# Apaga la pantalla, enciende la Navidad

**Pasatiempos para jugar solo y en familia**



Este libro pertenece a _____

Prometo jugar en familia, escuchar las ideas de los demás y volver a intentarlo.

# Te damos la bienvenida a la sobremesa



Marina, Hugo y su familia han dejado un sitio para ti. Trae un lápiz, una goma y ganas de descubrir lo que esconde cada página.

Puedes jugar a tu aire o buscar los juegos marcados con 2 JUGADORES para compartir mesa. Unas veces competirás y otras tendrás que escuchar a tu compañero para resolver el juego en equipo.

No hace falta acertar a la primera. Si te atascas, prueba otra idea; al final del libro encontrarás las soluciones dibujadas.

# Antes de empezar



Una estrella sirve para empezar con calma; dos piden combinar más pistas; tres invitan a planear varios pasos. Puedes escoger la página que te apetezca.

En los juegos de 2 JUGADORES, cada persona elige ser el jugador A o el jugador B. La consigna dice quién empieza; léela antes de marcar el tablero.

En los juegos con pistas o tableros secretos, tapa tu parte con la mano o con un libro de pie. Habla de tus pistas solo cuando la consigna lo permita.

Los ejemplos enseñan la mecánica con otro caso. Las soluciones están al final: míralas después de probar.

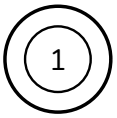
| | | |
|---|---|---|
| ★ para empezar | ★ ★ combina pistas | ★ ★ ★ para planear |

# Nuestra mesa de progreso

Cuando pruebes un reto, colorea la casilla con su número (debajo tienes su página). Cuando termines todos los de un bloque, colorea también el plato de ese bloque.

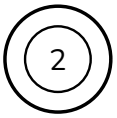
BLOQUE 1 · PREPARATIVOS EN FAMILIA

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 p. 6 | 2 p. 7 | 3 p. 8 | 4 p. 9 | 5 p. 10 | 6 p. 11 | 7 p. 12 | 8 p. 13 | 9 p. 14 | 10 p. 15 |
| 11 p. 16 | 12 p. 17 | 13 p. 18 | 14 p. 19 | 15 p. 20 | 16 p. 21 | 17 p. 22 | 18 p. 23 | 19 p. 24 | 20 p. 25 |




BLOQUE 2 · LA MESA DE NOCHEBUENA

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 21 p. 27 | 22 p. 28 | 23 p. 29 | 24 p. 30 | 25 p. 31 | 26 p. 32 | 27 p. 33 | 28 p. 34 | 29 p. 35 | 30 p. 36 |
| 31 p. 37 | 32 p. 38 | 33 p. 39 | 34 p. 40 | 35 p. 41 | 36 p. 42 | 37 p. 43 | 38 p. 44 | | |



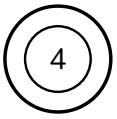

BLOQUE 3 · LA TARDE DE NAVIDAD

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 p. 46 | 40 p. 47 | 41 p. 48 | 42 p. 49 | 43 p. 50 | 44 p. 51 | 45 p. 52 | 46 p. 53 | 47 p. 54 | 48 p. 55 |
| 49 p. 56 | 50 p. 57 | 51 p. 58 | 52 p. 59 | 53 p. 60 | 54 p. 61 | 55 p. 62 | 56 p. 63 | | |




BLOQUE 4 · DÍAS DE INVIERNO

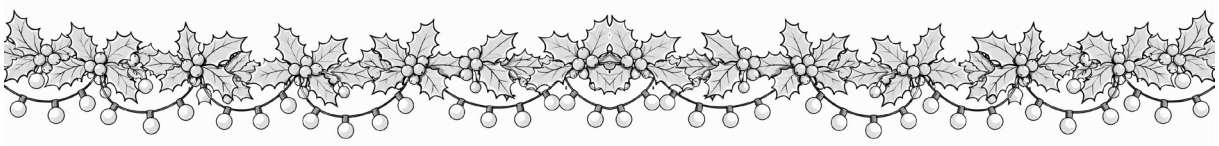
| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 57 p. 65 | 58 p. 66 | 59 p. 67 | 60 p. 68 | 61 p. 69 | 62 p. 70 | 63 p. 71 | 64 p. 72 | 65 p. 73 | 66 p. 74 |
| 67 p. 75 | 68 p. 76 | 69 p. 77 | 70 p. 78 | 71 p. 79 | 72 p. 80 | 73 p. 81 | 74 p. 82 | | |




