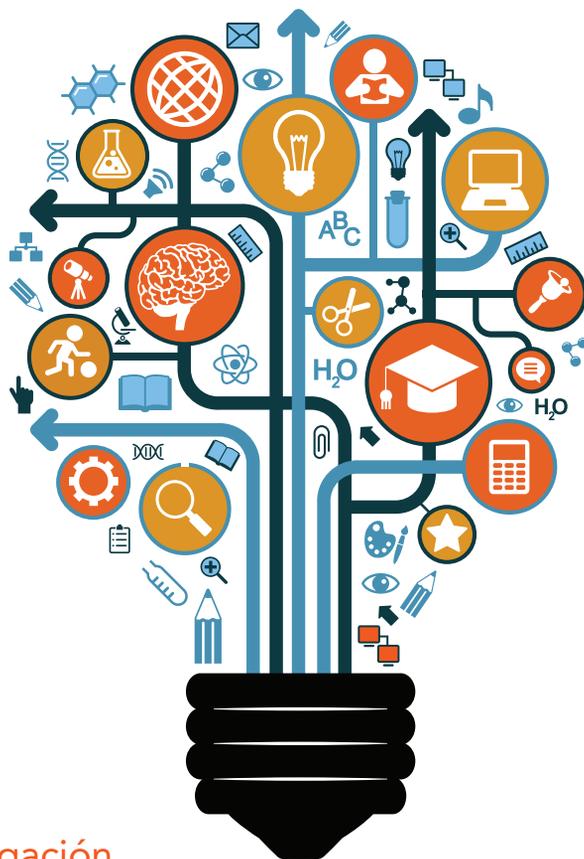


JAUME SUÉS CAULA

LOS 100 MEJORES JUEGOS DE INGENIO

Entrena tu cerebro
para los negocios y la vida



Jaume Sués Caula

Los 100 mejores juegos de ingenio

Entrena tu cerebro
para los negocios y la vida



Diseño de la cubierta: Gustavo Macri
Adaptación del diseño de la cubierta: Departamento de Arte y Diseño, Área Editorial
Grupo Planeta

Obra editada en colaboración con Editorial Paidós SAICF - Argentina

1ª edición en España, junio 2016

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47

© 2014 Jaume Sués Caula

© 2016 de esta edición,

Espasa Libros, S. L. U.,

Avda. Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona, España

Paidós es un sello editorial de Espasa Libros, S. L. U.

www.paidos.com

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-493-3229-6

Depósito legal: B. 10.124-2016

Impreso en Huertas Industrias Gráficas, S. A.

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico

Impreso en España – *Printed in Spain*

Sumario

Qué esperar de este libro	17
Enigmas	21
1. Quemando el tiempo	23
2. Los triángulos del pentáculo	24
3. El salto de la rana	25
4. El príncipe y su reino	27
5. Las piedras de Lipsi (Primera parte)	28
6. Los cerezos del conde arruinado	29
7. Tortilla de montaña	30
8. El verdugo y los sombreros	31
9. Los guardianes del doctor Who	33
10. U2 bajo la lluvia	34
11. La estrategia de <i>Mad Max</i>	35
12. Cena en el Polo Norte	36
13. La tienda misteriosa	37
14. Los 1.000 soldados de Alejandro Magno	38
15. El camión de gran tamaño	39
16. El goleador insaciable	40
17. La abadía de los monjes del punto lila	41
18. Corriendo bajo la lluvia	42
19. Los piratas de Barbarroja	43

