

*ala delta*

Luis COMPAIRÉ  
**TREINTA VUELTAS  
DE HÉLICE**



¿Sabrías calcular el tiempo con precisión sin usar reloj? ¿Y leer sin encender la luz? ¿Poner en marcha un ordenador si el cable no llegase al enchufe? Éstas y muchas cosas más las irás descubriendo con las «Treinta vueltas de hélice». Pero, ojo, tendrás que participar y poner en marcha tu inteligencia. ¡Ánimo, y a jugar!

Luis Compairé ideó los juegos de este tomo para el entretenimiento de sus propios hijos. Se lo pasaron tan bien que ahora, ya mayores, han ilustrado estas historias para que otros puedan disfrutarlas.

## Índice de contenido

Cubierta

Treinta vueltas de hélice

Prefacio

Espionaje comercial

El policía puntual

El juego de los vehículos

El juego de los vehículos: n.º 1

El cazador

Alpinistas y navegantes

El juego de los vehículos: n.º 2

Extracto de una novela de intriga

El vaso de agua

El juego de los vehículos: n.º 3

El testamento

Preparando una exposición

El juego de los vehículos: n.º 4

Mejorana de Arriba y de Abajo

El trampero

El juego de los vehículos: n.º 5

Haciendo novillos

El juego de los vehículos: n.º 6

El mecanógrafo invidente

Doña Eloísa

El juego de los vehículos: n.º 7

El globo de goma

El juego de los vehículos: n.º 8

El entrenador astuto

Fórmula infalible para perder peso

El juego de los vehículos: n.º 9

El mejor empleado

El tocadiscos estropeado

El juego de los vehículos: n.º 10

Cuatro amigos

El entomólogo

La última oportunidad

Soluciones

*Querido lector:*

*Probablemente estés en período de estudios, agobiantes a veces, y abrir un nuevo libro puede darte cierto recelo. No temas. Aquí de lo que se trata es de entretenerse leyendo pequeñas historias aisladas, cuyo final debes completar tú mismo intentando acertar la solución.*

*Observarás que, para alargar un poco más la intriga, la mayoría de los relatos no terminan con la clásica pregunta que ay que resolver. Es precisamente eso lo primero que conviene determinar.*

*No pretendas pasarte de listo buscando tres pies al gato en el propio texto. Contiene todos los datos necesarios para adivinar la solución, pero otros son totalmente irrelevantes.*

*Lee cada uno detenidamente. Dale «vueltas a la hélice» de tu imaginación, y si no te sientes demasiado inspirado, déjalo pendiente hasta mejor ocasión. Todo antes que recurrir precipitadamente a consultar las soluciones que aparecen al final del libro. Al fin y al cabo, lo bonito no es saber el truco, sino intentar descubrirlo.*

*Que te diviertas, y hasta siempre.*

## Espionaje comercial

INEXPLICABLEMENTE, las acciones de la *Western Union* seguían bajando. En cambio, su competidora principal, la *Union Pacific*, se cotizaba cada vez más alta. Para poner remedio a esta situación, a los magnates de la *Western Union* no se les ocurrió mejor solución que recurrir al espionaje industrial. Si se pudiera averiguar el balance contable de la *Union Pacific*, se podría saber la razón de sus beneficios...

El «encargo» llegó a una agencia especializada en espionaje industrial. Uno de sus hombres logró averiguar que la sala de computadoras no era demasiado invulnerable. Aprovechando un fin de semana, se ocultó en el edificio; y cuando llegaron las mujeres de la limpieza se coló en la habitación del ordenador principal. Pensaba que el ruido de las aspiradoras en los despachos contiguos le permitiría poner en funcionamiento el ordenador sin que su zumbido le delatase. Pero tenía que aprovechar bien el tiempo, o quedaría encerrado en el edificio...

Cuando creyó llegado el momento oportuno, se dispuso a conectar el mecanismo. Pero entonces se encontró con la sorpresa de que el cable de toma de corriente estaba desenchufado y, para colmo, atrapado bajo la máquina. Lo estiró cuanto pudo, pero se quedó a cinco centímetros del enchufe. ¿Por esta escasa distancia no iba a poder poner en marcha el maldito ordenador?

Trató de no perder la sangre fría. Carecía de herramientas que le permitieran cortar de otro cable un trozo de hilo conductor para hacer un empalme provisional. Rebuscó en sus bolsillos... ¿Monedas?, no servían. La cadena de una medalla hubiera valido, pero no llevaba. ¿Un anillo?, hubiera tenido que romperlo, estirarlo... ¡Imposible también! Entre tanto, el tiempo pasaba...

Al fin se le ocurrió una solución. Utilizando algo que lleva encima un gran número de seres humanos, improvisó dos trocitos de conductor eléctrico. Con ellos pudo hacer funcionar la computadora que, en unos segundos, vomitó un metro de papel lleno de números...

