

AGUSTIN FONSECA

EL ROMPECOCOS

Enigmas  en la universidad 

El libro-juego más inteligente
para jóvenes de 14 a 114 años




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 años 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.

A Encarna

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 servarte 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 proble-milla, 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!

1. ¿Cómo se llama el profe?

EL JUEGO DE LOS ASTERISCOS Y LAS ESTRELLAS

Después de charlar un rato con Ñaki, Alberto entró en clase.

—¡Uff! Espero que el día no sea muy ajetreado —dice Alberto al compañero situado en la mesa de al lado, que se encuentra haciendo garabatos para pasar el tiempo.

—Pues yo sí espero que lo sea, porque de lo contrario tendré que inventar algo para no aburrirme —le responde su nuevo amigo.

¡Zass! Silba la bola de papel e impacta en el cristal de la ventana sin acertar en la papelera.

—Esto es lo que yo denomino «básquet-papelera» —dice a Alberto su nuevo compañero.

En cuestión de segundos el aburrimiento provoca una verdadera batalla de tiro a la canasta-papelera. Por desgracia, algunos de los proyectiles alcanzan al asombrado profesor, que acaba de hacer acto de presencia.

—¡Venga, chicos, por favor, un poco de calma y buenas intenciones para empezar el curso con rigor! —grita agitando las manos al mismo tiempo. Os propongo un juego con el que nos divertiremos mucho más.

El profesor, que es muy ocurrente y cuenta con la experiencia necesaria para saber tranquilizar a estos peligrosos universitarios novatos, va a conseguir que sus alumnos no se aburran en clase.

El juego consiste en adivinar mi nombre afirma el profesor con una media sonrisa, consciente de que acaba de volver a centrar la atención de sus nuevos alumnos.

Comienza a dibujar en la pizarra una serie de símbolos hasta que finalmente queda de esta manera:

Cada símbolo corresponde a una letra, y el profe les advierte que a una misma letra le corresponde siempre el mismo signo.

—Parece un poco complicado, ¿verdad? —les dice el profesor—. Bueno, pues para daros más facilidades os he escrito también mi signo del zodiaco, siguiendo la misma clave y, por si fuera poco, añadido el mes en el que nació.

Alberto se puso a cavilar, con la yema del dedo índice pegada a la punta de la nariz.

No es exagerar: los alumnos se tiraron toda la clase dando vueltas a los símbolos, probando todo tipo de combinaciones. Al final, Alberto dio con la solución correcta.

—¡Estaba chupado! —gritó Alberto.

—Sí, nos hemos divertido mucho, pero ahora ¡vamos a volver al torneo de «básquet-papelera»! —añadió el nuevo compañero de Alberto, con lo que comenzó una nueva y más feroz batalla ante el estupor del profe.

1. ¿CÓMO SE LLAMA EL PROFESOR?
2. ¿EN QUÉ MES NACIÓ?
3. ¿CUÁL ES SU SIGNO DEL ZODÍACO?

2. Un reto para Yvonne

EL JUEGO DE LAS FECHAS

Alberto e Iñaki andaban haciendo la primera visita a lo que sería su cuartel general durante todo el curso: el bareto de la facultad. Allí empezaron a familiarizarse con muchas de las caras que a partir de ese momento les acompañarían.

En primer lugar vieron a Emiliano, el bedel, que pasaba bastante del uniforme y llevaba un mono azul del que prendía un pequeño transistor.

—Menuda pieza tiene que estar hecho éste —le dijo Iñaki a Alberto señalando con discreción.

Mientras los dos amigos comentaban las incidencias de la primera clase, vieron aparecer a un grupo de pijos, con camisa de rayas y pelo engominado, que se dirigían hacia la barra.

—De esos panolis, los dos que destacan son de nuestra clase. Uno se llama Yago y el otro Borja. ¡Qué tíos más repelentes! —dijo Alberto a Iñaki soltando una pequeña carcajada.

Mientras las enormes bocas de nuestros dos amigos terminaban de triturar los respectivos bocatas de panceta, toda la fauna de ese curso se iba juntando en el bareto, desde los más greñudos a los más finos. Como el que no quiere la cosa, todos se fueron concentrando en un único grupo. Entre botellines y risas andaban cuando, de pronto, entró al bar una tía maciza, que con su sola presencia hizo a todos los contertulios masculinos quedar sin habla. Se llamaba Yvonne.

La rubita, de ojos azules, se fue acercando a la barra y, en lo que pedía tímidamente un café con leche, se le acer-

có el tal Borja y le dijo:

—¡Hola, monina! Yo me llamo Borja, pero puedes llamarme Borjita. ¿Tú quién eres?

—Yo me llamo Yvonne y he venido a pasar aquí este curso con una beca del programa Erasmus —respondió ella algo sonrojada.

