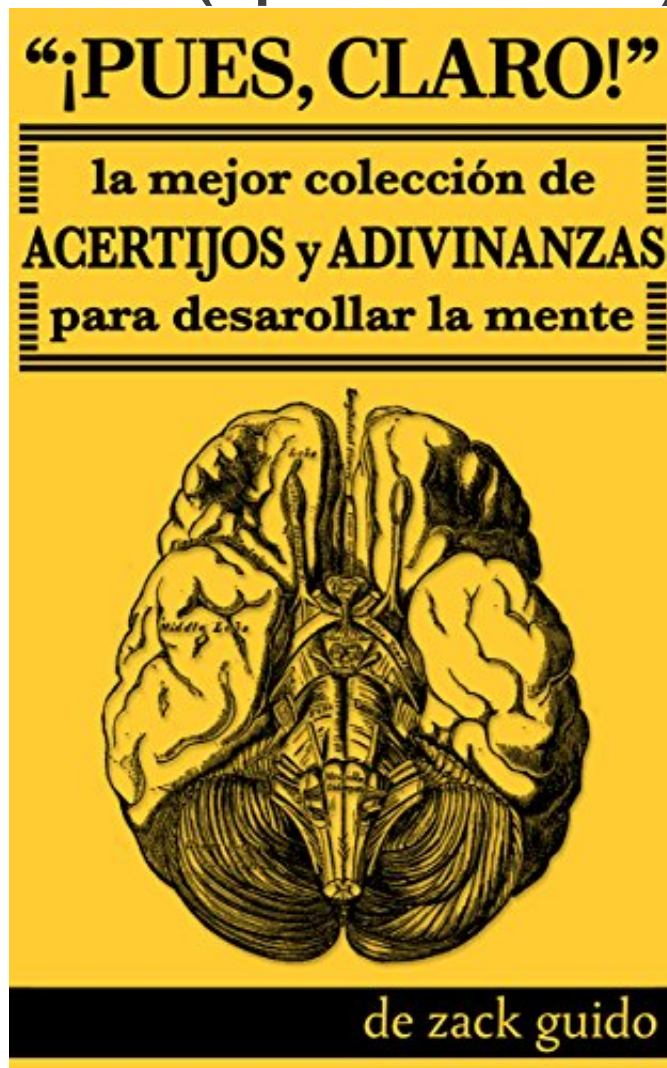


¿Pues, Claro! La Mejor Colección De Acertijos Y Adivinanzas Para Desarrollar La Mente (Spanish Edition)



EBOOK DOWNLOAD

Synopsis

¿Te gustan los acertijos? ¿Te gustan las adivinanzas? ¿Te gustan los rompecabezas? ¿Sabes solucionar problemas? ¿Eres creativo? ¿Piensas con originalidad y acierto? Si has contestado alguna de estas preguntas en afirmativo, este libro puede que sea perfecto para ti. Se presenta aquí una colección de los mejores acertijos, rompecabezas, y adivinanzas. La colección ha tardado años en crearse; estos acertijos retarán tu forma de pensar, te mostrarán nuevas maneras de ver los problemas, y te ampliarán la mente. Los que aman los acertijos, los rompecabezas, y las adivinanzas están más que familiarizados con la ráfaga del momento “¡ajá!”, el momento “¡así es!”, aquel momento de “¡Pues, claro!”, el momento de nitidez en que se enciende la bombilla y todo se queda claro. Aquellos momentos son un excelente ejercicio para la mente y el cerebro, y te mantendrán mentalmente agudo. Aunque llegues recientemente a este tipo de pasatiempo, con este libro encontrarás una lectura divertida y fascinante; te ayudará a solucionar mejor los problemas y estar más cómodo con pensar originalmente y fuera de lo normal. Los problemas en este libro tienen una amplia gama: desde ligeros y fáciles hasta difíciles y más difíciles, y desafiarán hasta la mente más avispada. Hay aquí acertijos de razonamiento discreto, matemático, funcional, y unos cuantos de lógica clásica también—juntos con los tradicionales problemas de resolver entuertos que tal vez conozcas de la escuela o instituto. No hay juegos de palabras; los problemas tienen soluciones precisas y gratificantes, y algunos te dejarán atónito. En este libro, descubrirás una manera de cruzar los puentes, escaparte de una celda de prisión, robar cuerda, fusilar a los androides, transportar plátanos en el desierto, determinar el color del sombrero que llevas puesto, encender las bombillas de luz, ¡y salvar las vidas de montones de presos que estaban a punto de ejecutarse! Disfrútalo, ... y recuerda, una vez que hayas visto una solución, jamás podrás dejarla de ver! (Text translated from its original English / Contenido traducido del inglés original)

Sort review

“Es una de las voces más importantes de América Latina.” –Salman Rushdie
“Sus libros son tan enriquecedores como provocativos.” –Julio Cortázar
About the Author
ARIEL DORFMAN is considered to be one of “the greatest Latin American novelists” (Newsweek) and one of the United States’ most important cultural and political voices. Dorfman's numerous works of fiction and nonfiction have been translated into more than thirty languages, including *Death and the Maiden*, which has been produced in over one hundred countries and made into a film by Roman Polanski. Dorfman has won many international awards, including the Sudamericana Award, the Laurence Olivier, and two from the Kennedy Center. He is distinguished professor at Duke University and lives in Durham, North Carolina.

[Download to continue reading...](#)

