

Kakuro

1

Equipo Nikoli



Colección: Nikoli
www.juegosnikoli.com

Título: Kakuro

Autor: © Equipo Nikoli

Copyright de la presente edición: © 2008 Ediciones Nowtilus, S.L.
Doña Juana I de Castilla 44, 3º C, 28027 Madrid
www.nowtilus.com

Editor: Santos Rodríguez

Coordinador editorial: José Luis Torres Vitolas

Diseño y realización de cubiertas: Carlos Peydró

Maquetación: JLTV

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece pena de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

ISBN-13: 978-84-9763-425-0

Fecha de edición: Enero 2008

Printed in Spain

Imprime:

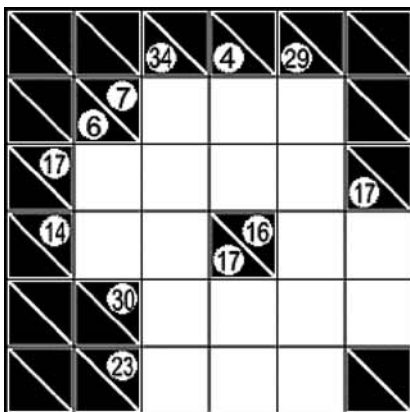
Depósito legal:

Equipo Nikoli de este libro

Hiroshi Asaka
Daisuke Arai
Mami Ishikazi
Takeshi Iwasaki
Masafumi Okamoto
Tadashi Kaneshiro
Takashi Kitamura
Nobuyuki Kimura
Sumihiro Kobayashi
Yoshinao Sakuma
Chie Shimizu
Kiyoshi Takatsuka
Emiko Takeuchi
Junji Takeuchi
Kei Nakata
Hideo Nagata
Yutaka Fujita
Yoshitaka Maeda
Kiyotaka Yamamoto
Tetsuya Yamamoto
Yuusuke Yamamoto
Keisuke Yoshida
Yoshiyuki Watanabe

REGLAS

10 - 4 - 1



1. En las casillas blancas solo se pueden usar los números del 1 al 9. Jamás se puede utilizar el cero.
2. En los recuadros negros, los números encerrados en círculos equivalen a la suma del total de casillas blancas de una fila o columna. Por ejemplo:

	4	1	2
1			
5			

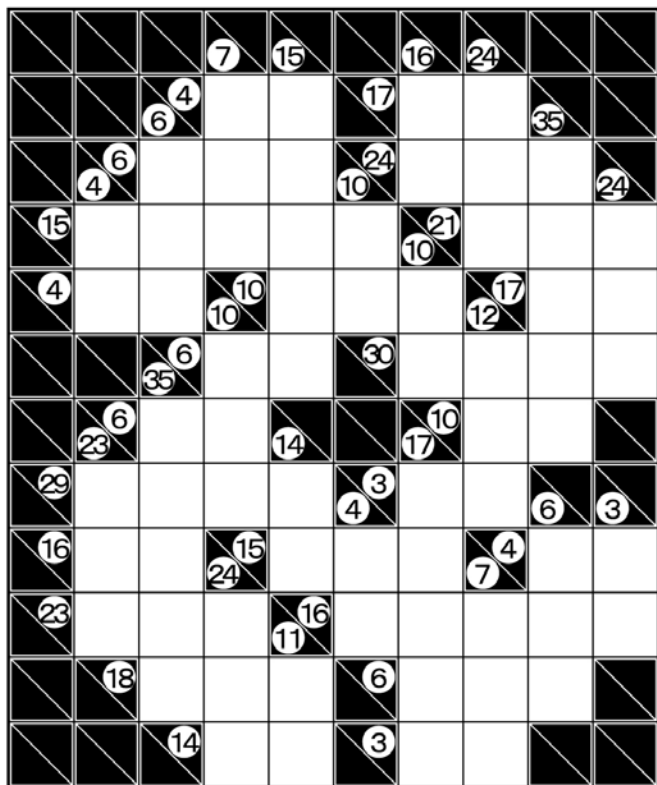
3. El mismo número no puede repetirse en dos casillas seguidas.
4. Los tres números superiores en cada juego (en el ejemplo de la página anterior: 10 - 4 - 1) indican el tiempo en minutos que le tomaría terminar a un Jugador Principiante, a un Jugador de Nivel Medio y a un Jugador Experto. Así, para el juego del ejemplo se tardaría:
 - Un Jugador Principiante:** 10 min.
 - Un Jugador de Nivel Medio:** 4 min.
 - Un Jugador Experto:** 1 min.

