

# Cómo resolver | Nunca Cuatro

“Nunca cuatro” es un juego de lógica que presenta un esquema con algunas cruces y círculos colocados, invitando a completar todo el esquema con esos mismos símbolos según una simple premisa: nunca deben quedar cuatro cruces o cuatro círculos en línea, ni en horizontal, ni en vertical ni en diagonal. Aquí tenemos un ejemplo con su solución:

X	O			X	O		X	■
X			X		O	X	X	O
X		X	O	X		X	X	O
	O							O
	O				O			X
X	■		O	X	X	O	■	O
X		X		O	O	O		X
	X	X				X	O	O
		X	X	O	O	O		X
X					X	X	O	X
■	X	O		X	X	X		O

➔

X	O	O	X	X	O	O	X	■
X	X	O	X	O	O	X	X	O
X	O	X	O	X	O	X	X	O
O	O	X	O	X	X	X	O	O
O	O	X	X	O	O	O	X	X
X	■	O	O	X	X	O	■	O
X	O	X	X	O	O	O	X	X
X	X	X	O	X	X	X	O	O
O	O	X	X	O	O	O	X	X
X	X	O	O	O	X	X	O	X
■	X	O	O	X	X	X	O	O

El juego se resuelve paso a paso, colocando en los espacios vacíos cruces o círculos que impiden que se completen cuatro símbolos en línea.

Algunos ejemplos, trucos y cosas para tener en cuenta:

**1**

X	O	O	O		X
---	---	---	---	--	---

Esta secuencia de tres circulitos determina que en el espacio libre debe ir una cruz. Si hubiera un círculo, quedarían cuatro círculos en línea, y nuestra consigna es... ¡“nunca cuatro”!

**2**  
También puede presentarse un caso como este:

X	O		O	O	X
---	---	--	---	---	---

Acá no tenemos tres círculos seguidos, pero igual hay que poner una cruz en el espacio libre, porque un círculo colocado en el hueco... también llevaría a cuatro circulitos en línea.

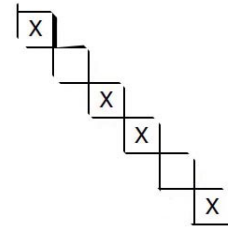
**3**  
Tenga en cuenta que una secuencia de tres siempre debe “despertar sospechas”...

X		O	O	O	■	X
---	--	---	---	---	---	---

En este caso, la secuencia de tres determina con certeza que en los dos extremos libres hay que poner cruces, dado que un círculo en cualquiera de ellos determinaría cuatro en línea.

**4**  
Sin embargo, no siempre la amenaza de un cuatro en línea surge de tres simbolitos iguales en línea: aquí hay solo dos cruces en línea (en diagonal) y sin

embargo la presencia de otras cercanas nos lleva a poner un círculo en cada uno de los dos cuadrados vacíos. (Porque una cruz en cualquiera de ellos nos dejaría con cuatro cruces en línea.)



**5**  
Resumiendo lo visto hasta ahora:  
- Cada secuencia de tres círculos o tres cruces seguidas en horizontal, vertical o diagonal nos lleva a poner en la o las puntas libres un símbolo opuesto.  
- Toda secuencia de dos símbolos iguales en línea (en la misma línea horizontal o vertical o diagonal) seguidos de un hueco y después, en la misma línea, de otro símbolo igual, nos llevan a poner en el hueco el símbolo opuesto.

**6**  
Tenga en cuenta que las cruces que usted va agregando van generando nuevas secuencias de tres cruces en línea, o de dos cruces más un hueco más otra cruz; lo mismo, obviamente, vale para los círculos agregados. O sea que el juego no se resuelve trabajando sólo con los datos que ya están puestos desde el principio, sino que estos son el punto de partida para que usted agregue círculos y cruces que, una vez colocados, van generando nuevas deducciones.

**7**  
Un método posible para resolver el juego es revisar ordenadamente todas las secuencias de cuatro del mismo símbolo que se podrían armar en horizontal, “impidiéndolas” con el signo opuesto; revisar luego en vertical con el mismo criterio, luego en diagonal. Si se trabaja así, luego hay que volver a revisar en los otros sentidos, porque los símbolos agregados en cada revisión seguramente aportan nuevos datos. También se puede trabajar menos ordenadamente, poniendo todos los símbolos que resultan determinados a primera vista en cualquier sentido, y luego volver a mirar qué nos ha quedado e ir completando todo el cuadro.

**8**  
Tenga en cuenta que las secuencias en diagonal son más difíciles de ver que las en horizontal o diagonal, pero son igualmente importantes.

**9**  
Todos los juegos tienen una solución única a la que se llega deduciendo paso a paso qué símbolo hay que poner para que no queden cuatro en línea.