tablero y las fichas



Todos nuestros solitarios se llevan a cabo sobre este tablero.

Muchos no requieren más que una parte del tablero: un rectángulo o cuadrado de unas pocas casillas. En tales casos utilizamos el rincón inferior izquierdo.

Usaremos fichas comunes, negras y blancas, de un tamaño adecuado para que calcen dentro de una casilla. Ocho fichas negras y ocho blancas es una cantidad suficiente. En ocasiones distinguiremos algunas fichas con un número, pintado o adherido en una cara.

# Saltarín

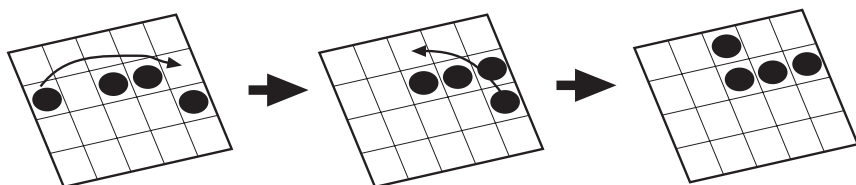
*La rana salta  
El hombre medita  
La tarde pasa*

**Julián Ribero, “Yuyos”**



## Cómo mover

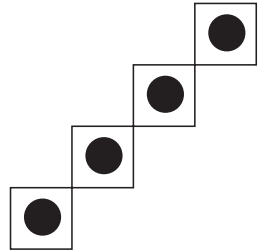
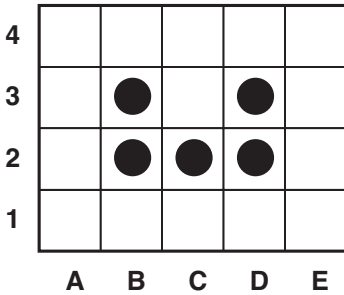
Una ficha salta –en horizontal, vertical o en diagonal a  $45^\circ$ – sobre otra ficha, o bien sobre una línea continua de fichas, y va a caer a la casilla vacía inmediata siguiente.



Los saltos sucesivos realizados por una misma ficha cuentan como un solo movimiento.



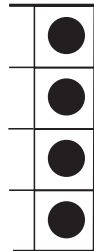
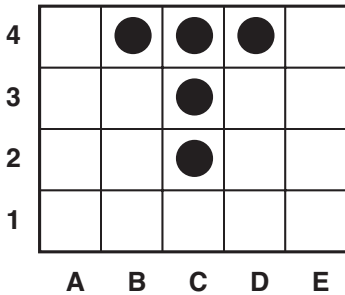
3. Ponga cuatro fichas en una diagonal



**Marca: 3 movidas.**

---

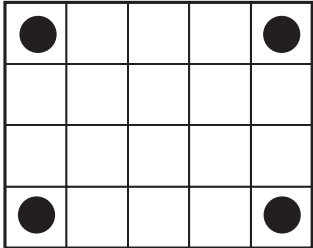
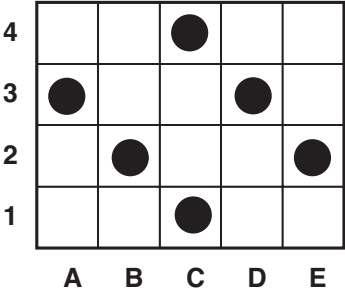
4. Ponga cuatro fichas sobre un borde vertical



**Marca: 5 movidas.**



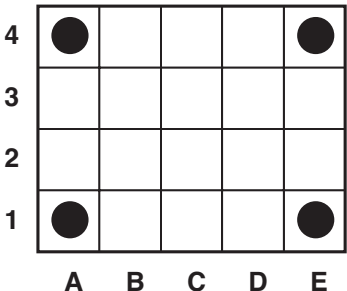
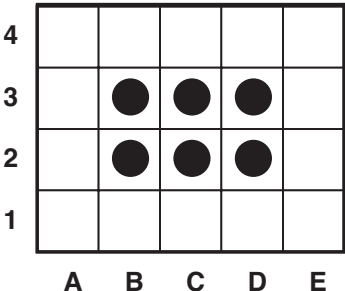
5. Ocupe las cuatro esquinas



**Marca:** 6 movidas.

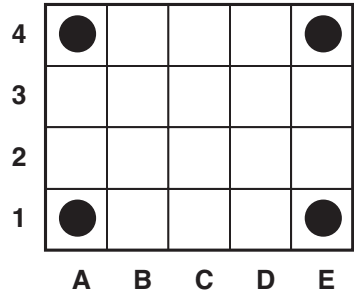
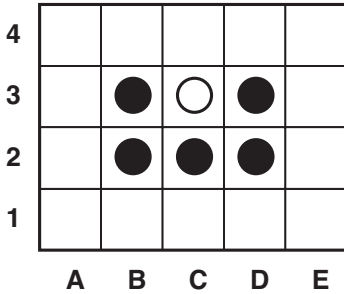
---

6. Ocupe las cuatro esquinas



**Marca:** 4 movidas.

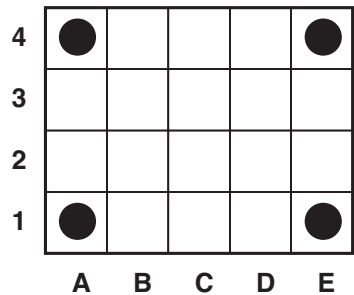
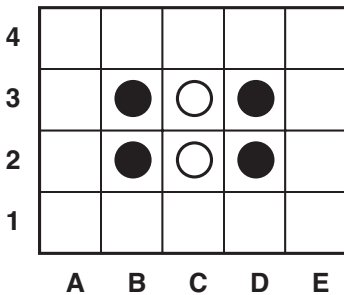
7. Ocupe las cuatro esquinas con fichas negras



**Marca:** 7 movidas.

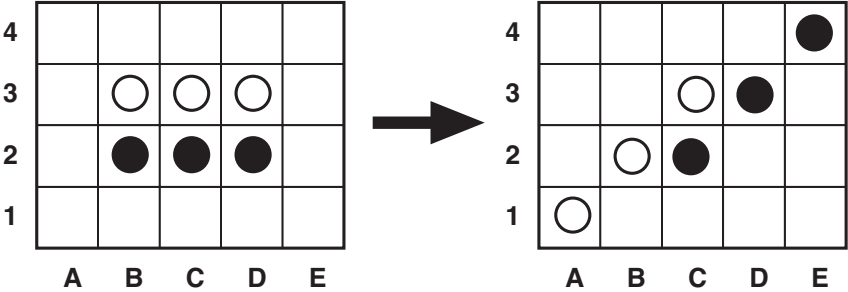
---

8. Ocupe las cuatro esquinas con fichas negras



**Marca:** 10 movidas.

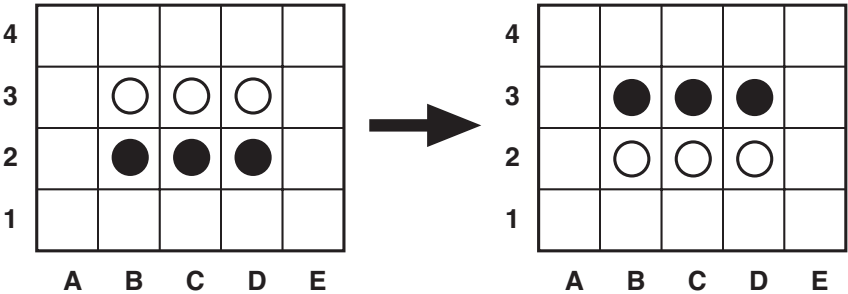
9. Rotación y deslizamiento



Marca: 5 movidas.

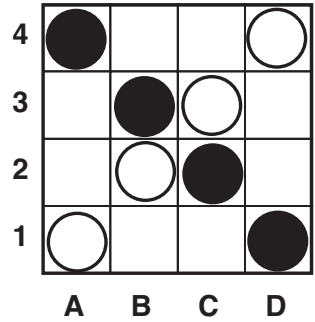
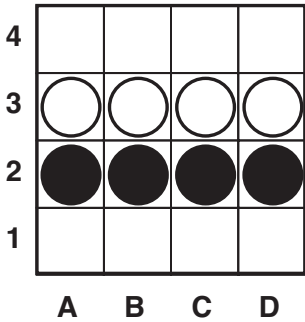
---

10. Intercambio de colores



Marca: 9 movidas.

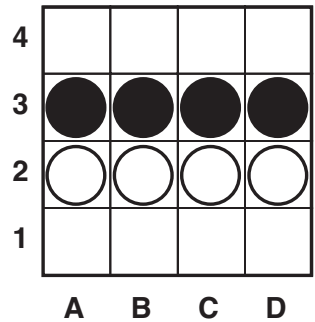
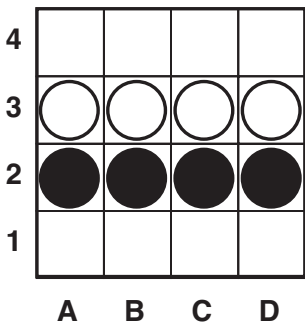
11. Haga la cruz



Marca: 9 movidas.

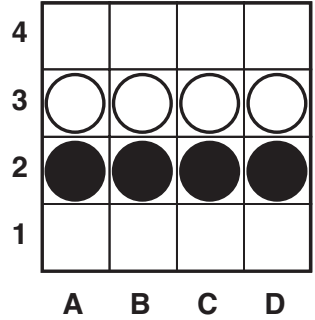
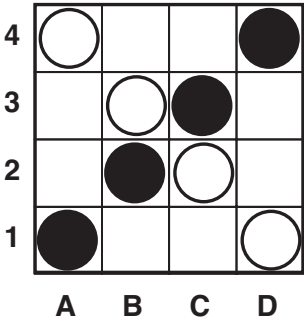
---

12. Intercambio de colores



Marca: 10 movidas.

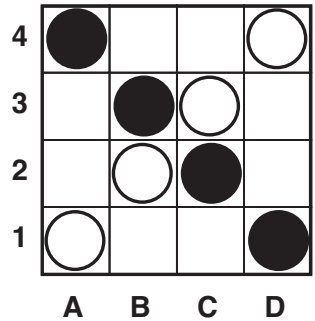
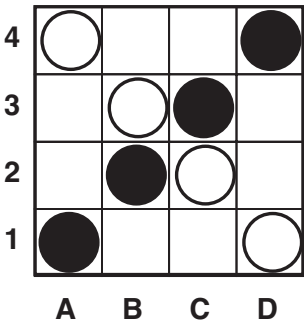
13. Aplane la cruz



Marca: 8 movidas.

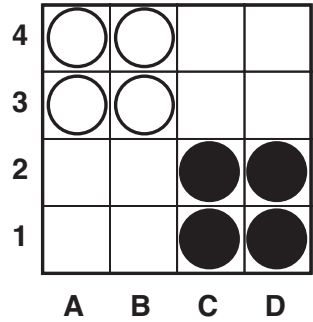
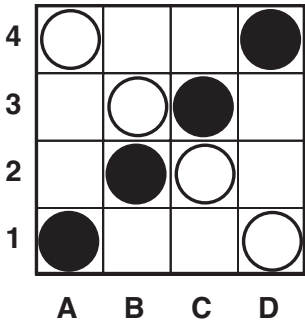
---

14. Rote la cruz



Marca: 15 movidas.

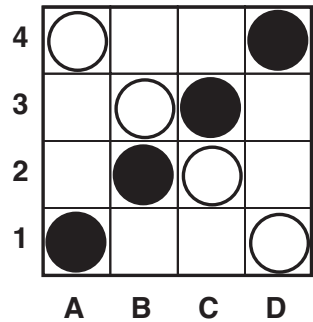
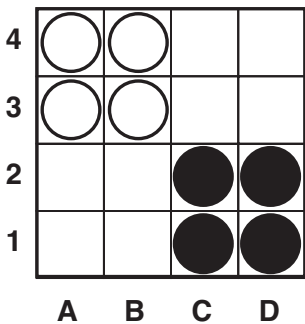
15. Meta la cruz en dos cajas



Marca: 9 movidas.

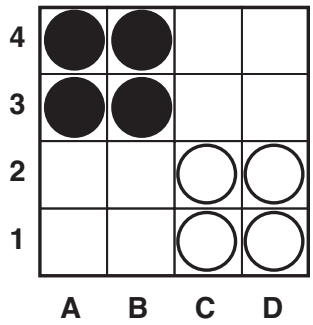
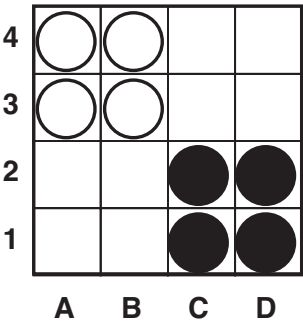
---

16. Crucifique dos cuadrados



Marca: 9 movidas.

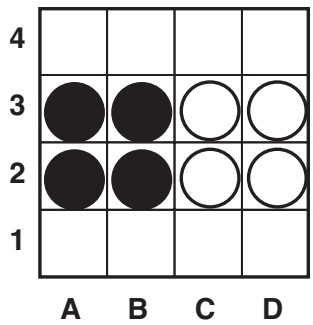
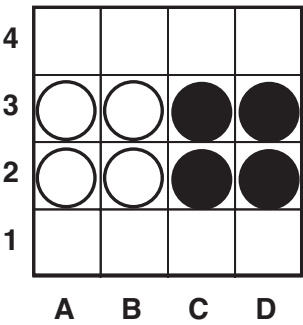
17. Intercambio de colores



Marca: 12 movidas.

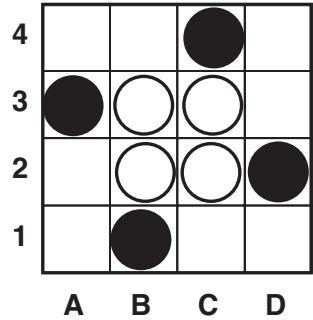
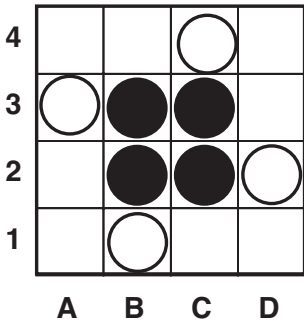
---

18. Intercambio de colores



Marca: 10 movidas.

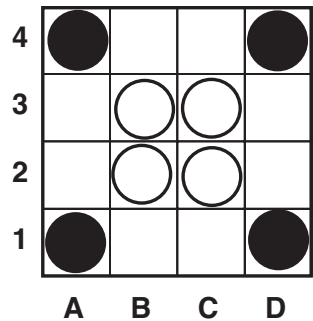
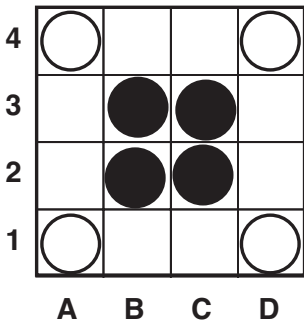
### 19. Intercambio de colores



**Marca: 12 movidas.**

---

### 20. Intercambio de colores



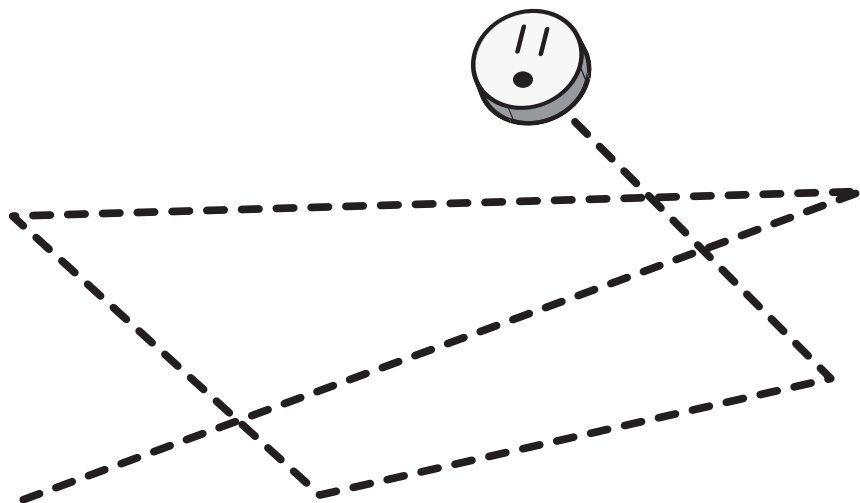
**Marca: 14 movidas.**



# Rebotes/ Alcance 2

*Quise alcanzar lo derecho  
por sendas derechas.  
Y así comencé a  
vivir equivocado.*

*Antonio Porchia, "Voces"*

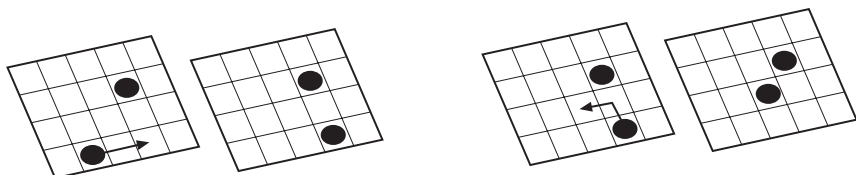


## Cómo mover

Una ficha recorre exactamente dos casillas libres, en horizontal y vertical, sin saltar nunca.