20. Las vecinas de Einstein	44
21. El secreto de la poligamia	45
22. El monte budista	46
23. Las ocho reinas del tablero	47
24. El tapón flotante	48
25. El piloto y los cuatro paracaidistas	49
26. El disco que gira y gira	50
27. Viaje espacial a Gon	51
28. Los dos relojes estropeados	52
29. El oro del anillo	53
30. Palillos chinos	54
31. La edad de Geena Davis	55
32. El camino perdido	57
33. El cubo más primo	58
34. Lío en la granja	59
35. Epidemia en Islandia	60
36. Los dos barcos de Sam Lloyd	61
37. El asesino sagaz	62
38. Juego de cartas	63
39. Homicidio en primer grado	64
40. ¡Malditas balanzas!	65
41. El vuelo de la mosca	66
42. El concurso de televisión	67
43. El dado y el ajedrez	68
44. El perro y la longaniza	69
45. La posada medieval	70
46. El gusano del cubo	71
47. Las gafas de sol en el espejo	72
48. La contraseña de Al Capone	73
49. Las pastillas del abuelo	74
50. Los pelos de Cuenca	75
51. Magia con avellanas	76
52. De servilletas y posavasos	77
53. Para dejar de fumar...	78

54. La batalla de Trafalgar	79
55. Qué rápido pasa el tiempo...	80
56. Romeo y Julieta	81
57. Los triángulos griegos.	82
58. Los cuatro alcaldes	83
59. Los flautistas.	84
60. El pescador del lago Atitlán	85
61. Vuelta a casa en el coche de mamá.	86
62. <i>Jungla de Cristal III</i>	87
63. Con hielo, por favor	88
64. La travesía del desierto de Gobi	89
65. Anuncios de relojes.	90
66. La mansión encantada.	91
67. Lo máximo de lo mínimo	92
68. Indios contra vaqueros	93
69. La herencia del sultán.	94
70. La Cámara de Diputados.	95
71. El hotel Tropicana.	96
72. La ecuación poeta	97
73. El cuadro eléctrico confuso.	98
74. La nueva ley del sultán	99
75. La alfombra rota	100
76. Cruzando el paralelepípedo	101
77. El mono y la polea	102
78. Los diamantes del sultán.	103
79. Café con leche.	104
80. La araña y la mosca	105
81. ¡Magia potagia!	106
82. Las esposas infieles de los cortesanos	107
83. La caja fuerte del negocio.	108
84. El orgullo del VII escuadrón.	109
85. La extraña pirámide	110
86. Las hijas del sultán	111
87. El enfado del irlandés	112

88. Malditos puntos	113
89. La ecuación tramposa	114
90. ¡Nunca fue tan difícil pedir un menú!	115
91. Las piedras de Lipsi (Segunda parte)	116
92. Cartas a la antigua.	117
93. El explorador intrépido	118
94. La madre enfadada	119
95. Autos locos	120
96. Pasados por la quilla	121
97. ¿Dónde está el euro que falta?	123
98. De retóricos y sofistas.	124
99. Malditos palillos	125
100. El candidato con sombrero	126

Soluciones	127
1. Quemando el tiempo	129
2. Los triángulos del pentáculo	130
3. El salto de la rana	131
4. El príncipe y su reino	133
5. Las piedras de Lipsi (Primera parte).	134
6. Los cerezos del conde arruinado.	135
7. Tortilla de montaña.	136
8. El verdugo y los sombreros	137
9. Los guardianes del doctor Who	138
10. U2 bajo la lluvia	139
11. La estrategia de <i>Mad Max</i>	140
12. Cena en el Polo Norte.	142
13. La tienda misteriosa	145
14. Los 1.000 soldados de Alejandro Magno	146
15. El camión de gran tamaño	147
16. El goleador insaciable.	148
17. La abadía de los monjes del punto lila	149
18. Corriendo bajo la lluvia	150
19. Los piratas de Barbarroja	151

20. Las vecinas de Einstein.	152
21. El secreto de la poligamia.	153
22. El monte budista	154
23. Las ocho reinas del tablero	155
24. El tapón flotante	156
25. El piloto y los cuatro paracaidistas	157
26. El disco que gira y gira	158
27. Viaje espacial a Gon	159
28. Los dos relojes estropeados	160
29. El oro del anillo	161
30. Palillos chinos.	162
31. La edad de Geena Davis	163
32. El camino perdido.	164
33. El cubo más primo	165
34. Lío en la granja	166
35. Epidemia en Islandia.	167
36. Los dos barcos de Sam Lloyd	168
37. El asesino sagaz	169
38. Juego de cartas	170
39. Homicidio en primer grado.	171
40. ¡Malditas balanzas!	172
41. El vuelo de la mosca.	173
42. El concurso de televisión	174
43. El dado y el ajedrez.	175
44. El perro y la longaniza	176
45. La posada medieval	177
46. El gusano del cubo	178
47. Las gafas de sol en el cristal	180
48. La contraseña de Al Capone	181
49. Las pastillas del abuelo.	182
50. Los pelos de Cuenca	183
51. Magia con avellanas	184
52. De servilletas y posavasos	185
53. Para dejar de fumar...	186

