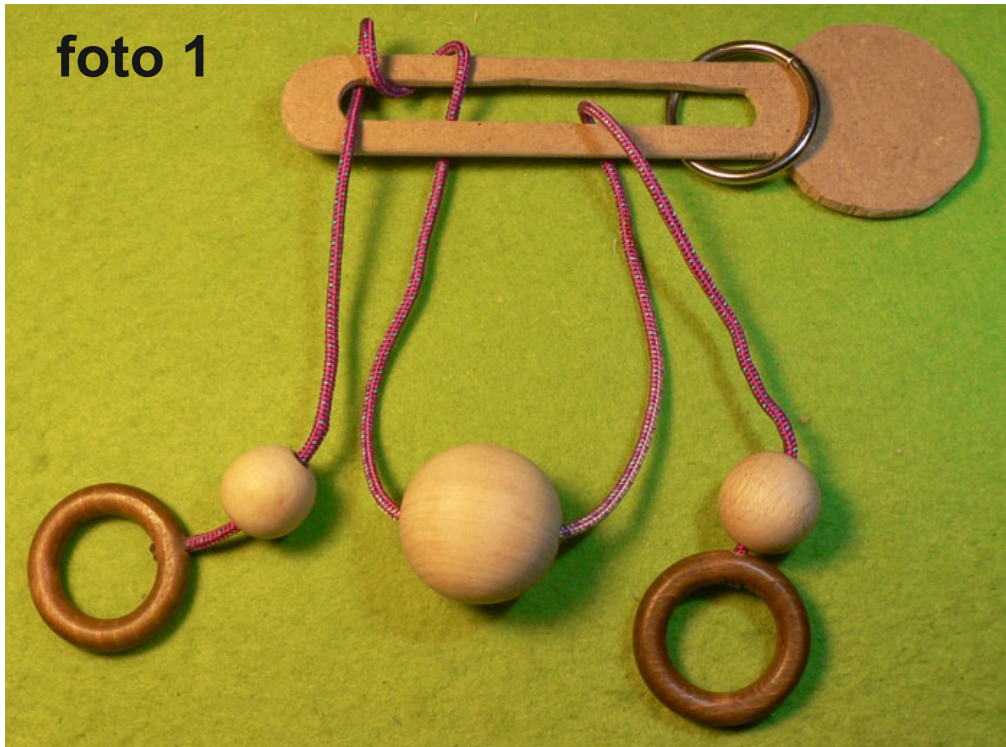


# SACAR ANILLA METÁLICA



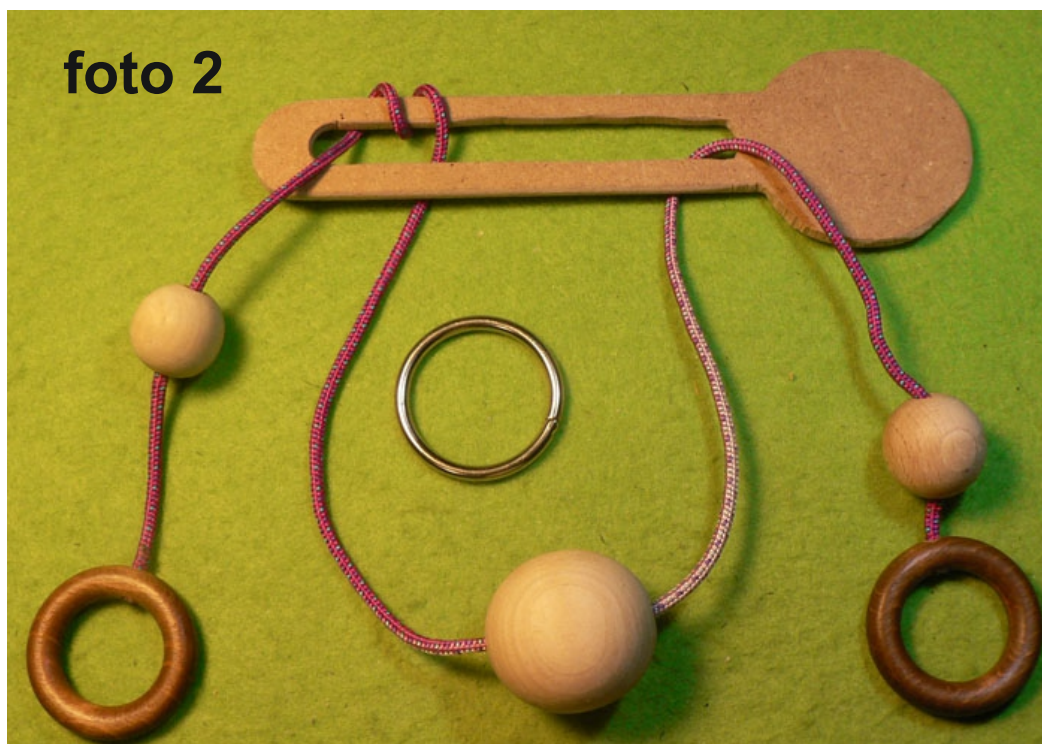
El rompecabezas está formado además de por la pieza principal de madera por las siguientes:

Una anilla metálica.

Dos anillas de madera unidas a los extremos de la cuerda.

Tres esferas de madera atravesadas por un orificio que les permite desplazarse a lo largo de dicha cuerda.

En la foto 1 el rompecabezas está dispuesto para comenzar a resolverlo y en la 2 está ya solucionado.



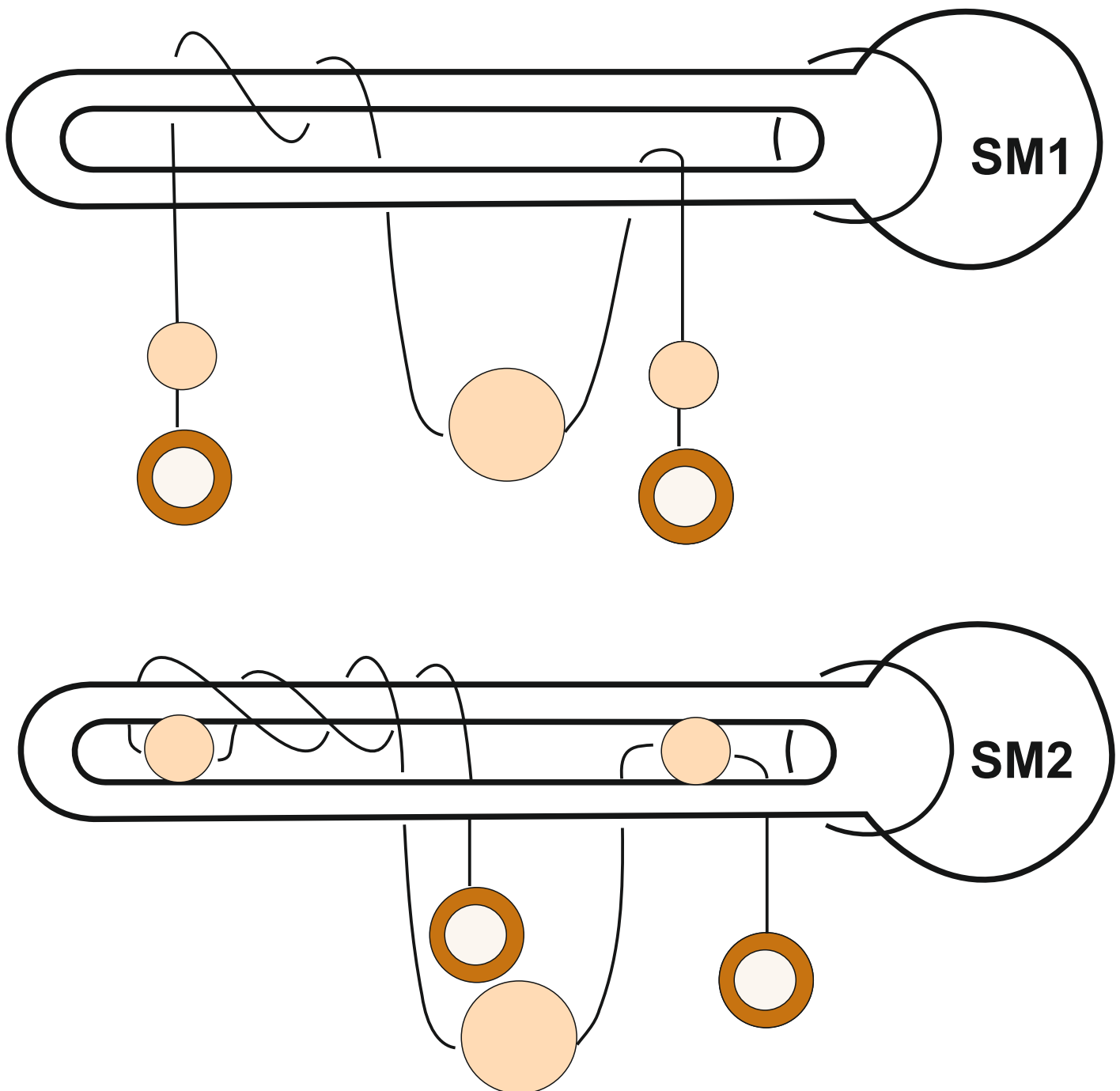
Los siguientes dibujos, desde el SM1 hasta el SM7, representan un procedimiento para sacar la anilla metálica. Se trata de dibujos esquemáticos que no están a escala por lo que hay que tener en cuenta lo siguiente:

Las tres anillas pueden pasar por el interior de la ranura horizontal.

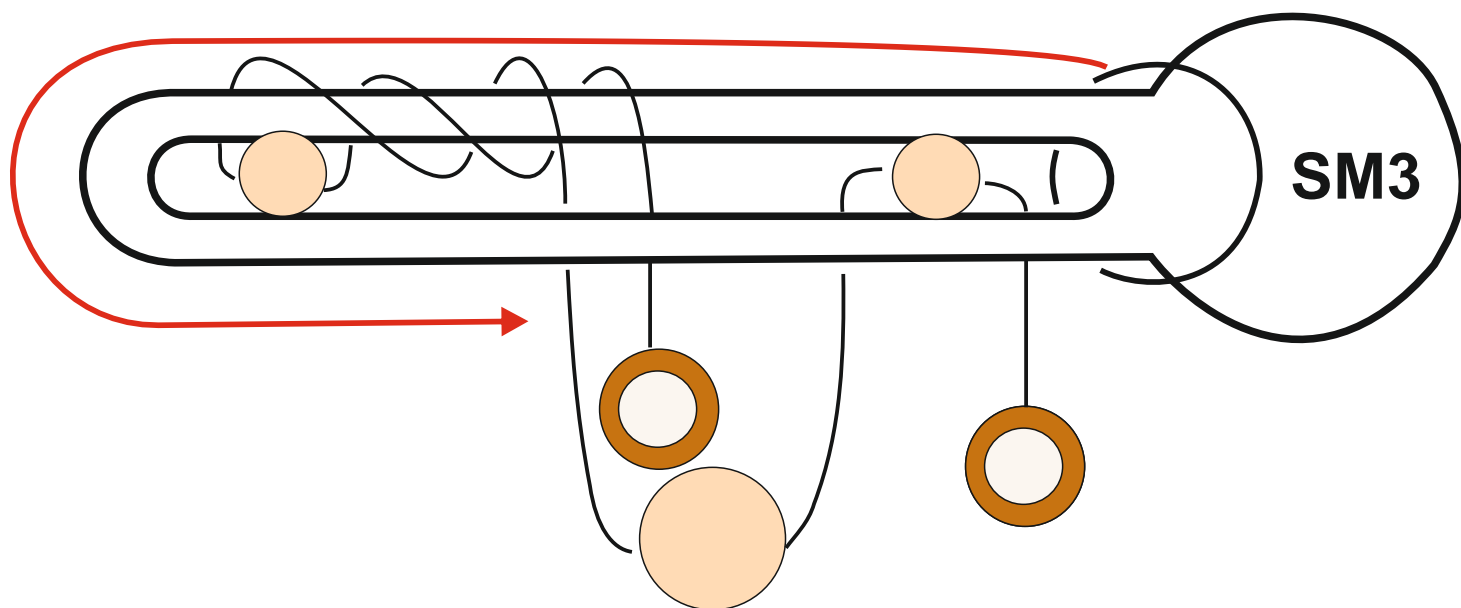
Ninguna de las tres esferas puede pasar por el interior de la citada ranura.

Ni las anillas de madera ni la esfera de madera grande pueden pasar por el interior de la anilla metálica.