Look inside the book

¡Pues, Claro! La Mejor Colección de Acertijos y Adivinanzas para Desarrollar la Mente De Zack Guido Copyright © 2013 de Zack Guido Dedicado a los de mentalidad abierta, a los dotados, y a los iluminados. ÍNDICE Introducción 1. La Pregunta de Redmond 2. Comer la Basura 3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque) 4. Cruce en el Camino 5. El Dilema del Río 6. Divisiones Circulares 7. Pan Francés 8. Echar dos Monedas 9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos 10. Partir el Pastel 11. El Vaso a Medias 12. Una Cadena Colgante 13. La Moneda Cargada 14. ¿Quién Gana Cuánto? 15. Baldes de Agua 16. Escape de la Prisión 17. Paloma en Mano 18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte 19. Emanuel, El Ajustador de Relojes 20. El Juego de Echar Monedas 21. La Balanza Todopoderosa 22. ¿De Dónde Llega el Infame? 23. Baldes de Agua N° 224. Hacer Cambio 25. Carrera Hasta la Meta 26. Cinco Sombreros en Una Caja 27. Pesar las Monedas Falsificadas 28. Dos Relojes de Arena 29. ¿Últimas Palabras? 30. Un Alcalde Malvado 31. Mezclar las Medicinas 32. Tres Bombillas y Tres Interruptores 33. Un Disco Giratorio 34. El Cruce del Puente 35. Detención en el Campo de Fuerza (Escudo Magnético) 36. Jaque Mexicano de Láser 37. Un Pato en el Pantano 38. Caballos de Carreras 39. Una Docena de Bolas con Peso 40. Dos Vasitos y Un Balde 41. ¡No Te Cases Con Ésa! 42. El Juego de Monedas del Rey Arturo 43. El Bronx Contra Brooklyn 44. Tres Naipes 45. Pesas de Color 46. Cubos de Calendario 47. Encontrando Tu Asiento 48. Tres Potenciales Empleados 49. Tarde al Trabajo 50. Intelectuales en Cola con Sombreros 51. Frentes Numeradas 52. Quemando Cuerda 53. Reloj de Pulsera Parado 54. Seguridad del Hotel 55. El Secreto de la Isla de los Monjes 56. Echando Monedas 57. Verdad, Mentira, Azar 58. El Rubí Robado 59. Tres Cerrojos 60. Caza de Osos 61. Calcetines de Ciegos 62. Cinco Piratas Avaros 63. Robando Cuerdas de Campana 64. Tres Monedas 65. Dos Árboles y Una Isla 66. El Camello y Los Plátanos 67. Encarcelado en Una Habitación 68. Pasado, Presente, y Futuro 69. Calculando Números 70. Los Cambiadores 71. Hacer Hielo 72. La Habitación de las Frentes Azules 73. El Concurso 74. Cien Presos y Dos Bombillas de Luz 75. Una Docena de Presos con Sombreros 76. El Acertijo de Einstein 77. El Arco Iris Imposible 78. Cien Presos y Cien Cajas

INTRODUCCIÓN Lo que aquí leerás es una colección de acertijos y adivinanzas recopilados y reunidos al cabo de muchos años. Ofrecen escenarios que estimulan la mente y entablan esa porción cerebral que se dedica a la resolución de problemas. Estos acertijos varían en cuanto a su estilo, su dificultad, y su complejidad. Se han evitado aquí situaciones que requieran matemáticas de alta nivel, aunque unos cuantos problemas matemáticos sí se incluyen en la colección.- No debe haber ninguna solución que requiera más que un nivel de competencia básica de matemáticas de secundaria.- No hay apenas acertijos que se basen en juegos de palabras o recursos lingüísticos.- No hay ninguna pregunta capciosa. En este libro, descubrirás cómo cruzar los puentes, escaparte de una celda de prisión, robar cuerda, fusilar a un androide, transportar plátanos en el desierto, determinar el color del sombrero que llevas puesto, encender las bombillas de luz, y salvar las vidas de cientos de personas. Las tres primeras preguntas son para animarte. Deben ayudarte entrar en un estado

mental correcto y prepararte para los problemas que siguen. Disfruta.

1. La Pregunta de Redmond (para ir a la solución) ¿Por qué son redondas las tapas de las alcantarillas?
2. Comer la Basura (para ir a la solución) Estás conversando con un amigo acerca de las comidas preferidas. Tu amigo te dice, “Mi comida preferida es la que tiras lo de fuera, guisas lo de dentro ¡luego comes lo de fuera y tiras lo de dentro!” ¿De qué comida habla tu amigo?
3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque) (para ir a la solución) ¿Cuánta distancia puede entrar en el bosque un zorro?
4. Cruce en el Camino (para ir a la solución) Eres un forastero perdido en una tierra desconocida. Viajas por un camino y llegas a un cruce donde tienes que elegir o continuar al este o al oeste. Sabes que uno de los caminos te conducirá a tu destino y el otro te llevará a la desesperación imposible. Esperándote en la desviación hay dos hombres que saben la dirección que debes de tomar para llegar a tu destino. Sabes que uno de estos hombres siempre dice la verdad (el Honesto) y el otro siempre miente (el Mentiroso). Desafortunadamente no sabes cuál es el Honesto ni cuál es el Mentiroso. Con solamente una pregunta dirigida hacia uno de los hombres, ¿cómo puedes asegurarte de elegir bien y viajar por el camino correcto?
5. El Dilema del Río (para ir a la solución) Acabas de hacer tres compras en el mercado local: un lobo, un pato, y una bolsa de semillas. Para volver a casa, tendrás que cruzar el río en un barco pequeño. Se te permite tener una sola compra contigo en el barco en cualquier momento. No puedes dejar al lobo a solas con el pato, porque el lobo se comerá al pato. No puedes dejar al pato a solas con la bolsa, porque el pato se comerá la semilla. ¿Cuántos viajes tendrás que hacer para poder transportar al lobo, al pato, y la bolsa de semillas al otro lado del río sanos y salvos?
6. Divisiones Circulares (para ir a la solución) ¿Cuál es el número máximo de secciones en las cuales un círculo se puede dividir con cuatro líneas rectas?
7. Pan Francés (para ir a la solución) Estás preparando el pan francés para el desayuno. Para freír una rebanada perfecta de pan francés, debes freír cada lado de la rebanada durante treinta segundos. Tan solo tienes una sartén y le caben dos rebanadas a la vez. ¿En cuánto tiempo mínimo puedes preparar tres rebanadas perfectas de pan francés?
8. Echar dos Monedas (para ir a la solución) Tu amigo echa dos monedas detrás de tu espalda y te dice, “Por lo menos una de las monedas resultó en ‘cruz’.” ¿Cuál es la probabilidad de que las dos monedas resultasen en ‘cruz’?
9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos (para ir a la solución) Delante de ti hay tres cajas de metal cerradas. Una está etiquetada “Tuercas”, una está etiquetada “Tornillos”, y una está etiquetada “Tuercas y Tornillos”. Sabes que las tres están etiquetadas incorrectamente y quieres cambiar las etiquetas para corregirlas. Con hacer una sola selección de una sola caja, ¿cómo puedes garantizar que las tres cajas se etiqueten bien?
10. Partir el Pastel (para ir a la solución) Tienes un pastel redondo y delicioso. ¿Cuántos trozos de un mismo tamaño puedes cortar con tan sólo tres cortes derechos del cuchillo, sin mover ninguno de los trozos?
11. El Vaso a Medias (para ir a la solución) Estás en una habitación vacía con un vaso de agua. El vaso es un cilindro recto que parece estar medio lleno, pero no estás seguro. ¿Cuál es la forma más precisa, sin verter nada del agua, de determinar si el vaso está medio lleno, más que medio lleno, o menos que medio lleno?
12. Una Cadena Colgante (para ir

