

Numerograma

Coloca las cifras en las casillas, para que vertical y horizontalmente den las soluciones indicadas.



	x		+		=50
+		x		+	
	x	6	+		=46
÷		÷		x	
	+		÷		=7
= 4		= 2		=36	



CERTIJOS

1-Todos los días de lluvia vamos al cine. Cada vez que riego las plantas, llueve. Siempre que llueve, el gato se escapa. ¿Cuál de estas conclusiones se desprende lógicamente de estas premisas?

- 1-Si el gato se escapa, entonces vamos al cine.
- 2-Si vamos al cine, riego las plantas.
- 3-Si vamos al cine, entonces el gato se escapa.
- 4-Si riego las plantas, vamos al cine.



2-Una mañana un niño despierta, y se da cuenta que no tenía sus manos, ¿qué le pasó?

4 LETRAS

AGUA
CATE
CUNA

5 LETRAS

COBRE
COIMA
ERRES
LENTO
MISTA
REATA

6 LETRAS

DUENDE
ERRADO
PLATEE
SALTAR
TENSOS

7 LETRAS

AÑADIDA
AZAROSA
CUERPOS
DILATAR
PENETRE
SAMARIO
TODAVÍA

8 LETRAS

ABIGARRA
SUMADORA

9 LETRAS

CORNÚPETA
DESCRIBIR

10 LETRAS

ENAMORADOR
PERFECCIÓN

11 LETRAS

BALADRONADA
DESORGANIZA

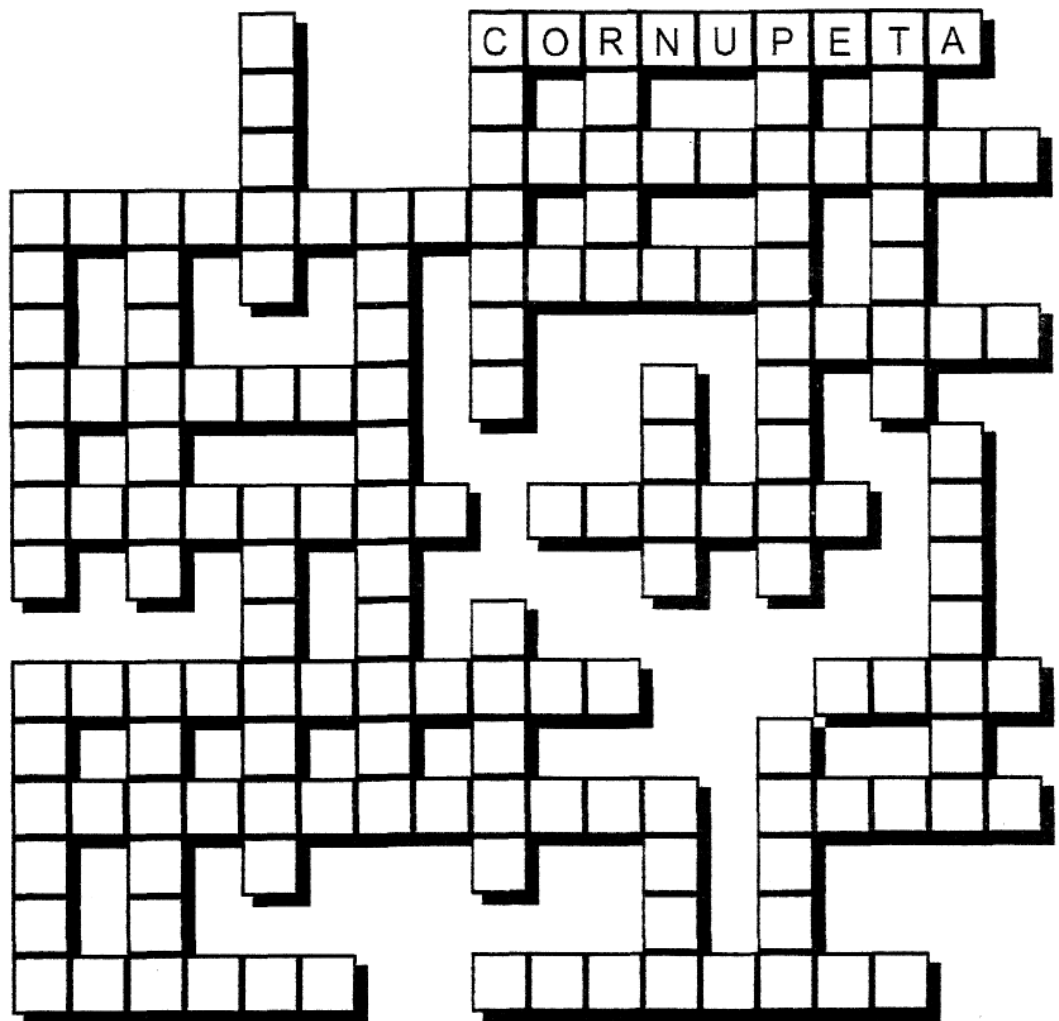
12 LETRAS

ECLESIAÍSTICA



CRUCILETRAS

En cada casilla una letra.





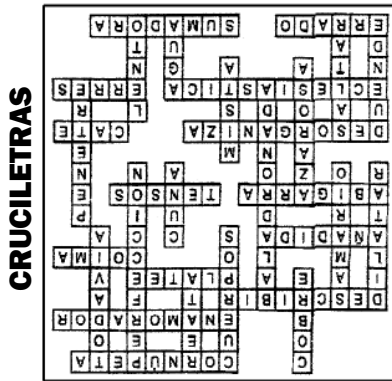
