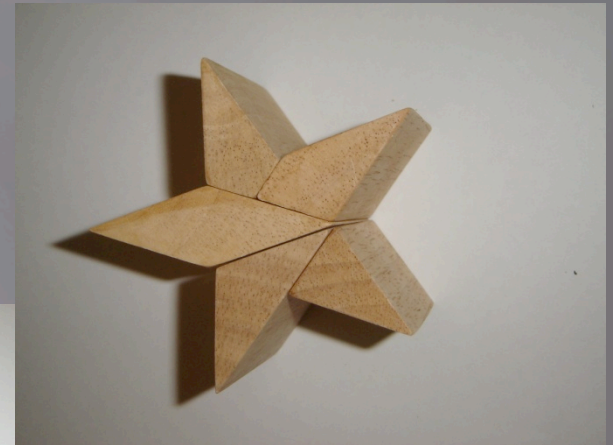
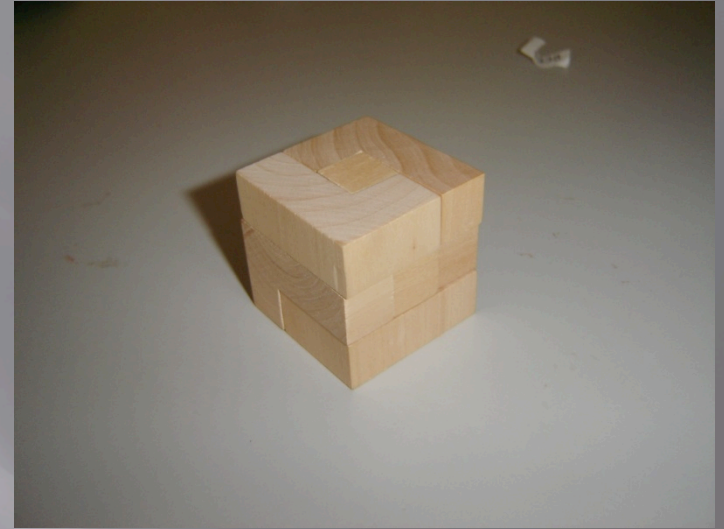


Juegos de Lógica y Puzles de madera



PUZZLES DE MADERA

Todos alguna vez nos hemos encontrado con un rompecabezas que como bien dice su nombre nos ha dejado la cabeza a trozos, pues ¿que son entonces los puzzles de madera? Pues eso, no son más que rompecabezas de madera.

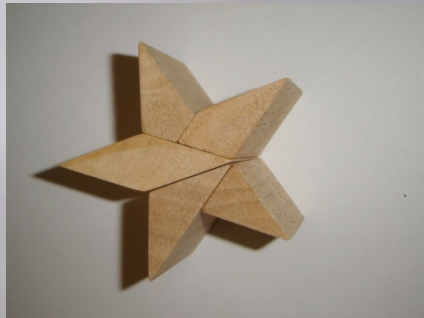
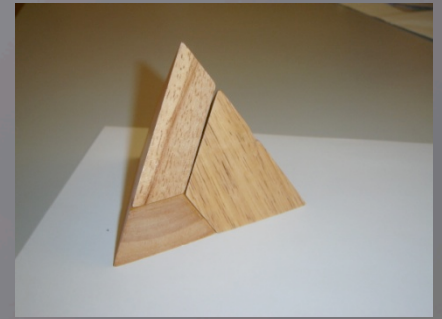
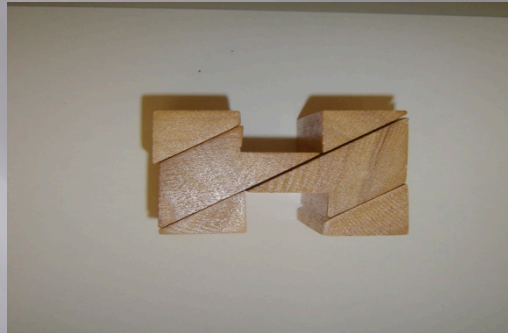


Pueden parecer un juego de niños y muchos de vosotros los conoceréis desde que sois pequeños, pero creo que el niño que llevamos dentro sigue divirtiéndose con estos puzzles y sigue rompiéndose la cabeza cuando no acaba de encontrar la solución.