a la solución)Una cadena fina de cuatro pies de largo está colgada por sus dos puntas y está clavada a una pared. Los dos clavos están al mismo nivel y paralelos con el suelo. La gravedad obliga que la parte del medio de la cadena cuelgue una distancia hacia el suelo. Si el largo vertical de la cadena es de dos pies, ¿cuál es la distancia entre los dos clavos?13. La Moneda Cargada (para ir a la solución)Tu mejor amigo y tú han estado enamorados de la misma muchacha desde el kinder. Después de muchos años de conversaciones, discusiones, y peleas, los dos han decidido llegar a un acuerdo con una echada de moneda. La única moneda disponible es una de cinco hecha de madera y estás seguro que salga en “cara” más de 50% de las veces. ¿Cómo puedes estar seguro de tener un concurso imparcial que se base solamente en la probabilidad con emplear esta moneda solamente?14. ¿Quién Gana Cuánto? (para ir a la solución)Dos de tus amigos y tú quieren saber el promedio de todos los salarios suyos. Los tres se cohiben acerca de la cantidad de dinero que ganan y no quieren revelar sus salarios individuales.¿Qué puedes hacer para calcular el promedio de los salarios?15. Baldes de Agua (para ir a la solución)Tienes un balde de 5 galones, uno de 3 galones, y un grifo de agua. ¿Cómo puedes llenar con exactitud el balde de 5 galones con cuatro galones de agua?16. Escape de la Prisión (para ir a la solución)Un hombre está encarcelado en una celda del tamaño de diez pies por diez pies por diez pies (10 x 10 x 10). Las paredes son de hormigón, el suelo es de tierra, y las únicas aperturas son una puerta cerrada con llave y un tragaluz. El hombre tiene una pequeña pala y empieza a cavar un hoyo en el suelo. El hombre sabe que es imposible hacer un túnel para escaparse de la celda, pero no para de cavar de todos modos. ¿Cuál es el plan del hombre?17. Paloma en Mano (para ir a la solución)Un viejo sabio vivía en una casita encima de una colina. Una mañana, dos jóvenes del pueblo cercano decidieron que querían engañar al sabio. Se llevaron a una paloma consigo y llamaron a la puerta del viejo. Cuando éste contestó, uno de los jóvenes le dijo, “¡Vamos a ver lo sabio que es usted de verdad! La paloma que traigo detrás de mi espalda, ¿está muerta o está viva?” El viejo sonrió y respondió, “No puedo contestarles la pregunta porque estoy consciente de que me van a engañar.” A pesar de saber la condición de la paloma, por qué el sabio no pudo contestar a los jóvenes?18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte (para ir a la solución)Eres prisionero en una tierra desconocida. Tu sentencia es la de muerte, pero se te concede una oportunidad de vivir. El rey de la tierra decidió permitirte jugar un simple juego para determinar tu suerte:Se te presentan dos vasijas de arcilla. Una contiene 100 piedras blancas, y la otra contiene 100 piedras negras. Se te permite redistribuir las piedras de la manera que quieras, pero cuando termines, todas las piedras tienen que estar en las vasijas. Después de que termines, las dos vasijas se removerán, se te vendarán los ojos, y se te presentará al azar una de las dos vasijas. Escogerás una piedra de esta vasija. Si la piedra es blanca, se te permitirá la vida. Si la piedra es negra, se te ejecutará inmediatamente.¿Cómo deberías de distribuir las piedras para conseguir la mejor oportunidad de vivir?19. Emanuel el Ajustador de Relojes (para ir a la solución)Emanuel estaba a punto de salir de casa para ir a visitar a un viejo amigo en el otro lado del pueblo cuando se dio cuenta de que su reloj de pie se había parado y ya no indicaba la hora correcta. Era el único

reloj en casa y el hombre no poseía ningún reloj de pulsera ni ningún otro aparato que indicara la hora. Sin disgusto, Emanuel se marchó de casa y caminó una distancia de aproximadamente tres millas a casa de su amigo. En cuanto que entró en la casa de él, Emanuel ojeó el reloj de pared de su amigo y, después de una visita de unas cuantas horas, empezó la vuelta a su propia casa por el mismo camino. Caminaba al mismísimo paso a su casa y no tenía ninguna idea de la duración de su vuelta. Sin embargo, cuando Emanuel llegó a casa, inmediatamente fue al reloj de pie y lo puso en la hora correcta. ¿Cómo sabía la hora Emanuel?20. El Juego de Echar Monedas (para ir a la solución) Tu amigo tiene una moneda y te pregunta si quieres participar en un juego diciendo: “Yo echaré la moneda hasta que la cantidad de ‘caras’ sea igual a la cantidad de ‘cruces’. Entonces, te daré un dólar para cada vez que eché la moneda.” ¿Cuál es la probabilidad que al jugar una sola vez, te pague tu amigo exactamente ocho dólares?21. La Balanza Todopoderosa (para ir a la solución) Delante de ti tienes una balanza común. ¿Cuál es el número mínimo de pesas que necesitarás para poder pesar cualquier objeto que pese entre una y cien libras (redondeando a la próxima libra entera)? ¿Cuáles son las pesas?22. ¿De Dónde Llega el Infame? (para ir a la solución) Se despertó Jaime con ganas de ir al carnaval que acaba de llegar en el pueblo. Se marchó de casa y se dirigió hacia la plaza pública, sin estar muy seguro si caminaba en la dirección correcta o no. Se acercó a la primera persona que vio y le preguntó, “¿Voy bien para el carnaval?” Desafortunadamente esta persona no podía hablar y simplemente se frotó la tripa como respuesta. Jaime sabía que este gesto significaba o sí o no pero no sabía cuál. Con una sola pregunta más, Jaime consiguió la respuesta correcta. ¿Qué es lo que preguntó Jaime?23. Baldes de Agua Nº 2 (para ir a la solución) Tienes un balde de 12 galones, un balde de 8 galones, y un balde de 5 galones. El balde de 12 galones está lleno de agua y los otros dos están vacíos. Sin utilizar nada de agua adicional, ¿cómo se puede dividir los doce galones de agua igualmente para que dos de los tres baldes tengan exactamente seis galones de agua? ¿Pues, Claro! La Mejor Colección de Acertijos y Adivinanzas para Desarrollar la Mente De Zack Guido Copyright © 2013 de Zack Guido ¿Pues, Claro! La Mejor Colección de Acertijos y Adivinanzas para Desarrollar la Mente De Zack Guido Copyright © 2013 de Zack Guido Dedicado a los de mentalidad abierta, a los dotados, y a los iluminados. Dedicado a los de mentalidad abierta, a los dotados, y a los iluminados. ÍNDICE Introducción 1. La Pregunta de Redmond 2. Comer la Basura 3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque) 4. Cruce en el Camino 5. El Dilema del Río 6. Divisiones Circulares 7. Pan Francés 8. Echar dos Monedas 9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos 10. Partir el Pastel 11. El Vaso a Medias 12. Una Cadena Colgante 13. La Moneda Cargada 14. ¿Quién Gana Cuánto? 15. Baldes de Agua 16. Escape de la Prisión 17. Paloma en Mano 18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte 19. Emanuel, El Ajustador de Relojes 20. El Juego de Echar Monedas 21. La Balanza Todopoderosa 22. ¿De Dónde Llega el Infame? 23. Baldes de Agua Nº 2 24. Hacer Cambio 25. Carrera Hasta la Meta 26. Cinco Sombreros en Una Caja 27. Pesar las Monedas Falsificadas 28. Dos Relojes de Arena 29. ¿Últimas Palabras? 30. Un Alcalde Malvado 31. Mezclar las Medicinas 32. Tres Bombillas y Tres Interruptores 33. Un Disco Giratorio 34. El Cruce del Puente 35. Detención en el Campo de