ORDÉNALO

NECEVEREJ SE SARPA ED AL ÓSANIP
A AL PÓNAMICOS.

Albert Camus

NUMEROGRAMA

	36=		2=		4=
	2	÷	9	+	5
	x		÷		÷
46=	10	+	6	x	6
	+		x		+
50=	8	+	3	x	14



CRUCILETRAS

Enfjecer es pasar de la pasión a la compasión.

ORDENALO

2-Estaba soñando.

las premisas.

1-La conclusión 4: Si riego las plantas, vamos al cine.
Las otras conclusiones no se deducen lógicamente de

ACERTIJOS

CRUCIGRAMA

E	X	P	E	D	I	C	I	O	N		C	A	R	
X	E	R	O	F	I	L	O		A	P	A	R	T	A
P	R		L		A	N		T	R	U	C	O	S	
E	O	L	I	T	O	S		G	A	I	T	A		T
C	C		C	E	L	I	B	E		S	O	D		R
T	O	P	O		E	F	E		F	I	S	I	C	O
A	P	A		T	R	I		T	I	O		A	U	N
T	I	Z	N	A		C	A		E	N	A		B	O
I	A		O	L	L	A		A	N	E		P	O	M
V		R	E	C	A	R	G	A		R		R	I	O
A		A	S	O	M	A	R		T	O	C	A	D	
	A	S	I			N	A	B	I		O	L	E	O
A	C	U	S	A	R		B		R	E	P	I	S	A
P	O	R		H		R	E	M	A	T	A	N		
C	R	E	T	I	N	O		T	R	A	S	E	R	O

AJEDREZ

COMPLICACIONES Y ERRORES

SON las complicaciones sobre el tablero el contexto idóneo para que se produzcan los errores en una partida de ajedrez. Así se desenvuelve esta partida, ambos quieren ganar y en medio de un vaivén de amenazas, la suerte sonríe a un talentoso ajedrecista argentino que viene subiendo como la espuma.

