

AGUSTIN FONSECA

# EL ROMPECOCOS

Enigmas  en la universidad   
El libro-juego más inteligente  
para jóvenes de 14 a 114 años



  
**EL PAPAGAYO**

**2**  
EDICION

EDICIONES TEMAS DE HOY

# INDICE

<i>De qué va este libro .....</i>	13
<i>La universidad de Alberto .....</i>	15
1. ¿Cómo se llama el profe? <i>El juego de los asteriscos y las estrellas .....</i>	17
2. Un reto para Yvonne. <i>El juego de las fechas .....</i>	21
3. Por escandalosos, ¡al patio! <i>El juego de los lados del cuadrado .....</i>	27
4. ¡Vaya con las hormigas! <i>El juego de la enciclopedia .....</i>	31
5. A ver quién tiene razón. <i>El juego de los barreños .....</i>	35
6. A por las tijeras. <i>El juego de los recordables .....</i>	39
7. Lo que cuesta llegar hasta el cine... <i>El juego del callejero .....</i>	45
8. A todos nos gustan las guindas. <i>El juego de repartir la tarta .....</i>	47
9. El pincho de dados. <i>El juego de las caras atravesadas .....</i>	51
10. ¿Cuál de los dos es mejor? <i>El juego de los dos relojes .....</i>	55



- |     |   |     |
|-----|---|-----|
| 11. | Una bicicleta de montaña para tres. <i>El juego de los tres candados</i> .....        | 59  |
| 12. | ¡Vaya con la muñeca! <i>El juego de los parentescos</i> .....                         | 63  |
| 13. | Lo que pasa por no saber idiomas. <i>El juego de los donuts</i> .....                 | 67  |
| 14. | ¡Que viene el vendedor de chicles! <i>El juego de los envoltorios</i> .....           | 71  |
| 15. | Cuestiones eléctricas. <i>El juego de los interruptores</i> .....                     | 75  |
| 16. | Y todo por quedar bien... <i>El juego de las cartulinas</i> .....                     | 79  |
| 17. | Cuestión de cumpleaños. <i>El juego de descubrir los secretos en las fechas</i> ..... | 83  |
| 18. | ¡Qué discusión con el cuaderno! <i>El juego de la espiral</i> .....                   | 87  |
| 19. | ¿Quién tendrá mejor puntería? <i>El juego de los dardos</i> .....                     | 91  |
| 20. | Hoy, como los detectives. <i>El juego de los retratos-robot</i> .....                 | 95  |
| 21. | El artilugio del alquimista Alberto. <i>El juego de las cerillas</i> .....            | 99  |
| 22. | Pánico ante los exámenes. <i>El juego de la chuleta</i> .....                         | 105 |
| 23. | Un marciano de verdad. <i>El juego del extraterrestre</i> .....                       | 109 |
| 24. | Misión: ¡Salvar a la princesa! <i>El juego de las persecuciones</i> .....             | 115 |
| 25. | Como auténticos robinsones. <i>El juego de la carrera por el río</i> .....            | 119 |
| 26. | ¡Y todo esto por estar enfadados! <i>El juego del fuego de campamento</i> .....       | 123 |
| 27. | ¡Qué pestiño con la clase de solfeo! <i>El juego de la clave musical</i> .....        | 127 |

28.	¡Jo con la clase de mates! <i>El juego de las columnas</i> .....	131
29.	Qué bien se está hoy en el vestíbulo. <i>El juego de las baldosas</i> .....	135
30.	Y ¿éste es el novio de Yvonne...? <i>El juego del catalejo</i> .....	139
31.	Los Santos Inocentes. <i>El juego del monigote</i> .....	143
32.	¡Qué rara es la Luna! <i>El juego del sueño de Alberto</i> .....	147
33.	Las gansadas se pagan. <i>El juego de las posiciones</i> .....	151
34.	¡Qué tarde de lluvia! <i>El juego del extraño lugar</i> .....	155
35.	A ver cómo organizamos el reparto. <i>El juego de la pastelería</i> .....	159
36.	¡Hay cada uno en mi facultad! <i>El juego de las edades</i> .....	163
37.	¡Qué paciencia hace falta con Iñaki! <i>El juego de las variantes de tres en raya</i> .....	167
38.	Hoy nos vamos de compras. <i>El juego de los códigos de barras</i> .....	171
39.	Cómo es el mundo de los espías. <i>El juego del mensaje oculto</i> .....	179
40.	¡Qué guarrerías! <i>El juego de los zumos</i> .....	185
41.	Y para terminar... un juego de los de jugar. <i>El juego de las monedas</i> .....	189
	<i>Conclusión</i> .....	193
	<i>Pistas para leer sólo en caso de desesperación</i> ..	195

## De qué va este libro

El libro que tienes en tus manos es algo más de lo que parece. En él encontrarás historias que giran en torno a un personaje: Alberto. Cada historia plantea una o más preguntas, a las cuales, si te animas, deberás dar solución. Cada uno de los problemas es progresivamente más difícil que su predecesor, por lo que, así, el último es el más difícil mientras que el primero es el más sencillo. Resolverlos es sólo cuestión de paciencia. Algunos tratarán de confundirte y todos te traerán algún quebradero de cabeza.

El libro esconde, en segundo lugar, un gran enigma. Las soluciones. Deberás pensar, investigar, echarle imaginación y descubrir dónde está escondida la solución de cada problema.

