

# Nurikabe

# 2

Equipo Nikoli



**Colección:** Nikoli  
www.juegosnikoli.com

**Título:** Nurikabe 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:** 978-84-9763-514-1  
**Fecha de edición:** Abril 2008

**Printed in Spain**  
**Imprime:** Gráficas Díaz Tuduri S.L.  
**Depósito legal:**

**Los pasatiempos de este libro han  
sido diseñados uno a uno por los  
siguientes expertos de Nikoli**

Yoshihiko Asao  
Hiroshi Asaka  
Mitsuhiro Ase  
Daisuke Arai  
Mami Ishizaki  
Ryuusuke Ishibashi  
Tomonori Oonuma  
Masafumi Okamoto  
Masafumi Katou  
Tadashi Kaneshiro  
Takashi Kawasaki  
Junko Kitamura  
Nobuyuki Kimura  
Sumihiro Kobayashi  
Yoshinao Sakuma  
Chie Shimizu  
Yasuyuki Shimizu  
Ken Shinbo  
Kazunari Suzuki  
Emiko Takeuchi  
Junji Takeuchi  
Kei Nakata  
Hideo Nagata  
Takaya Negishi  
Yoshihiro Harigaya

Momotarou Hishiya  
Eiji Fukumoto  
Yutaka Fujita  
Yoshitaka Maeda  
Chiharu Matsumoto  
Tatsuo Yano  
Yuusuke Yamamoto  
Hiroshi Wakabayashi  
Yoshiyuki Watanabe

# REGLAS

EJEMPLO:

	1				
2			3	3	
		1			
			2		
4	3				2

SOLUCIÓN:

	1				
2			3	3	
		1			
			2		
4	3				2

1. El juego consiste en rellenar o pintar las casillas en blanco que no tienen ningún número.
2. Cada dígito indica el número de casillas que deben dejarse sin colorear. Aquí un extracto de la solución del ejemplo.

	1	
2		

3. Los dígitos no pueden estar unidos jamás por casillas blancas o formar un bloque continuo. Este es un ejemplo de cómo no debe hacerse:

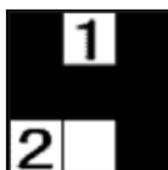
3		3
2		

4. Las casillas coloreadas jamás deben formar cuadrados de  $2 \times 2$ .

Incorrecto

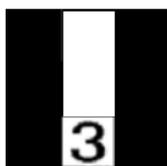


Correcto



5. Todas las celdas pintadas deben formar un solo bloque continuo.

Incorrecto



# 1

## Fácil

4				1				3	
	1					1			
				2				4	
	3								1
						3			
4			3				1		
									4
	3				5				

# 2

## Fácil

		4						4	
	3							4	
							4		3
3		3		4					
3		4							
								3	4

# 3

## Fácil

									4
6									
4						4			5
				2					
							1		
						6			
							1		
		2		2					
	6						2		3

# 4

## Fácil

							4		
	1		1						
		3							
3					1				
				1			3		4
		2			1			1	
				2					
								4	
									1
3		2					4		