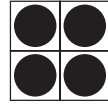
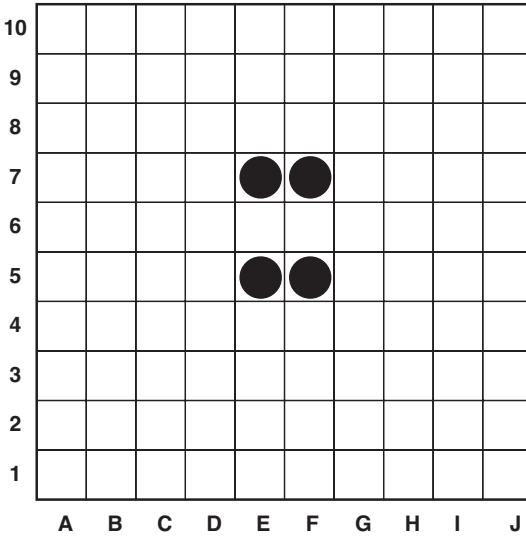
Cuando no encuentra obstáculos, es una movida en línea recta.

Pero si, tras avanzar una casilla, se topa con otra ficha, rebota en ángulo recto y luego completa su movida.



El tablero se considera ilimitado; lo que quiere decir que no hay rebotes contra ningún borde.

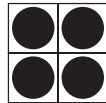
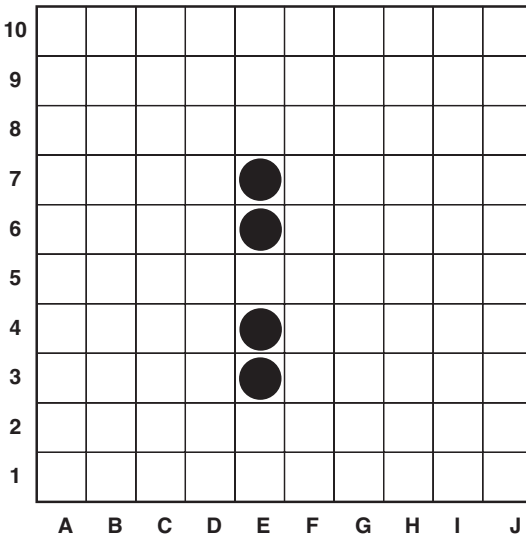
1. En una caja cuadrada



**Marca: 4 movidas.**

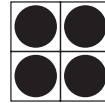
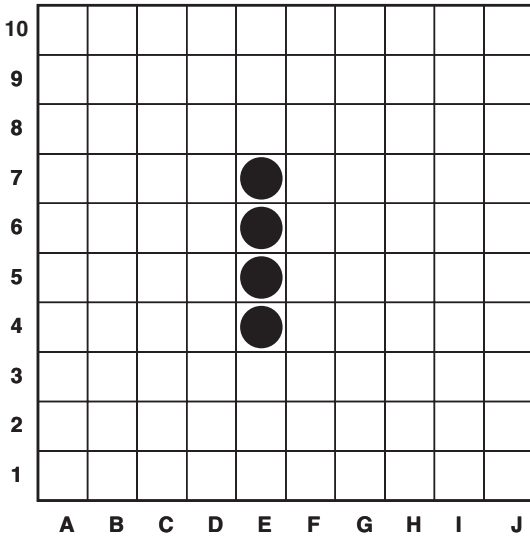
---

2. En una caja cuadrada



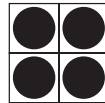
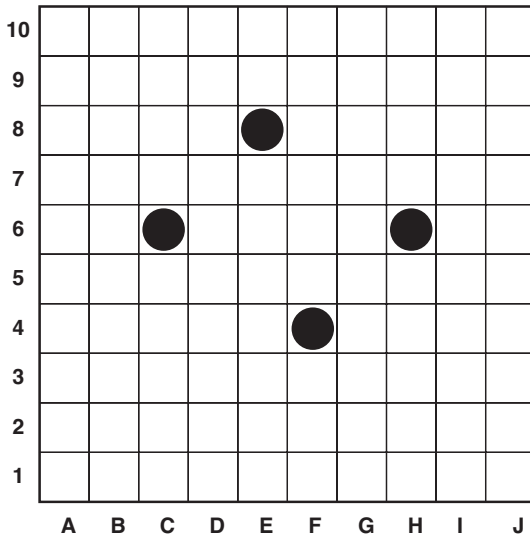
**Marca: 5 movidas.**

3. En una caja cuadrada



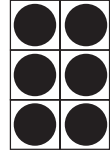
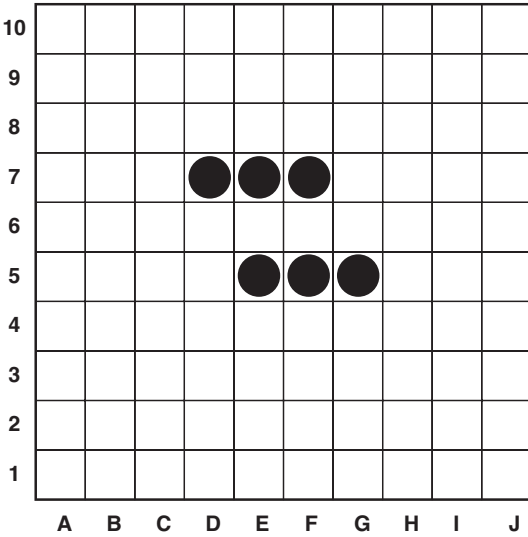
Marca: 6 movidas.

4. En una caja cuadrada



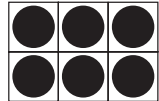
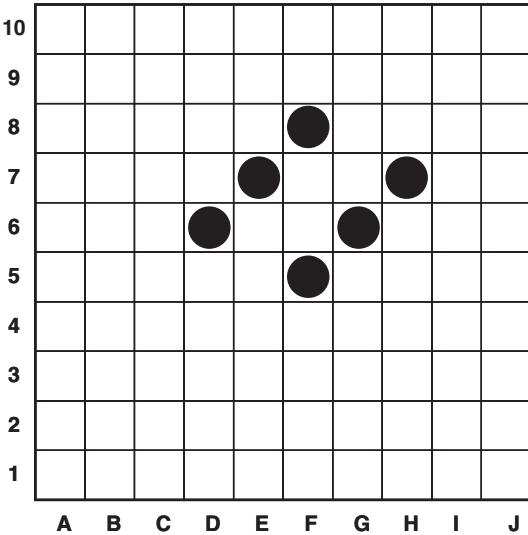
Marca: 6 movidas.

5. En una caja vertical



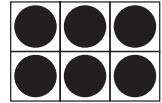
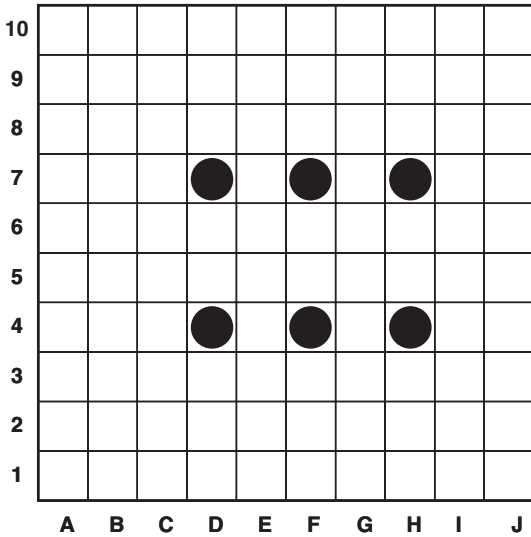
Marca: 4 movidas.

6. En una caja horizontal



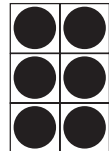
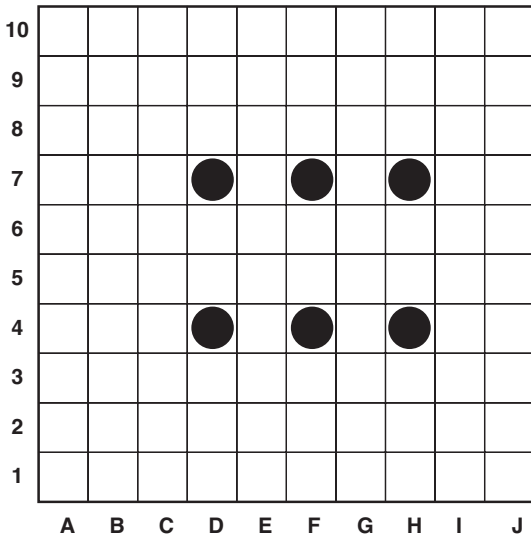
Marca: 5 movidas.

7. En una caja horizontal



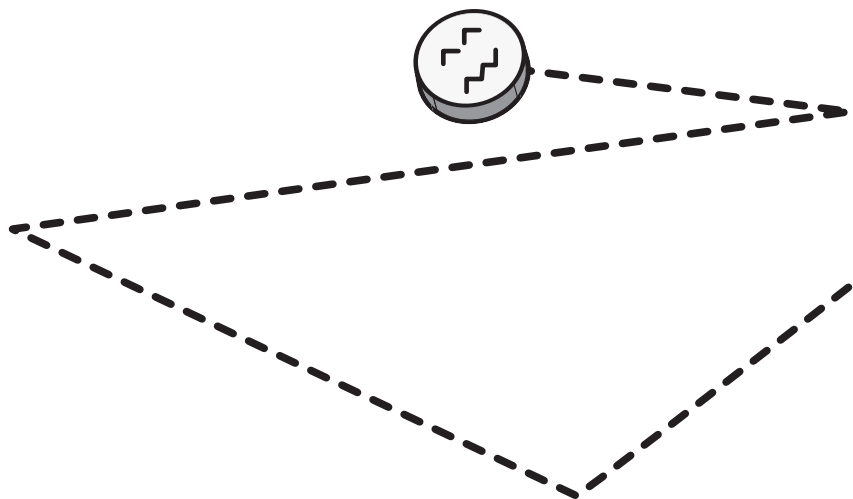
Marca: 7 movidas.

8. En una caja vertical



Marca: 9 movidas.

# Rebotes/ Alcance 3



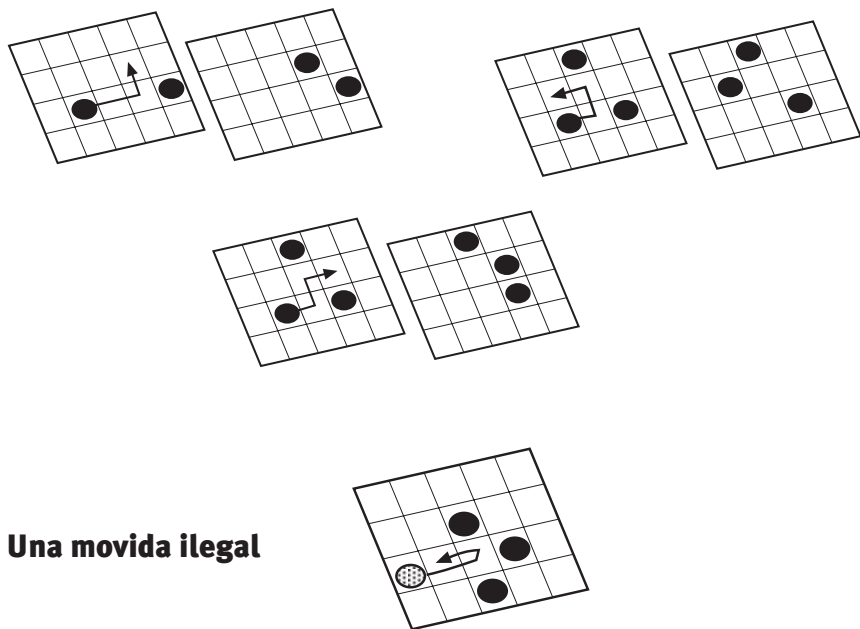
## Cómo mover

La pieza recorre exactamente tres casillas libres, en horizontal y vertical, sin saltar nunca.

Cuando no encuentra obstáculos, es una movida en línea recta.

Pero si, tras un avance, se topa con otra ficha, rebota en ángulo recto y sigue hasta completar su movida de tres casillas.

El tablero se considera ilimitado; lo que quiere decir que no hay rebotes contra ningún borde.

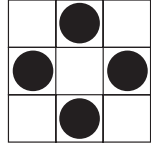
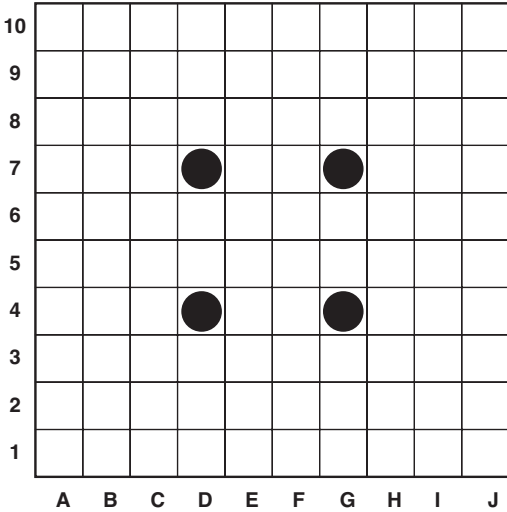


## Una movida ilegal

En una misma movida la ficha no puede volver sobre sus pasos. La moneda gris hizo una movida ilegal.

