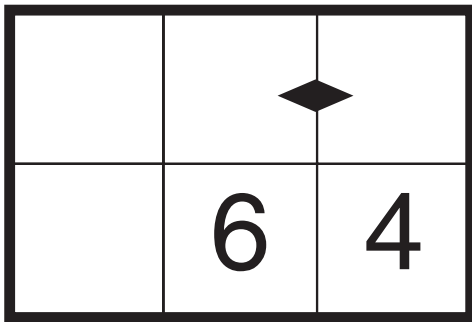


Cómo resolver | Sudokón

En el Sudokón, es muy importante recordar que siempre que dos casillas contienen números consecutivos están ligadas con un rombo. Claro, eso es lo que dice la instrucción del juego, pero... ¡la clave está en esa breve palabrita, el "siempre"!

Debido a ese "siempre" son tan interesantes los rombos que están como los que no están. O sea: un rombo que sale de un 3 hacia una casilla vacía indica que allí tiene que haber un 2 o un 4; pero también un 3 del que no sale ningún rombo nos dice algo: a saber, que en las casillas contiguas no están ni el 2 ni el 4. Atención, ¡ese algo dato "negativo" puede ser tan importante como un dato "positivo"!

Empecemos con un ejemplo sencillo. Lo que vemos es un sector de un Sudokón de 6 x 6. La pregunta es: ¿dónde va el 5 en este sector?

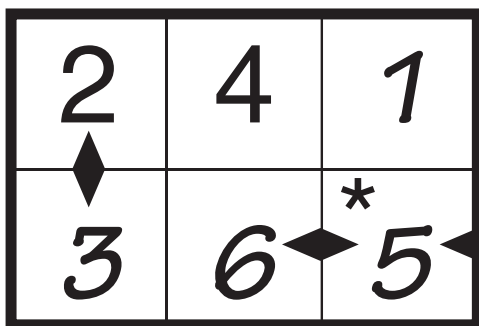
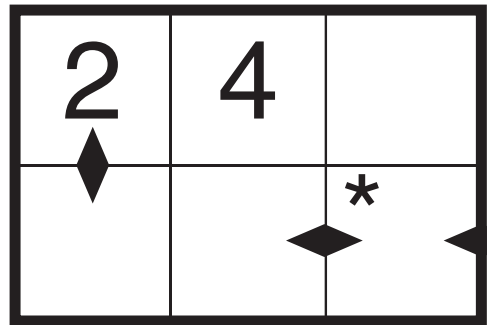


No puede estar arriba del 4 porque entonces habría un rombo conectándolo con esa casilla; por el mismo motivo, no puede estar ni arriba ni a la izquierda del 6. Muy simple, entonces: ¡el 5 está en la casilla de la esquina superior izquierda! Y no llegamos a esa conclusión pensando "¿dónde está?" sino "¿dónde no está?".

Otro ejemplo, un poco más sutil: otra vez tenemos un sector de Sudokón de 6 x 6. Ahora la pregunta es: ¿qué número va en la casilla marcada con un asterisco?

- No puede ser un 6, porque en ese caso para un lado saldría un 5 y para el otro también, y no puede haber el mismo número en la misma fila.

- Tampoco puede ser un 1, porque no puede tener un 2 a cada lado, en la misma fila.



- Entonces, tiene que ser un 3 o un 5. Pero no puede ser un 3, porque entonces para un lado saldría un 4 y para el otro un 2, y uno de ambos caería en el sector que estamos viendo, donde YA HAY tanto un 2 y como un 4. Por lo tanto, ¡tiene que ser un 5!

Accesoriamente, una vez que ponemos el 5 los demás números salen fácilmente: junto al 5, ligado a él por un rombo, tiene que haber un 6 (el 4 ya está puesto); en cuanto al 3, sólo puede estar bajo el 2 (no puede estar junto al 4, del cual no sale ningún rombo). Por último, el 1 va en el único lugar que queda.