Fuerza (Escudo Magnético)36. Jaque Mexicano de Láser37. Un Pato en el Pantano38. Caballos de Carreras39. Una Docena de Bolas con Peso40. Dos Vasitos y Un Balde41. ¡No Te Cases Con Ésa!42. El Juego de Monedas del Rey Arturo43. El Bronx Contra Brooklyn44. Tres Naipes45. Pesas de Color46. Cubos de Calendario47. Encontrando Tu Asiento48. Tres Potenciales Empleados49. Tarde al Trabajo50. Intelectuales en Cola con Sombreros51. Frentes Numeradas52. Quemando Cuerda53. Reloj de Pulsera Parado54. Seguridad del Hotel55. El Secreto de la Isla de los Monjes56. Echando Monedas57. Verdad, Mentira, Azar58. El Rubí Robado59. Tres Cerrojos60. Caza de Osos61. Calcetines de Ciegos62. Cinco Piratas Avaros63. Robando Cuerdas de Campana64. Tres Monedas65. Dos Árboles y Una Isla66. El Camello y Los Plátanos67. Encarcelado en Una Habitación68. Pasado, Presente, y Futuro69. Calculando Números70. Los Cambiadores71. Hacer Hielo72. La Habitación de las Frentes Azules73. El Concurso74. Cien Presos y Dos Bombillas de Luz75. Una Docena de Presos con Sombreros76. El Acertijo de Einstein77. El Arco Iris Imposible78. Cien Presos y Cien Cajas

ÍNDICE

Introducción1. La Pregunta de Redmond2. Comer la Basura3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque)4. Cruce en el Camino5. El Dilema del Río 6. Divisiones Circulares7. Pan Francés8. Echar dos Monedas9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos 10. Partir el Pastel11. El Vaso a Medias12. Una Cadena Colgante13. La Moneda Cargada14. ¿Quién Gana Cuánto?15. Baldes de Agua16. Escape de la Prisión17. Paloma en Mano18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte19. Emanuel, El Ajustador de Relojes20. El Juego de Echar Monedas21. La Balanza Todopoderosa22. ¿De Dónde Llega el Infame?23. Baldes de Agua Nº 224. Hacer Cambio25. Carrera Hasta la Meta26. Cinco Sombreros en Una Caja27. Pesar las Monedas Falsificadas28. Dos Relojes de Arena29. ¿Últimas Palabras?30. Un Alcalde Malvado31. Mezclar las Medicinas32. Tres Bombillas y Tres Interruptores33. Un Disco Giratorio34. El Cruce del Puente35. Detención en el Campo de Fuerza (Escudo Magnético)36. Jaque Mexicano de Láser37. Un Pato en el Pantano38. Caballos de Carreras39. Una Docena de Bolas con Peso40. Dos Vasitos y Un Balde41. ¡No Te Cases Con Ésa!42. El Juego de Monedas del Rey Arturo43. El Bronx Contra Brooklyn44. Tres Naipes45. Pesas de Color46. Cubos de Calendario47. Encontrando Tu Asiento48. Tres Potenciales Empleados49. Tarde al Trabajo 50. Intelectuales en Cola con Sombreros51. Frentes Numeradas52. Quemando Cuerda53. Reloj de Pulsera Parado54. Seguridad del Hotel55. El Secreto de la Isla de los Monjes56. Echando Monedas57. Verdad, Mentira, Azar58. El Rubí Robado59. Tres Cerrojos60. Caza de Osos61. Calcetines de Ciegos62. Cinco Piratas Avaros63. Robando Cuerdas de Campana64. Tres Monedas65. Dos Árboles y Una Isla66. El Camello y Los Plátanos67. Encarcelado en Una Habitación68. Pasado, Presente, y Futuro69. Calculando Números70. Los Cambiadores71. Hacer Hielo72. La Habitación de las Frentes Azules73. El Concurso74. Cien Presos y Dos Bombillas de Luz75. Una Docena de Presos con Sombreros76. El Acertijo de Einstein77. El Arco Iris Imposible78. Cien Presos y Cien Cajas

INTRODUCCIÓN

Lo que aquí leerás es una colección de acertijos y adivinanzas recopilados y reunidos al cabo de muchos años. Ofrecen escenarios que estimulan la mente y entablan esa porción cerebral que se dedica a la

resolución de problemas. Estos acertijos varían en cuanto a su estilo, su dificultad, y su complejidad. Se han evitado aquí situaciones que requieran matemáticas de alta nivel, aunque unos cuantos problemas matemáticos sí se incluyen en la colección.- No debe haber ninguna solución que requiera más que un nivel de competencia básica de matemáticas de secundaria.- No hay apenas acertijos que se basen en juegos de palabras o recursos lingüísticos.- No hay ninguna pregunta capciosa. En este libro, descubrirás cómo cruzar los puentes, escaparte de una celda de prisión, robar cuerda, fusilar a un androide, transportar plátanos en el desierto, determinar el color del sombrero que llevas puesto, encender las bombillas de luz, y salvar las vidas de cientos de personas. Las tres primeras preguntas son para animarte. Deben ayudarte entrar en un estado mental correcto y prepararte para los problemas que siguen. Disfruta.