Cuando sepas ya dónde se encuentran las soluciones no pienses que por ello habrás dejado de «sufrir». Todo lo contrario: te quedarás boquiabierto y con ojos de asombro porque cada solución se halla encriptada, es decir, en clave. Este es el segundo reto del libro. Para descifrar dichas claves deberás servirme en muchos casos de ciertas herramientas que te damos ya preparadas para ser recortadas. Sólo tendrás que cortar por donde se indica y obtendrás así las herramientas necesarias para dar con la solución correcta a los enigmas una vez que sepas cuál es la clave que le corresponde.

Con muchas de las respuestas no sabrás, a priori, ni qué decodificador



utilizar. Ahí reside el tercer obstáculo de este libro. Ten paciencia, porque aunque quizá sea este reto final el más difícil, te podemos asegurar que obtendrás una gran satisfacción cuando hayas logrado comprender las claves.

Por tanto, no te engañes, puesto que este libro es mucho más que una recopilación de «historias de jóvenes universitarios». En medio de éstas encontrarás dibujos, textos y frases que, a primera vista, te parecerá que están de adorno o que no tienen relación con la historia a la que acompañan. Sin embargo, después de estudiar el libro en su conjunto, te será todo mucho más fácil: es un juego que irás descubriendo, lleno de claves, de preguntas y respuestas.

Una sola advertencia: este libro no tiene las soluciones al final. Por no tener, no tiene ni última página. Las soluciones sólo las tienes tú. No obstante, si tienes algún problemilla, echa un vistazo a las páginas finales del libro.

¡¡Animo, y a por el libro!!



## La universidad de Alberto

Alberto es un muchacho de pelo castaño y revuelto, de mejillas sonrosadas, con una frente amplia como una cornisa, travieso y sonriente.

El verano ha terminado, el COU y la selectividad pasaron y ahora hay que empezar con la facultad.

Hoy es el primer día de clase. Alberto está encantado pensando en todo lo que le espera: sus compañeros nuevos, la posibilidad de echarse novia. Sin embargo, piensa sobre todo en sacar punta a cualquier cosa que le pueda ocurrir, hasta que la punta afilada sea larga, bien larga.

Hoy, muy tempranito, Alberto camina hacia la facultad y se anima cada vez más. No tarda en encontrarse con su mejor amigo, Iñaki, que también comienza la carrera este año.

Iñaki es alto y corpulento, con los ojos grandes como los de un pez recién sacado del agua. Suele llevar los pantalones caídos y es muy observador y prudente (hasta que comienza a beber cerveza).

—¡Qué pasa, tronko! —saluda afable Alberto.

—He visto pasar un montón de gente —dice Iñaki señalando la calle llena de jóvenes dirigiéndose a la facultad—, con sus carpetas llenas de apuntes y los ojos de legañas.

—¡Seguro que nos lo vamos a pasar dabuten!





QWERTYUIOPASDFGHJKLÑZXCVBNM

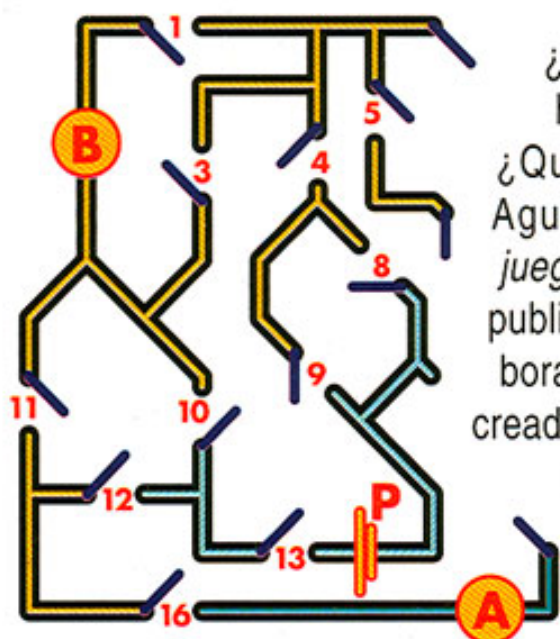
ÑP LOKMIJNUHBYGVTFRCRD XESZWAQ

5 9 1 7 0 6 3 8 2 4





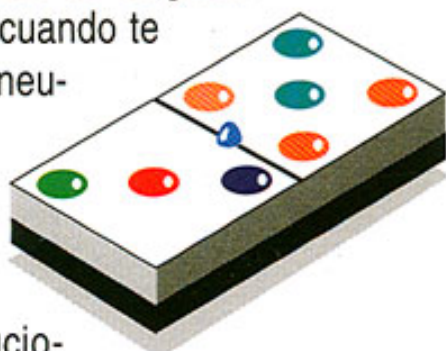
## EL PAPAGAYO



¿Te gustan los desafíos? ¿Te hierven las neuronas? ¿Quieres emociones fuertes? Agustín Fonseca, autor de *El juego más difícil del verano*, que publica el diario *El País*, y colaborador de *Muy Interesante*, ha creado un libro-juego endemoniadamente complicado, a la vez que divertido y distinto a cualquier otro, que te dará mucho que pensar.

Al hilo de las locuras que cometen Alberto y sus amigos -los protagonistas- en su primer año de universidad, tropezarás con una larga serie de enigmas que deberás resolver. Pero, ¡jojo!, cuando te desanimas, cuando veas que tus neuronas patinan y se recalientan, no pienses que vas a encontrar las soluciones en la última página: eso sería ponértelo demasiado fácil, querido amigo. Las soluciones están, sí, pero deberás adivinar dónde; y cuando las hayas descubierto, además, tendrás que descifrarlas. Retorcido, muy retorcido, ¿verdad?

Acepta el reto: demuéstrate a ti mismo de qué eres capaz.



710385-8



9 788478 803774

00

