

1

1. Single *Único desnudo / Único escondido*

INTERMEDIO

Una casilla vacía donde solo cabe un número: mirá fila + columna + caja (desnudo), o buscá un número que en todo el grupo solo tenga un lugar posible (escondido).

2

2. Locked Candidates *Candidatos amarrados*

DIFÍCIL

Si dentro de una caja un número solo cabe en celdas de una misma fila o columna, se lo podés borrar del resto de esa fila o columna fuera de la caja.

3

3. Naked Pair *Par desnudo*

EXPERTO

Dos celdas de la misma unidad con exactamente los mismos 2 candidatos: esos 2 números se sacan del resto de la fila, columna o caja.

4

4. Hidden Pair *Par oculto*

EXPERTO

Dos números que en una unidad solo caben en las mismas 2 celdas: esas celdas se limpian de cualquier otro candidato que tuvieran anotado.

5

5. Naked Triple *Trío cerrado*

EXPERTO

Tres celdas que entre todas solo admiten 3 números (no hace falta que cada una tenga los 3): se los borra del resto de la unidad.

6

6. X-Wing *La caja de cuatro esquinas*

MAESTRO

Un número que en 2 filas solo cabe en las mismas 2 columnas forma un rectángulo: se lo borra del resto de esas columnas (o al revés, con filas).

7

7. Swordfish *Pez espada*

GRAN MAESTRO

La versión grande del X-Wing: 3 filas donde un número vive atrapado en las mismas 3 columnas — se lo borra del resto de esas columnas.

8

8. XY-Wing *El gancho de tres celdas*

MAESTRO

Un pivote de 2 candidatos con dos pinzas que comparten un número cada una: la celda que ve a las dos pinzas pierde el candidato que ambas comparten.

9

9. XYZ-Wing *El abanico de tres puntas*

MAESTRO

Como el XY-Wing pero el pivote tiene 3 candidatos: la celda que ve a las 3 casillas del abanico pierde ese candidato compartido.