

JUEGOS MENTALES

Selecciones
READER'S DIGEST

**CORPORATIVO READER'S DIGEST
MÉXICO, S. DE R. L. DE C. V.**

**Directora Editorial de Revistas y Libros
Regional**

Genevieve Marie Marlin
Coordinadora Editorial Mónica S. Carrillo

Colaboradores externos

Traducción Gustavo Galván
Corrección de Pruebas Anouk Kelly
Coordinación de Arte Sandra Ramírez

Directora General Patricia Hespanha M.
Director de Unidad de Negocios Jaime Alcobé Alonso
Gerente de Mercadotecnia Lorena Cobián

CIRCULACIÓN

Newsstands/Suscripciones Christopher Mangas

HISPANOAMÉRICA

Director General Regional Carlos Vetere
Directora Editorial Regional Genevieve Marie Marlin
Group Publisher Regional Pablo Waissbluth Panzer
Director de Operaciones Regional Carlos Fedele
Director de Finanzas Regional Jorge Torregrosa
Gerente Regional de Recursos Humanos Maru Martínez
Gerente Regional de Circulación Emilio Vázquez
Gerente Regional de Atención al Cliente Alfredo Laporte

THE READER'S DIGEST ASSOCIATION, INC.

White Plains, Nueva York, Estados Unidos de América
Presidenta y Directora Ejecutiva Mary G. Berner
Presidenta Asia Pacifico y Latinoamérica Patricia Hespanha M.
Vicepresidenta y Editora en Jefe Global de Reader's Digest Peggy Northrop

Juegos mentales

Los juegos fueron extraídos del libro *Juegos mentales*, publicado por Reader's Digest Argentina, S. R. L. Viamonte No. 1133, 2do. Piso, Buenos Aires (C1053ABW), Argentina
Título original de la obra: *Brain Stretchers*
Copyright © 2006
Copyright versión español Reader's Digest Argentina, S. R. L. © 2008
Publicado por Reader's Digest México, S. A. de C. V., © D. R. 2011. Reservados todos los derechos.
Distribución gratuita. Prohibida la reproducción, total o parcial, por cualquier medio. Selecciones, Reader's Digest y el símbolo del Pegaso son marcas registradas de The Reader's Digest Association, Inc.
Esta primera edición se terminó de imprimir el 15 de febrero de 2011 en los talleres de Servicios Profesionales de Impresión, S. A. de C. V. Mimosas No. 31, esquina Geranio, Colonia Santa María Insurgentes, Delegación Cuauhtémoc, México, D. F., C. P. 06430

ISBN 978-987-25341-9-6

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL
Creado por Planet 3 Publishing Network Ltd.
Editor de Proyecto Lol Henderson
Editora de Arte Heather Dunleavy
Editores de texto Caroline Saltissi, Gordon Torbet, Andy Durrant, Laura Ward
Diagramadores Mike Cornwell, Terry Sambridge, Peter Byrne
Director de Arte e Ilustrador Paul Southcombe
Ilustradores Mike Cornwell, Matt Drew
Investigación Iconográfica Susannah Jayes

Colaboradores

Consultora Ruth Binney
Consultor de Pasatiempos Philip Carter

READER'S DIGEST, LONDRES

Editora de Proyecto Lisa Thomas
Editora de Arte Louise Turpin
Director Editorial Julian Browne
Director de Arte Nick Clark
Gerente de Libros Nuevos Sarah Bloxham
Gerente Editorial Alastair Holmes
Gerente de Iconografía Martin Smith
Gerente de Preimpresión Penny Grose
Gerente de Producción Claudette Bramble
Coordinación de Producción Deborah Trott

CONTENIDO

**UNA PALABRA
AL DÍA**

4-7

Enriquezca su vocabulario tratando de encontrar las palabras ocultas en las sopas de letras.



**EL OJO DE
LA MENTE**

8-11

Entrene su vista y su cerebro al descubrir lo que no corresponde con el contexto de las imágenes presentadas.



**PIENSE UN
NUMERO**

12-15

Convierta las matemáticas en algo entretenido resolviendo el juego numérico por excelencia de los últimos tiempos: el sudoku.



**PENSAMIENTO
INTELIGENTE**

16-19

Pronto será un genio de la lógica gracias a estos juegos de batalla naval que probarán su poder de análisis, razonamiento y pensamiento lateral.



**DESAFÍOS CON
PALABRAS**

20-23

Más juegos de palabras para poner en acción sus habilidades verbales. Resuelva las sopas de letras, complete las frases y los crucigramas.



