

Contenido

LOS AUTORES	6
PREVIO	12
COINCIDENCIAS Y DIFERENCIAS	14
EMPAREJADOS	24
JUGANDO CON LAS PALABRAS	34
ADIVINEMAS Y PROBLEMANZAS	44
GEROGRÍFICOS Y LABERINTOS	50
ESTRUJACEREBROS	58
POESÍA ERES TÚ	72
LÓGICA-MENTE	80
PENSAMIENTO LATERAL	104
CRUZ Y GRAMA	110
SUDOKUGRAMAS	122
AYUDAS Y RESPIROS	130
SOLUCIONES	134

los autores



HEMA LORITE

CESCRITOR, PERIODISTA, POETA Y GUIONISTA DE TV. Llevo años consagrado a la creatividad, la sensibilidad y a la sonrisa. He propagado mi imaginación en libros, canciones e imágenes. Aprendiz de todo y maestro de nada, parecía haber navegado en todos los barcos de la fantasía.

Y, de pronto, junto a Yolanda, descubrí el fascinante mundo de imaginar para que otros imaginen, de crear para otros creen y de jugar para que otros jueguen. Un universo donde, de la mano del arte, se puede ganar tiempo de calidad.

Ganatiempos se ha convertido en un proyecto distinto y absorbente. La cultura, el juego y el buen humor se dan la mano en un tándem inesperado y se plasman en el papel gracias al don de Yolanda para hacer gráficas las ilusiones.

Idear y plasmar. Imaginar y maquetar. Soñar e imprimir.

Espero que los que os acerquéis a este libro viváis la experiencia con la misma ilusión, la misma magia y la misma capacidad de sorpresa con la que nos hemos sorprendido nosotros al idearlo.

YOLANDA CABRERA

YILUSTRADORA, DISEÑADORA GRÁFICA Y PROFESORA DE DIBUJO. He llenado cuadernos, libros y aulas de color y entusiasmo. Después de estar años colaborando en numerosos proyectos editoriales, he decidido junto con mi amigo Chema dar vida a un libro de enigmas ilustrados: *Ganatiempos*, lo que he vivido como una aventura nueva; un espacio donde he podido diseñar, jugar, imaginar y divertirme como nunca.

Dibujar me parece una forma maravillosa de contar cosas sin palabras: personajes que hablan con los ojos, paisajes que respiran, objetos con alma. Me encanta perderme en los detalles, probar paletas imposibles y dejar caer algún guiño escondido entre las páginas, como quien deja miguitas de pan en el bosque.

Sigo creyendo que el arte es una aventura y que los lápices —cuando se usan bien— son herramientas mágicas para descubrir nuevos mundos. Por eso deseo que quien tenga este libro entre sus manos no solo se divierta resolviendo los enigmas, sino también disfrutando de las ilustraciones, donde cada trazo tiene algo que contar y algún secreto que espera ser descubierto.

