



## Acertijo lógico

Estos médiums iniciaron varias sesiones para invocar a los espíritus de algunos de sus allegados. Pero no todo salió como querían y aparecieron espíritus del antiguo Egipto. ¿Quién apareció en cada sesión y cuál fue su conducta?

- 1) Eladio y Ana invocaron a su padre y a un amigo, pero no sabemos en qué orden.
- 2) Quien invocó a su abuela se encontró con Cleopatra, que no se puso a dar un discurso.
- 3) Quien intentó contactar con su tía, que no fue Mario, se encontró con un espíritu que se pudo a bailar.
- 4) Akenatón se apareció tocando el violín, pero no fue en la sesión en la que se invocaba a un amigo.
- 5) Nefertiti tampoco fue el espíritu que se puso a dar un discurso.
- 6) El espíritu que se le apareció a Eladio no tocó el violín.

		INVOCÓ A				APARECIÓ				CONDUCTA			
		Abuela	Amigo	Padre	Tía	Akenatón	Cleopatra	Nefertiti	Tutankamón	Baile	Bofetada	Discurso	Violín
MÉDIUM	Ana												
	Eladio												
	Juana												
	Mario												
CONDUCTA	Baile												
	Bofetada												
	Discurso												
	Violín												
APARECIÓ	Akenatón												
	Cleopatra												
	Nefertiti												
	Tutankamón												

		INVOCÓ A	APARECIÓ	CONDUCTA
MÉDIUM	Ana			
	Eladio			
	Juana			
	Mario			

## Salta la Cuerda.

En equipo deberán saltar la cuerda 7 veces para adelante y 7 para atrás, para saltarla deberán estar tomados de una mano y con la mano suelta, sujetar un extremo de la cuerda. Cada que se equivoquen se reinicia el conteo (si ya habían completado la mitad ese no se reinicia), pueden practicar con las cuerdas dispuestas en la sección de esta prueba, cuando estén listos le podrán indicar al juez del reto que les valide su actividad,





## Kyuduko.

1. El objetivo es seleccionar del tablero 9 números del 1 al 9, sin repetir ninguno, como en el ejemplo.
2. Los números que queden en un renglón o una columna al sumarlos no deben rebasar el valor de 9 como en el ejemplo.
3. El número marcado (el 8 del ejemplo), es el punto de partida.

5	2	5	2	9	5
2	7	9	3	6	3
5	4	6	7	9	5
8	3	5	5	8	8
1	6	6	3	5	8
9	5	2	7	9	8

				9	
					3
	4				5
8					
1		6			
		2	7		

9	4	4	5	7	6
5	4	9	4	5	1
6	5	5	8	3	1
1	2	7	9	2	3
3	1	3	9	9	5
8	3	2	4	7	5

## Acertijo Binario.

Se trata de colocar los puntos negros o blancos en el tablero, las reglas son:

- 1) En cada renglón hay la misma cantidad de puntos negros que blancos.
- 2) No puede haber más de 2 puntos del mismo color de forma consecutiva, como se observa en el ejemplo.
- 3) Ningún renglón es igual a otro.



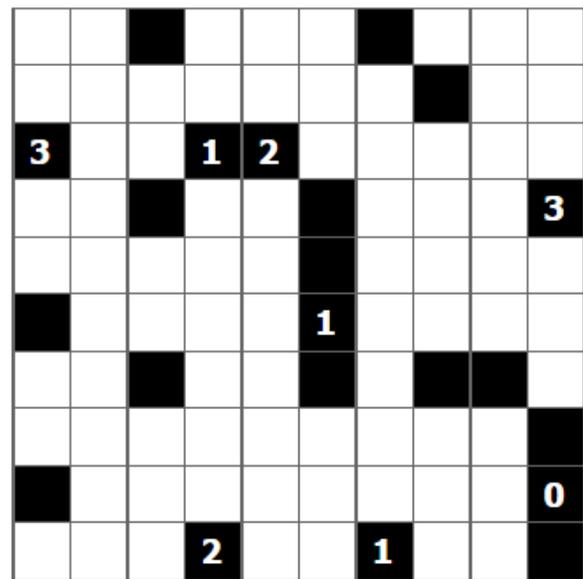
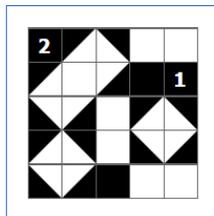
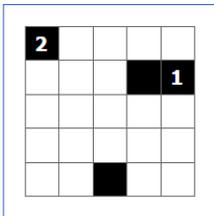





## ShakaShaka

Este es un reto visual, se busca encontrar donde colocar triángulos negros formando áreas rectangulares o cuadradas como se ve el ejemplo, reglas:

- 1) Los cuadros base (originales) no se pueden mover.
- 2) Los cuadros con un número, indican cuantos triángulos hay junto a él. En el ejemplo se ve que el 2 tiene 2 triángulos. El cuadro con 1 tiene originalmente un cuadro negro al lado, ese no cuenta.
- 3) Se debe utilizar todo el espacio.
- 4) Todas las regiones blancas son regulares y son cuadráticas o rectangulares.



## Sudoku

Resuelva el sudoku, en cada área de 3X3 se deben de colocar todos los números del 1 al 9, en cada renglón y columna deben estar también los números del 1 al 9

9	6			2	3		5	4
3				8				9
		7	9		4	8		
1		6				7		
7	8						6	2
		2				3		1
		1	3		7	4		
5				6				7
8	7		5	4			2	3

## La máscara.

El reto es que ambos integrantes deberán tener puesta la máscara que se forma con el patrón de corte que se les dio, pueden utilizar las tijeras y el lápiz adhesivo para terminar esta actividad, en cuanto ambos integrantes tengan la mascarâ puesta se la mostrarán a su juez. En ese momento el reto estará completo.