Lástima que tanto esfuerzo y tanto ingenio sólo logran obtener de la máquina... ¡la última nómina de personal!

Las acciones de la *Western Union* siguieron bajando...



## El policía puntual



**T**ODO policía que se precie, además de ser buen conocedor de la ciudad en la que presta sus servicios y poseer dotes de observación, debe obedecer las órdenes de sus superiores sin hacer demasiadas preguntas.

Le dijeron que se alojase en una pensión, cerca de aquel cruce de calles, y que de vez en cuando recibiría una llamada telefónica en clave. Cuando esto sucediese, tenía que bajar a la esquina inmediatamente, y pasearse unos metros arriba y abajo durante diez minutos exactos. Después regresaría de nuevo a su pensión. Esas llamadas

podrían ocurrir en cualquier momento del día o de la noche.

Sus superiores estaban preparando a un delincuente una trampa minuciosamente cronometrada. Pero él no lo sabía.

El primer día le llamaron por teléfono una sola vez. El resto del tiempo lo pasó en su habitación, leyendo. Una habitación cuya ventana daba a la calle, de donde llegaba el rumor de la intensa circulación. El segundo día recibió otra llamada y, como el día anterior, bajó y estuvo paseando diez minutos exactos, según pudo comprobar con su reloj. Subió a su habitación, y cuando se estaba lavando las manos recibió una segunda llamada... Bajó precipitadamente, pero, ya en las escaleras, se dio cuenta de que ¡había olvidado el reloj! No podía retroceder; las instrucciones eran tajantes: actuar con rapidez.

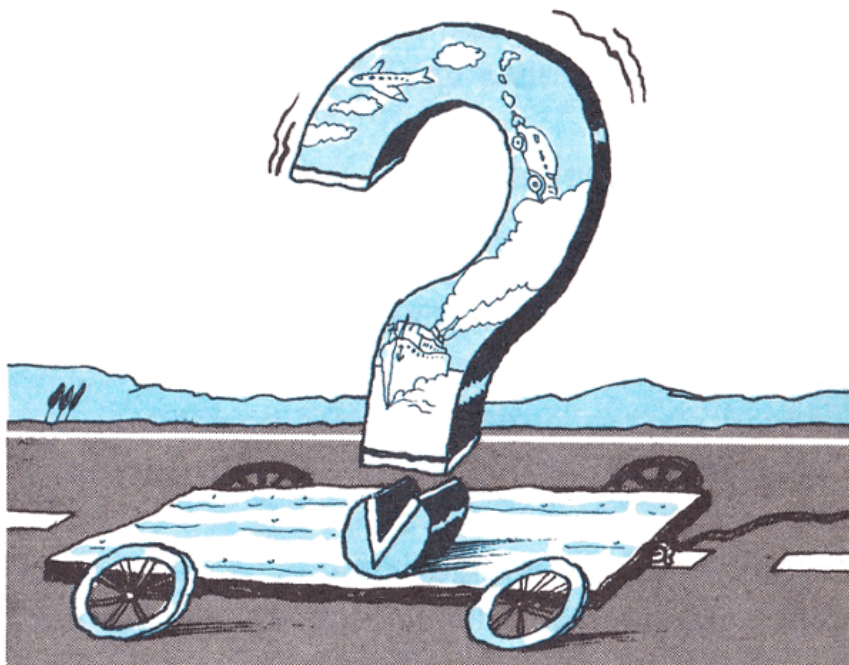
Empezó a angustiarse recordando que en la calle tenía prohibido hablar con nadie; tampoco había ningún reloj público; ninguna línea de autobuses que pasara con tanta regularidad como para medir aquellos diez minutos exactos que debía estar. Por otra parte, calcular la altura del sol, en el improbable caso de que asomara sobre los altos edificios, era pedirle demasiado. La sirena de una fábrica que por casualidad sonase en esos momentos le indicaría, en todo caso, una hora determinada, pero no un intervalo como el que necesitaba. En una palabra: aparentemente no contaba con la ayuda de ninguna referencia.

Pero de pronto, cuando ya llegaba a la calle, se acordó de algo que había observado en sus paseos anteriores, y que le permitiría cumplir con su cometido. Y así lo hizo.

Cuando terminó aquel servicio, comentó con sus compañeros los apuros que pasó por haber olvidado su reloj en el lavabo, y la forma en que pudo resolver la situación.

Todos tomaron buena nota, por si en alguna ocasión hubieran de afrontar una situación semejante.

## El juego de los vehículos



**C**ONSISTE en identificar el nombre de diferentes vehículos, a partir de una serie de características o pistas. Si participan varios jugadores, uno las va leyendo y los demás escuchan. Ganará quien identifique antes el vehículo de que se trata. Para cada caso se dan nueve pistas; algunas de ellas pueden coincidir con las de otro vehículo, o estar redactadas en sentido figurado. Han de cumplirse todas las características indicadas.

Si se desea prolongar el juego, los participantes pueden proponer otros ejemplos y elaborar sus propias pis-

tas.