BOIE

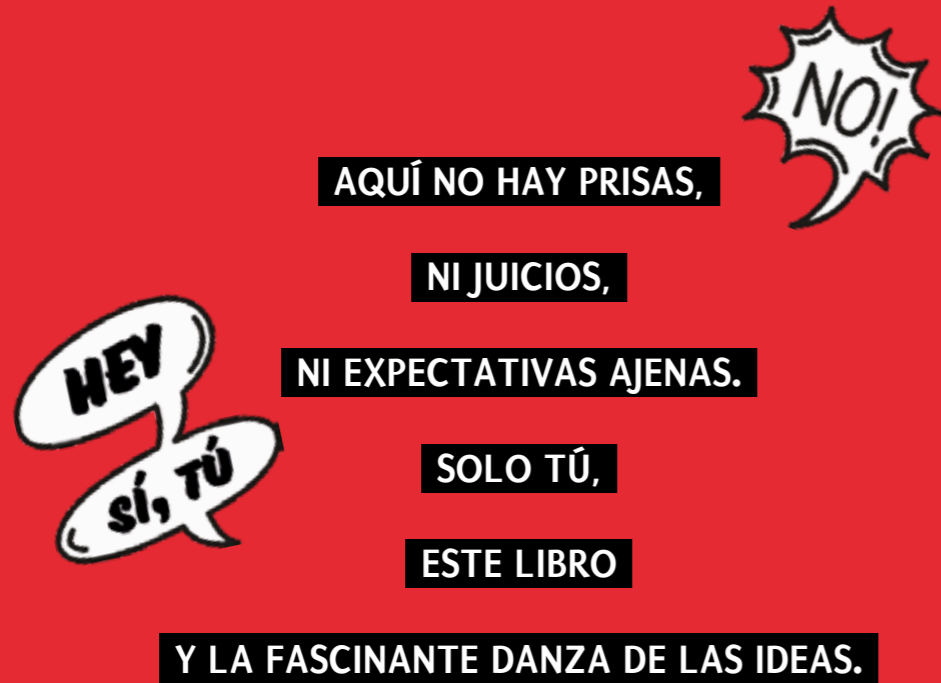
SUMÉRGETE EN EL ARTE DE GANAR TIEMPO

Querido lector, querida lectora:

Tienes en tus manos algo más que un simple libro de pasatiempos. Tienes una puerta abierta a un universo donde no se trata de «matar el tiempo», sino de ganarlo. Sí, has leído bien. En estas páginas, cada minuto invertido es un tesoro, cada desafío superado una pequeña victoria personal, y cada risa, una melodía que resuena en la cabeza. Esto es GANATIEMPOS: el placer de pensar, el gusto de jugar.



En un mundo que a menudo nos empuja a la velocidad, a la productividad incesante, a la multitarea y a la preocupación continua, te proponemos una pausa. Una desconexión consciente, un oasis mental donde la única exigencia es tu curiosidad y tus deseos de divertirte.



¿Eres de los que disfruta desentrañando enigmas que desafían la lógica? ¿O prefieres jugar con las palabras, doblarlas, retorcerlas, hasta que revelen un nuevo significado? Sea cual sea tu inclinación, aquí encontrarás un compañero de viaje.

Hemos diseñado cada sección con esmero, desde los clásicos reinventados hasta propuestas totalmente originales. Te retaremos con «Estrujacerebros» que te llevarán al límite de la deducción, te sorprenderemos con «Pedazos de Cuadro» o te haremos reír con «Con V de burro». Pondremos a prueba tu astucia con «Adivinemas y Problemanzas», que te harán exprimir el ingenio, «Sudokugramas» que fusionan lo mejor de dos mundos e incluso te invitaremos a jugar con la «Poesía».

Más allá de los retos, este libro es una celebración del ocio inteligente. Es un recordatorio de que dedicarnos tiempo a nosotros mismos, a ejercitar nuestra mente de forma lúdica, es una de las mejores inversiones que podemos hacer. Cada vez que resuelvas una adivinanza, descifres un enigma o completes un «Nadagrama», no solo estarás pasando el tiempo:

LO ESTARÁS GANANDO EN AGILIDAD MENTAL,

EN CREATIVIDAD,

EN SATISFACCIÓN Y EN PURO DISFRUTE.

No importa si resuelves todos los desafíos o si te rindes en alguno (para eso están las «ayudas y respiros», sin sentimiento de culpa). Nuestras páginas de soluciones pretenden ser algo más que una especie de guía telefónica de letras pequeñas. Queremos que, además de respuestas, aporten buen humor y curiosidades: que te apetezca consultarlas. Si de paso aprendemos algo, más tiempo que ganamos.

Así que, respira hondo, acomódate y déjate llevar. Permite que estas páginas sean tu refugio, tu gimnasio mental, tu fuente de inspiración y tu cómplice en la búsqueda de la alegría. Lo verdaderamente importante es el viaje, la sonrisa que se dibuja en tu rostro y el conocimiento de que, en cada momento que dedicas a este libro, estás Ganando Tiempo.

Con cariño,

Chema y Yolanda

**¡Que empiece
el juego!**









Nivel de dificultad

Este es el nivel de dificultad que nos parece a nosotros; pero es más que probable que tus neuronas no estén de acuerdo con las nuestras y lo que a nosotros nos parece un infierno para ti sea un camino de rosas (o viceversa).