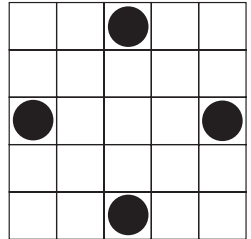
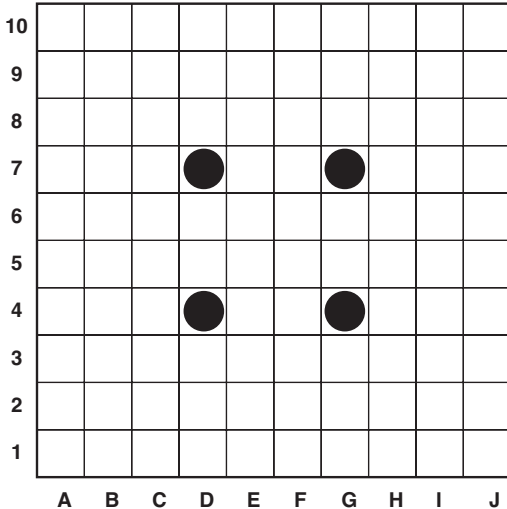


## 1. Achique y rotación



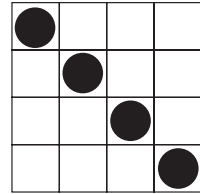
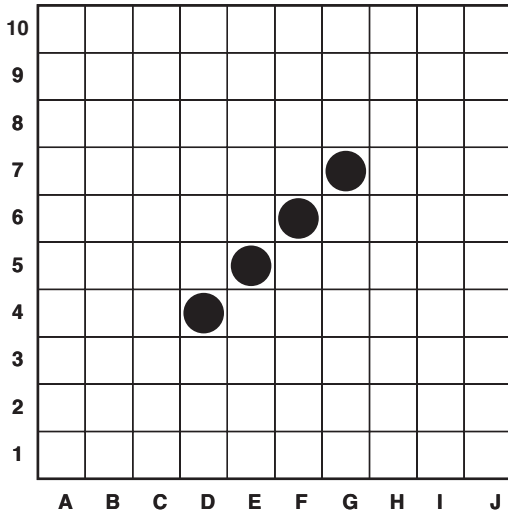
**Marca: 4 movidas.**

## 2. Rotación



**Marca: 6 movidas.**

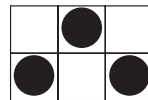
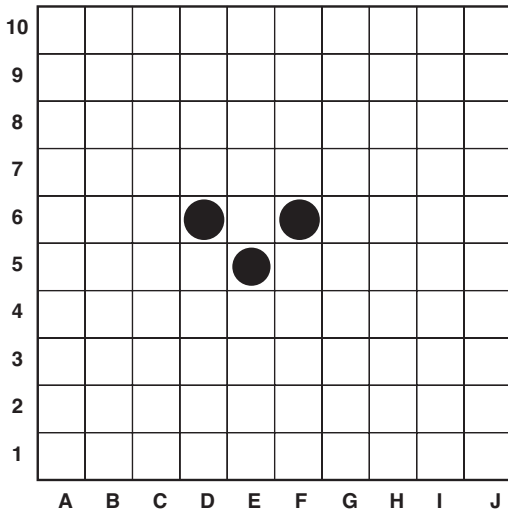
### 3. Rotación



**Marca: 8 movidas.**

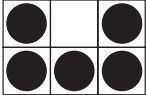
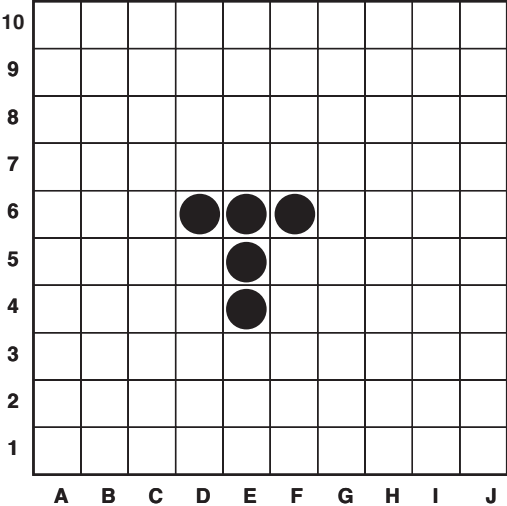
---

### 4. Dar la vuelta



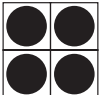
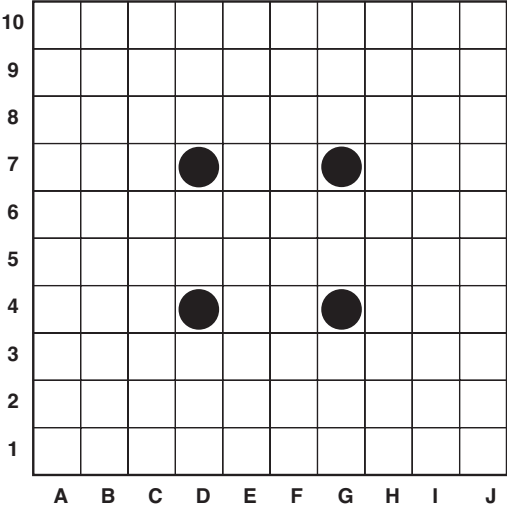
**Marca: 6 movidas.**

5. T por U



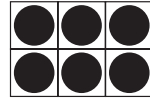
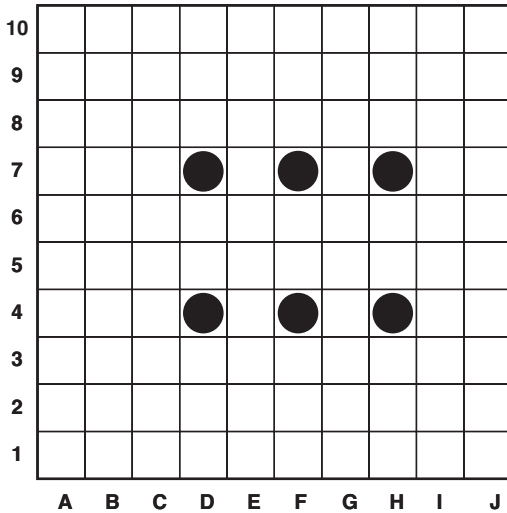
Marca: 9 movidas.

6. Achique grande



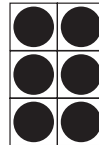
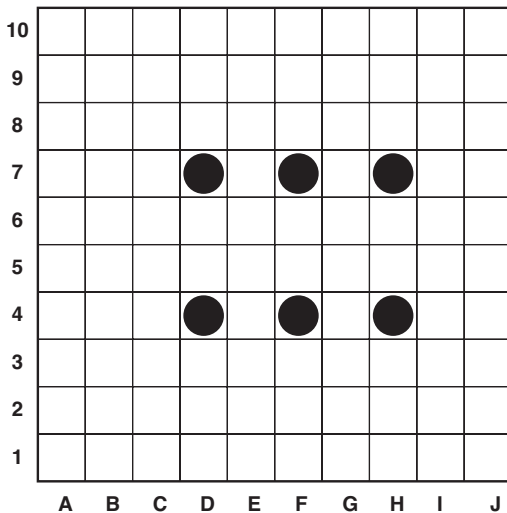
Marca: 14 movidas.

### 7. Las fichas en la caja horizontal



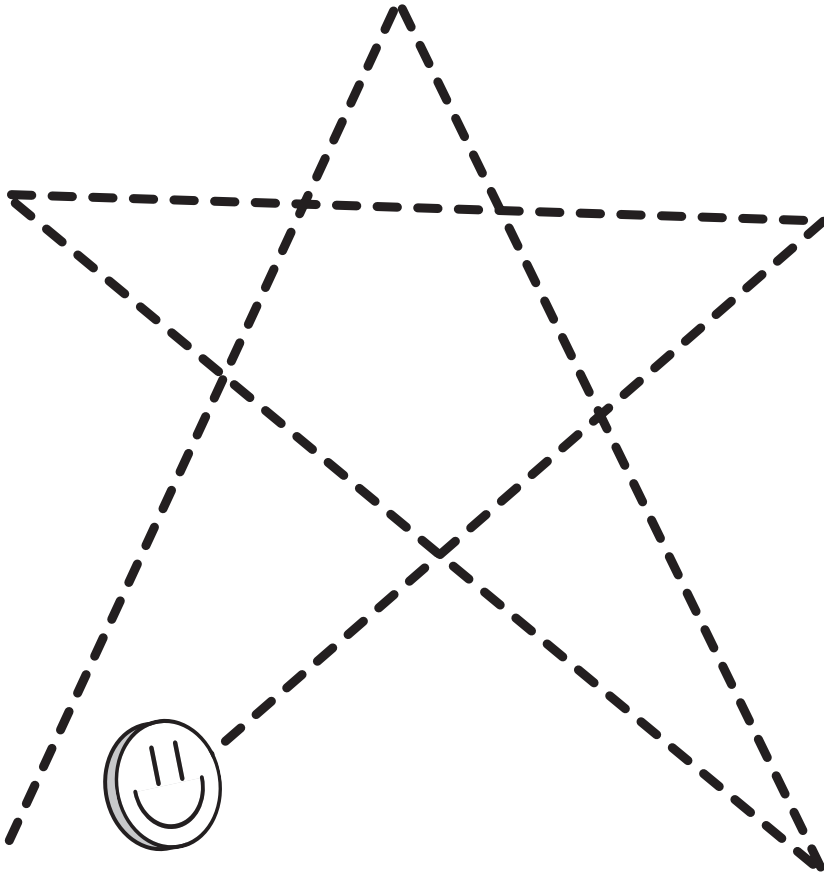
**Marca:** 8 movidas.

### 8. Las fichas en la caja vertical



**Marca:** 10 movidas.

# Rebotes/ Surtido



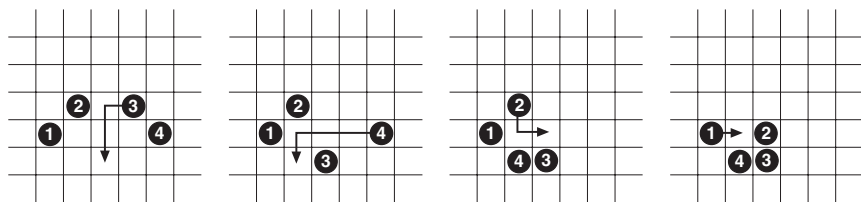
## Cómo mover

Una ficha N recorre exactamente N casillas libres, en horizontal y vertical, sin saltar nunca.

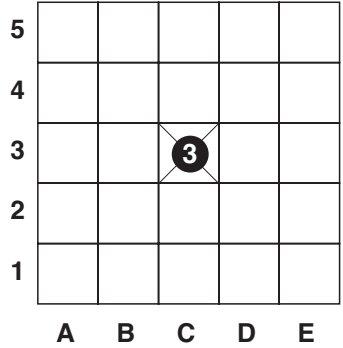
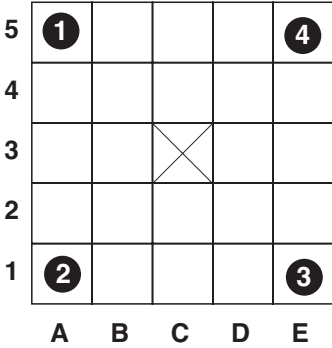
Cuando no encuentra obstáculos, es una movida en línea recta.

Pero si, tras un avance, se topa con otra ficha, rebota en ángulo recto y luego completa su movida. En una misma movida no puede volver sobre sus pasos.

El tablero se considera ilimitado; lo que quiere decir que no hay rebotes contra ningún borde.



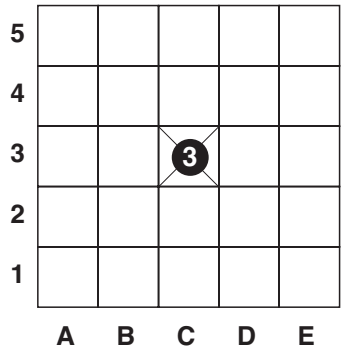
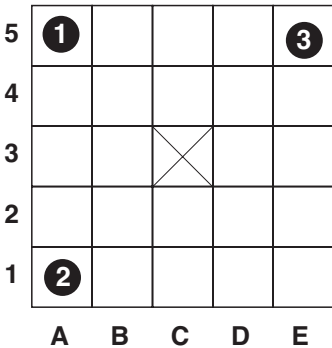
1. Lleve la ficha 3 al centro



Marca: 3 movidas.

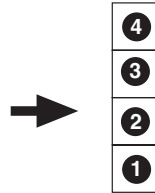
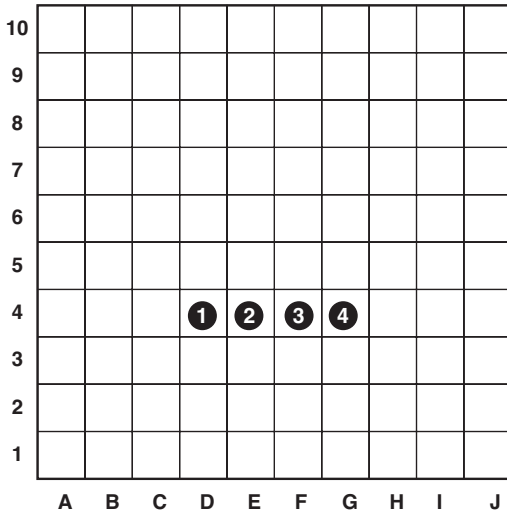
---

2. Lleve la ficha 3 al centro



Marca: 5 movidas.

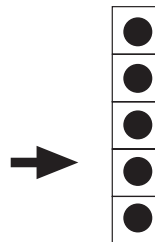
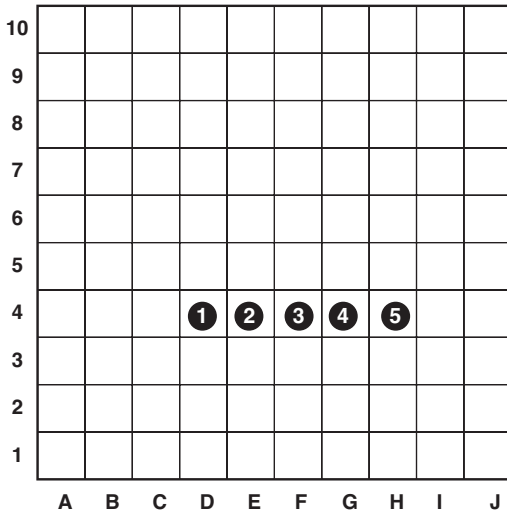
### 3. Arme una columna ordenada



**Marca:** 7 movidas.

---

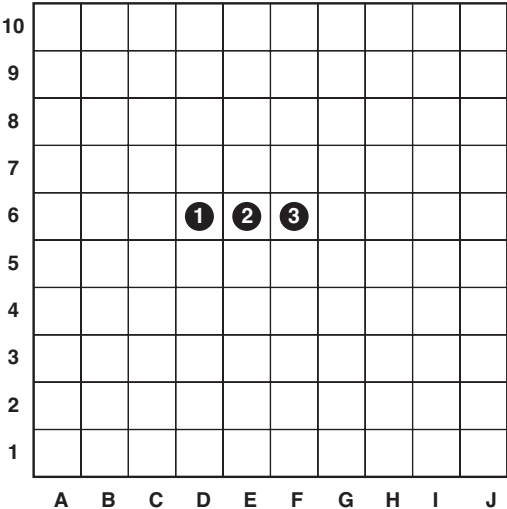
### 4. Arme una columna, sin importar el orden



**Marca:** 8 movidas.

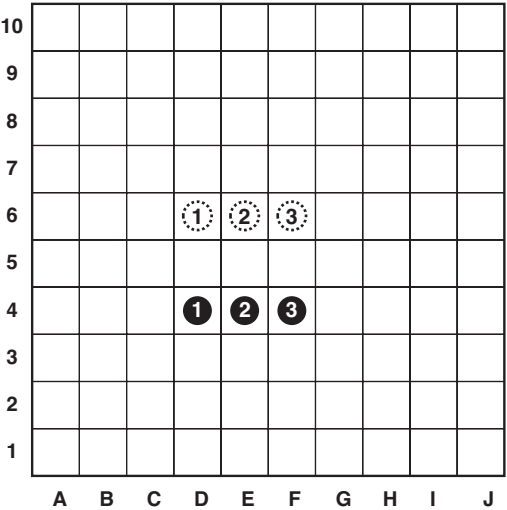


5. Invierta el orden, donde guste



Marca: 6 movidas.

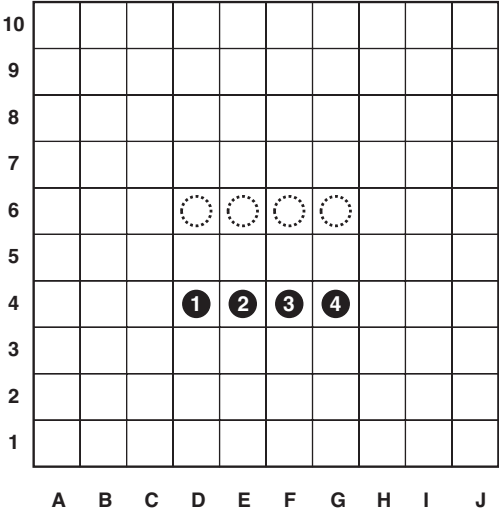
6. Dos niveles para arriba, en el mismo orden



Marca: 9 movidas.