**JUEGOS DE
MEMORIA**

24-27

Mejore su memoria en todo sentido. Recuerde detalles visuales y números sin problemas. Juegue estas partidas de ajedrez.



**RESPUESTAS
Y CRÉDITOS**

28-32

No haga trampa. Use esta sección sólo como un último recurso. Encontrará las soluciones y explicaciones para cada juego.

1



Flores ornamentales

En este esquema se encuentran ocultos los nombres de 11 flores ornamentales. ¿Cuál cree que sea la más popular entre los enamorados?

BEGONIA	MARGARITA
CAMELIA	PETUNIA
CLAVEL	TULIPÁN
CRISANTEMO	VIOLETA
DALIA	ROSA
HORTENSIA	
LIRIO	



2



¡Barco a la vista!

Intérnese en el mar y encuentre las 12 embarcaciones ocultas aquí.

BERGANTÍN
CANOA
CARABELA
CATAMARÁN
FRAGATA
GÓNDOLA
PORTAAVIONES
ROMPEHIELOS
SUBMARINO
TRANSATLÁNTICO
VELERO
YATE

3



Una joyita de juego

En este esquema se esconde un tesoro de piedras preciosas. Vea qué tan rápidamente puede encontrarlas.

AMATISTA
 ÁMBAR
 BERILO
 BRILLANTE
 CUARZO
 DIAMANTE
 ESMERALDA
 FELDESPATO
 JADE
 LAPISLÁZULI
 MALAQUITA
 ÓPALO



RUBÍ
 TOPACIO
 TURQUESA
 ZAFIRO



4



Orquesta dispersa



La orquesta perdió algunos de sus instrumentos más importantes. Encuéntrelos en el esquema.



ARPA
 CLARINETE
 CONTRABAJO
 FLAUTA
 GONG
 MARIMBA
 OBOE
 PIANO
 PLATILLOS
 SAXOFÓN
 TAMBOR
 TIMBAL
 TROMBÓN
 TROMPA
 TROMPETA
 TUBA
 VIOLA
 VIOLÍN
 VIOLONCHELO
 XILOFÓN

DESCUBRA EL ERROR

¿Es usted una persona observadora? Mire las siguientes imágenes. Ahora, observe con mayor atención: las cosas no son como parecen. ¿Puede descubrir las rarezas?

5

**Curiosidades chinas**

Observe la fotografía con atención e intente determinar qué elemento no debería estar allí.



6

**Estudie**

¿Puede encontrar seis cosas inusuales en esta habitación?

7



Caos culinario

Observe con atención esta escena aparentemente normal y descubra seis incoherencias.



8



Juego de niños

Hay por lo menos 10 rarezas que no corresponden en esta sala. ¿Puede encontrarlas?



SUDOKU

Cada columna, cada fila y cada cuadro de 3 x 3 de este juego japonés tiene los números del 1 al 9. Debe completar cada casilla en blanco con un número, de modo tal que en cada columna, cada fila y cada cuadro de 3 x 3 estén presentes todos los números del 1 al 9 y ninguno se repita.

Estos juegos requieren paciencia y lógica. Para encontrar pistas y consejos, visite estos sitios web: www.sudoku.com.mx, www.sudokumania.com.ar, <http://jugar-sudoku.iespana.es/>.

9

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

10

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

11

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

12

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

13

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

14 ☆☆☆☆

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

15 ☆☆☆☆

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

16 ☆☆☆☆

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

17 ☆☆☆☆

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

18 ☆☆☆☆

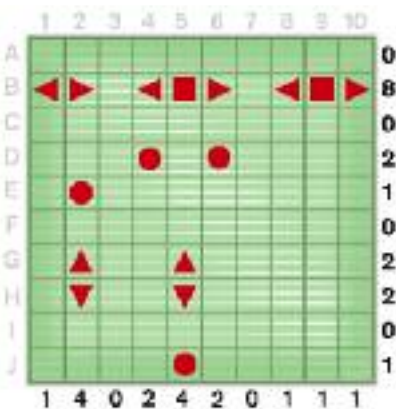
		3		9		6	7	8
		2		8	3			
5	9				4	3	2	
				1				5
9	5		6				3	
	7	1			2			
3	9						6	7
1	7		4			2		3
6		8				9	1	