INTRODUCCIÓN

Lo que aquí leerás es una colección de acertijos y adivinanzas recopilados y reunidos al cabo de muchos años. Ofrecen escenarios que estimulan la mente y entablan esa porción cerebral que se dedica a la resolución de problemas. Estos acertijos varían en cuanto a su estilo, su dificultad, y su complejidad. Se han evitado aquí situaciones que requieran matemáticas de alta nivel, aunque unos cuantos problemas matemáticos sí se incluyen en la colección. - No debe haber ninguna solución que requiera más que un nivel de competencia básica de matemáticas de secundaria.- No hay apenas acertijos que se basen en juegos de palabras o recursos lingüísticos.- No hay ninguna pregunta capciosa. En este libro, descubrirás cómo cruzar los puentes, escaparte de una celda de prisión, robar cuerda, fusilar a un androide, transportar plátanos en el desierto, determinar el color del sombrero que llevas puesto, encender las bombillas de luz, y salvar las vidas de cientos de personas. Las tres primeras preguntas son para animarte. Deben ayudarte entrar en un estado mental correcto y prepararte para los problemas que siguen. Disfruta.

1. La Pregunta de Redmond (para ir a la solución) ¿Por qué son redondas las tapas de las alcantarillas?
2. Comer la Basura (para ir a la solución) Estás conversando con un amigo acerca de las comidas preferidas. Tu amigo te dice, “Mi comida preferida es la que tiras lo de fuera, guisas lo de dentro ¡luego comes lo de fuera y tiras lo de dentro!” ¿De qué comida habla tu amigo?
3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque) (para ir a la solución) ¿Cuánta distancia puede entrar en el bosque un zorro?
4. Cruce en el Camino (para ir a la solución) Eres un forastero perdido en una tierra desconocida. Viajas por un camino y llegas a un cruce donde tienes que elegir o continuar al este o al oeste. Sabes que uno de los caminos te conducirá a tu destino y el otro te llevará a la desesperación imposible. Esperándote en la desviación hay dos hombres que saben la dirección que debes de tomar para llegar a tu destino. Sabes que uno de estos hombres siempre dice la verdad (el Honesto) y el otro siempre miente (el Mentiroso). Desafortunadamente no sabes cuál es el Honesto ni cuál es el Mentiroso. Con solamente una pregunta dirigida hacia uno de los hombres, ¿cómo puedes asegurarte de elegir bien y viajar por el camino correcto?
5. El Dilema del Río (para ir a la solución) Acabas de hacer tres compras en el mercado local: un lobo, un pato, y una bolsa de semillas. Para volver a casa, tendrás que cruzar el río en un barco pequeño. Se te permite tener una sola compra contigo en el barco en cualquier momento. No puedes

dejar al lobo a solas con el pato, porque el lobo se comerá al pato. No puedes dejar al pato a solas con la bolsa, porque el pato se comerá la semilla. ¿Cuántos viajes tendrás que hacer para poder transportar al lobo, al pato, y la bolsa de semillas al otro lado del río sanos y salvos?

6. Divisiones Circulares (para ir a la solución) ¿Cuál es el número máximo de secciones en las cuales un círculo se puede dividir con cuatro líneas rectas?

7. Pan Francés (para ir a la solución) Estás preparando el pan francés para el desayuno. Para freír una rebanada perfecta de pan francés, debes freír cada lado de la rebanada durante treinta segundos. Tan solo tienes una sartén y le caben dos rebanadas a la vez. ¿En cuánto tiempo mínimo puedes preparar tres rebanadas perfectas de pan francés?

8. Echar dos Monedas (para ir a la solución) Tu amigo echa dos monedas detrás de tu espalda y te dice, “Por lo menos una de las monedas resultó en ‘cruz’.” ¿Cuál es la probabilidad de que las dos monedas resultasen en ‘cruz’?

9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos (para ir a la solución) Delante de ti hay tres cajas de metal cerradas. Una está etiquetada “Tuercas”, una está etiquetada “Tornillos”, y una está etiquetada “Tuercas y Tornillos”. Sabes que las tres están etiquetadas incorrectamente y quieres cambiar las etiquetas para corregirlas. Con hacer una sola selección de una sola caja, ¿cómo puedes garantizar que las tres cajas se etiqueten bien?

10. Partir el Pastel (para ir a la solución) Tienes un pastel redondo y delicioso. ¿Cuántos trozos de un mismo tamaño puedes cortar con tan sólo tres cortes derechos del cuchillo, sin mover ninguno de los trozos?

11. El Vaso a Medias (para ir a la solución) Estás en una habitación vacía con un vaso de agua. El vaso es un cilindro recto que parece estar medio lleno, pero no estás seguro. ¿Cuál es la forma más precisa, sin verter nada del agua, de determinar si el vaso está medio lleno, más que medio lleno, o menos que medio lleno?

12. Una Cadena Colgante (para ir a la solución) Una cadena fina de cuatro pies de largo está colgada por sus dos puntas y está clavada a una pared. Los dos clavos están al mismo nivel y paralelos con el suelo. La gravedad obliga que la parte del medio de la cadena cuelgue una distancia hacia el suelo. Si el largo vertical de la cadena es de dos pies, ¿cuál es la distancia entre los dos clavos?

13. La Moneda Cargada (para ir a la solución) Tu mejor amigo y tú han estado enamorados de la misma muchacha desde el kinder. Después de muchos años de conversaciones, discusiones, y peleas, los dos han decidido llegar a un acuerdo con una echada de moneda. La única moneda disponible es una de cinco hecha de madera y estás seguro que salga en “cara” más de 50% de las veces. ¿Cómo puedes estar seguro de tener un concurso imparcial que se base solamente en la probabilidad con emplear esta moneda solamente?

14. ¿Quién Gana Cuánto? (para ir a la solución) Dos de tus amigos y tú quieren saber el promedio de todos los salarios suyos. Los tres se cohiben acerca de la cantidad de dinero que ganan y no quieren revelar sus salarios individuales. ¿Qué puedes hacer para calcular el promedio de los salarios?