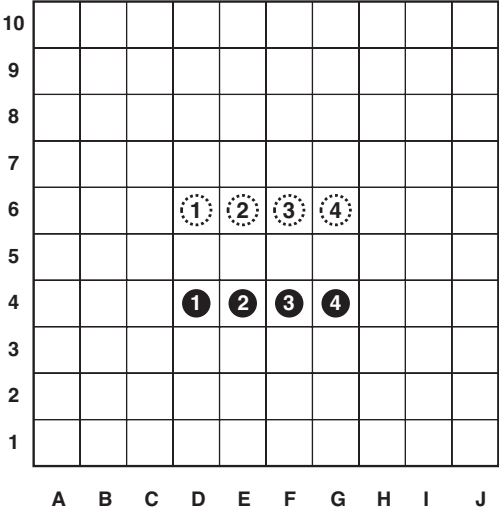


9. Dos niveles para arriba, sin importar el orden



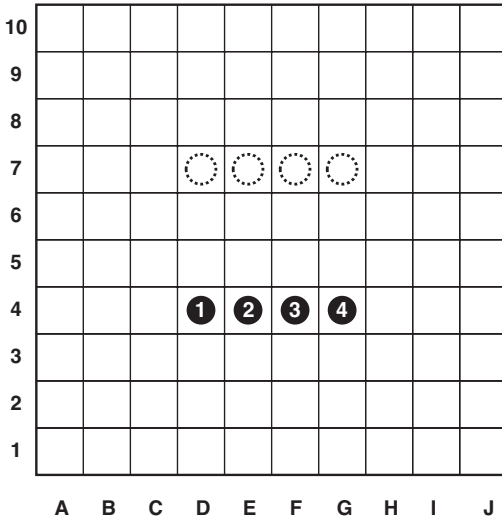
Marca: 8 movidas.

10. Dos niveles para arriba, en el mismo orden



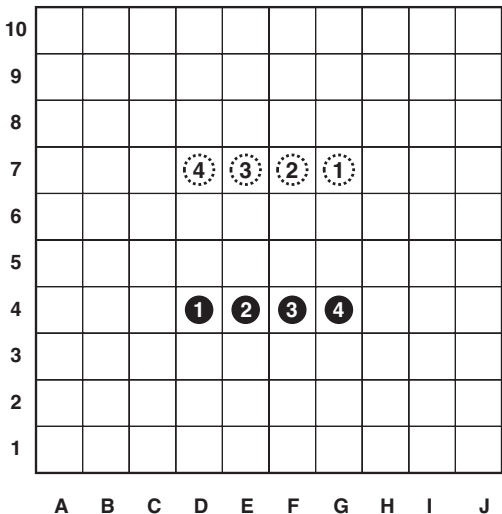
Marca: 12 movidas.

11. Tres niveles para arriba, sin importar el orden



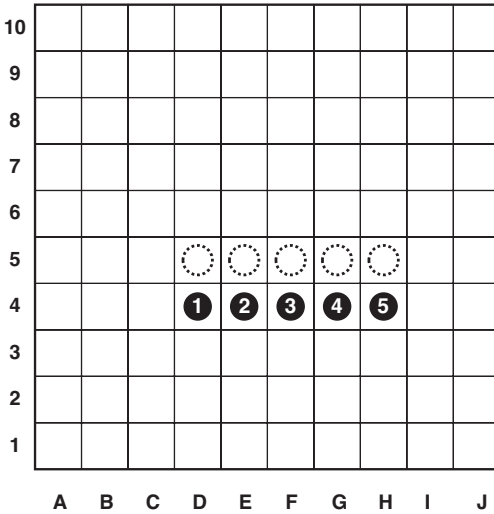
Marca: 10 movidas.

12. Tres niveles para arriba, invirtiendo el orden



Marca: 12 movidas.

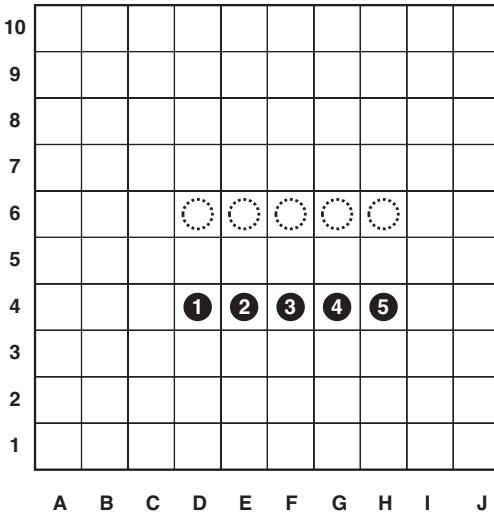
13. Un nivel para arriba, sin importar el orden



Marca: 11 movidas.

---

14. Dos niveles para arriba, sin importar el orden



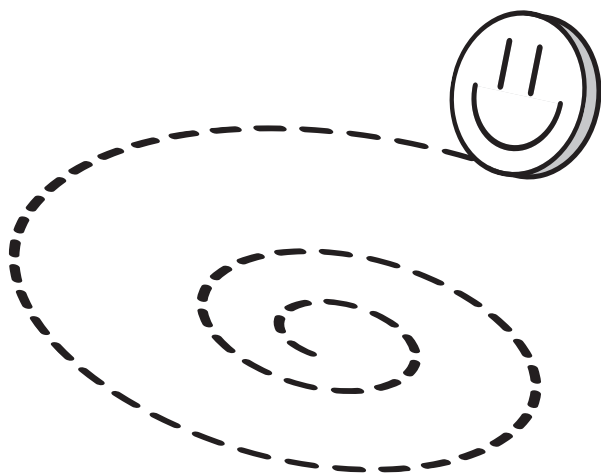
Marca: 11 movidas.



# Danzarín

*Bailando tango tras tango  
al compás de un organillo  
si nos toca una caquera  
que sea ladina y resuelta  
al hacerle dar la vuelta  
le flamea la pollera.*

**Manuel Saavedra,**  
“Chambergos y galeras”

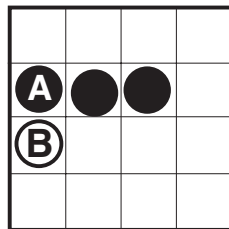
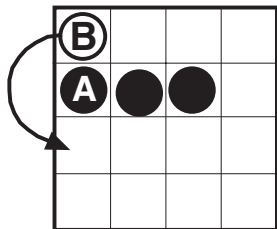
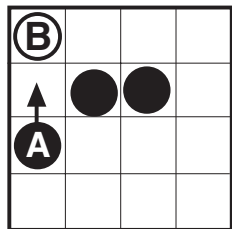
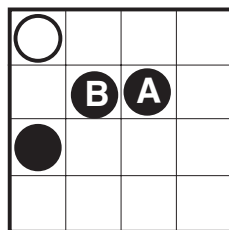
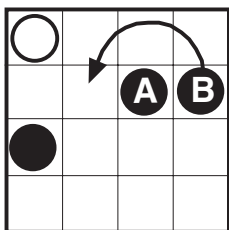
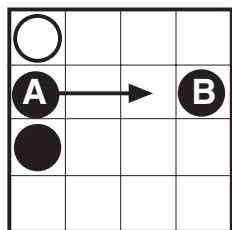


## Cómo mover

A se desplaza hacia B, a lo largo de una horizontal o vertical, luego B salta sobre A, a la casilla inmediata siguiente.

Esta jugada doble constituye un movimiento único. No se permite hacer “medio” paso de baile.

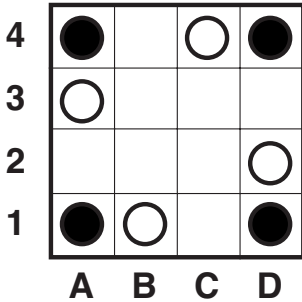
A y B tanto pueden ser de igual color como de colores distintos.



Para anotar el movimiento, alcanza con indicar el paso de acercamiento, ya que el salto queda claramente determinado.



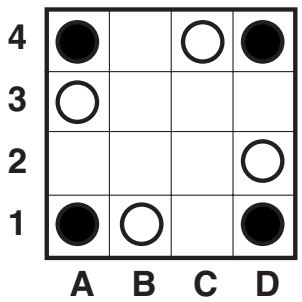
1. Ponga las cuatro fichas blancas en una línea horizontal



Marca: 5 jugadas.

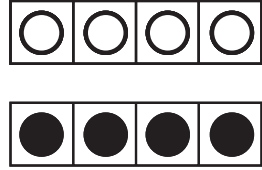
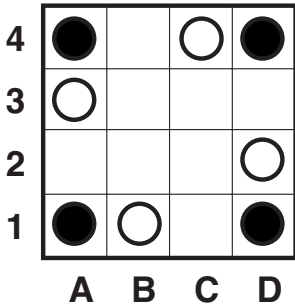
---

2. Ponga las cuatro fichas negras en una línea horizontal



Marca: 5 jugadas.

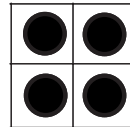
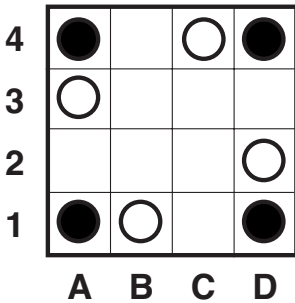
3. Haga una línea horizontal blanca y otra negra



Marca: 14 jugadas.

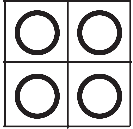
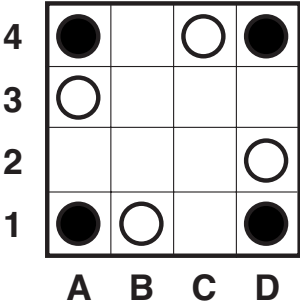
---

4. Arme un cuadrado negro



Marca: 5 jugadas.

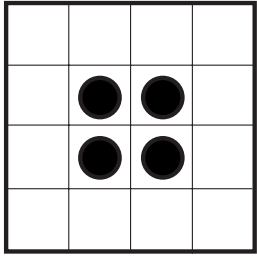
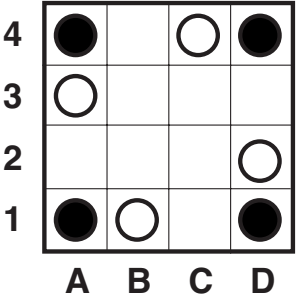
5. Arme un cuadrado blanco



Marca: 6 jugadas.

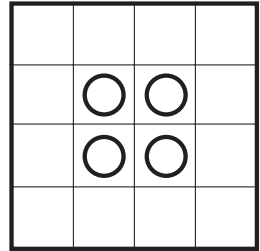
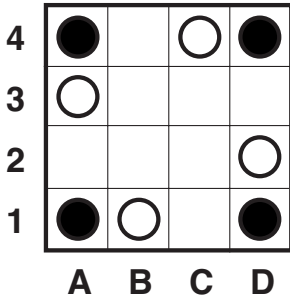
---

6. Arme un cuadrado negro en el centro



Marca: 6 jugadas.

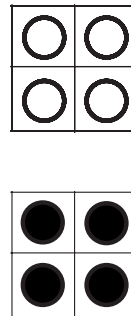
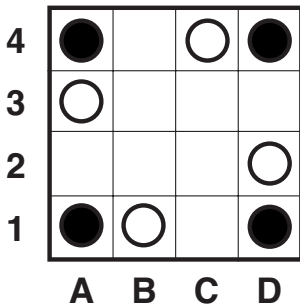
7. Arme un cuadrado blanco en el centro



Marca: 7 jugadas.

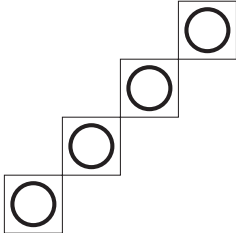
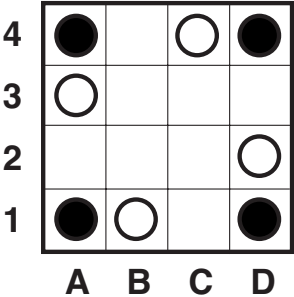
---

8. Arme un cuadrado blanco y uno negro



Marca: 8 jugadas.

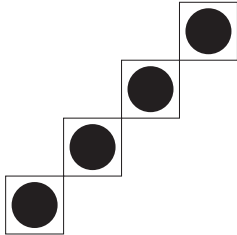
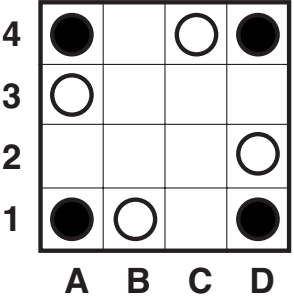
9. Forme una diagonal blanca



Marca: 5 jugadas.

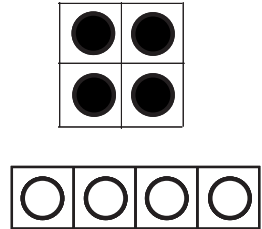
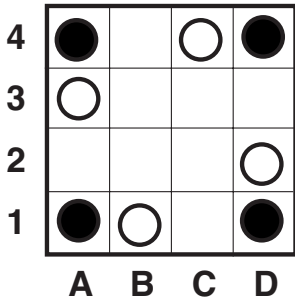
---

10. Forme una diagonal negra



Marca: 6 jugadas.

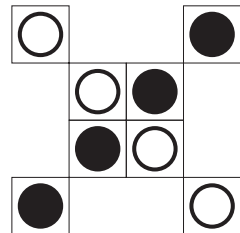
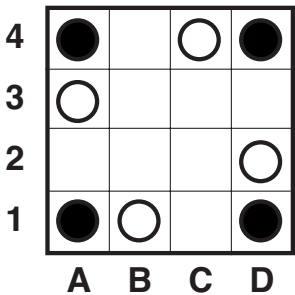
11. Forme un cuadrado negro y una horizontal blanca



Marca: 6 jugadas.

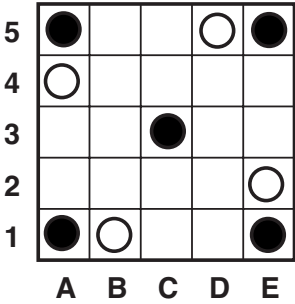
---

12. Forme una diagonal blanca y una negra



Marca: 21 jugadas.

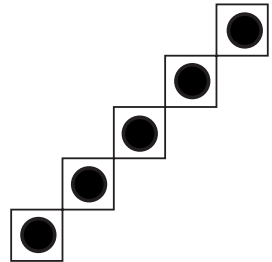
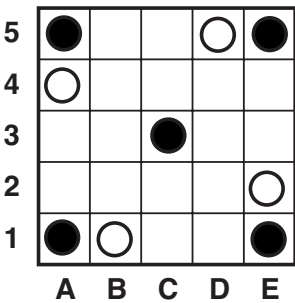
13. Ponga las cinco negras en una horizontal



Marca: 6 jugadas.

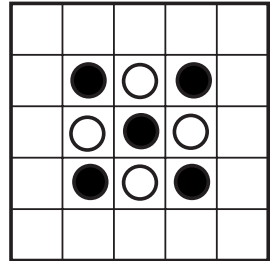
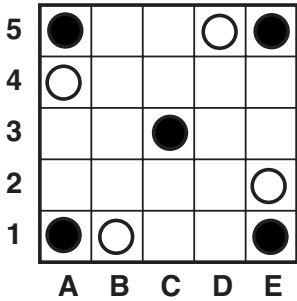
---

14. Ponga las cinco negras en una diagonal



Marca: 12 jugadas.

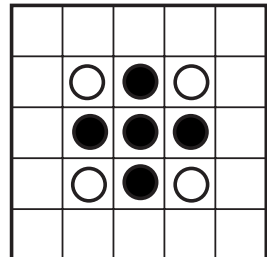
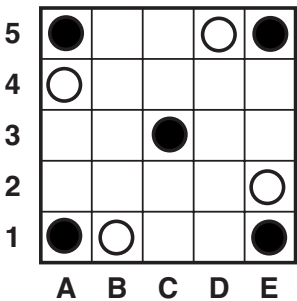
15. Arme un damero de 3x3, en el centro



Marca: 12 jugadas.

---

16. Arme en el centro una cruz negra entre esquinas blancas



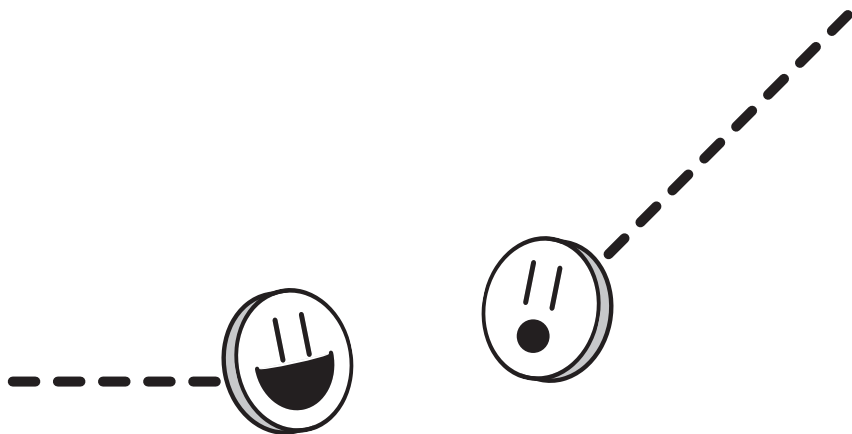
Marca: 20 jugadas.



