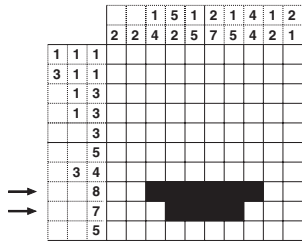


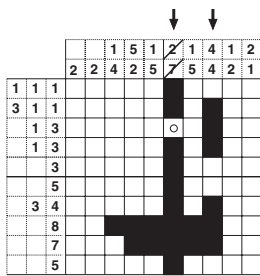
Cómo resolver | Pictologic

El Pictológico es un pasatiempo de razonamiento lógico. En cada tablero cuadrado hay una figura oculta que usted podrá revelar pintando algunas casillas de negro. Para ello deberá guiarse por los números que aparecen encima de cada columna y a la izquierda de cada fila. Estos números indican cuántas tiras de casillas negras hay en cada columna y fila, y cuál es la longitud de cada tira. Por ejemplo, una fila con los números 4-3-8 nos dice que en esa fila hay tres tiras de casillas negras, de 4 casillas la primera, de 3 casillas la segunda y de 8 casillas la tercera. Los números se dan separados para indicar que entre una tira de casillas negras y la siguiente hay una o más casillas blancas, una cantidad que también deberá usted deducir.



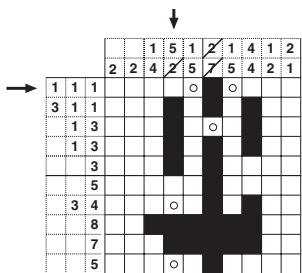
01. Las dos filas señaladas llevan un número relativamente alto (mayor que la mitad del largo total). Esto permite determinar algunas casillas negras centrales:

fíjese hasta dónde llegaría la tira negra si empezara en el borde izquierdo, y luego fíjese hasta dónde llegaría si terminara en el borde derecho: la zona de superposición debe obligatoriamente ser negra.



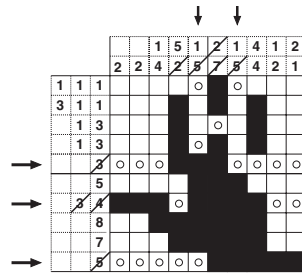
02. Una de las columnas señaladas (2-7) contiene valores que cubren exactamente toda la línea: son dos tiras negras de 2 y 7 casillas, más la casilla

blanca entre ambas. Usted puede entonces pintar ambas tiras y marcar la casilla blanca. Convendrá que tache luego los números de esa columna, pues están cumplidos. La otra columna señalada (4-4) deja cierto margen de ambigüedad; pero fuerza ciertas casillas negras, que son las que hemos pintado.



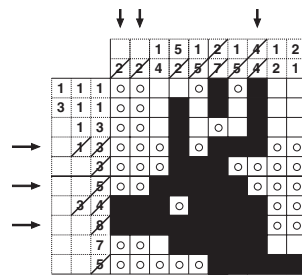
03. La fila superior tiene únicamente tiras de longitud 1; por lo tanto, usted podrá marcar dos casillas blancas, una a cada lado de la casilla negra que ya tiene.

La columna señalada termina con una tira de longitud 2, y ésta ya aparece pintada. Puede entonces flanquear esta tira con casillas blancas. En el espacio que queda arriba deberá ir una tira de longitud 5: ya podemos determinar 4 de esas 5 casillas negras.

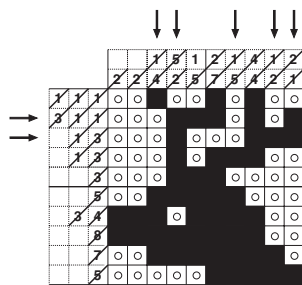


04. Una de las filas señaladas lleva una tira única de 3 casillas: ya puede completarla, pintando la casilla que falta, y luego marcar las demás como casillas blancas.

En las dos columnas señaladas se pueden completar las tiras de 5 casillas. Ahora podrá completar la fila 3-4, y la fila 5 señaladas.



05. Pueden irse completando las líneas señaladas: primero la columna 4-4, luego la fila que indica 5 casillas negras. Esto termina por cerrar las dos columnas izquierdas. También queda cerrada la fila 8. Por último, puede completar la fila 1-3.



06. Las columnas 5-2 y 1-5 pueden completarse marcando las casillas blancas restantes. Luego podrán cerrarse las filas 1-3 y 3-1-1. Las tres columnas restantes (1-4, 1-2, 2-1) no dejan dudas, quedando así terminado el dibujo de un ciervo.

do así terminado el dibujo de un ciervo.

Aquí mostramos una forma de resolver el pasatiempo. No es la única posible. A medida que vaya adquiriendo experiencia sabrá descubrir sus propias estrategias.