15. Baldes de Agua (para ir a la solución) Tienes un balde de 5 galones, uno de 3 galones, y un grifo de agua. ¿Cómo puedes llenar con exactitud el balde de 5 galones con cuatro galones de agua?

16. Escape de la Prisión (para ir a la solución) Un hombre está encarcelado en una celda del tamaño de diez pies por diez pies por diez pies (10 x 10 x 10). Las paredes son de hormigón, el suelo es de tierra, y las únicas aperturas son una puerta

cerrada con llave y un tragaluz. El hombre tiene una pequeña pala y empieza a cavar un hoyo en el suelo. El hombre sabe que es imposible hacer un túnel para escaparse de la celda, pero no para de cavar de todos modos. ¿Cuál es el plan del hombre?17. Paloma en Mano (para ir a la solución)Un viejo sabio vivía en una casita encima de una colina. Una mañana, dos jóvenes del pueblo cercano decidieron que querían engañar al sabio. Se llevaron a una paloma consigo y llamaron a la puerta del viejo. Cuando éste contestó, uno de los jóvenes le dijo, “¡Vamos a ver lo sabio que es usted de verdad! La paloma que traigo detrás de mi espalda, ¿está muerta o está viva?” El viejo sonrió y respondió, “No puedo contestarles la pregunta porque estoy consciente de que me van a engañar.” A pesar de saber la condición de la paloma, por qué el sabio no pudo contestar a los jóvenes?18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte (para ir a la solución)Eres prisionero en una tierra desconocida. Tu sentencia es la de muerte, pero se te concede una oportunidad de vivir. El rey de la tierra decidió permitirte jugar un simple juego para determinar tu suerte:Se te presentan dos vasijas de arcilla. Una contiene 100 piedras blancas, y la otra contiene 100 piedras negras. Se te permite redistribuir las piedras de la manera que quieras, pero cuando termines, todas las piedras tienen que estar en las vasijas. Después de que termines, las dos vasijas se removerán, se te vendarán los ojos, y se te presentará al azar una de las dos vasijas. Escogerás una piedra de esta vasija. Si la piedra es blanca, se te permitirá la vida. Si la piedra es negra, se te ejecutará inmediatamente.¿Cómo deberías distribuir las piedras para conseguir la mejor oportunidad de vivir?19. Emanuel el Ajustador de Relojes (para ir a la solución)Emanuel estaba a punto de salir de casa para ir a visitar a un viejo amigo en el otro lado del pueblo cuando se dio cuenta de que su reloj de pie se había parado y ya no indicaba la hora correcta. Era el único reloj en casa y el hombre no poseía ningún reloj de pulsera ni ningún otro aparato que indicara la hora. Sin disgusto, Emanuel se marchó de casa y caminó una distancia de aproximadamente tres millas a casa de su amigo. En cuanto que entró en la casa de él, Emanuel ojeó el reloj de pared de su amigo y, después de una visita de unas cuantas horas, empezó la vuelta a su propia casa por el mismo camino. Caminaba al mismísimo paso a su casa y no tenía ninguna idea de la duración de su vuelta. Sin embargo, cuando Emanuel llegó a casa, inmediatamente fue al reloj de pie y lo puso en la hora correcta.¿Cómo sabía la hora Emanuel?20. El Juego de Echar Monedas (para ir a la solución)Tu amigo tiene una moneda y te pregunta si quieres participar en un juego diciendo: “Yo echaré la moneda hasta que la cantidad de ‘caras’ sea igual a la cantidad de ‘cruces’. Entonces, te daré un dólar para cada vez que eché la moneda.” ¿Cuál es la probabilidad que al jugar una sola vez, te pague tu amigo exactamente ocho dólares?21. La Balanza Todopoderosa (para ir a la solución)Delante de ti tienes una balanza común. ¿Cuál es el número mínimo de pesas que necesitarás para poder pesar cualquier objeto que pese entre una y cien libras (redondeando a la próxima libra entera)? ¿Cuáles son las pesas?22. ¿De Dónde Llega el Infame? (para ir a la solución)Se despertó Jaime con ganas de ir al carnaval que acaba de llegar en el pueblo. Se marchó de casa y se dirigió hacia la plaza pública, sin estar muy seguro si caminaba en la dirección correcta o no. Se acercó a la primera persona que vio y le preguntó,

“¿Voy bien para el carnaval?” Desafortunadamente esta persona no podía hablar y simplemente se frotó la tripa como respuesta. Jaime sabía que este gesto significaba o sí o no pero no sabía cuál. Con una sola pregunta más, Jaime consiguió la respuesta correcta. ¿Qué es lo que preguntó Jaime?

23. Baldes de Agua Nº 2 (para ir a la solución) Tienes un balde de 12 galones, un balde de 8 galones, y un balde de 5 galones. El balde de 12 galones está lleno de agua y los otros dos están vacíos. Sin utilizar nada de agua adicional, ¿cómo se puede dividir los doce galones de agua igualmente para que dos de los tres baldes tengan exactamente seis galones de agua?

1. La Pregunta de Redmond (para ir a la solución) ¿Por qué son redondas las tapas de las alcantarillas?

2. Comer la Basura (para ir a la solución) Estás conversando con un amigo acerca de las comidas preferidas. Tu amigo te dice, “Mi comida preferida es la que tiras lo de fuera, guisas lo de dentro ¡luego comes lo de fuera y tiras lo de dentro!” ¿De qué comida habla tu amigo?

3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque) (para ir a la solución) ¿Cuánta distancia puede entrar en el bosque un zorro?

4. Cruce en el Camino (para ir a la solución) Eres un forastero perdido en una tierra desconocida. Viajas por un camino y llegas a un cruce donde tienes que elegir o continuar al este o al oeste. Sabes que uno de los caminos te conducirá a tu destino y el otro te llevará a la desesperación imposible. Esperándote en la desviación hay dos hombres que saben la dirección que debes de tomar para llegar a tu destino. Sabes que uno de estos hombres siempre dice la verdad (el Honesto) y el otro siempre miente (el Mentiroso). Desafortunadamente no sabes cuál es el Honesto ni cuál es el Mentiroso. Con solamente una pregunta dirigida hacia uno de los hombres, ¿cómo puedes asegurarte de elegir bien y viajar por el camino correcto?