Más Puzles de madera



Más Puzles de madera

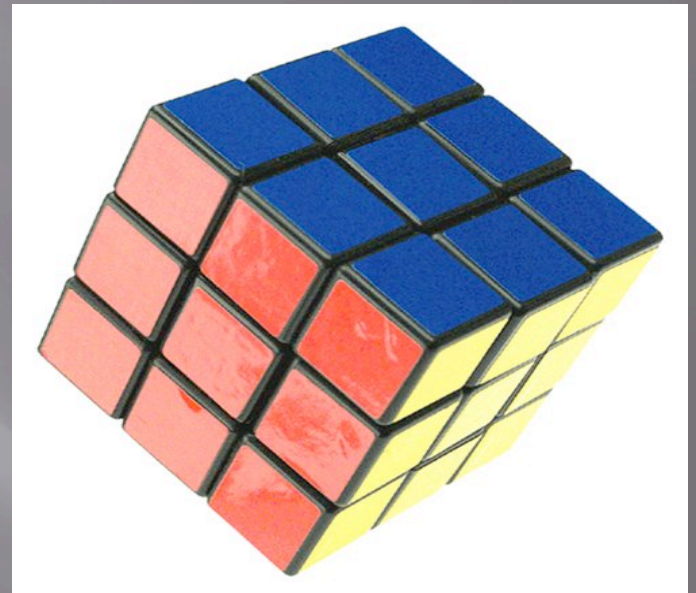


Juegos de Lógica

▣ Cubo re RuBik

Se han llevado a cabo muchas competiciones en busca de la solución más rápida del Cubo de Rubik. El primer torneo mundial lo organizó Guinness de los records, y se llevó a cabo en Munich en 1981. Todos los cubos fueron girados 40 veces y lubricados con vaselina. El ganador oficial, con una marca de 38 segundos fue Jury Froeschl, nacido en Munich.

El primer torneo mundial internacional se llevó a cabo en Budapest el 5 de Junio de 1982, y lo ganó Mihn Thai, un estudiante vietnamita de Los Ángeles con un tiempo de 22.95 segundos. Desde 2003, las competiciones se determinan por el promedio de tiempo (de 5 intentos); pero el mejor tiempo único de todos también lo registra la World Cube Association, que mantiene el registro de los récords mundiales.[10]



▣ Solitario

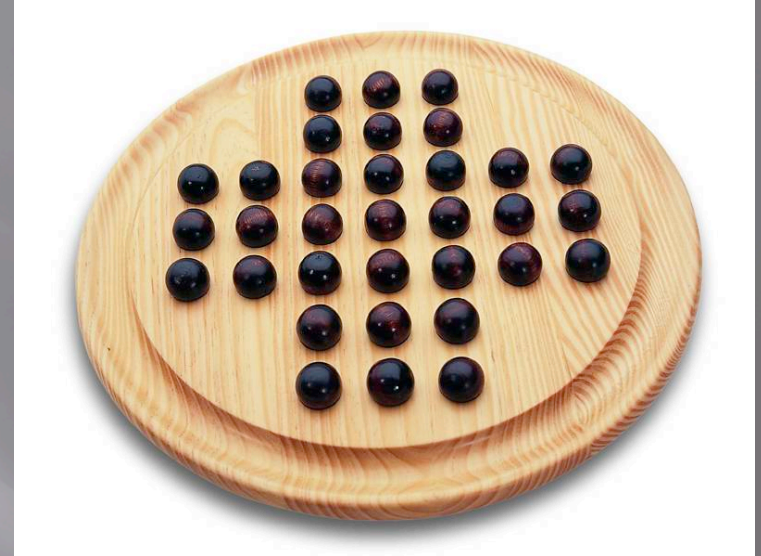
El juego consiste en quitar todas las fichas del tablero.

Al saltar una ficha sobre otra, elimina la ficha que ha sido saltada del tablero. Pulsa y arrastra con el ratón para mover una ficha.

Solamente están permitidos los movimientos verticales y horizontales. El juego termina cuando ya no se puede realizar ningún salto. Se gana si todas las fichas excepto una han desaparecido del tablero.

Un buen jugador debería dejar una ficha en la posición central del tablero.

En modo inverso, el juego consiste en añadir fichas al tablero creando el tapiz elegido. Saltando sobre un espacio vacío, se produce una ficha en el espacio que ha sido saltado.



▣ TanGram

El Tangram es un juego chino muy antiguo, consistente en formar siluetas de figuras con la totalidad de una serie de piezas dadas. Las figuras formadas deben usar todas las piezas sin trasladarlas.