BLOQUE 5 · CAMINO DE REYES

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 75 p. 84 | 76 p. 85 | 77 p. 86 | 78 p. 87 | 79 p. 88 | 80 p. 89 | 81 p. 90 | 82 p. 91 | 83 p. 92 | 84 p. 93 |
| 85 p. 94 | 86 p. 95 | 87 p. 96 | 88 p. 97 | 89 p. 98 | 90 p. 99 | 91 p. 100 | 92 p. 101 | | |



BLOQUE 1

# Preparativos en familia

Saca los lápices y busca un rincón cómodo: la Navidad también se prepara jugando.

RETOS 1 A 20 · PÁGINAS 6 A 25

20 juegos · 13 en solitario · 7 para dos



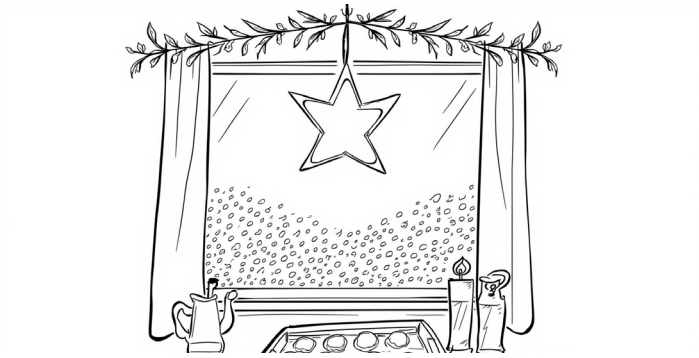
RETOS DE ESTE BLOQUE


| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 · Cuadrado mágico de la estrella | p. 6 | 11 · La isla de nieve | p. 16 |
| 2 · La última bola del árbol | p. 7 | 12 · El último turrón | p. 17 |
| 3 · Estrellas en el árbol | p. 8 | 13 · Los paquetes en la báscula | p. 18 |
| 4 · El collar de perlas | p. 9 | 14 · El cartero sin repetir calle | p. 19 |
| 5 · La tableta envenenada | p. 10 | 15 · El villancico secreto | p. 20 |
| 6 · Torres de regalos | p. 11 | 16 · Regalos que se dan la vuelta | p. 21 |
| 7 · Laberinto de flechas | p. 12 | 17 · Bolas claras y oscuras | p. 22 |
| 8 · El belén a dos voces | p. 13 | 18 · Puentes de hielo | p. 23 |
| 9 · Jaulas de sumas del belén | p. 14 | 19 · Dominós de turrón | p. 24 |
| 10 · Calcetines en la chimenea | p. 15 | 20 · Sumas cruzadas del turrón | p. 25 |

# RETO 1 · Cuadrado mágico de la estrella

★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

*En la cocina, una bandeja de galletas espera junto a la ventana.*
Escribe en las casillas vacías los números que faltan, del 1 al 9, sin repetir ninguno. Cada fila, cada columna y cada una de las dos diagonales grises deben sumar 15.



SUMA MÁGICA: 15

| | | |
|---|---|---|
| 6 | | |
| 1 | 5 | |
| | | |

Tacha cada número cuando lo uses:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

EJEMPLO

Ejemplo con otra suma: si cada línea suma 12 y ves un 3 y un 5, falta el 4, porque 3+4+5=12.