Aquí la solución del ejemplo:

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

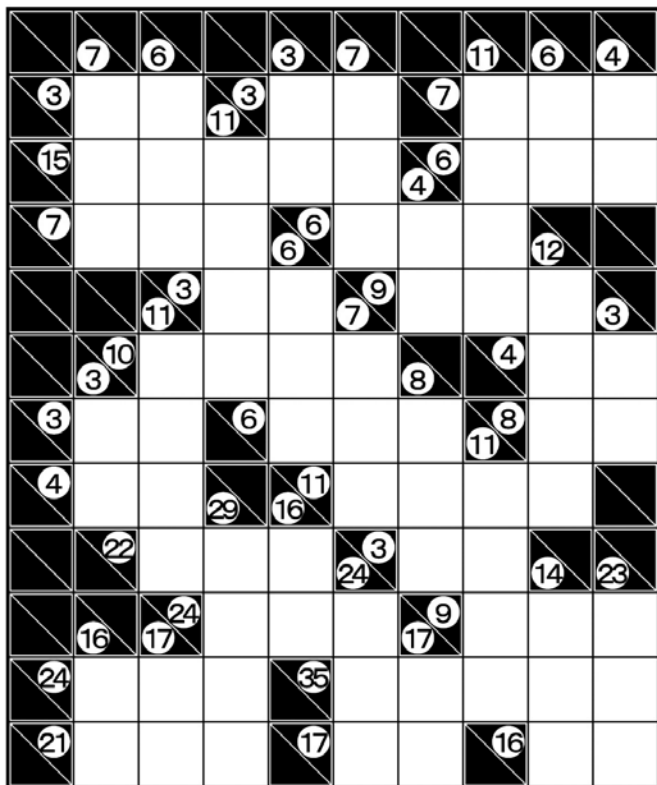
1

16 - 6 - 1



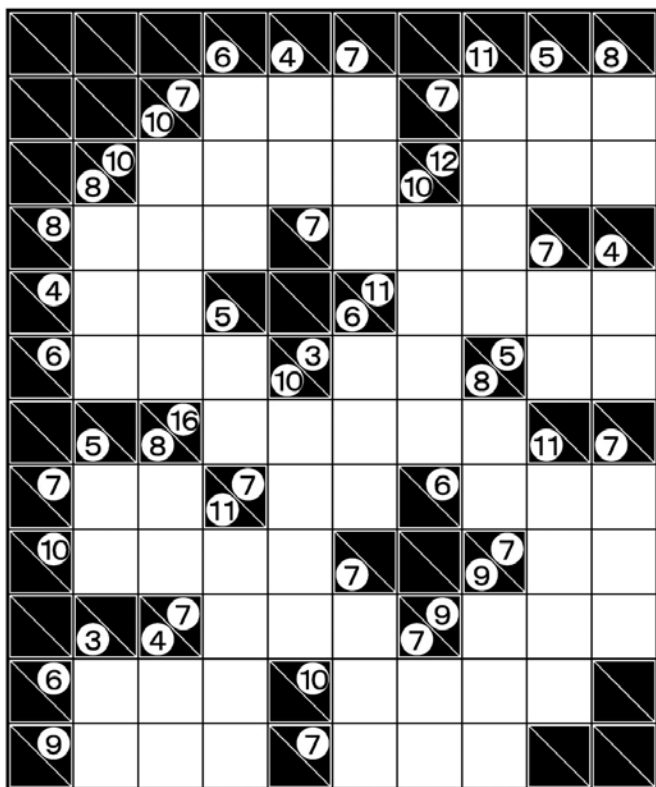
2

16 - 6 - 1



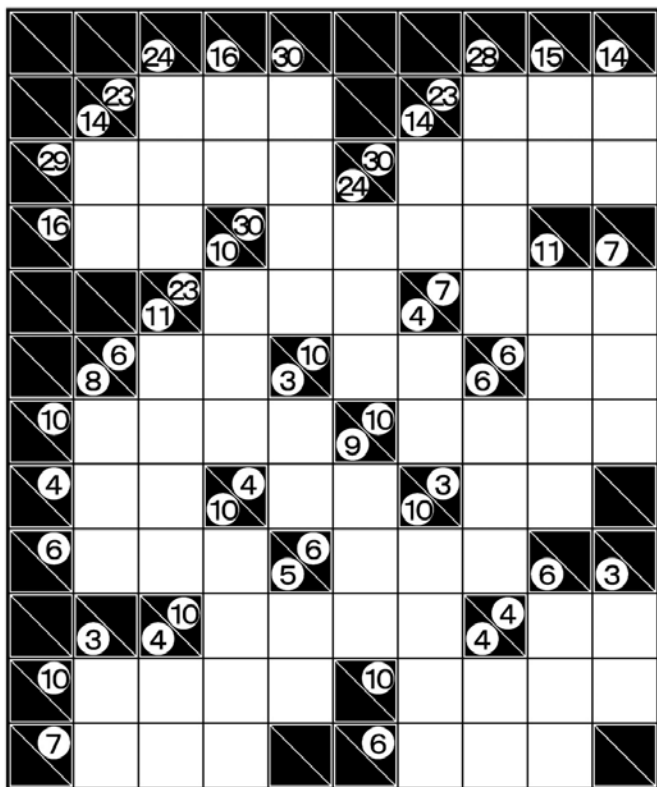
3

17 - 7 - 2



4

17 - 7 - 2



5

18 - 7 - 2

