

RETO 03

PASATIEMPOS

SUDOKU

Cómo se juega?

El **Sudoku** es un rompecabezas de lógica y uno de los pasatiempos que más engancha.

El objetivo es rellenar una cuadrícula de 9×9 celdas dividida en subcuadrículas de 3×3 con las cifras del 1 al 9, partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de ellas.

No se debe repetir ningún número en una misma fila, columna o subcuadrícula.

	6	8		3				
					4	9		3
3		2	7				8	5
				2	7	8		
8	3	7						6
6					8	5		
2			4		5		7	
	5							8
7				8				2

KAKURO

Cómo se juega?

Cada fila y cada columna hay que rellenar las casillas vacías con números del 1 al 9, pero sin que se repitan números en la misma fila o en la misma columna.

Además, la suma de cada fila aparece en la parte izquierda de la misma y la suma de cada columna aparece en la parte superior de la que corresponde.

	10	40	12		29	16			15	29	21	10
24				15				29				
23							16					
3			17			3			17			
	15			38							37	30
28								12				
15			13			31						
21							16			17		
21					36							
		38							5			19
	16			9			17			15		
17												
21						3				11		

KENKEN

Cómo se juega?

El KenKen es un puzzle inventado por el profesor de matemáticas japonés **Tetsuya Miyamoto**.

Consiste en una cuadrícula de 3×3 , 4×4 , 5×5 ... Para solucionar el KenKen hay que rellenar las casillas con números, atendiendo a las siguientes reglas:

- Si la cuadrícula es de 3×3 se utilizarán sólo los números del 1 al 3; en la cuadrícula de 4×4 los números del 1 al 4 y así sucesivamente.
- En cada fila y en cada columna no se puede repetir ningún número.
- Hay grupos de casillas delimitados por un trazo grueso y/o por colores. En esos grupos aparece un número y una operación, se trata de colocar los números en esas casillas de tal manera que realizando la operación indicada den como resultado el número que aparece en la esquina. Por ejemplo: si en una cuadrícula 4×4 aparecen agrupadas dos casillas y aparece "5+" habrá que colocar en esas casillas los números 1 y 4 ó 2 y 3, ya que sumando esos números dan como resultado 5.
- En las cajas que contengan una sola casilla se debe colocar el número indicado. Son las casillas más fáciles y por las que debemos empezar.

KENKEN 1

2÷	11+		2÷		15×
	5+		5-	9+	
3÷	3-	8+			2-
			12+		
1-				14+	
11+					

KENKEN 2

35×	32×		6	15+	15×	
	4—		3+		5+	2÷
		35×				
2÷			2—		5—	
216×		6—		1—		15+
	4—	8+				
		1—		21×		

Envía tus respuestas a: departamentomatematicascormar@gmail.com