# Vecindad

*El Maestro dijo:  
La virtud no es solitaria,  
siempre tiene vecinos.*

**Confucio,  
“Analectas”**

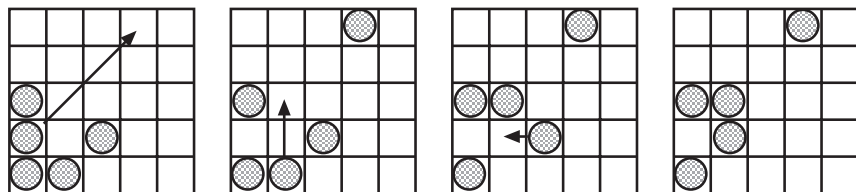


## Cómo mover

Antes de mover una ficha, cuente las fichas vecinas que tiene a su alrededor (a uno y otro lado, arriba y abajo, en diagonal).

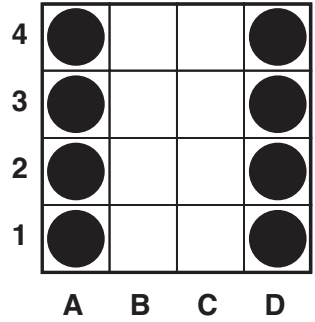
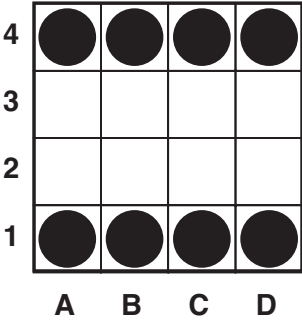
La ficha se desplaza en una línea (horizontal, vertical o diagonal) exactamente tantos lugares como fichas vecinas tenga. Por lo tanto, una ficha aislada no puede moverse.

No hay saltos. El avance es a lo largo de casillas vacías.



La movida por vecindad fue ideada por nuestro amigo Iván Skvarca.

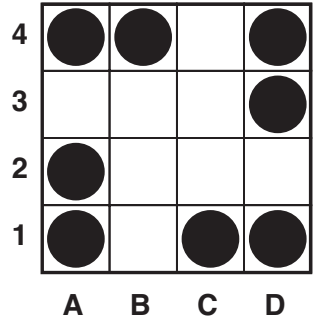
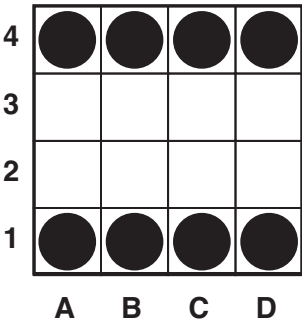
1 . De pie



Marca: 4 movidas.

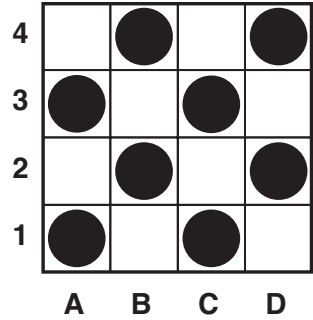
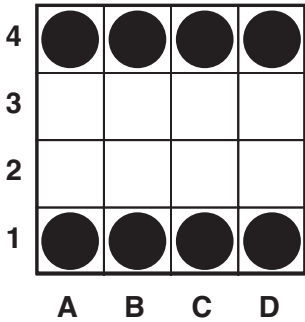
---

2 . Un molinete



Marca: 4 movidas.

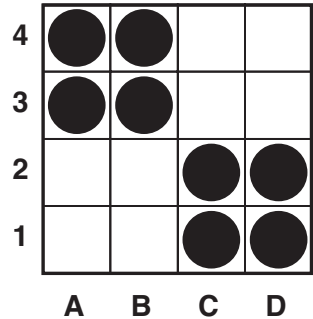
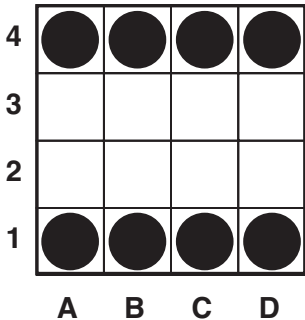
### 3. Un damero



**Marca: 6 movidas.**

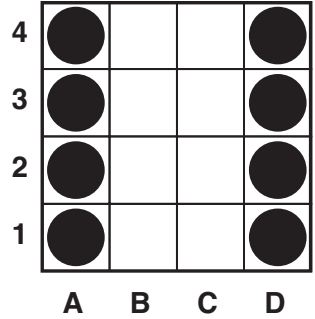
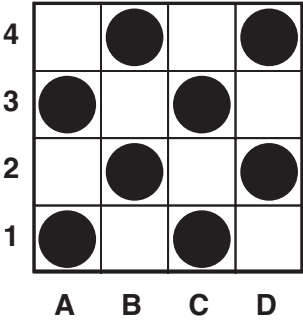
---

### 4. Dos cajas



**Marca: 6 movidas.**

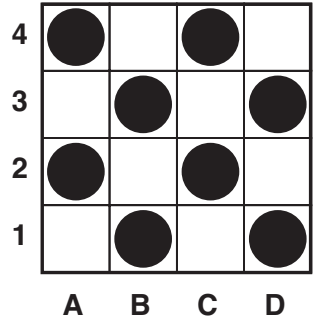
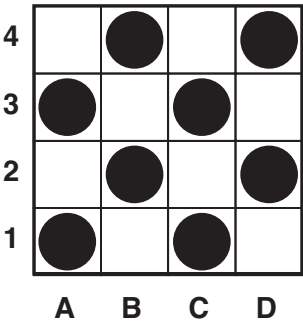
5. Reunión vertical



Marca: 13 movidas.

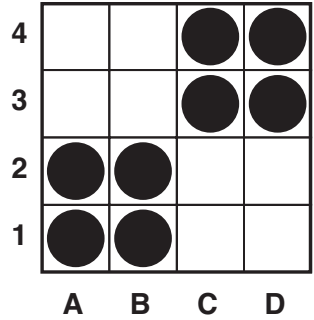
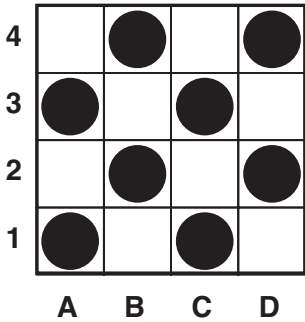
---

6. El damero y su complemento



Marca: 18 movidas.

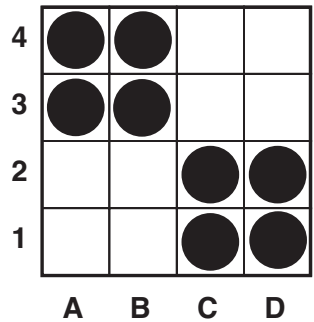
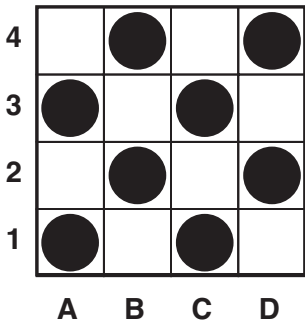
7. Dos cajas en diagonal ascendente



Marca: 11 movidas.

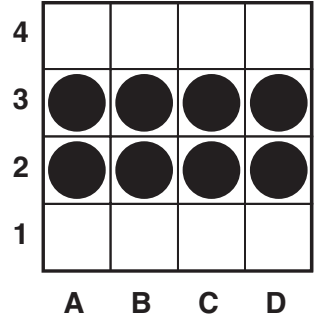
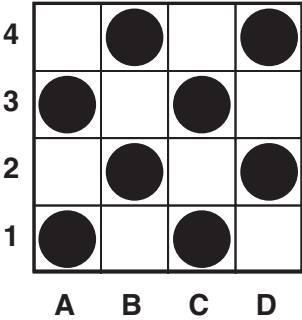
---

8. Dos cajas en diagonal descendente



Marca: 16 movidas.

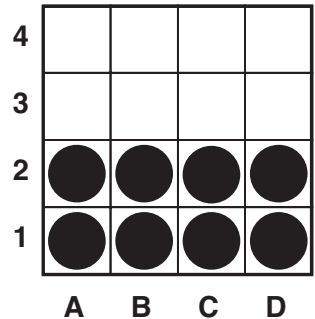
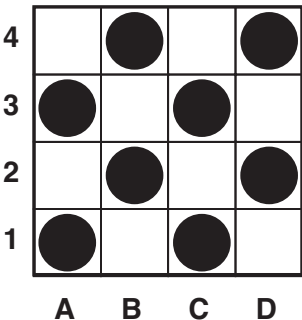
9. La banda central



Marca: 11 movidas.

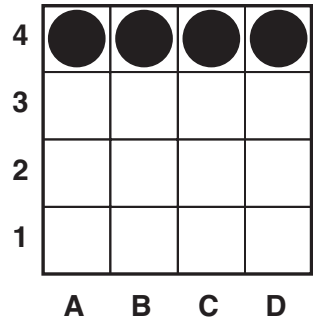
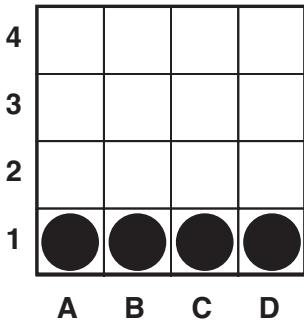
---

10. La banda inferior



Marca: 13 movidas.

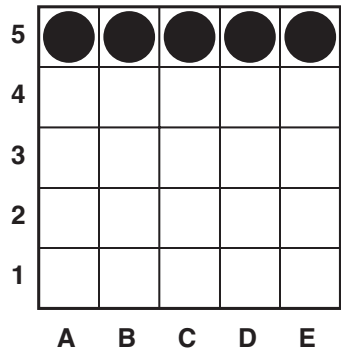
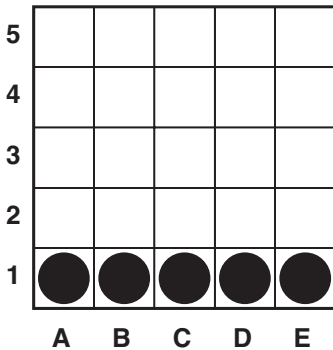
### 11. Del piso al techo



Marca: 9 movidas.

---

### 12. Del piso al techo

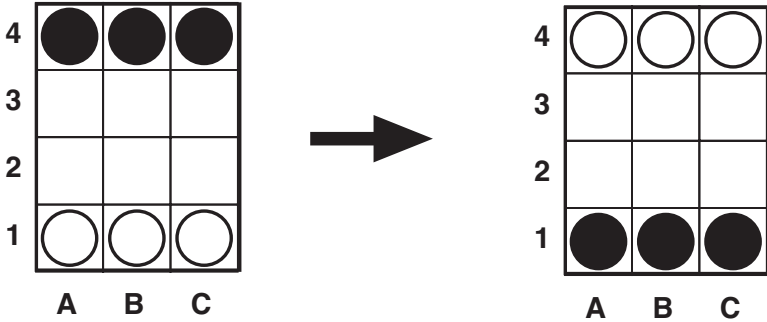


Marca: 14 movidas.



### 13. Intercambio de colores

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga de **su propio color**. (La discriminación de colores, en cuanto a determinar el avance, sólo ocurre en los dos juegos de esta página.)

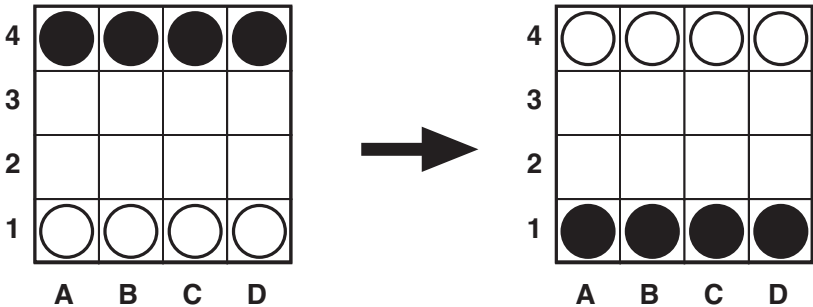


Marca: 15 movidas.

---

### 14. Intercambio de colores

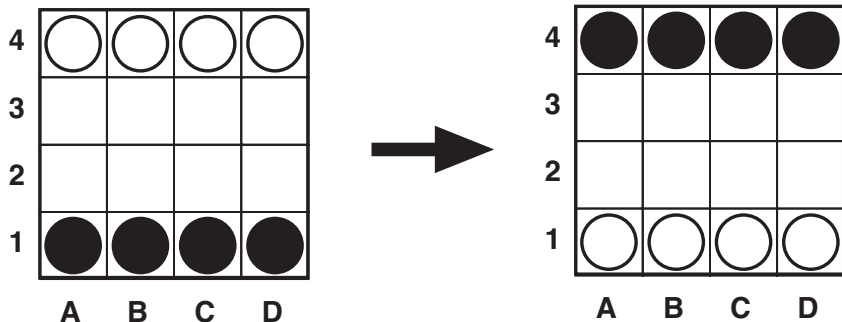
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga de **su propio color**. (La discriminación de colores, en cuanto a determinar el avance, sólo ocurre en los dos juegos de esta página.)



Marca: 20 movidas.

### 15. Intercambio de colores

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

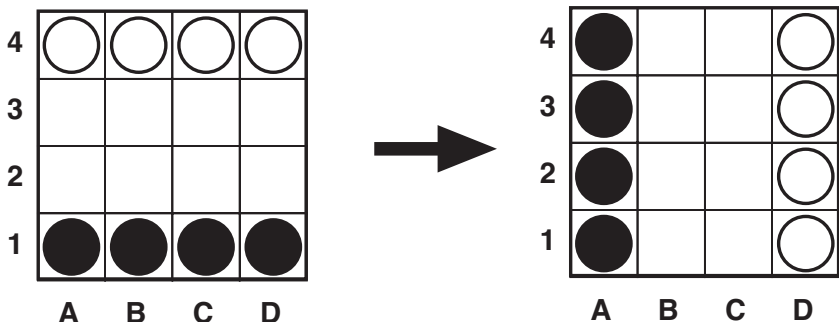


Marca: 15 movidas.

---

### 16. Hileras por columnas

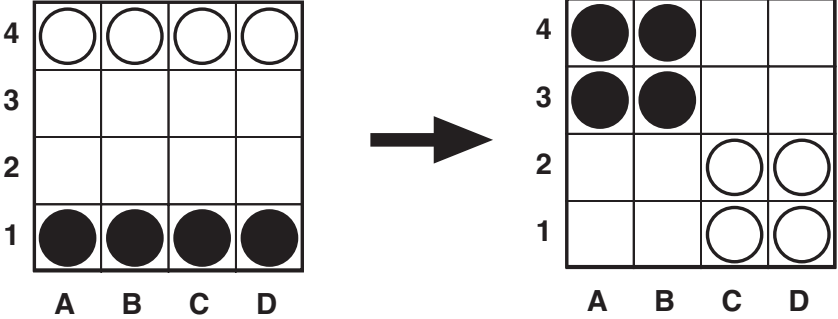
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



Marca: 9 movidas.

17. De las hileras a las cajas

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

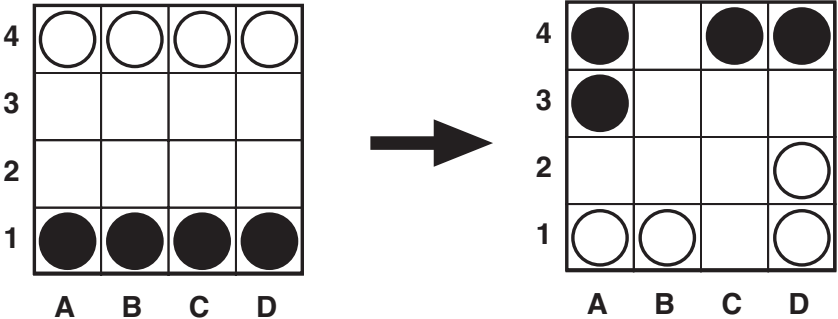


Marca: 15 movidas.