5. El Dilema del Río (para ir a la solución) Acabas de hacer tres compras en el mercado local: un lobo, un pato, y una bolsa de semillas. Para volver a casa, tendrás que cruzar el río en un barco pequeño. Se te permite tener una sola compra contigo en el barco en cualquier momento. No puedes dejar al lobo a solas con el pato, porque el lobo se comerá al pato. No puedes dejar al pato a solas con la bolsa, porque el pato se comerá la semilla. ¿Cuántos viajes tendrás que hacer para poder transportar al lobo, al pato, y la bolsa de semillas al otro lado del río sanos y salvos?

6. Divisiones Circulares (para ir a la solución) ¿Cuál es el número máximo de secciones en las cuales un círculo se puede dividir con cuatro líneas rectas?

7. Pan Francés (para ir a la solución) Estás preparando el pan francés para el desayuno. Para freír una rebanada perfecta de pan francés, debes freír cada lado de la rebanada durante treinta segundos. Tan solo tienes una sartén y le caben dos rebanadas a la vez. ¿En cuánto tiempo mínimo puedes preparar tres rebanadas perfectas de pan francés?

8. Echar dos Monedas (para ir a la solución) Tu amigo echa dos monedas detrás de tu espalda y te dice, “Por lo menos una de las monedas resultó en ‘cruz.’” ¿Cuál es la probabilidad de que las dos monedas resultasen en ‘cruz’?

9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos (para ir a la solución) Delante de ti hay tres cajas de metal cerradas. Una está etiquetada “Tuercas”, una está etiquetada “Tornillos”, y una está etiquetada “Tuercas y Tornillos”. Sabes que las tres están etiquetadas incorrectamente y quieres cambiar las etiquetas para corregirlas. Con hacer una sola selección de una sola caja, ¿cómo puedes garantizar que las tres cajas se etiqueten bien?

10. Partir el Pastel (para ir a la

solución)Tienes un pastel redondo y delicioso. ¿Cuántos trozos de un mismo tamaño puedes cortar con tan sólo tres cortes derechos del cuchillo, sin mover ninguno de los trozos?11. El Vaso a Medias (para ir a la solución)Estás en una habitación vacía con un vaso de agua. El vaso es un cilindro recto que parece estar medio lleno, pero no estás seguro. ¿Cuál es la forma más precisa, sin verter nada del agua, de determinar si el vaso está medio lleno, más que medio lleno, o menos que medio lleno?12. Una Cadena Colgante (para ir a la solución)Una cadena fina de cuatro pies de largo está colgada por sus dos puntas y está clavada a una pared. Los dos clavos están al mismo nivel y paralelos con el suelo. La gravedad obliga que la parte del medio de la cadena cuelgue una distancia hacia el suelo. Si el largo vertical de la cadena es de dos pies, ¿cuál es la distancia entre los dos clavos?13. La Moneda Cargada (para ir a la solución)Tu mejor amigo y tú han estado enamorados de la misma muchacha desde el kinder. Después de muchos años de conversaciones, discusiones, y peleas, los dos han decidido llegar a un acuerdo con una echada de moneda. La única moneda disponible es una de cinco hecha de madera y estás seguro que salga en “cara” más de 50% de las veces. ¿Cómo puedes estar seguro de tener un concurso imparcial que se base solamente en la probabilidad con emplear esta moneda solamente?14. ¿Quién Gana Cuánto? (para ir a la solución)Dos de tus amigos y tú quieren saber el promedio de todos los salarios suyos. Los tres se cohiben acerca de la cantidad de dinero que ganan y no quieren revelar sus salarios individuales. ¿Qué puedes hacer para calcular el promedio de los salarios?15. Baldes de Agua (para ir a la solución)Tienes un balde de 5 galones, uno de 3 galones, y un grifo de agua. ¿Cómo puedes llenar con exactitud el balde de 5 galones con cuatro galones de agua?16. Escape de la Prisión (para ir a la solución)Un hombre está encarcelado en una celda del tamaño de diez pies por diez pies por diez pies (10 x 10 x 10). Las paredes son de hormigón, el suelo es de tierra, y las únicas aperturas son una puerta cerrada con llave y un tragaluz. El hombre tiene una pequeña pala y empieza a cavar un hoyo en el suelo. El hombre sabe que es imposible hacer un túnel para escaparse de la celda, pero no para de cavar de todos modos. ¿Cuál es el plan del hombre?17. Paloma en Mano (para ir a la solución)Un viejo sabio vivía en una casita encima de una colina. Una mañana, dos jóvenes del pueblo cercano decidieron que querían engañar al sabio. Se llevaron a una paloma consigo y llamaron a la puerta del viejo. Cuando éste contestó, uno de los jóvenes le dijo, “¡Vamos a ver lo sabio que es usted de verdad! La paloma que traigo detrás de mi espalda, ¿está muerta o está viva?” El viejo sonrió y respondió, “No puedo contestarles la pregunta porque estoy consciente de que me van a engañar.” A pesar de saber la condición de la paloma, por qué el sabio no pudo contestar a los jóvenes?18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte (para ir a la solución)Eres prisionero en una tierra desconocida. Tu sentencia es la de muerte, pero se te concede una oportunidad de vivir. El rey de la tierra decidió permitirte jugar un simple juego para determinar tu suerte: Se te presentan dos vasijas de arcilla. Una contiene 100 piedras blancas, y la otra contiene 100 piedras negras. Se te permite redistribuir las piedras de la manera que quieras, pero cuando termines, todas las piedras tienen que estar en las vasijas. Después de que termines, las dos vasijas se removerán, se te vendarán los ojos, y se te

presentará al azar una de las dos vasijas. Escogerás una piedra de esta vasija. Si la piedra es blanca, se te permitirá la vida. Si la piedra es negra, se te ejecutará inmediatamente. ¿Cómo deberías de distribuir las piedras para conseguir la mejor oportunidad de vivir?¹⁹

Emanuel el Ajustador de Relojes (para ir a la solución) Emanuel estaba a punto de salir de casa para ir a visitar a un viejo amigo en el otro lado del pueblo cuando se dio cuenta de que su reloj de pie se había parado y ya no indicaba la hora correcta. Era el único reloj en casa y el hombre no poseía ningún reloj de pulsera ni ningún otro aparato que indicara la hora. Sin disgusto, Emanuel se marchó de casa y caminó una distancia de aproximadamente tres millas a casa de su amigo. En cuanto que entró en la casa de él, Emanuel ojeó el reloj de pared de su amigo y, después de una visita de unas cuantas horas, empezó la vuelta a su propia casa por el mismo camino. Caminaba al mismísimo paso a su casa y no tenía ninguna idea de la duración de su vuelta. Sin embargo, cuando Emanuel llegó a casa, inmediatamente fue al reloj de pie y lo puso en la hora correcta. ¿Cómo sabía la hora Emanuel?²⁰

