

Puentes | un juego lógico distinto y apasionante

Cómo se juega

Cada círculo con un número representa una isla. El objetivo es conectar cada isla con una o varias de sus vecinas a través de puentes en horizontal o vertical, formando un camino que recorra todas las islas. La cantidad de puentes que salen de cada isla debe coincidir con el número que está en su interior. Atención: los puentes no pueden trazarse en diagonal, ni cruzarse entre sí, y ninguna isla puede estar conectada con otra por más de dos puentes.

Consejos estratégicos

Consejos básicos:

- Revise si hay una isla con un 1 que solo pueda conectar con otra (en horizontal o en vertical, nunca en diagonal), y trace su puente.
- Revise si hay un 4 que solo puede conectar con dos vecinos, o un 6 que solo conecta con tres; si ello es así, trace dos puentes a cada vecino.
- Revise si hay un 8; si lo hay, trace dos puentes a cada vecino.
- Pinte de gris o tache cada isla cuyos puentes vaya completando, para saber que no se pueden tirar más puentes hacia ella.
- Note que una isla situada en un ángulo del esquema tiene como máximo dos posibilidades de conexión; y una isla situada en un lado tiene como máximo tres conexiones; esto puede ser un buen comienzo.

Conexiones mínimas:

- Dado que NUNCA hay más de dos puentes entre dos islas, un 3 que solo tiene dos islas posibles para conectar debe tener al menos un puente con cada una de ellas; dibújelos sin preocuparse por el tercero.
- Un 5 que solo tiene tres islas posibles para conec-

tar debe tener al menos un puente con cada una de ellas; y un 7 debe tener al menos un puente con cada una de cuatro vecinas. Es útil dibujar todo lo que averigüe, luego completará lo que le falta.

Conexiones máximas y circuitos:

- Recuerde que no puede haber circuitos independientes. Un 1 no puede conectar con otro 1; y un 2 que puede conectarse con otro 2, como MÁXIMO podrá tener un puente con él; si no, formarían un circuito independiente del resto.
- Revise cada tanto cuántos puentes ya tiene trazados desde cada isla, y cuántos le quedan. Un 3 que ya tiene dos puentes sólo puede recibir un puente más, y esto puede aclarar cosas sobre los puentes de sus vecinos.
- Si estando cerca del final de la resolución del juego le parece que hay dos soluciones posibles, tenga en cuenta que si una de ellas deja armados dos circuitos independientes, esa NO ES. Cuando el juego está terminado desde cualquier isla se tiene que poder llegar a cualquier otra a través de los puentes.