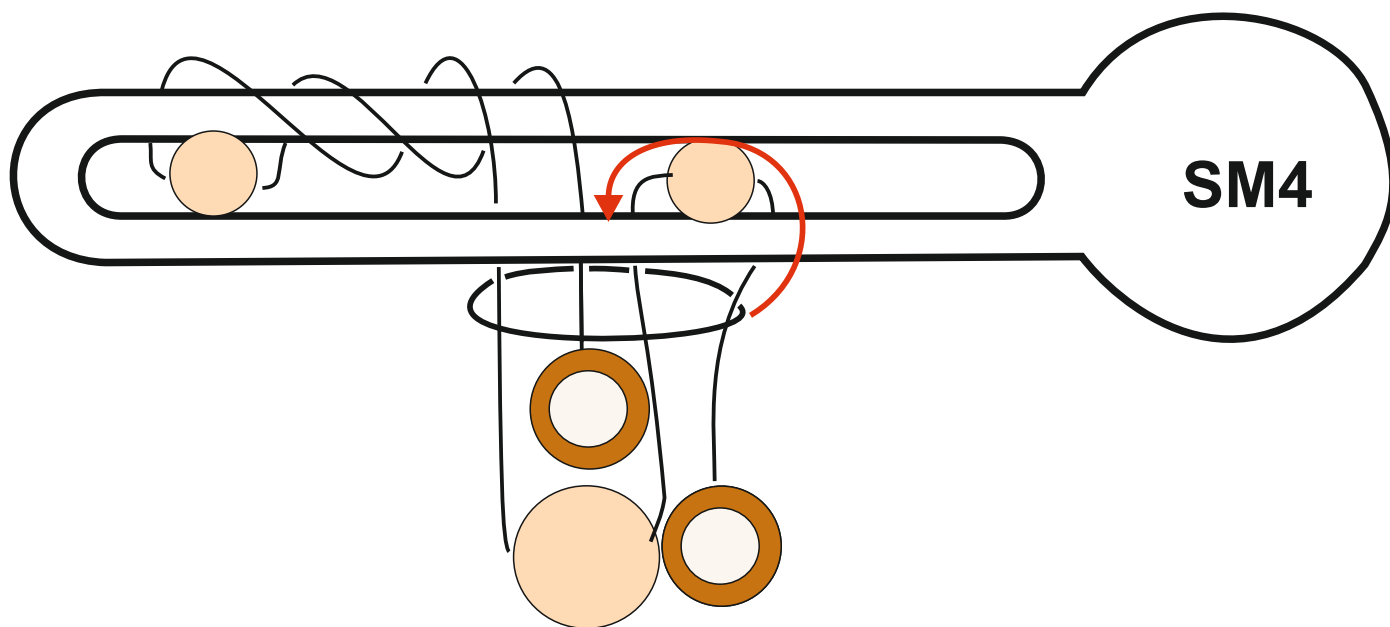
En la figura SM3 puede verse como la anilla metálica tiene el diámetro suficiente como para poder desplazarse a lo largo de la pieza principal dejando pasar por su interior las esferas pequeñas.