Hay una leyenda que dice que un sirviente de un emperador Chino llevaba un mosaico de cerámica, muy caro y muy frágil. El sirviente tropezó rompiendo el mosaico en pedazos. Desesperado, el sirviente trato de formar de nuevo el mosaico en forma cuadrada pero no pudo. Sin embargo, se dio cuenta de que podía formar muchas otras figuras con los pedazos.

Tangram se originó muy posiblemente a partir del juego de muebles yanjitu durante la dinastía Song.



Las 7 piezas llamadas Tans, que juntas forman un cuadrado, son las siguientes:

5 triángulos de diferentes tamaños

1 cuadrado

1 paralelogramo romboide

▣ PenTominós

Un **pentominó** es una figura geométrica compuesta por cinco cuadrados unidos por sus lados. Existen doce pentominós diferentes, que se nombran con diferentes letras del abecedario. Los pentominós obtenidos a partir de otros por simetría axial o por rotación no cuentan como un pentominó diferente.



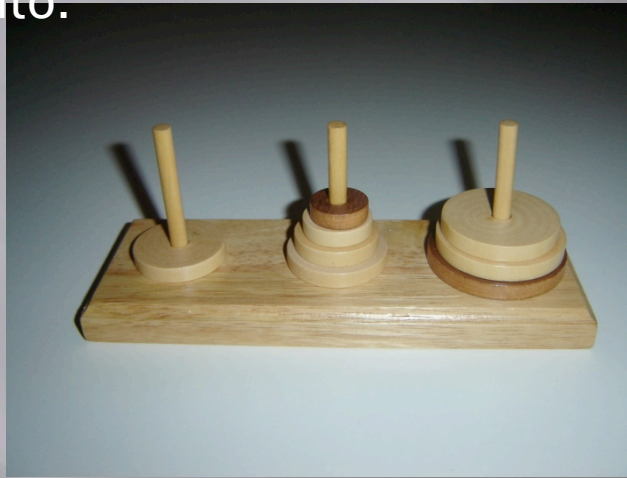
Si se cuentan los pentominós obtenidos mediante simetría axial como pentominós diferentes tendríamos un total de 18.

Los llamados T, V, I, X, U, y W forman pentominós por simetría axial a los que también se puede llegar por rotación. Esto tiene importancia en algunos juegos de ordenador, tipo Tetris en los que no se pueden girar las figuras por simetría. Al pentominó F también se lo conoce como pentominó R, en referencia al juego de la vida de Conway.

▣ Torre de Hanoi

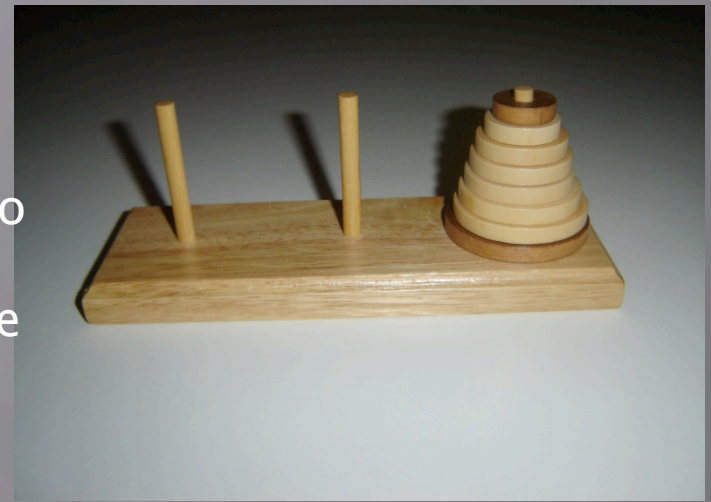
Consiste en tres varillas verticales y un número indeterminado de discos.

No hay dos discos iguales, están colocados de mayor a menor en la primera varilla ascendentemente, y no se puede colocar ningún disco mayor sobre uno menor a él en ningún momento.



Las reglas son:

Sólo se puede mover un disco cada vez.
Un disco de mayor tamaño no puede descansar sobre uno más pequeño que él mismo.
Sólo puedes desplazar el disco que se encuentre arriba en cada varilla.



Las Torres de Hanói es un rompecabezas o juego matemático inventado en 1883 por el matemático francés [Éduard Lucas](#).



Otros Juegos menos famosos pero muy buenos

▣ Geometria

Es una versión de Pentomimos mejorado. Para ello mezcla las figuras geométricas y colores. Es una versión más difícil que a simple vista parece un juego de niños, pero que en realidad presenta una gran dificultad.

