

Anagramas

Un anagrama es una representación de un texto a través de las misma letras pero en orden diferente, encuentra las 3 frases ocultas en cada anagrama, auxiliate de las pistas aportadas, al encontrar las respuestas debes enviar una foto con la respuesta de TODOS los anagramas, puedes enviar soluciones parciales, es decir, si resuelves uno de los 3 puedes enviarlo, pero solo se aceptará el reto cuando los 3 anagramas esten resueltos.

Anagrama 1 : IMPUNIDAD AL ALEMAN

Pistas

- 1) Son 3 palabras
- 2) Afecta a todo el orbe
- 3) Una palabra tiene 7 letras
- 4) La etimología de una palabra incluye TODOS Y PUEBLO

Anagrama 2: ANA ADONDE ORILLEMOS

Pistas

- 1) 4 Palabras
- 2) la 3a. es una preposición
- 3) la 4a. es un nombre propio
- 4) las 2 primeras cada una tiene 4 letras.
- 5) Es una obra de arte con su autor.

Anagrama 3: FIRMAN CENTRO IFET

Pistas

- 1) Dos palabras
- 2) Son de una misma categoría de programas de cómputo
- 3) Le hacen pasar un buen rato, Para algunos se vuelve un vicio.
- 4) Una palabra tiene 7 letras y la otra 9
- 5) Son de estrategia, uno es famoso por los bailes



Cajas fuertes

En este reto Usted debe encontrar la combinación oculta, la combinación se obtiene de descubrir que letra o número está en su lugar correcto, las pistas del lado derecho indican cuantos elementos de esa combinación forman parte de la buscada, dos ceros, indican que ninguno de esos elementos forma parte del objetivo, por otro lado 3, 2 significa que de esos 5 elementos 3 forman parte del objetivo y que exactamente 2 están en su posición correcta, de tal forma que el valor de la izquierda indica cuantos forman parte y el de la derecha cuantos están exactamente en su lugar. Observe el ejemplo resuelto, y encuentre las dos combinaciones.

7	Z	X	4	8	0	0
5	2	4	Y	X	1	0
8	3	X	V	Y	2	1
6	1	0	8	7	2	2
3	V	Y	4	2	3	2
3	1	0	V	2	5	5

6	3	8	5	Z	0	0
3	1	7	Y	X	1	0
4	Y	9	8	Z	2	1
3	V	1	2	Y	2	2
7	9	8	Z	4	3	2
○	○	○	○	○	5	5

3	8	7	2	9	0	0
Z	7	6	4	5	2	1
Z	V	5	9	6	2	1
4	Y	1	Z	V	2	1
0	X	Z	3	9	2	2
○	○	○	○	○	5	5

Hitori

Hitori es un pasatiempo lógico. Hay que tachar los números repetidos para que no se aparezca el número en la misma columna o fila más de una vez. Pueden tocarse las esquinas y no lados de las celdas tachadas. Las celdas no tachadas deben formar un espacio "blanco" conexo sin aislarse una de otra.

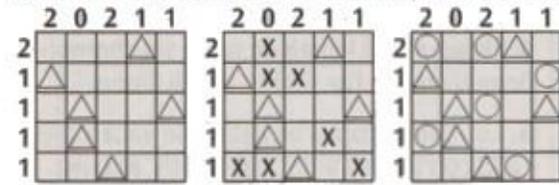
4	7	7	3	6	8	2	5
7	5	8	1	4	7	6	5
5	1	4	8	8	7	3	3
3	3	3	4	1	7	7	8
1	4	2	7	5	5	3	8
3	2	5	6	7	1	2	4
4	8	2	2	2	3	1	6
2	4	1	6	5	8	8	8

4	7	7	3	6	8	2	5
7	5	8	1	4	7	6	5
5	1	4	8	8	7	3	3
3	3	3	4	1	7	7	8
1	4	2	7	5	5	3	8
3	2	5	6	7	1	2	4
4	8	2	2	2	3	1	6
2	4	1	6	5	8	8	8

2	2	1	4	11	8	1	9	9	10	3	11
5	8	5	10	11	6	11	4	9	12	9	3
2	10	12	4	1	7	2	9	8	1	4	9
9	8	7	2	6	12	1	3	12	8	3	10
8	2	1	6	5	12	7	6	10	9	11	1
9	6	4	1	3	7	4	12	4	11	5	12
6	10	11	4	9	11	4	2	12	12	10	7
1	9	7	12	8	2	5	6	2	3	6	11
8	3	6	12	2	7	10	4	5	1	7	4
4	6	9	8	3	5	3	11	12	6	7	12
11	7	3	1	4	2	6	8	1	9	2	5
8	1	2	3	10	11	12	4	4	7	6	11

Figuras emparejadas

Cada uno de los triángulos de las cuadrículas está emparejado con un círculo. Los triángulos están todos a la vista, pero los círculos no: tendrá usted que deducir qué casillas ocupan. Cada círculo está al lado de un triángulo, en horizontal o en vertical, nunca en diagonal. Dos círculos no están nunca en casillas vecinas, tanto en horizontal, vertical o en diagonal. En los márgenes se indican cuántos círculos se encuentran en la fila o en la columna correspondiente. Damos un ejemplo de cómo resolver un juego de seis círculos en un campo de cinco por cinco casillas.



genes se indican cuántos círculos se encuentran en la fila o en la columna correspondiente. Damos un ejemplo de cómo resolver un juego de seis círculos en un campo de cinco por cinco casillas.