Es importante tener en cuenta que el concepto de «vehículo» debe entenderse aquí en un sentido muy amplio, es decir, como «cualquier máquina o artefacto construido por el hombre y que puede trasladarse por propulsión manual, animal o mecánica, destinado a transportar personas o cosas, aunque ésta no sea su función principal». Según esto, un carrito de mano o un avión de guerra son vehículos; en cambio, un tronco que flota en el agua o un neumático que hace de salvavidas no lo son, porque el primero no es un artefacto fabricado por el hombre, y el segundo no se destina al transporte.

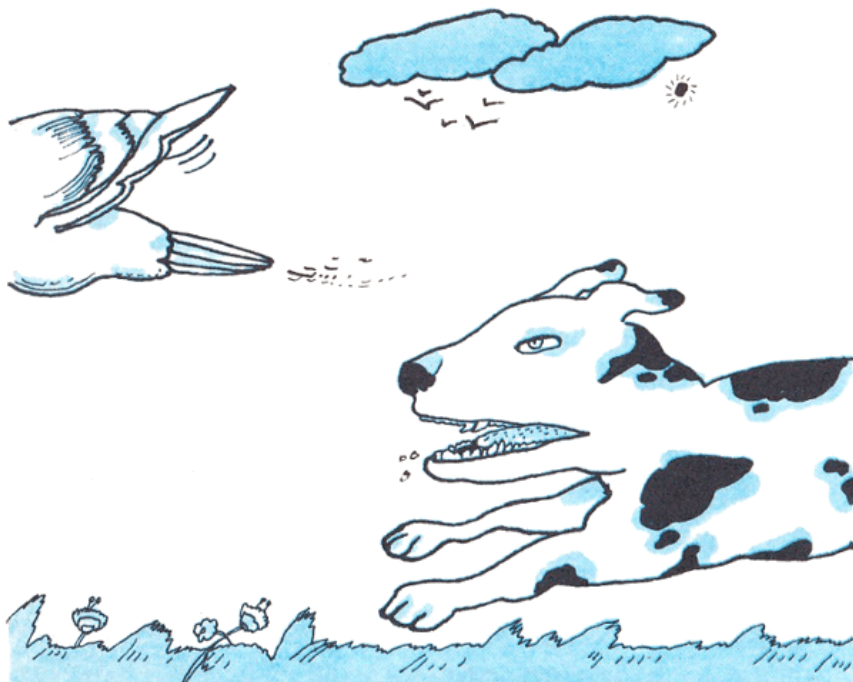
Intercalados en el libro aparecen diversos grupos de pistas de otros tantos vehículos; no repetiremos las reglas ni la definición; son válidas para todos los casos.

Hechas estas advertencias, comencemos a jugar...

### **Pistas del vehículo n.º 1**

- Pista 1.<sup>a</sup> – Tiene muchas más de cuatro ruedas y necesita todas, aunque sólo se apoya en cuatro.
- Pista 2.<sup>a</sup> – Va por tierra, pero funciona en parte con viento.
- Pista 3.<sup>a</sup> – Transporta una carga humilde, pero vital.
- Pista 4.<sup>a</sup> – Sólo circunstancialmente va por carretera.
- Pista 5.<sup>a</sup> – Antes de que llegue a su destino, algo anuncia su proximidad.
- Pista 6.<sup>a</sup> – Se carga y descarga de mercancía automáticamente.
- Pista 7.<sup>a</sup> – Su paso no puede quedar inadvertido, pues sus huellas perduran un año o más.
- Pista 8.<sup>a</sup> – Se lo ve casi exclusivamente en determinada época.
- Pista 9.<sup>a</sup> – Se lo espera con impaciencia, pero se lo despide con alegría.

## El cazador



**U**NOS amigos, en el club, se cuentan hazañas de caza. (Como todos sabemos, los cazadores tienen fama de poco veraces). Uno de los contertulios está diciendo lo siguiente:

—... Estaba cansado de andar todo el día sin haber cazado nada, cuando de pronto, a mis pies, saltó una hermosa liebre. Me pilló tan de sorpresa que, sin darme tiempo a disparar, se alejó a gran velocidad. Mi perro salió tras ella y en un segundo ambos desaparecieron de mi vista. Al poco rato regresó el chucho, jadeante y sudoroso, y se

tumbó, rendido, a mi lado: no la había podido alcanzar. Total: que nos volvimos a casa sin haber cazado ni una sola pieza.

–¡Pues vaya historia más tonta! –dijo alguien.

Pero uno de los presentes sentenció:

–Sin embargo, es tan falsa como las que habéis contado vosotros.

–¿Por qué? –Se revolvió Joaquín–. ¿No te digo que yo no cacé absolutamente nada?

–Pues aun así, tal como lo has contado hay algo que no puede ser verdad.

Parece que las historias de cacerías están condenadas a contener siempre mentiras...