El Juego de Echar Monedas (para ir a la solución) Tu amigo tiene una moneda y te pregunta si quieres participar en un juego diciendo: “Yo echaré la moneda hasta que la cantidad de ‘caras’ sea igual a la cantidad de ‘cruces’”. Entonces, te daré un dólar para cada vez que eché la moneda.” ¿Cuál es la probabilidad que al jugar una sola vez, te pague tu amigo exactamente ocho dólares?²¹

La Balanza Todopoderosa (para ir a la solución) Delante de ti tienes una balanza común. ¿Cuál es el número mínimo de pesas que necesitarás para poder pesar cualquier objeto que pese entre una y cien libras (redondeando a la próxima libra entera)? ¿Cuáles son las pesas?²²

¿De Dónde Llega el Infame? (para ir a la solución) Se despertó Jaime con ganas de ir al carnaval que acaba de llegar en el pueblo. Se marchó de casa y se dirigió hacia la plaza pública, sin estar muy seguro si caminaba en la dirección correcta o no. Se acercó a la primera persona que vio y le preguntó, “¿Voy bien para el carnaval?” Desafortunadamente esta persona no podía hablar y simplemente se frotó la tripa como respuesta. Jaime sabía que este gesto significaba o sí o no pero no sabía cuál. Con una sola pregunta más, Jaime consiguió la respuesta correcta. ¿Qué es lo que preguntó Jaime?²³

Baldes de Agua N° 2 (para ir a la solución) Tienes un balde de 12 galones, un balde de 8 galones, y un balde de 5 galones. El balde de 12 galones está lleno de agua y los otros dos están vacíos. Sin utilizar nada de agua adicional, ¿cómo se puede dividir los doce galones de agua igualmente para que dos de los tres baldes tengan exactamente seis galones de agua?

[Download to continue reading...](#)

What people say about this book

Adam Davenport, "Excellent translation of the original classic, a great gift. I'm a huge fan of the original English version and so I gifted this to my cousin. English is her second language and she said the translation was very well done. While I was visiting her, she shared a few riddles with her friends—I got to see lots of visible frustration followed by "ah-ha" moments that warmed my heart. Definitely a great gift!"

Brad, "La perfecta colección de adivinanzas. Tiene adivinanzas de todas La perfecta colección de adivinanzas. Tiene adivinanzas de todas dificultades. Si tu eres un fán como yo de cosas que estimular la mente, te va ha gustar este libro."

Ebook Library Reader, "Five Stars. A+++++"

Cliente Ebook Library, "Recomendable. me ha encantado. Buenos acertijos, algunos no tanto, pero en general bien."

The book has a rating of 5 out of 3.9. 13 people have provided feedback.

1. La Pregunta de Redmond 2. Comer la Basura 3. El Fox-Trot (o el Problema del Zorro y el Bosque) 4. Cruce en el Camino 5. El Dilema del Río 6. Divisiones Circulares 7. Pan Francés 8. Echar dos Monedas 9. Tuercas, Tornillos, Tuercas y Tornillos 10. Partir el Pastel 11. El Vaso a Medias 12. Una Cadena Colgante 13. La Moneda Cargada 14. ¿Quién Gana Cuánto? 15. Baldes de Agua 16. Escape de la Prisión 17. Paloma en Mano 18. Piedras, Vasijas, Vida, Muerte 19. Emanuel, El Ajustador de Relojes 20. El Juego de Echar Monedas 21. La Balanza Todopoderosa 22. ¿De Dónde Llega el Infame? 23. Baldes de Agua Nº 2 24. Hacer Cambio 25. Carrera Hasta la Meta 26. Cinco Sombreros en Una Caja 27. Pesar las Monedas Falsificadas 28. Dos Relojes de Arena 29. ¿Últimas Palabras? 30. Un Alcalde Malvado 31. Mezclar las Medicinas 32. Tres Bombillas y Tres Interruptores 33. Un Disco Giratorio 34. El Cruce del Puente 35. Detención en el Campo de Fuerza (Escudo Magnético) 36. Jaque Mexicano de Láser 37. Un Pato en el Pantano 38. Caballos de Carreras 39. Una Docena de Bolas con Peso 40. Dos Vasitos y Un Balde 41. ¡No Te Cases Con Ésa! 42. El Juego de Monedas del Rey Arturo 43. El Bronx Contra Brooklyn 44. Tres Naipes 45. Pesas de Color 46. Cubos de Calendario 47. Encontrando Tu Asiento 48. Tres Potenciales Empleados 49. Tarde al Trabajo 50. Intelectuales en Cola con Sombreros 51. Frentes Numeradas 52. Quemando Cuerda 53. Reloj de Pulsera Parado 54. Seguridad del Hotel 55. El Secreto de la Isla de los Monjes 56. Echando Monedas 57. Verdad, Mentira, Azar 58. El Rubí Robado 59. Tres Cerrojos 60. Caza de Osos 61. Calcetines de Ciegos 62. Cinco Piratas Avaros 63. Robando Cuerdas de Campana 64. Tres Monedas 65. Dos Árboles y Una Isla 66. El Camello y Los Plátanos 67. Encarcelado en Una Habitación 68. Pasado, Presente, y Futuro 69. Calculando Números 70. Los Cambiadores 71. Hacer Hielo 72.

La Habitación de las Frentes Azules 73. El Concurso 74. Cien Presos y Dos Bombillas de Luz
75. Una Docena de Presos con Sombreros 76. El Acertijo de Einstein 77. El Arco Iris Imposible
78. Cien Presos y Cien Cajas

Book Information

Language: Spanish

File size: 2250 KB

Text-to-Speech: Enabled

Enhanced typesetting: Enabled

Word Wise: Not Enabled

Sticky notes: On Kindle Scribe

Print length: 136 pages

Screen Reader: Supported

Paperback: 104 pages

Reading age: 5 - 8 years

Grade level: Kindergarten - 2

Item Weight: 1.12 pounds

Dimensions: 8.5 x 0.75 x 11.25 inches

Hardcover: 52 pages

X-Ray: Enabled

Simultaneous device usage: Unlimited

[DMCA](#)