54. La batalla de Trafalgar	187
55. Qué rápido pasa el tiempo...	188
56. Romeo y Julieta	189
57. Los triángulos griegos.	190
58. Los cuatro alcaldes	191
59. Los flautistas.	192
60. El pescador del lago Atitlán	193
61. Vuelta a casa en el coche de mamá.	194
62. <i>Jungla de Cristal III</i>	195
63. Con hielo, por favor	196
64. La travesía del desierto de Gobi	197
65. Anuncios de relojes.	198
66. La mansión encantada.	199
67. Lo máximo de lo mínimo	200
68. Indios contra vaqueros	201
69. La herencia del sultán	202
70. La Cámara de Diputados.	203
71. El hotel Tropicana.	204
72. La ecuación poeta	205
73. El cuadro eléctrico confuso.	206
74. La nueva ley del sultán	207
75. La alfombra rota	208
76. Cruzando el paralelepípedo	209
77. El mono y la polea	210
78. Los diamantes del sultán.	211
79. Café con leche.	213
80. La araña y la mosca	214
81. ¡Magia potagia!.	215
82. Las esposas infieles de los cortesanos	216
83. La caja fuerte del negocio.	217
84. El orgullo del VII escuadrón.	218
85. La extraña pirámide	220
86. Las hijas del sultán	221
87. El enfado del irlandés	222

88. Malditos puntos	223
89. La ecuación tramposa	224
90. ¡Nunca fue tan difícil pedir un menú!	225
91. Las piedras de Lipsi (Segunda parte)	227
92. Cartas a la antigua	229
93. El explorador intrépido	230
94. La madre enfadada	231
95. Autos locos	232
96. Pasados por la quilla	234
97. ¿Dónde está el euro que falta?	235
98. De retóricos y sofistas	236
99. Malditos palillos	237
100. El candidato con sombrero	238
¿Habéis llegado hasta aquí?	239

1. Quemando el tiempo

DIFICULTAD: ★★★

TIPO: PENSAMIENTO LATERAL / LÓGICA

Este juego de ingenio se lo propuso un maestro zen a un joven aprendiz budista en la cumbre del monte Kailash.

El maestro quería entrar en estado de nirvana durante 15 segundos exactos y le pidió al aprendiz que le avisara del momento justo en el que entrar y salir del trance. Para ello, el aprendiz tenía únicamente 2 cuerdas que se quemaban exactamente en 1 minuto y una caja de cerillas. Pero las cuerdas no se quemaban de manera uniforme y una era distinta de la otra. Es decir, que una cuerda podía empezar a quemarse muy rápidamente y acabar quemándose muy lentamente, mientras que la otra podía tener otro ritmo de combustión completamente diferente.

En definitiva, lo único que el aprendiz sabía era que ambas cuerdas tardaban 1 minuto en quemarse completamente.

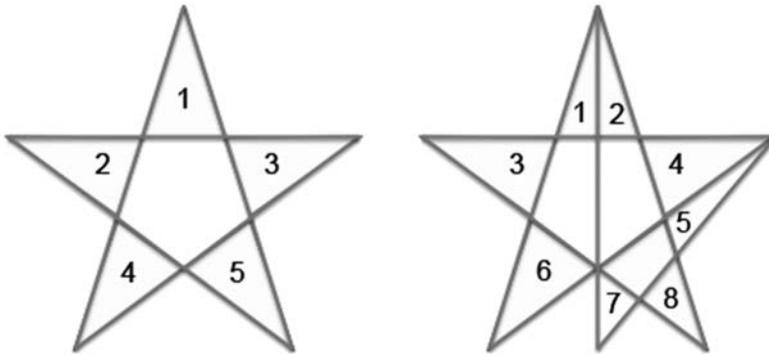
¿Qué hizo el aprendiz para medir exactamente 15 segundos sólo con la ayuda de las 2 cuerdas y varias cerillas?