---

18. Un molinete

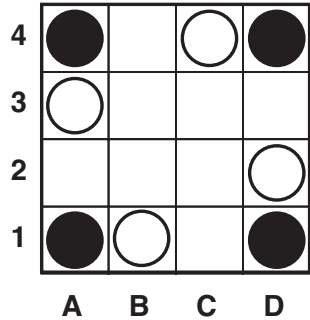
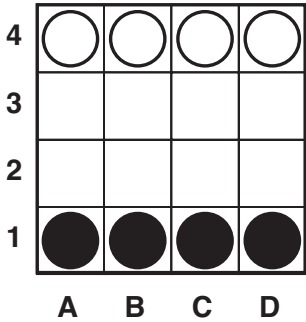
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



Marca: 17 movidas.

### 19. Un nuevo molinete

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

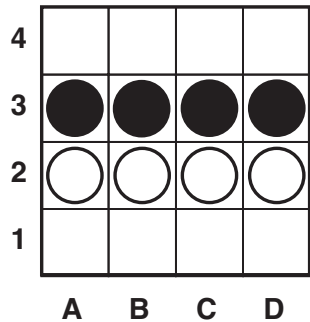
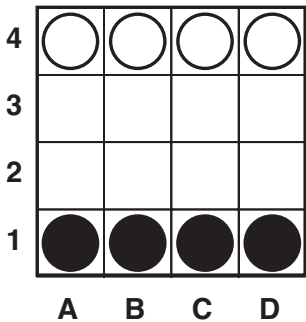


Marca: 11 movidas.

---

### 20. Encuentro cruzado

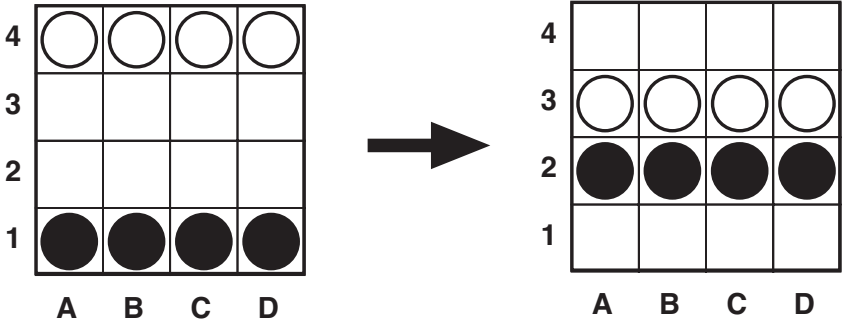
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



Marca: 16 movidas.

**21. Encuentro directo**

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

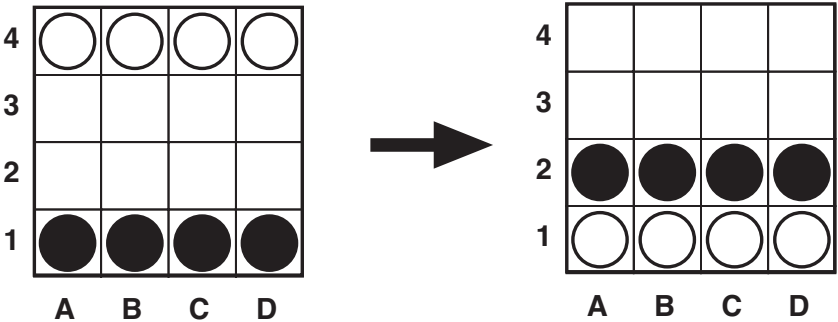


**Marca: 11 movidas.**

---

**22. Descenso cruzado**

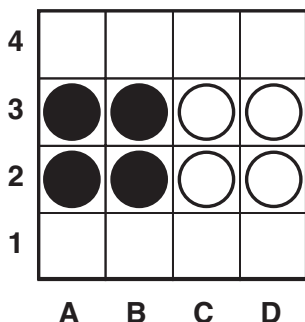
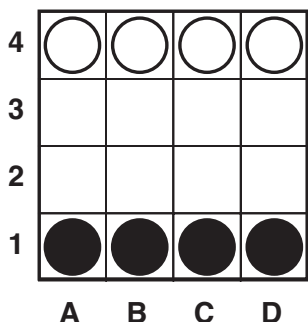
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



**Marca: 15 movidas.**

### 23. Dos cajas

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

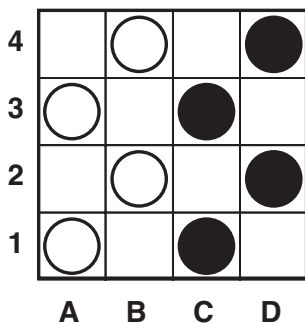
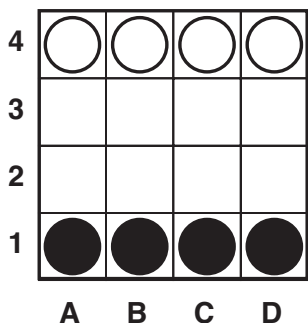


Marca: 11 movidas.

---

### 24. Damero bicolor

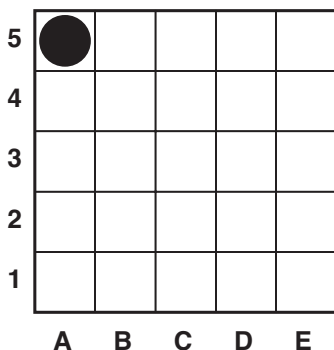
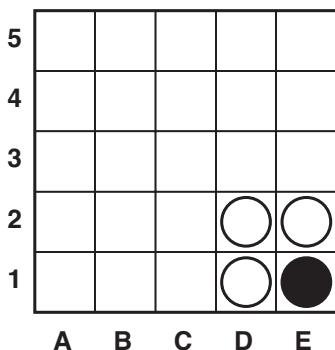
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



Marca: 9 movidas.

25. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

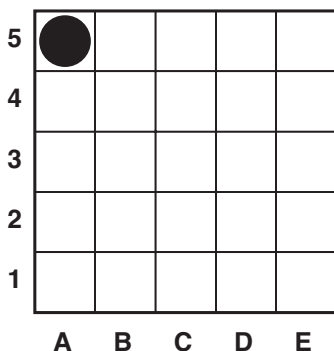
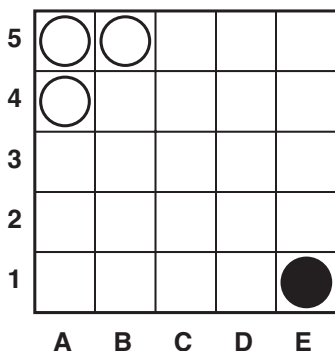


Marca: 5 movidas.

---

26. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

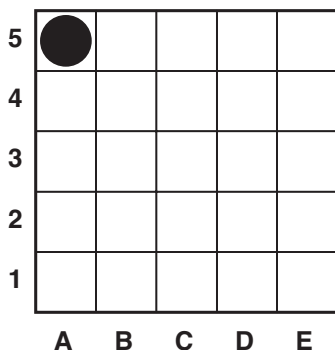
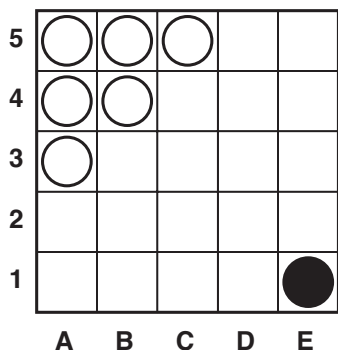
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



Marca: 7 movidas.

27. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

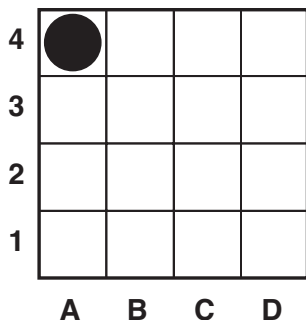
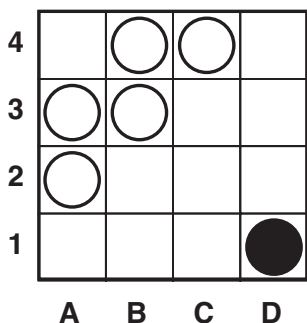


Marca: 7 movidas.

---

28. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

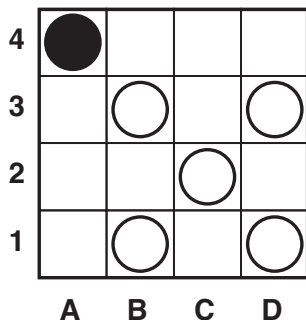
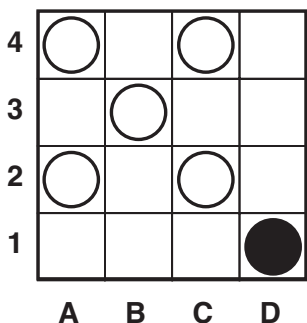


Marca: 6 movidas.



**29. De 5-1 a 1-5**

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

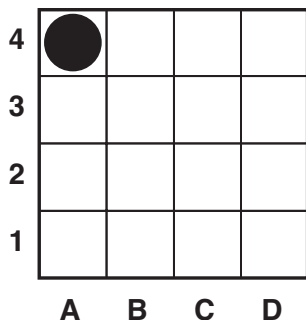
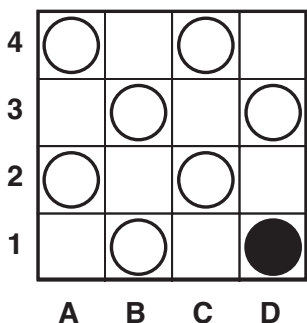


**Marca: 8 movidas.**

---

**30. Lleve la ficha negra al rincón opuesto**

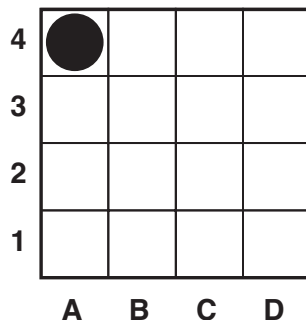
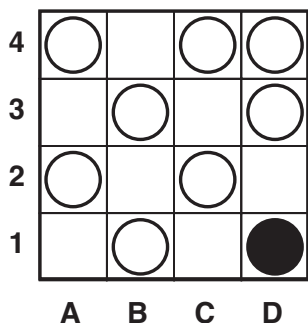
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



**Marca: 10 movidas.**

**31. Lleve la ficha negra al rincón opuesto**

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

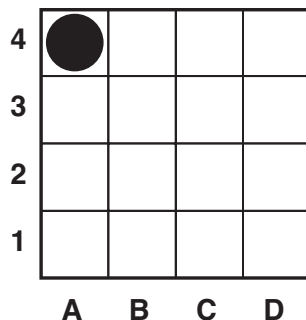
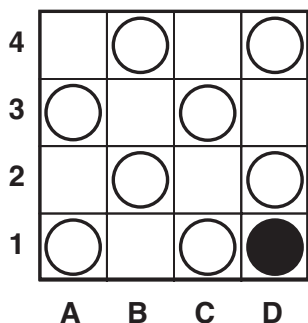


**Marca: 12 movidas.**

---

**32. Lleve la ficha negra al rincón opuesto**

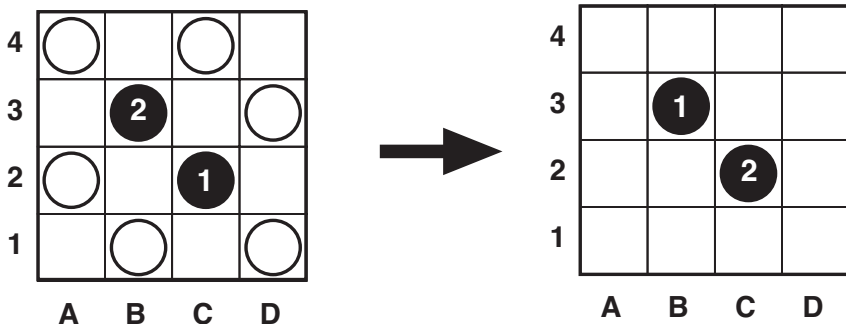
La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



**Marca: 12 movidas.**

### 33. Intercambio central

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.

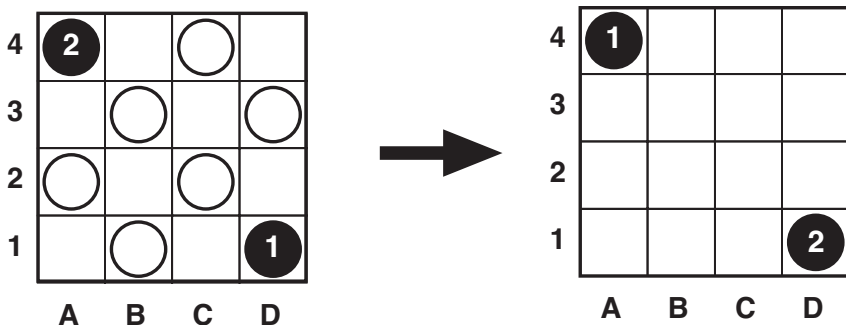


Marca: 14 movidas.

---

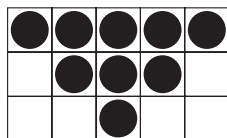
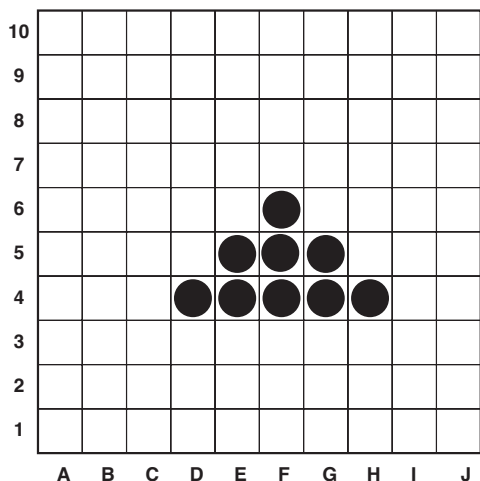
### 34. Intercambio extremo

La ficha avanza tantos lugares como fichas vecinas tenga, del color que fuere.



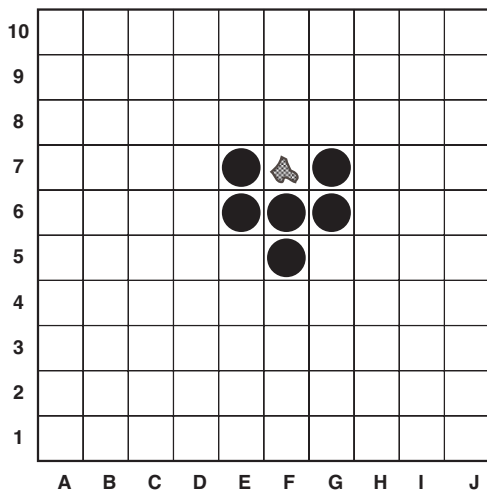
Marca: 16 movidas.

### 35. El triángulo puesto de cabeza



**Marca:** 11 movidas.

### 36. La palita y la basura

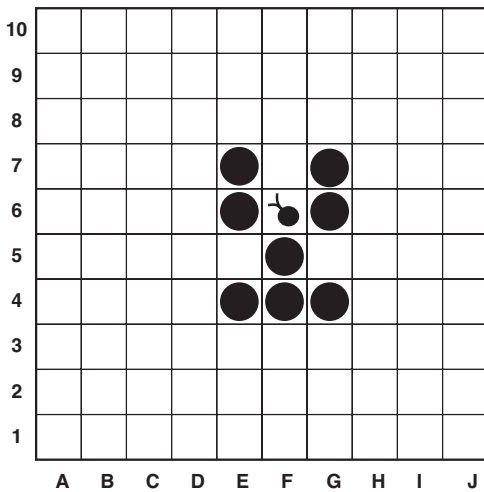


Forme una palita similar, dejando la basura afuera.

La basura no se mueve ni suma al alcance de fichas que la tocan. Las fichas no pueden pasar por arriba de la basura.