—Oye, pues hablas muy bien el español. ¿De dónde eres? —le preguntó Alberto adelantándose a todos sus rivales.

—Soy de Bruselas y he aprendido español veraneando todos los años en Torre vieja.

—¡¡¡Increíííble!!! —respondieron todos a la vez.

El bombardeo de preguntas se fue convirtiendo, paso a paso, en un interrogatorio de tercer grado del que la incauta muchacha salió algo noqueada. Cuando llegó la hora de entrar a la clase siguiente, a más de la mitad de los presentes se les había puesto un brillo especial en los ojillos, como de «enamoramiento».

«¡Qué pedazo de jaca!», «¡¡De bandera!!», «¡Pero habéis visto qué ojazos!», eran algunas de las frases que se escuchaban escaleras arriba. Estaba claro que a partir de ahora se iban a dedicar muchos esfuerzos a llamar la atención de la nueva becaria.

Una semana más tarde, pasada la furia de los primeros días, Alberto entró en la biblioteca de la facultad, que en ese momento se encontraba prácticamente desierta. No tenía mucho que hacer y había pensado en pasar un rato leyendo alguna revista u hojeando algún libro. Se dirigía hacia el mostrador de las últimas publicaciones recibidas, cuando, de pronto, divisó a lo lejos, en una mesa apartada, a la mismísima Yvonne. Con gran sigilo se acercó a ella y, adoptando la más cínica de las sonrisas, le preguntó en voz baja qué estaba haciendo.

—Estoy leyendo un libro que habla de las excelencias del año 1992. ¿Tú fuiste a la Expo? —respondió ella mientras sonreía ignorante de su destino.

Alberto puso cara de póquer y, en un tono solemne, comenzó un improvisado discurso.

—Mira, Yvonne: yo tengo un criterio propio sobre lo que fue todo ese mamoneo. No me dejo alienar por tres atracciones de feria y cuatro chuminadas más, aunque tengo claro que para la mayoría es muy posible que en los años siguientes no sabrán ni dónde tienen la cabeza, pero en ese año todo les parecía maravilloso.

Por la cara que ponía Yvonne no parecía que el tema le interesara mucho, pues continuó pasando las hojas sin prestarle demasiada atención. De pronto, la muchacha descubrió una foto que le llamó la atención y, para cortar un poco con la violencia que había en el ambiente, le dijo al presunto galán:

—¡Mira, Alberto!, seguro que la foto de este cuadro hace referencia a una historia interesante.

Efectivamente, allí se encontraba una bonita historia sobre una famosa batalla.

—Tienes razón, Yvonne. Muchos saben de qué se trata, pero muchos no sabrán en qué año ocurrió —dijo Alberto retando con la mirada a su amiga.

—¡Pues vamos a consultar el diccionario! —respondió ella.

Alberto continuaba con ganas de tirarse el rollo, de modo que le propuso lo siguiente:

—¡Mejor te voy a dar unas pistas que te ayudarán a encontrar la solución y así nos divertiremos! —dijo mientras cerraba el libro.

—D siglos después, el AF de 51451916 de RGA, se inauguró la presa de 12022114. Si sumas los dígitos que componen el año obtendrás como número áureo el 5 —sentenció Alberto con una mueca de sabiduría.

Yvonne se quedó con la boca abierta y Alberto aprovechó la ocasión para deslumbrarla de nuevo.

—¿Cómo? ¿Que no sabes qué es eso del número áureo? Es muy simple, se trata de la suma sucesiva de los dí-

gitos que forman un número hasta que llega a quedarse en uno solo: el número áureo.

—Alberto, no entiendo nada —dijo Yvonne mirándole con cara de asombro.

—Pues mira, encanto: si por ejemplo el número fuese el 1992, deberías sumar sus dígitos. Es decir, $1 + 9 + 9 + 2 = 21$. Ahora sumas los dos dígitos de ese resultado, $2 + 1 = 3$. Ya lo tienes, el número áureo de 1992 es el 3.

—Creo que ya lo entiendo, Alberto. ¡Es bien fácil! —Pues si ya entiendes lo de los números áureos, te será fácil deducir en qué fecha ocurrió la batalla.

—Pero... ¿Qué son todas esas letras y números sin sentido? —le inquirió Yvonne, con más interés.

Alberto agarró un lápiz y un cuaderno y comenzó a escribir para mostrárselo a su amiga.

—Es fácil. Transformas las letras en números y viceversa, según el orden alfabético. Así, resulta que estamos hablando de la 2121112121 de 125171142116, en la que hubo un famoso soldado cuyo nombre comienza por 13 y sus apellidos por 3 y 20. ¿Sabes ya quién es?

Yvonne adoptó un gesto que mostraba su desconcierto.

—Yvonne, no seas vaga y haz las operaciones. Ya verás como el éxito te acompaña y, de paso, vas a tener la oportunidad de irme conociendo un poco.