19 ☆☆☆☆

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

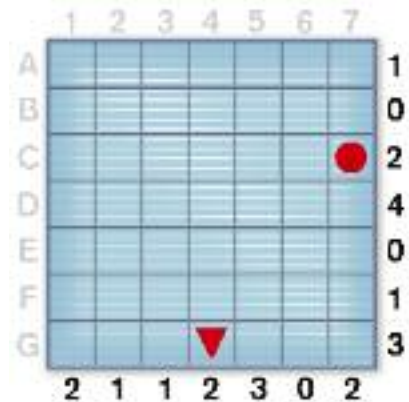
BATALLA NAVAL

Las cuadrículas representan secciones del océano donde se esconde una flota de naves. La flota está descrita antes de cada juego (ver clave). Los dígitos en la parte derecha e inferior de la cuadrícula indican el número de casillas que están ocupadas por naves en las filas y columnas correspondientes. Le mostramos partes de algunos barcos; use esta información para localizarlos a todos. Los barcos se ubican en una misma fila o columna (no en diagonal) y ningún barco ocupa casillas adyacentes, incluso diagonalmente.



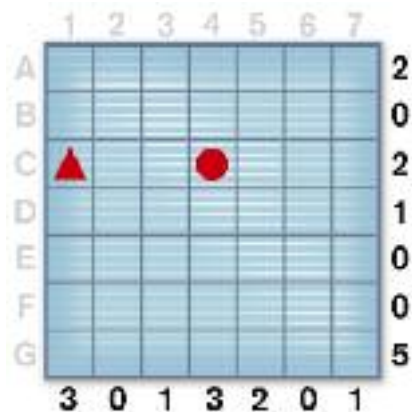
20

La flota consta de 1 crucero, 2 destructores y 4 submarinos.



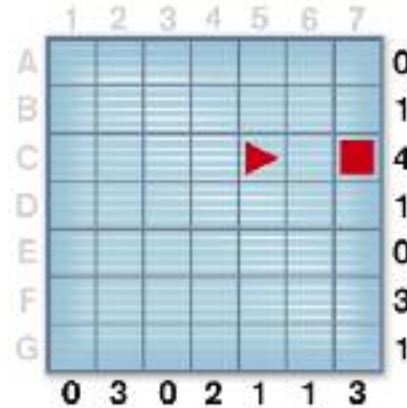
21

La flota consta de 1 crucero, 2 destructores y 3 submarinos.



22

La flota consta de 1 crucero, 2 destructores y 3 submarinos.

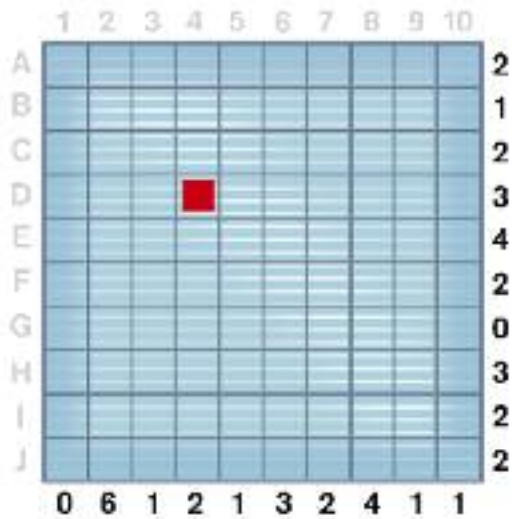


Una fila con un ● le indica que es todo océano, mientras que un cuadrado rojo indica la parte central de un barco. Esto le facilitará ubicar primero los barcos más grandes.

23



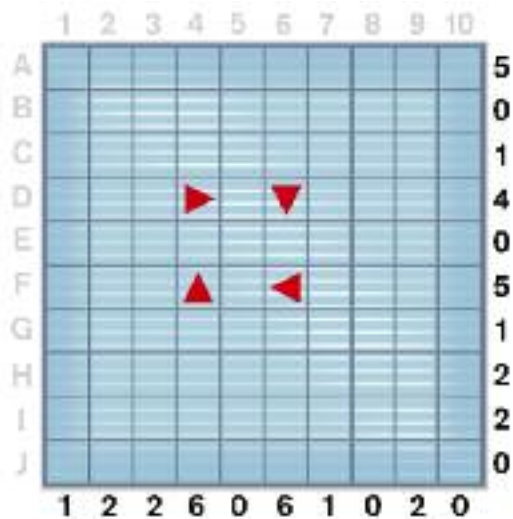
La flota consta de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 5 submarinos.