PRO League K0 Stage 2017 chess.com INT

Blancas: **Sandro Mareco, (2664)**

Negras: **Hikaro Nakamura, (2793)**

Apertura: **Reti.**

1.Cf3 d5 2.c4 d4 (la alternativa sería defender el centro con 2...e6 o bien; 2...c6) **3.b4** (se encuentra por vez primera: 1-0 (34) Richter, F.-Olsson, A. Sweden 1909; en 1923, la emplea en dos partidas el holandés Max Euwe) **3...c5** (se ha jugado bastante 3...f6 recomendado Euwe) **4.e3!** (también fue recomendado por Euwe) **4...dxe3 5.fxe3 cxb4 6.d4** (la apertura de esta partida es un gambito Blumenfeld con colores invertido: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cf3 b5!? 5.dxe6 fxe6 6.cxb4) **6...Cf6 7.Ad3 g6 8.a3 bxa3 9.0-0 Ag7 10.Axa3 0-0 11.Cc3 Cc6 12.h3!?** (se había jugado 12.De1) **12...b6 13.De2 Ab7 14.Tac1 Tc8= 15.Tfd1 Ca5 16.Ab4 Cc6** (de considerar era 16...Axf3! 17.gxf3 Cc6 18.Aa3 Ch5 y las negras están muy bien) **17.Aa3 Ah6!?** (las negras pueden aspirar a más, 17...Ca5 18.Ab4 Cc6 19.Aa3=) **18.Tc2 Te8** (amenazando e5; para tomar la iniciativa, por tanto Mareco siente que debe adelantarse...) **19.c5!?** (de interés era 19.Ce5!/? cancelando la jugada e5, si ahora 19...Cxe5 20.dxe5 Cd7 -20...Ch5 21.Axg6 Dxd1+ 22.Cxd1 hxg6 23.e6! y las blancas están mejor. -21.e6! fxe6 22.Dg4+ complicando mucho las acciones **19...e5!** (la jugada prevista, ¿qué tienen las blancas contra ella?...**20.d5?** (más defensa ofrecía 20.dxe5 Cxe5 21.e4 Cxd3 22.Txd3 Cd7 23.Dd1 Ac6 con ventaja de las negras; Mareco es más ambicioso) **20...Cxd5** (lo más fuerte era 20...Cd4! potenciando todas las piezas negras: 21.exd4 exd4 22.Ce4 Cxd5 y es muy difícil hallar soluciones para las blancas, por ejemplo: 23.c6 Txc6 24.Txc6 Axc6 25.Dc2 Aa8-+ con cuatro peones por la pieza y muchas amenazas) **21.Cxd5 Dxd5 22.Axg6?** (incorrecto; 22.e4 Db3 23.Ac1 todavía era defendible, aunque sería una posición desagradable) **22...Db3?** (el error es devuelto, necesario era jugar: 22...Axe3+! 23.Rh1 Cd4-+ 24.Dxe3 fxe6-+ con holgada supremacía para las negras) **23.Td3! Da4?** (lo mejor era 23...Aa6! 24.Txb3 Axe2 25.Axf7+ Rxf7 26.Txe2= Ca5 27.Tb4 Txc5 28.Te4 Td5 29.Tc2=) **24.Axf7+** (las blancas toman ventaja) **24...Rxf7 25.Cg5+?!** (lo más fuerte era 25.Tc4!+- y es difícil la defensa para Nakamura: 25...Da6 26.Df2! Te7 27.cxb6! Rg8 28.Cxe5+- Txe5 29.Tg4+ Tg5 30.Da2+ Rh8 31.Ab2+ Ce5 32.Txg5 Dxa2 33.Axe5+ Ag7 34.Txg7 con ventaja decisiva). **25...Rg8** (25...Axg5? 26.Dh5+ Rf8 27.Tf2+ganando) **26.Dh5 Te7 27.Tf2 Axg5 28.Dxg5+ Tg7 29.Df5=** (con suficientes amenazas para compensar su desventaja material) **29...Ce7??** (necesario era: 29...b5 30.Td7 Txd7 31.De6+ Rh8 32.Dxd7 Tb8 33.Dd6 Tg8 34.Df6+ Tg7 35.Df8+ Tg8 36.Df6+ Tg7 tablas) **30.Dxc8+!** abandonan las negras, luego de la captura en c8, con Alfil o Caballo, sigue Td8+ y jaque mate en la siguiente jugada.

GERARDO LEBREDO
Maestro Internacional