**Marca:** 6 movidas.

### 37. La copa y la guinda

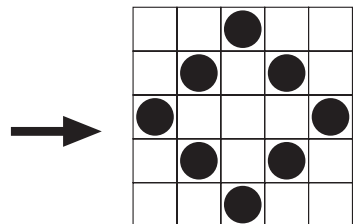
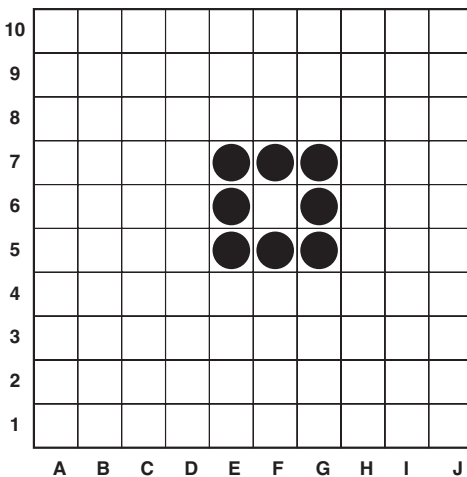


Forme una copa similar, dejando la guida afuera.

La guida no se mueve ni suma al alcance de fichas que la tocan. Las fichas no pueden pasar por arriba de la guida.

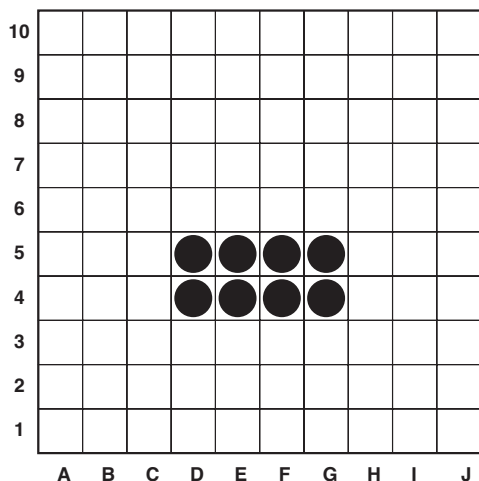
**Marca:** 7 movidas.

### 38. Marcos cuadrados



**Marca:** 7 movidas.

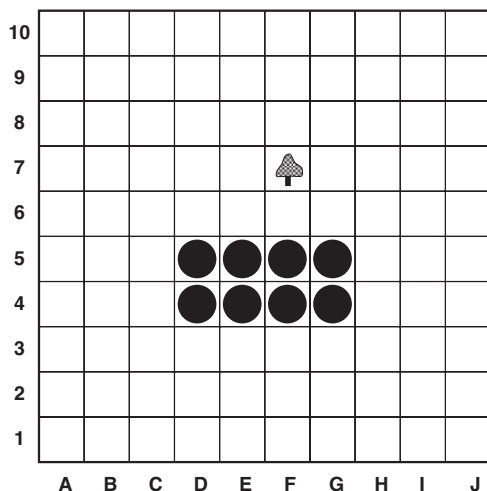
### 39. Forme un marco cuadrado



**Marca:** 11 movidas.

---

### 40. Encierre el arbolito dentro de un marco cuadrado



El árbol no se mueve ni suma al alcance de fichas que lo tocan. Las fichas no pueden pasar por arriba del árbol.

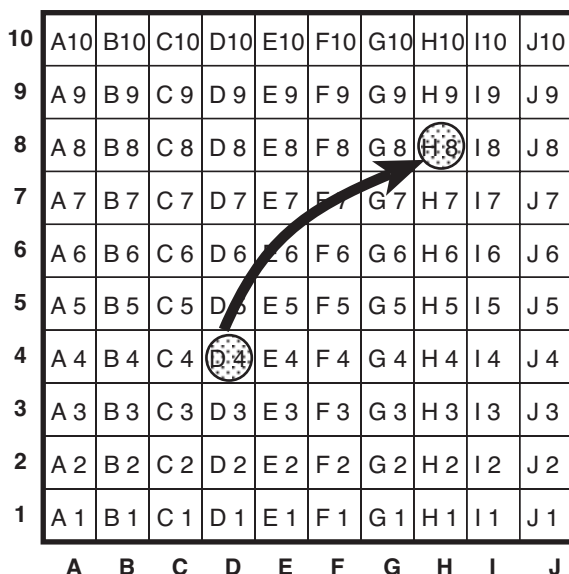
**Marca:** 12 movidas.

# Soluciones



## Cómo anotar las jugadas

10	A10	B10	C10	D10	E10	F10	G10	H10	I10	J10
9	A9	B9	C9	D9	E9	F9	G9	H9	I9	J9
8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	I8	J8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	I7	J7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	I6	J6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	I5	J5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	I4	J4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	I3	J3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	I2	J2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	I1	J1
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J



Anotamos la casilla de inicio de la jugada, seguida por la casilla de llegada: d4-h8.



## **Saltarín**

1. Ponga cuatro fichas en una hilera continua.  
1) d2-a2, 2) b3-d1-d4-d2.
2. Ponga cuatro fichas en una columna  
1) b2-b4, 2) d3-b1, 3) d2-b2.
3. Ponga cuatro fichas en una diagonal  
1) b3-b1, 2) c2-e4, 3) d2-a2-c2.
4. Ponga cuatro fichas sobre un borde vertical  
1) d4-b2-d2, 2) c4-c1-e3, 3) b4-e1-e4, 4) c3-e1, 5) c2-e2.
5. Ocupe las cuatro esquinas  
1) a3-e3-e1, 2) e2-a2-c2-e4, 3) c1-a3-e3-c3, 4) d3-b3, 5) c4-c2-a4, 6) c3-a1.
6. Ocupe las cuatro esquinas  
1) c2-e4, 2) c3-e1, 3) d3-a3-c3-a1, 4) d2-a2-c2-a4.
7. Ocupe las cuatro esquinas con fichas negras  
1) c3-c1, 2) b3-e3-c3, 3) c1-e3-b3, 4) c2-a4, 5) c3-e1, 6) d2-a2-c2-e4, 7) d3-a3-c3-a1.
8. Ocupe las cuatro esquinas con fichas negras  
1) c3-c1, 2) b3-e3-c3, 3) c1-e3-b3, 4) c2-c4, 5) b2-e2-c2, 6) c4-e2-b2, 7) c3-e1, 8) c2-e4, 9) d3-a3-c3-a1, 10) d2-a2-c2-a4.
9. Rotación y deslizamiento  
1) b2-e2, 2) d3-b1-b4-b2, 3) e2-a2-c4-c1-a3-d3, 4) b3-d1-d4-a1, 5) d2-b4-b1-e4.

10. Intercambio de colores

- 1) c2-c4, 2) d3-d1-a4-c2, 3) b2-d4-d1-d3, 4) c3-e1, 5) c4-c1-c3, 6) e1-b4-b2, 7) d2-b4, 8) b3-d1-d4-d2, 9) b4-b1-b3.

11. Haga la cruz

- 1) b3-d1, 2) d2-d4-a1-a4, 3) a2-d2-b4-b1, 4) a3-c1-a1, 5) d1-d4-d2, 6) b1-b3, 7) b2-d4-d1, 8) d2-d4, 9) d3-b1-b4-b2.

12. Intercambio de colores

- 1) a3-c1, 2) c2-a4-a1-a3, 3) d3-d1-a4-c2, 4) b2-d4-d1-d3, 5) b3-d1-d4-b2, 6) d2-b4-b1-b3, 7) c3-a1-d1-d4-d2, 8) c1-c3-a1, 9) a2-c4-c1-c3, 10) a1-a4-a2.

13. Aplane la cruz

- 1) b2-d2, 2) d1-d3-a3, 3) a4-d1-d3, 4) a1-a4-a2, 5) d4-b2, 6) c2-c4, 7) c3-a1-a4-c2, 8) c4-c1-c3.

14. Rote la cruz

- 1) b2-d2, 2) c2-c4, 3) d1-d3-a3, 4) d4-d1, 5) a4-d4-b2, 6) a1-a4, 7) d2-a2, 8) a3-a1, 9) a2-c2, 10) c3-a3, 11) c4-c1-c3, 12) b3-b1, 13) a3-d3-b3, 14) b2-d4, 15) b1-b4-b2.

15. Meta la cruz en dos cajas

- 1) c2-a2, 2) c3-a3-c1, 3) a1-c3, 4) c1-c4-c2, 5) a2-d2-b4, 6) b2-d2, 7) d1-d3-a3, 8) c3-c1, 9) d4-d1.

16. Crucifique dos cuadrados

- 1) c1-c3, 2) a3-d3, 3) d1-d4, 4) d3-d1, 5) d2-b2, 6) c2-c4, 7) b4-d2-a2-c2, 8) c3-a1, 9) c4-c1-c3.

17. Intercambio de colores

- 1) c1-c3, 2) d1-d3, 3) d2-b2, 4) a3-c1, 5) b3-d1, 6) b4-d2, 7) d3-b3, 8) c2-c4, 9) b2-b4, 10) a4-c2, 11) c3-a3, 12) c4-a4.

18. Intercambio de colores

- 1) d2-b4, 2) b3-d1-d4-d2, 3) d3-b1-b3, 4) b2-d4-d1-d3, 5) b4-b2, 6) c2-a4, 7) a3-c1-c4-c2, 8) c3-a1-a3, 9) a2-c4-c1-c3, 10) a4-a2.

19. Intercambio de colores

- 1) b3-d1, 2) b1-b3, 3) d1-d3-b1, 4) c2-a4, 5) c4-c2, 6) a4-a2-c4, 7) b2-d4, 8) d2-b2, 9) d4-b4-d2, 10) c3-a1, 11) a3-c3, 12) a1-c1-a3.

20. Intercambio de colores

- 1) c2-c4, 2) d4-b4-d2-a2-c2, 3) b3-b1, 4) a1-c1-a3-d3-b3, 5) b2-d2, 6) a4-d4-b2, 7) c3-a1, 8) d1-d3-a3-c3, 9) c4-c1-a3-d3-d1, 10) b1-b4, 11) d2-a2-c4-a4, 12) b2-d2, 13) b4-b2-d4, 14) d2-b2.

## Rebotes/ alcance 2

1. En una caja cuadrada

- 1) f5-e6, 2) e6-c6, 3) e5-f6, 4) c6-e6.

2. En una caja cuadrada

- 1) e6-d5, 2) e4-g4, 3) e7-e5, 4) e3-d4, 5) g4-e4.

3. En una caja cuadrada

- 1) e6-g6, 2) e5-d6, 3) g6-e6, 4) d6-d4, 5) e6-d5, 6) e7-e5.

4. En una caja cuadrada  
1) e8-e6, 2) h6-f6, 3) f4-e5, 4) e5-c5, 5) e6-d5, 6) f6-d6.
5. En una caja vertical  
1) f7-g6, 2) e5-f6, 3) e7-g7, 4) d7-f7.
6. En una caja horizontal  
1) e7-d6, 2) d7-e8, 3) f7-g6, 4) d6-f6, 5) e8-e6.
7. En una caja horizontal  
1) f4-g5, 2) h4-h6, 3) g5-g7, 4) d7-e6, 5) e6-g6, 6) d4-f4, 7) f4-f6.
8. En una caja vertical  
1) d7-e6, 2) d4-e5, 3) f4-g5, 4) h4-h6, 5) g5-g7, 6) f7-f5, 7) f5-h5, 8) e6-g6, 9) e5-g5.

### **Rebotes /alcance 3**

1. Achique y rotación  
1) g4-e3, 2) g7-e6, 3) e6-f4, 4) d7-e5.
2. Rotación  
1) d7-f6, 2) d4-f3, 3) g7-f5, 4) g4-d4, 5) f3-h4, 6) f5-f2.
3. Rotación  
1) d4-d7, 2) f6-c6, 3) e5-e8, 4) g7-e6, 5) c6-d4, 6) d4-g4, 7) e8-g7, 8) g7-f5.
4. Dar la vuelta  
1) d6-e8, 2) f6-f9, 3) e5-f7, 4) f9-h8, 5) f7-i7, 6) e8-g7

5. T por U

1) e5-h5, 2) h5-h8, 3) h8-e8, 4) e4-g5, 5) g5-g8, 6) g8-f10, 7) e8-g7, 8) g7-d7, 9) f10-f7.

6. Achique grande

1) g7-f5, 2) g4-e5, 3) d7-c5, 4) c5-c2, 5) c2-f2, 6) d4-g4, 7) f2-e4, 8) g4-f2, 9) f5-e3, 10) e4-b4, 11) f2-f5, 12) e3-c4, 13) c4-f4, 14) b4-e4.

7. Ponga la fichas en la caja horizontal

1) d4-e6, 2) e6-h6, 3) h4-f5, 4) f5-g7, 5) f4-g6, 6) f7-f10, 7) d7-f6, 8) f10-f7.

8. Ponga las fichas en la caja vertical

1) f4-g6, 2) h7-g5, 3) d4-e6, 4) e6-e9, 5) g6-d6, 6) g5-d5, 7) h4-h7, 8) f7-e5, 9) e9-e6, 10) h7-e7.

## Rebotes/ surtido

1. Lleve la ficha 3 al centro

1) e1-e4, 2) e5-b4, 3) e4-c3.

2. Lleve la ficha 3 al centro

1) e5-e2, 2) a5-a4, 3) a4-a3, 4) a1-b2, 5) e2-c3.

3. Arme una columna ordenada

1) e4-e2, 2) f4-f3, 3) g4-e6, 4) d4-d3, 5) f3-e5, 6) e2-e4, 7) d3-e3.

4. Arme una columna, sin importar el orden

1) d4-c4, 2) e4-d5, 3) d5-d7, 4) f4-d3, 5) d3-d6, 6) g4-d5, 7) h4-d3, 8) c4-d4.

5. Invierta el orden, donde guste  
1) e6-e8, 2) f6-f7, 3) f7-c7, 4) d6-e6, 5) e8-d7, 6) e6-e7.
6. Dos niveles para arriba, en el mismo orden  
1) d4-c4, 2) e4-d5, 3) d5-d7, 4) f4-d5, 5) d5-f6, 6) c4-d4, 7) d4-d5, 8) d7-e6, 9) d5-d6.
7. Un nivel para arriba, sin importar el orden  
1) e4-e6, 2) f4-d5, 3) d5-g5, 4) g4-d5, 5) d4-e4, 6) e6-f5, 7) e4-e5.
8. Un nivel para arriba, invirtiendo el orden  
1) e4-e6, 2) f4-e2, 3) g4-d5, 4) d4-e4, 5) e6-f5, 6) e4-f4, 7) f4-g4, 8) g4-g5, 9) e2-e5.
9. Dos niveles para arriba, sin importar el orden  
1) f4-f7, 2) g4-g6, 3) d4-d5, 4) d5-e5, 5) e5-f5, 6) f7-d6, 7) e4-e6, 8) f5-f6.
10. Dos niveles para arriba, en el mismo orden  
1) f4-f7, 2) g4-g6, 3) e4-e6, 4) d4-e4, 5) e4-f4, 6) f7-g5, 7) f4-f5, 8) f5-e5, 9) g5-f3, 10) f3-f6, 11) e5-d5, 12) d5-d6.
11. Tres niveles para arriba, sin importar el orden  
1) e4-e6, 2) e6-e8, 3) f4-e6, 4) e6-g7, 5) d4-e4, 6) g4-f7, 7) e4-e5, 8) e5-e6, 9) e8-d7, 10) e6-e7.
12. Tres niveles para arriba, invirtiendo el orden  
1) d4-d5, 2) d5-d6, 3) d6-e6, 4) e6-f6, 5) f4-d5, 6) e4-f5, 7) g4-g8, 8) f6-g6, 9) g8-d7, 10) d5-e7, 11) f5-f7, 12) g6-g7.