24



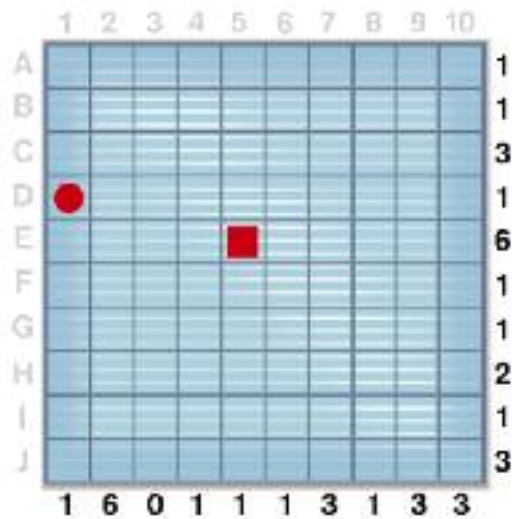
La flota consta de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.



25



La flota consta de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.



26



La flota consta de 1 acorazado, 2 cruceros, 3 destructores y 4 submarinos.



PALABRAS REVUELTAS

Estos juegos son como sopas de letras, pero con una vuelta de tuerca. En una sopa de letras convencional, las palabras siempre están en línea recta. Aquí, por el contrario, el desafío es más difícil: las palabras se leen moviéndose de una casilla a otra vecina en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal.

27



Palabras con V

Comience en la casilla central y forme seis palabras de ocho letras y una palabra de siete letras. A excepción de la V, que es inicial de todas ellas, ninguna otra casilla se visita más de una vez.

A	A	C	C	T	L	O
L	I	I	I	U	R	I
R	H	E	A	E	N	L
O	N	E	V	I	L	E
G	T	I	E	A	T	A
Z	A	C	R	L	O	N
N	A	A	I	G	I	E

28



Una palabra

¿Cuál es la palabra más larga que puede encontrar en este tablero si pasa de una casilla a otra vecina en cualquier dirección? Empiece donde guste, pero sin visitar cada casilla más de una vez.

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

29



Complete las frases

Escriba una palabra en cada espacio en blanco para completar estas frases de Groucho Marx. Luego, intente encontrar esas 12 palabras dentro del esquema. Cada casilla se puede visitar más de una vez, pero no en la misma palabra.

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

- Nunca olvido una cara, pero en su caso haré una _____.
- Claro que lo entiendo. _____ un niño de cinco años podría entenderlo. ¡Que me traigan un niño de cinco años!
- He pasado una noche _____, pero no ha sido ésta.
- Jamás aceptaría pertenecer a un club que me admira como _____.
- ¿A quién le va usted a _____, a mí o a sus propios ojos?
- Éstos son mis _____. Si no le gustan, tengo otros.
- La televisión ha hecho maravillas por mi cultura. En cuanto alguien enciende la televisión, voy a la biblioteca y me leo un buen _____.
- Debo confesar que nací a una _____ muy temprana.
- Fuera del perro, un libro es probablemente el mejor _____ del hombre. Dentro del perro probablemente esté demasiado oscuro para leer.
- Bebo para hacer _____ a las demás personas.
- Disculpen si les llamo _____, pero es que no los conozco muy bien.
- He disfrutado mucho con esta obra de teatro, especialmente en el _____.

CRUCIGRAMA DE RETAZOS

Acomode los retazos en la posición correcta para formar un crucigrama donde las casillas neutras tengan un diseño simétrico. Varias filas contienen dos palabras; las palabras verticales aparecen una vez que haya puesto los retazos en el lugar adecuado.

30

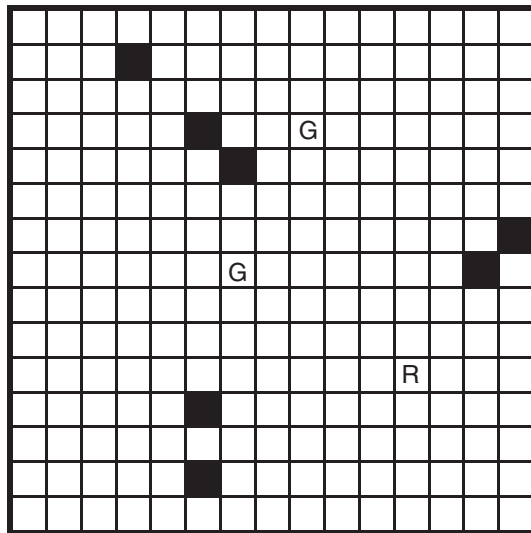


Mosaico 1

Algunas definiciones:

Fila 5: Durante (8)

Fila 11: Enfocar con luz (8)

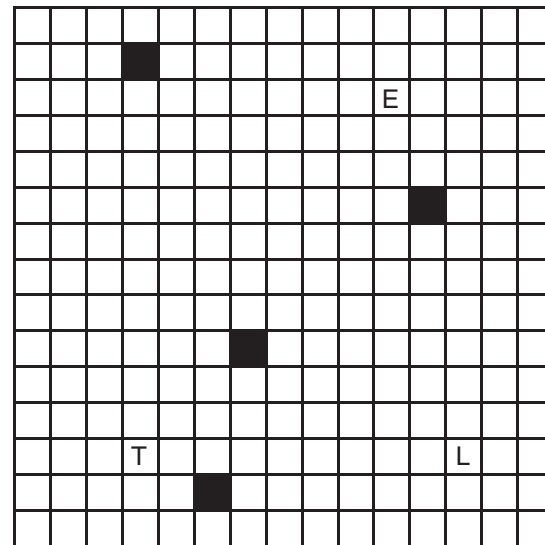


I O N	T U D	P L E	A F	E O
C T	E U	A A	C A R	R A S
A J E	T A D		T E	A O
L E	P S	R U M	R	L
F	I L U	E	E N T	G I D
L I	E F	E N D	O	T
N	G A R	P	G A R	S E S
R A L	R I	M A R	M	R
Z	N	T	M E S	C O R
H A Y	D E R	N T I		C M
A R	R I	I	P E	U M B
M	A P R	B E R	R O N	L L
D R A	G	G	B E	L
I S	M I	E Z	R	M I N
S I A	P I E	L A D	E R	Q

31



Crucigrama de retazos 2



D R E	L S O	U	Q U E	P A
E S	O Y	I P A	U L	A R
B R A	A D O	P	I N O	T E
E	M E S	S	T I N	U
N U N	E U	U S	O	T E D
A	R S	N	O N	E
E A	N	R E R	E A S	A
N U C	A P	N	S D	R I C
C E	O	C E N	Q U E	I
O	P A	M A R	U R E	M P U
O E	R	A I	E	I
G	I E M	S A Z	O N A	O S
I I	N C R	I U	R	T A H
O T	I	T E R	C A	I A
N O E	B O S	O R	C	R A Z

JUEGOS DE AJEDREZ

Estos juegos pondrán a prueba tanto su memoria como su capacidad lógica. Trate de memorizar la posición de las piezas en el tablero, luego cierre el libro y, a partir de las instrucciones, descubra y escriba la respuesta del juego a partir de lo que recuerda.

32



Juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas. A pesar de haber perdido a la reina, las blancas tienen dos torres de ventaja. Pero no pueden hacer todo el trabajo solas.



33



Juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas.



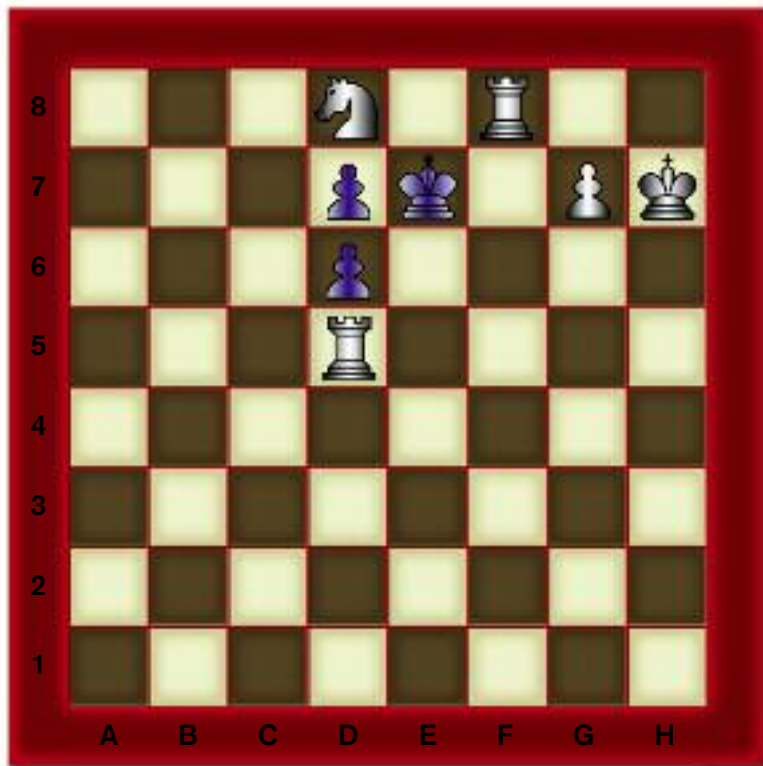
No tema sacrificar una pieza si eso significa que obtendrá una mejor posición más adelante en el juego.