2. Los triángulos del pentáculo

DIFICULTAD: ★★★★★

TIPO: LÓGICA / PAPEL

Un pentáculo —estrella de 5 puntas realizada con un solo trazo— tiene 5 triángulos. Como se muestra en el esquema, con un par más de líneas se pueden obtener fácilmente 8 triángulos.



Y con un poco más de paciencia se pueden obtener 9. Pero el verdadero reto es conseguir 10 triángulos trazando únicamente dos líneas más.

¿Cómo lo harías?

Nota: Se puede levantar el lápiz del papel.

3. El salto de la rana

DIFICULTAD: ★★★★★

TIPO: PAPEL / ESPACIAL

A través de los acertijos de mover objetos puedes ayudar a la banda U2 a llegar al concierto desde su camerino (enigma n.º 10) o a los 1.000 soldados de Alejandro Magno (enigma n.º 14) a cruzar un puente, pero definitivamente este que presentamos aquí es el más diabólicamente complicado, por simple que parezca.

El enunciado dice así:

En un lago hay 7 piedras en línea y 6 ranas: 3 ranas macho en las 3 piedras de un lado, 3 ranas hembra en las 3 piedras del otro, y una piedra vacía en el centro.

Las ranas pueden saltar a la piedra siguiente, si está vacía, o pueden saltar por encima de otra rana (del mismo sexo o contrario) y aterrizar 2 piedras más adelante, siempre que la piedra final esté vacía. No pueden saltar 2 ranas ni caer sobre una piedra ya ocupada. Las ranas pueden saltar hacia delante y hacia atrás.

El reto consiste en conseguir que las ranas macho pasen a ocupar las piedras ocupadas inicialmente por las ranas hembra, y viceversa. Es decir, partimos de la situación «Inicial» y queremos llegar a la situación «Final»:

Inicial



Final

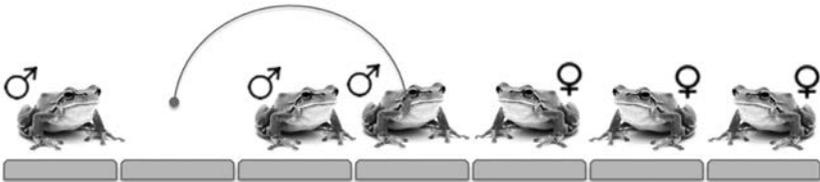


Dos ejemplos de un primer paso que se podría realizar —no necesariamente son los que llevarán a la resolución del enigma— sería adelantar la primera rana hembra (Paso A) o hacer que la segunda rana macho salte sobre la primera (Paso B):

Paso A



Paso B



¿Cuál es el número mínimo de movimientos?

Nota: Cuando llegues a 18 movimientos, vuelve a empezar. ¡Se puede hacer en menos movimientos!

Puedes disfrutar de este rompecabezas interactivo en nuestra web amiga <www.bitacorismo.com/juego-de-las-6-ranas>.

4. El príncipe y su reino

DIFICULTAD: ★★★

TIPO: PENSAMIENTO LATERAL / ESPACIAL

Un príncipe quería plantar en su reino 4 rosas que estuvieran perfectamente equidistantes entre sí.

¿Cómo lo hizo?

Si consigues resolver la pregunta anterior también podrás llegar a descubrir cuántas rosas había a lo largo y ancho de su reino.

¿Quién era ese príncipe?

Nota: Se trata de un príncipe famoso del que todos hemos oído hablar. Sus aventuras han sido traducidas a más de doscientos cincuenta idiomas y dialectos.