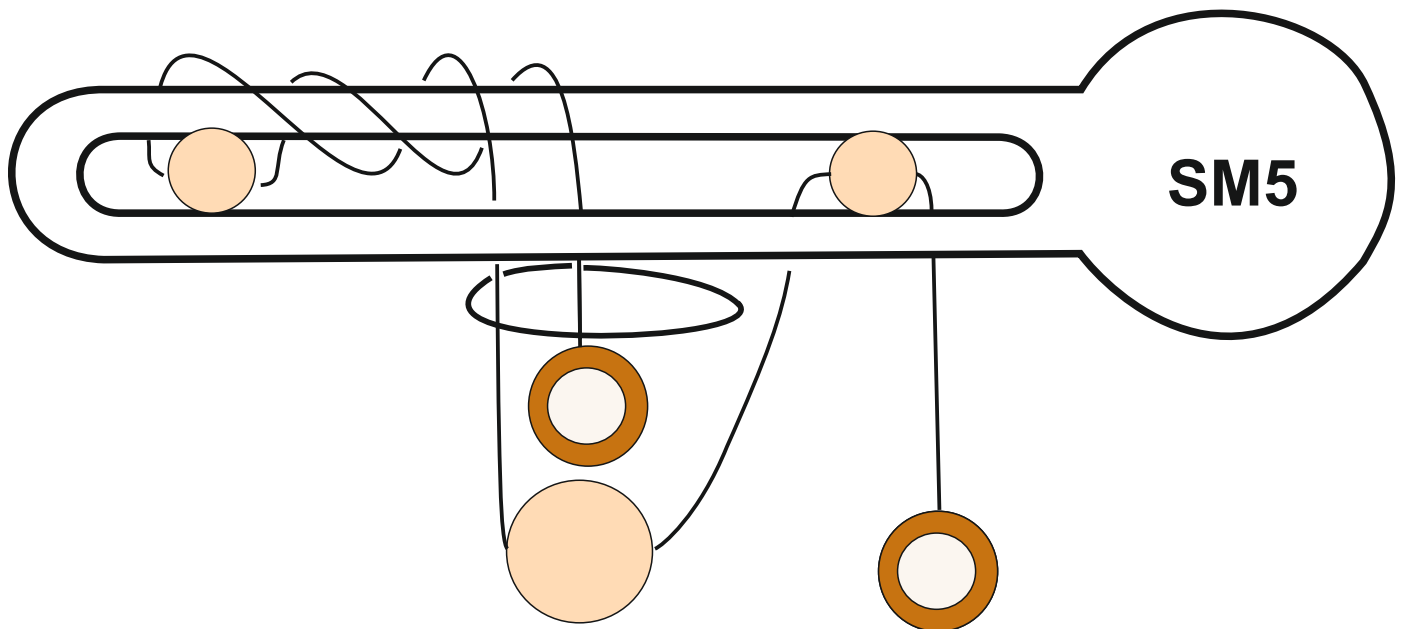


Siguiendo la indicación de la flecha roja en la figura SM3 llevaremos la anilla metálica a la posición que ocupa en la figura SM4.



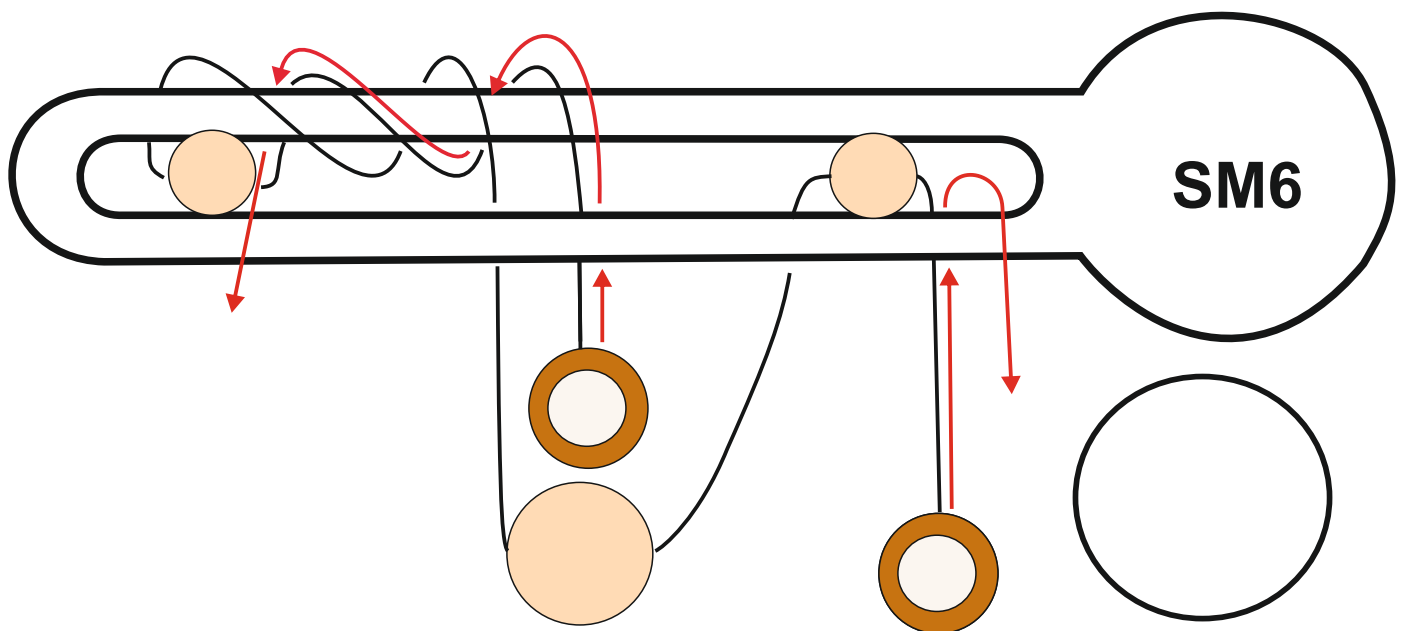
Siguiendo la indicación de la flecha roja en la figura SM4 llevaremos la anilla metálica a la posición que ocupa en la figura SM5.