Una cosa más: ¿tienes en Bélgica algún novio que sea tan inteligente?

Yvonne musitó un *mon Dieu*, mientras trataba de descubrir la respuesta a las siguientes cuestiones.

1. ¿EN QUÉ AÑO SE DESARROLLÓ LA BATALLA Y QUIÉN ES ESE FAMOSO SOLDADO?
2. ¿QUÉ IMPORTANTE LIBRO SE RELACIONA CON ÉL SIEMPRE QUE SE OYE SU NOMBRE?
3. ¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA PRESA?

Tras un rato de cavilaciones, Yvonne dio con las respuestas acertadas.

—¿Ves como no era tan difícil? —dijo Alberto, para añadir después con una sonrisa maliciosa—: Para celebrarlo te invito a tomar algo en el bar.

Yvonne aceptó encantada. Alberto se moría de gusto pensando que iba a ser la envidia de toda la clase.

3. Por escandalosos, ¡al patio!

EL JUEGO DE LOS LADOS DEL CUADRADO

Ese día era especial para don Cosme, el decano de la facultad, ya que dentro del ciclo de conferencias que había programadas, le tocaba el turno a una muy interesante que contaría con la presencia de un ministro. Sin embargo, la visita había suscitado cierta polémica, debido a un asuntillo de corrupción que todavía permanecía sin aclarar del todo.

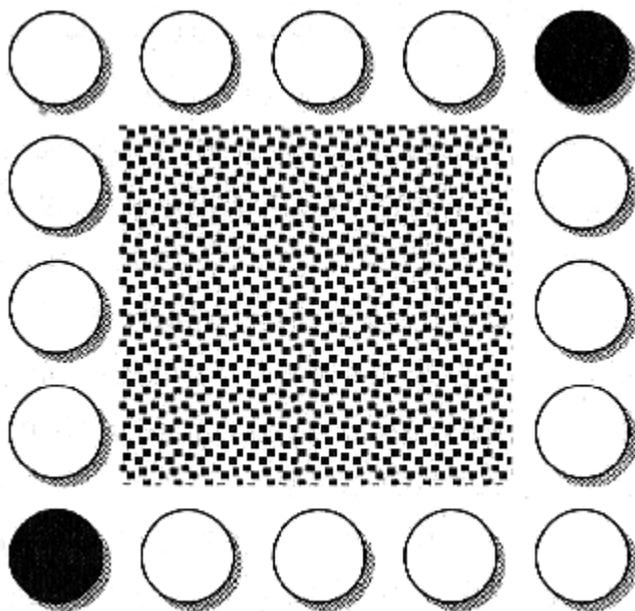
Con este precedente la conferencia prometía ser divertida, ya que todo el alumnado preparaba una bronca de tres pares de ¡bemoles! La mitad de los alumnos mantenía una actitud combativa: estaban muy exaltados por la situación política del momento; la otra mitad lo estaba aún más por la hartada de botellines que se estaba apretando entre pecho y espalda antes de la llegada del señor ministro.

Cuando éste, llegó en el coche oficial, rodeado de maderos, la tensión se podía cortar con un cuchillo. La conferencia comenzó al fin. A los pocos minutos la mitad del salón de actos comenzó a vocear: «¡Gol-foo!, ¡gol-foo!» Entre medias se intercalaban frases del tipo «¡Ministrooo! ¡¡¡Eres un robaperaaas!!!» que, naturalmente, provenían del grupo de Alberto. El ministro interrumpió la conferencia y, después de aceptar las excusas de don Cosme, le «sugirió» que sus maderos sacaran del recinto a los alborotadores con la máxima discreción. Don Cosme dio su autorización y los catorce principales alborotadores fueron sacados de la sala en unos momentos.

De entrada se decidió enviarlos al patio ajardinado con la esperanza de que el aire puro y un poco de naturaleza

serenasen sus ánimos. Dado que había acudido la prensa, lo mejor era seguir actuando con la mayor discreción posible. Para que no se pudiera hablar de «brutal actuación policial», nada mejor que aislarlos bajo la férrea vigilancia de un madero de paisano y la del colgao de Emiliano, el bedel.

El patio de la facultad es un poco especial, puesto que tiene un alto seto central cuadrado en torno al cual hay una especie de acera ancha. El madero, buen conocedor de su oficio, decidió colocar a los catorce muchachos alrededor del seto. Y para evitar que hablaran entre ellos, pensó que nada mejor que colocarlos a razón de tres alumnos en cada lado y uno más en dos de las esquinas.



El problema de la sutil vigilancia de estos lebreles se solucionaría con la ayuda de Emiliano. Cada uno de los dos vigilantes se situó en una de las esquinas que permanecían libres. De este modo tenían fácil el control, pues podían mirar a su derecha o a su izquierda y comprobar, simplemente