

Slitherlink

1

Equipo Nikoli



Colección: Nikoli
www.juegosnikoli.com

Título: Slitherlink 1

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: 978-84-9763-427-4

Fecha de edición: Enero 2008

Printed in Spain

Imprime:

Depósito legal:

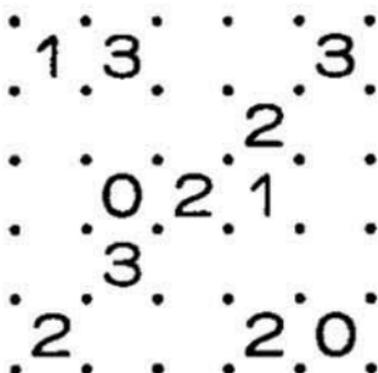
Equipo Nikoli de este libro

Yoshihiko Asao
Hiroshi Asaka
Hajime Abe
Daisuke Arai
Mami Ishizaki
Nao Ichioka
Masahiro Imoto
Takeshi Iwasaki
Masafumi Okamoto
Tadashi Kaneshiro
Takashi Kawasaki
Nobuyuki Kimura
Sumihiro Kobayashi
Nobuyuki Sakamoto
Yoshinao Sakuma
Chie Shimizu
Yasuyuki Shimizu
Shigeru Sudou
Ken Shinbo
Tomohiro Sugimoto
Kiyoshi Takatsuka
Emiko Takeuchi
Junji Takeuchi
Kei Nakata
Hideo Nagata
Takaya Negishi

Takaya Negishi
Eiji Fukumoto
Yutaka Fujita
Yoshitaka Maeda
Tatsuo Yano
Tetsuya Yamamoto
Yuusuke Yamamoto
Keisuke Yoshida
Yoshiyuki Watanabe

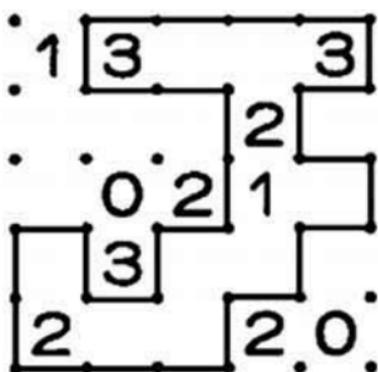
REGLAS

10-4-1



1. El juego consiste en conectar los puntos con líneas verticales y horizontales.
2. Al unir los puntos a lo largo de todo el juego, se debe formar una sola línea continua que nunca se cruce o se corte.
3. Los números indican cuántas líneas como máximo pueden rodearlas como aquí puede verse.

SOLUCIÓN



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.

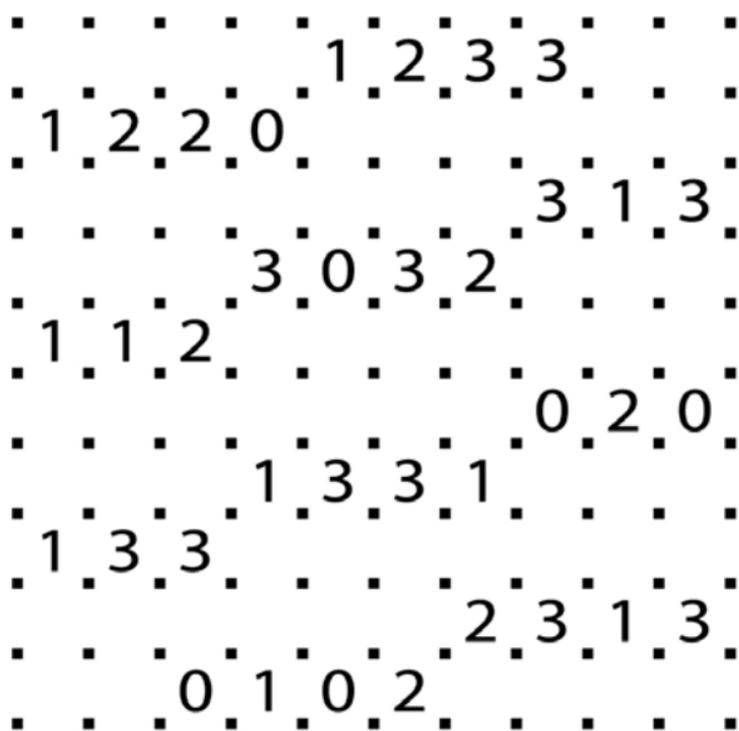
Un Jugador Experto: 1 min.

A jugar



1

20 - 6 - 1



2

22 - 7 - 2

.
.	2	.	.	1	2	.	.	2	.
.	1	.	1	3	.	3	3	.	1
.	3	.	.	1	1	.	.	2	.
.	1	1	.	1	.
.	2	.	2	.	2	.	2	.	1
.	0	.	3	.	.	3	.	2	2
.	2	.	2	1	.
.	1	.	.	1	2	.	.	1	.
.	1	.	0	3	.	3	0	.	2
.	1	.	.	1	2	.	.	3	.
.

3

22 - 7 - 2

.
.	2	3	.	.
2	.	1	2	1	0	3	2	.	3	.
.	2	2	.	.
.	3	.	0	2	.	.	.	2	.	.
.	2	2	.	.	1	.	.	0	.	.
.	0	3	.	.	3	.	.	1	.	.
.	2	.	1	0	.	.	.	3	.	.
.	1	1	.	.
1	.	0	3	2	1	3	1	.	2	.
.	3	1	.	.