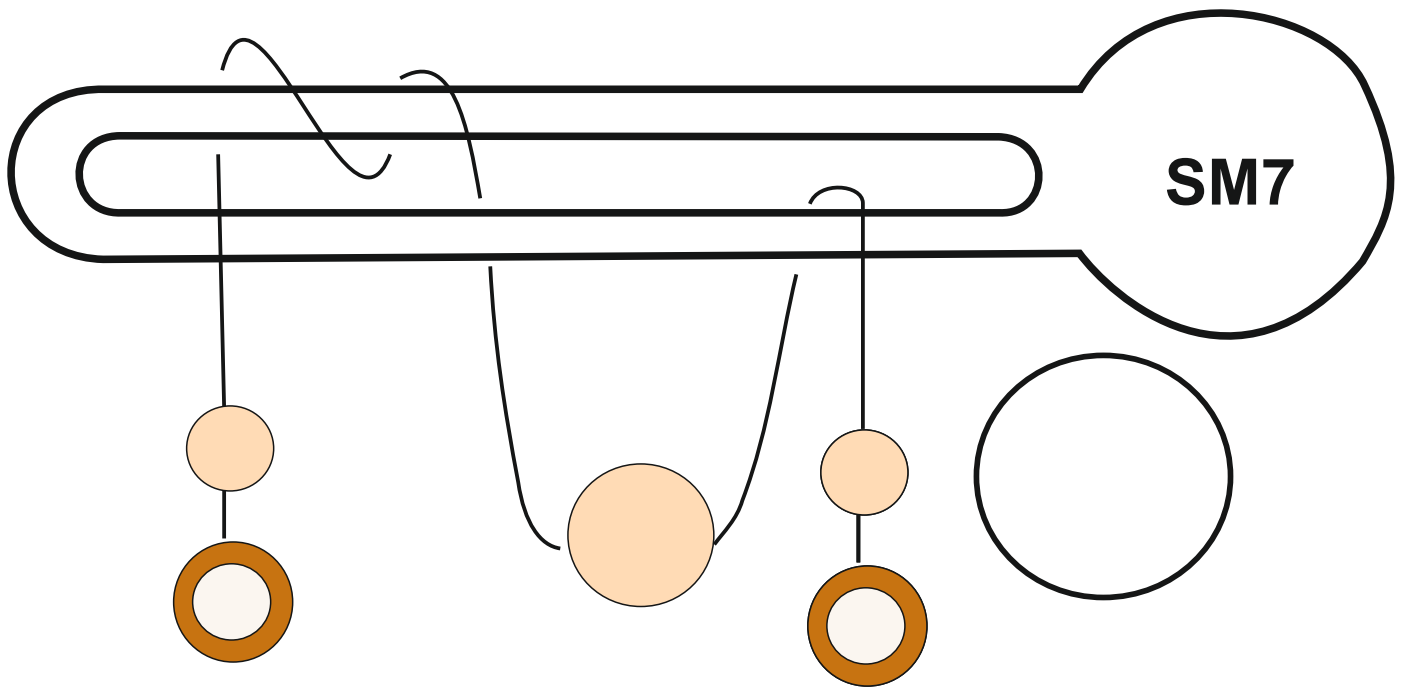


Situados en la imagen SM5 e introduciendo la anilla metálica por la ranura de la pieza principal y siguiendo el camino que nos marcan las cuerdas dobles hasta la esfera pequeña de la izquierda, liberaremos la citada pieza metálica.

Habremos llegado a la posición de la imagen SM6.



Estando en el dibujo SM6, realizaremos los movimientos indicados con flechas rojas en cada una de las anillas, llegando a la figura SM7. Con lo que el rompecabezas está resuelto.



## SEGUNDA PARTE DEL PUZLE

Realizando el procedimiento ya descrito pero en orden inverso, comenzando por la figura SM7 y terminando en la SM1, tendremos el rompecabezas dispuesto para comenzar de nuevo a solucionarlo.