13. Un nivel para arriba, sin importar el orden  
 1) d4-d5, 2) d5-d6, 3) d6-e6, 4) e6-f6, 5) f4-d5, 6) g4-h5, 7) d5-g5, 8) h4-d5, 9) f6-e6, 10) e4-f5, 11) e6-e5.
14. Dos niveles para arriba, sin importar el orden  
 1) f4-f7, 2) e4-f5, 3) f7-h6, 4) g4-e6, 5) d4-d5, 6) f5-e4, 7) h4-f1, 8) e4-g4, 9) g4-g6, 10) d5-d6, 11) f1-f6.
15. Dos niveles para arriba, invirtiendo el orden  
 1) e4-e6, 2) f4-f5, 3) f5-c5, 4) e6-g6, 5) g4-e6, 6) h4-e2, 7) e2-d6, 8) d4-e4, 9) e4-f4, 10) f4-f5, 11) c5-e4, 12) f5-g5, 13) e4-f6, 14) g5-h5, 15) h5-h6.
16. Tres niveles para arriba, sin importar el orden  
 1) e4-e6, 2) e6-e8, 3) e8-g8, 4) g4-h7, 5) f4-e6, 6) g8-e8, 7) e6-g7, 8) d4-e4, 9) h4-f7, 10) e4-e5, 11) e5-e6, 12) e8-d7, 13) e6-e7.

## Danzarín

1. Ponga las cuatro fichas blancas en una línea horizontal  
 1) d2-d3, 2) c4-b4, 3) b1-b3, 4) b2-c2, 5) c2-c3.
2. Ponga las cuatro fichas negras en una línea horizontal  
 1) d2-d3, 2) a1-a2, 3) a2-c2, 4) a4-a2, 5) d1-d2.
3. Haga una línea horizontal blanca y otra negra  
 1) a4-b4, 2) d4-c4, 3) a1-a2, 4) a4-a3, 5) d1-c1, 6) a1-b1, 7) a1-a2, 8) a4-a3, 9) b1-c1, 10) c4-b4, 11) d2-d3, 12) c1-c3, 13) b1-b3, 14) a3-a2.
4. Arme un cuadrado negro

1) d4-d3, 2) b1-c1, 3) a3-c3, 4) a4-a2, 5) b3-b2.

5. Arme un cuadrado blanco

1) d1-c1, 2) d4-d3, 3) a3-a2, 4) d3-d2, 5) a2-c2, 6) c4-c3.

6. Arme un cuadrado negro en el centro

1) a1-a2, 2) d4-d3, 3) a2-a3, 4) d3-d2, 5) a3-c3, 6) d2-b2.

7. Arme un cuadrado blanco en el centro

1) a3-a2, 2) a2-c2, 3) c2-c3, 4) a4-c4, 5) b4-b3, 6) b1-b2, 7) b2-b3.

8. Arme un cuadrado blanco y uno negro

1) d4-d3, 2) a4-b4, 3) b4-b2, 4) d3-c3, 5) a1-c1, 6) c1-c2, 7) a4-c4, 8) a3-c3.

9. Forme una diagonal blanca

1) a1-a2, 2) c4-b4, 3) b4-b2, 4) d4-d3, 5) b3-c3.

10. Forme una diagonal negra

1) a4-b4, 2) b4-b2, 3) d4-d3, 4) d3-c3, 5) d1-d2, 6) d4-d3.

11. Forme un cuadrado negro y una horizontal blanca

1) a3-a2, 2) b1-c1, 3) c1-c3, 4) c3-b3, 5) b3-b2, 6) a4-c4.

12. Forme una diagonal blanca y una negra

1) d1-c1, 2) a1-b1, 3) a4-b4, 4) d4-c4, 5) d1-c1, 6) a1-b1, 7) d4-d3, 8) a4-b4, 9) a1-a2, 10) d1-c1, 11) a4-a3, 12) a1-a2, 13) d4-c4, 14) c4-c2, 15) a4-a3, 16) a3-b3, 17) a1-a2, 18) a4-a3, 19) a1-a2, 20) c2-



b2, 21) b3-c3.

13. Ponga las cinco negras en una horizontal

1) a1-a3, 2) e5-e3, 3) c3-d3, 4) e1-e3, 5) c3-b3, 6) a5-a3.

14. Ponga las cinco negras en una diagonal

1) b1-d1. 2) d5-b5, 3) a1-b1, 4) e5-d5, 5) b1-c1, 6) d5-c5, 7) c3-c2, 8) c3-c4, 9) c4-b4, 10) c2-d2, 11) b4-b2, 12) d2-d4.

15. Arme un damero de 3x3, en el centro

1) e1-c1, 2) c1-b1, 3) d5-b5, 4) c5-d5, 5) c3-c2, 6) c2-d2, 7) d2-d4, 8) d3-d2, 9) c3-c4, 10) c4-b4, 11) b4-b2, 12) b3-b4.

16. Arme en el centro una cruz negra entre esquinas blancas

1) e1-c1, 2) a1-a3, 3) a5-c5, 4) e5-e3, 5) c3-c2, 6) a2-b2, 7) c3-b3, 8) b5-b4, 9) c3-c4, 10) e4-d4, 11) c3-d3, 12) d1-d2, 13) d2-c2, 14) c2-b2, 15) b2-b3, 16) b3-b4, 17) b4-c4, 18) c4-d4, 19) d4-d3, 20) d3-d2.

## **Vecindad**

1 . De pie

1) b4-d2, 2) b1-d3, 3) c1-a3, 4) c4-a2.

2 . Un molinete

1) b1-d3, 2) c1-b1, 3) b1-a2, 4) c4-c1.

3. Un damero

1) c4-a2, 2) c1-c3, 3) a4-a3, 4) a2-d2, 5) b1-b2, 6) d1-c1.

4. Dos cajas

1) a1-b2, 2) b2-d2, 3) b1-c2, 4) d4-d3, 5) d3-a3, 6) c4-b3.

5. Reunión vertical

1) d4-c4, 2) d2-d4, 3) c1-c2, 4) c2-a4, 5) a1-b1, 6) b1-c1, 7) c1-d1, 8) b2-d2, 9) a3-a1, 10) b4-b1, 11) c4-a2, 12) c3-a3, 13) b1-d3.

6. El damero y su complemento

1) a1-b1, 2) a3-a1, 3) b4-b3, 4) b3-d1, 5) d4-c4, 6) c4-b4, 7) b4-a4, 8) c3-a3, 9) d2-b4, 10) c1-c4, 11) b1-d3, 12) b2-d2, 13) b4-b1, 14) d2-b4, 15) b1-c2, 16) b4-b1, 17) a3-b3, 18) a1-a2.

7. Dos cajas en diagonal ascendente

1) a1-a2, 2) c1-a1, 3) d4-d3, 4) d3-b1, 5) d2-d1, 6) b4-d4, 7) c3-c1, 8) d1-d2, 9) c1-c4, 10) a3-c3, 11) d2-d3.

8. Dos cajas en diagonal descendente

1) d4-c4, 2) d2-d4, 3) c1-c2, 4) c2-a4, 5) a1-b1, 6) b1-c1, 7) c1-d1, 8) b2-d2, 9) a3-c1, 10) b4-b1, 11) c4-a2, 12) d4-c4, 13) c4-b4, 14) c3-a3, 15) a2-c2, 16) b1-b3.

9. La banda central

1) a1-b1, 2) a3-a1, 3) b4-a4, 4) a1-a3, 5) d4-c4, 6) b1-d3, 7) c1-a1, 8) a1-b1, 9) b1-c2, 10) c4-a2, 11) a4-b3.

10. La banda inferior

1) a1-a2, 2) c1-a1, 3) d4-d3, 4) d3-b1, 5) d2-d1, 6)

c3-c1, 7) a3-d3, 8) d1-d2, 9) d3-c4, 10) b4-b3, 11) c4-d3, 12) b3-d1, 13) d3-c2.

11. Del piso al techo

1) d1-d2, 2) c1-c3, 3) a1-b2, 4) b1-c2, 5) d2-d4, 6) c2-a4, 7) b2-a3, 8) c3-c4, 9) a3-b4.

12. Del piso al techo

1) a1-b2, 2) c1-c4, 3) b1-c2, 4) b2-c3, 5) e1-d2, 6) d2-d5, 7) c3-e5, 8) d1-d2, 9) d2-c3, 10) c2-b3, 11) c3-a5, 12) b3-a4, 13) c4-c5, 14) a4-b5.

13. Intercambio de colores

1) a1-b2, 2) c1-c3, 3) b1-c2, 4) a4-a3, 5) c2-a4, 6) c4-b3, 7) a3-a1, 8) b4-a3, 9) a3-a2, 10) b3-c2, 11) a2-b1, 12) c2-c1, 13) b2-a3, 14) a3-b4, 15) c3-c4.

14. Intercambio de colores

1) a1-b2, 2) d4-d3, 3) c4-a2, 4) a4-a3, 5) c1-c4, 6) b1-c2, 7) d1-d2, 8) d2-c3, 9) c2-a4, 10) a2-a1, 11) b4-b3, 12) a3-a2, 13) b3-c2, 14) d3-d2, 15) c2-c1, 16) b2-a3, 17) c3-d4, 18) a3-b4, 19) a2-b1, 20) d2-d1.

15. Intercambio de colores

1) a4-a3, 2) d1-c2, 3) c2-a4, 4) b1-d3, 5) b4-b1, 6) a3-b3, 7) b3-d1, 8) c1-a3, 9) a3-b4, 10) c4-c1, 11) d4-c3, 12) a1-a2, 13) c3-a1, 14) a2-c4, 15) d3-d4.

16. Hileras por columnas

1) d1-d2, 2) c1-a3, 3) b1-a2, 4) a4-c2, 5) c2-d1, 6) d2-c2, 7) b4-d2, 8) c2-a4, 9) c4-d3.

17. De las hileras a las cajas

1) c1-a3, 2) b1-a2, 3) a4-c2, 4) b4-d2, 5) d1-b1, 6)

b1-b4, 7) c2-c1, 8) d2-d1, 9) d4-d3, 10) c4-c2, 11) d3-d2, 12) b4-a4, 13) a1-b1, 14) b1-b4, 15) a2-b3.

18. Un molinete

1) b1-d3, 2) d4-b2, 3) a1-a2, 4) a2-a3, 5) c4-a2, 6) b4-d2, 7) d3-d4, 8) c1-c4, 9) a3-d3, 10) a2-a1, 11) b2-b1, 12) d1-c1, 13) c1-a3, 14) a4-b3, 15) a3-a4, 16) b3-d1, 17) d3-a3.

19. Un nuevo molinete

1) d4-d3, 2) a1-b2, 3) b2-d4, 4) b1-a1, 5) c1-c2, 6) a4-a3, 7) c2-a4, 8) b4-b1, 9) b1-a2, 10) d3-b1, 11) a2-d2.

20. Encuentro cruzado

1) b1-d3, 2) d4-b2, 3) a1-a2, 4) a2-a3, 5) c4-a2, 6) b4-d2, 7) d3-d4, 8) c1-c4, 9) c4-b4, 10) d2-c1, 11) d1-d2, 12) d2-d3, 13) c1-d2, 14) a4-c2, 15) b4-b3, 16) d4-c3.

21. Encuentro directo

1) c1-a3, 2) b1-c2, 3) d1-d2, 4) b4-b1, 5) c4-d3, 6) a3-a2, 7) b1-b4, 8) a1-b2, 9) b4-a3, 10) a4-b3, 11) d4-c3.

22. Descenso cruzado

1) b1-d3, 2) c1-b2, 3) c4-c1, 4) d1-d2, 5) b4-b3, 6) b3-d1, 7) a1-a2, 8) b2-b4, 9) b4-a3, 10) d4-c3, 11) c3-a1, 12) a4-b3, 13) b3-b1, 14) a3-b2, 15) d3-c2.

23. Dos cajas

1) c1-a3, 2) a4-c2, 3) d1-c1, 4) b4-d2, 5) c4-c3, 6) d4-d3, 7) b1-b4, 8) a3-a2, 9) b4-b3, 10) c1-a3, 11) a1-b2.

24. Damero bicolor

1) c4-a2, 2) a1-c3, 3) b1-d3, 4) b4-b2, 5) d4-b4, 6) a2-a1, 7) a4-a3, 8) d3-d4, 9) d1-d2.

25. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) d2-d5, 2) e1-c3, 3) d1-d2, 4) e2-d3, 5) c3-a5.

26. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) a4-c4, 2) a5-b4, 3) b4-d2, 4) e1-d1, 5) d1-c2, 6) c2-c3, 7) c3-a5.

27. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) a3-c1, 2) a4-d1, 3) b4-b1, 4) a5-a4, 5) b1-c2, 6) e1-d2, 7) d2-a5.

28. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) c4-c2, 2) b4-d4, 3) d1-d2, 4) a3-c1, 5) d2-b4, 6) b4-a4.

29. De 5-1 a 1-5

1) d1-d2, 2) c4-d3, 3) a2-b1, 4) d2-b4, 5) a4-a2, 6) b1-d1, 7) a2-b1, 8) b4-a4.

30. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) a4-a3, 2) a3-c1, 3) c4-a4, 4) a4-a3, 5) d3-c3, 6) c3-a1, 7) d1-d3, 8) d3-c4, 9) a1-c3, 10) c4-a4.

31. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) a4-b4, 2) b4-d2, 3) a2-a4, 4) a4-b4, 5) b1-a2, 6) a2-a3, 7) d1-b1, 8) b1-a1, 9) a3-c1, 10) d4-b2, 11) a1-a2, 12) a2-a4.

32. Lleve la ficha negra al rincón opuesto

1) d4-d3, 2) b4-d4, 3) a1-a2, 4) a2-c4, 5) a3-a4, 6)

b2-b4, 7) c1-a1, 8) d1-c1, 9) c1-b1, 10) b1-a2, 11) a4-b3, 12) a2-a4.

**33. Intercambio central**

1) d1-d2, 2) d2-b4, 3) d3-d1, 4) d1-d2, 5) b1-d1, 6) d2-d4, 7) a2-a1, 8) c2-a2, 9) c4-c1, 10) b4-d2, 11) b3-b1, 12) a1-c3, 13) a2-b3, 14) b1-c2.

**34. Intercambio extremo**

1) d1-d2, 2) d2-b4, 3) d3-d1, 4) d1-d2, 5) b1-d1, 6) d2-d4, 7) a2-a1, 8) c2-a2, 9) c4-c1, 10) b4-d2, 11) b3-b1, 12) d2-b4, 13) d1-d2, 14) a4-b3, 15) b4-a4, 16) b3-d1.

**35. El triángulo puesto de cabeza**

1) h4-f2, 2) g4-g1, 3) g1-f1, 4) f1-e2, 5) f2-e3, 6) e2-d2, 7) d2-c3, 8) c3-c4, 9) c4-c5, 10) f6-c6, 11) c6-d5.

**36. La palita y la basura**

1) f5-i5, 2) e6-g4, 3) e7-e6, 4) e6-f5, 5) g4-h5, 6) i5-h6.

**37. La copa y la guinda**

1) g4-i4, 2) f4-h4, 3) i4-h3, 4) h3-g4, 5) g7-h6, 6) e7-d6, 7) d6-e5.

**38. Marcos cuadrados**

1) g7-i7, 2) g6-g9, 3) e5-g7, 4) g7-h8, 5) e6-h6, 6) f7-f8, 7) f5-f6.

**39. Forme un marco cuadrado**

1) e5-e10, 2) f5-f9, 3) g4-e6, 4) g5-f5, 5) e10-e9, 6) f9-f8, 7) e9-e8, 8) f8-f7, 9) e8-d7, 10) f7-f6, 11) d7-d6.

40. Encierre el arbolito dentro de un marco cuadrado
- 1) d5-d8, 2) d4-d6, 3) e5-e9, 4) d8-e8, 5) e9-f9, 6) e4-e6, 7) d6-d7, 8) g5-g8, 9) g4-g6, 10) g6-h7, 11) f4-g5, 12) g5-g6.

## Nuevos solitarios clásicos

Los rompecabezas reunidos en este libro son una invitación al entretenimiento y, por si esto no bastara, pueden ser tomados como una gimnasia mental.

Son más de cien desafíos para resolver moviendo fichas sobre un tablero.

Los distintos capítulos –Saltarín, Rebotes, Danzarín, Vecindad–, indican los distintos modos en que se mueven las fichas.

Resolver rompecabezas es una actividad para hacer solos; o bien, en buena compañía, o hasta en una clase.

Junto a cada desafío se ha anotado la cantidad de movimientos que les llevó a los autores cumplir la tarea. Si usted consigue mejorar alguna de estas marcas, nos inclinamos ante usted en señal de respeto y admiración.

Ediciones K Π Q A

ISBN 978-950-765-283-7



9 789507 652837