Prueba todos los juegos e irás descubriendo cuál es el nivel en el que te sientes cómodo. Seguro que te sorprendes. Pero, sobre todo, no olvides que no compites con nadie, ni siquiera contigo mismo. Se trata de disfrutar. Ese es el objetivo.

Adelante.

 FACILÍSIMO	 MUY FÁCIL	 FÁCIL
 MEDIO	 DIFÍCIL	 MUY DIFÍCIL
 DIFICILÍSIMO		

Fe de erratas

ANTES DE EMPEZAR QUEREMOS ADVERTIRTE DE QUE HAY

12 GAZAPOS

EN ESTE LIBRO.



No, 12 errores no, 12 gazapos. 12 conejos, que están repartidos por todo el libro en sitios donde no deberían estar porque no vienen a cuento ni aportan nada al juego. Pero quieren estar ahí y ahí están.

Si los vas encontrando, según avanzas con el libro, los apuntas aquí abajo. Ya te digo, son 12. Bueno, en realidad son 13 gazapos, pero uno de los gazapos no es gazapo. Es un conejo que debe estar ahí y ahí está, porque rima. Los otros 12 son los que tienes que encontrar.

Y también advertirte de que en este libro hay un gazapo muy grande. No, un conejo gordo no. Un gazapo, un error mayúsculo y llamativo, de esos por los que te ponen un cero en un examen y no siguen leyendo.

Recuerda, 12 gazapos, el conejo y el gazapón. Según los vayas encontrando, vuelves aquí y los apuntas:

GAZAPO 1: Página <input type="text"/>	GAZAPO 6: Página <input type="text"/>	GAZAPO 11: Página <input type="text"/>
GAZAPO 2: Página <input type="text"/>	GAZAPO 7: Página <input type="text"/>	GAZAPO 12: Página <input type="text"/>
GAZAPO 3: Página <input type="text"/>	GAZAPO 8: Página <input type="text"/>	CONEJO: Página <input type="text"/>
GAZAPO 4: Página <input type="text"/>	GAZAPO 9: Página <input type="text"/>	GAZAPÓN: Página <input type="text"/>
GAZAPO 5: Página <input type="text"/>	GAZAPO 10: Página <input type="text"/>	

¡Que lo disfrutes!

- 1A. LA MESA QUE GIRA
- 1B. SIEMPRE NEGATIVO, NUNCA POSITIVO
- 1C. SALIR A FLOTE
- 1D. LA PAJA EN EL AGUJAR
- 1E. LAS VUELTAS DEL GATO



**coincidencias
y diferencias**

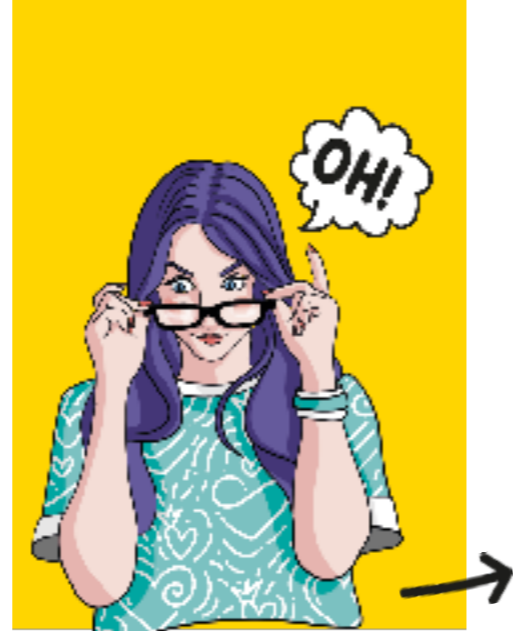
7A. LA MESA QUE GIRA



MUY DIFÍCIL

Esta estudiante le ha dado la vuelta a la mesa, la ha girado 180 grados.

Al girarla, **13 OBJETOS** se han movido de sitio.



¿ERES CAPAZ DE ENCONTRARLOS, A PESAR DE QUEDAR UN DIBUJO DE LA MESA PARA ARRIBA Y EL OTRO PARA ABAJO?