34



Juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas. La tentación inmediata de las blancas es llevar su peón de G7 y convertirlo en reina, pero ¿es una buena decisión?



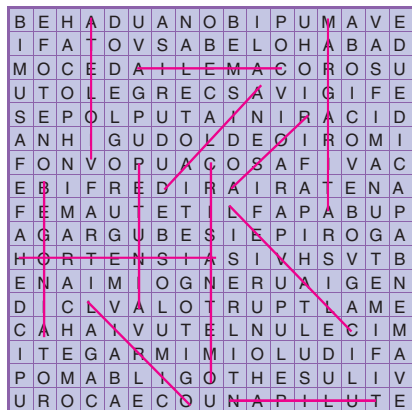
35



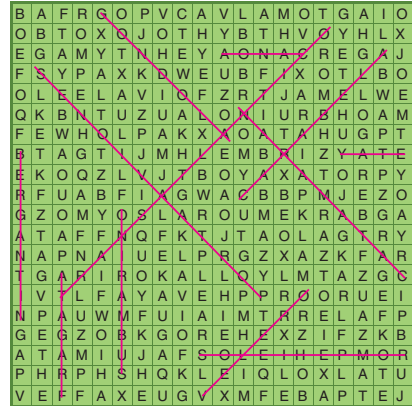
Juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas. Las blancas pueden destruir la defensa bastante segura de su rival rápida y despiadadamente, pero no sin sacrificio.



1



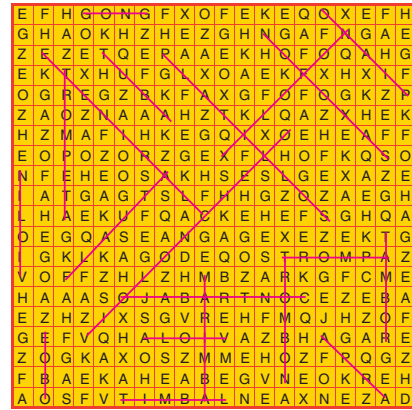
2



3



4



5 La pelotita de golf.



6



7

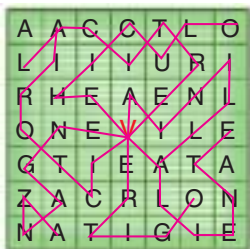


8

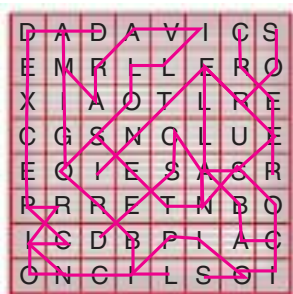
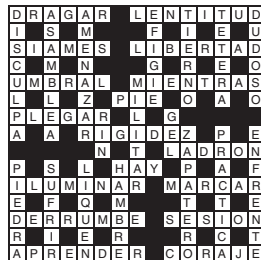
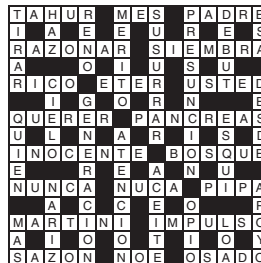


27

Vainilla
 Vehículo
 Vertical
 Venganza
 Victoria
 Valiente
 Vértigo

**29**

- | | |
|----------------|------------------|
| 1. Excepción | 7. Libro |
| 2. Incluso | 8. Edad |
| 3. Maravillosa | 9. Amigo |
| 4. Socio | 10. Interesantes |
| 5. Creer | 11. Caballeros |
| 6. Principios | 12. Descanso |

**28** Superlativo.**30****31****32**

- e7 - g8+; h6 x h5
- f2 - h2 mate

33

- f5 - e6; e8 - f8
- d5 - d8 mate

34

- f8 - h8; e7 - f6
- g7 - g8 = pedir un caballo

35

- e2 x e6+; f7 x e6
- d3 - g6 mate

Nota: La única respuesta de las negras al primer movimiento de las blancas sería bloquear el jaque moviendo su alfil de F8 a E7. Las blancas simplemente habrían comido el alfil de las negras, en esta instancia E6 x E7 forzando el jaque mate.