| 3 | 4 | 5 | = 12 |
|---|---|---|---|

# RETO 2 · La última bola del árbol

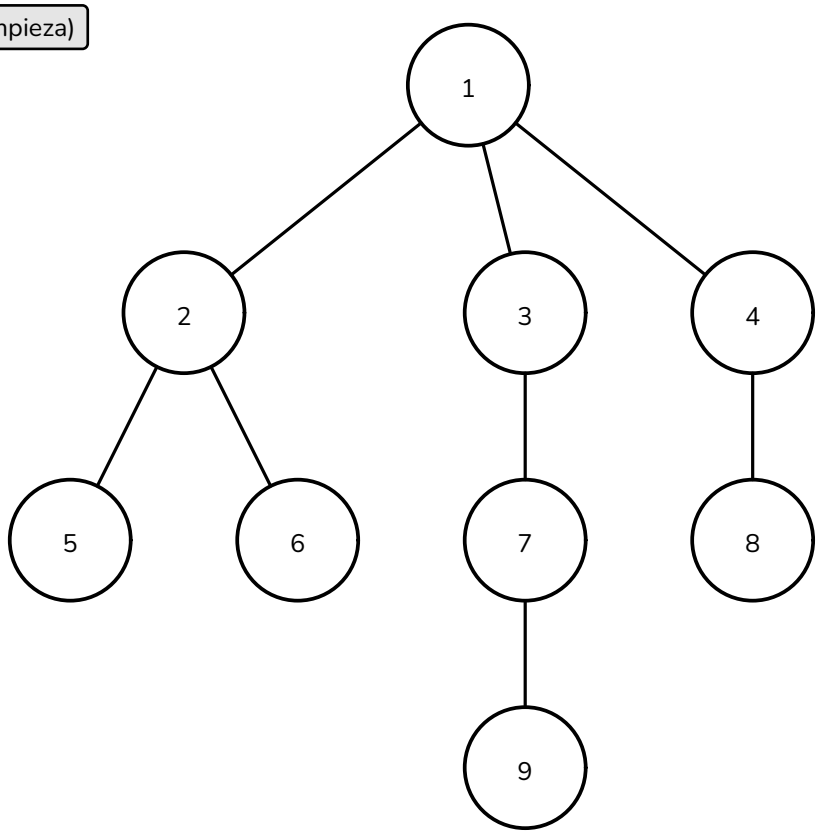
★ ☆ ☆ 2 JUGADORES

*Marina y Hugo preparan en el suelo las ramas para el árbol.*
Empieza A y después los turnos se alternan: cada jugador dibuja una bola en un punto vacío del árbol. No se puede usar un punto unido por una línea a otro que ya tenga bola. Pierde quien no pueda colocar ninguna; no hay empate.



JUGADOR A (empieza)

JUGADOR B




EJEMPLO



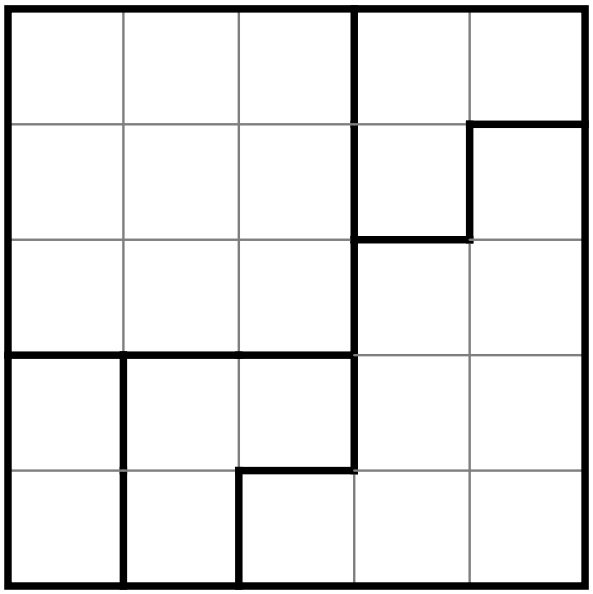
Con tres puntos en fila, una bola en el del centro deja tachados los de los lados: el otro jugador ya no puede jugar.

# RETO 3 · Estrellas en el árbol

★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

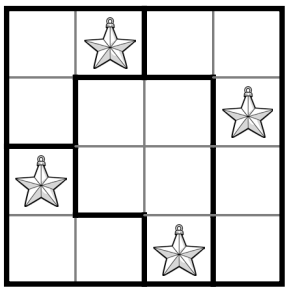
*Junto al árbol, el cielo de la noche se llena de estrellas.*
Dibuja 5 estrellas: una en cada fila, una en cada columna y una en cada una de las 5 zonas de borde grueso. Dos estrellas nunca se tocan, ni siquiera por una esquina. Puedes tachar con una cruz las casillas donde no puede ir ninguna.





estrella  cruz: aquí no va ninguna

EJEMPLO

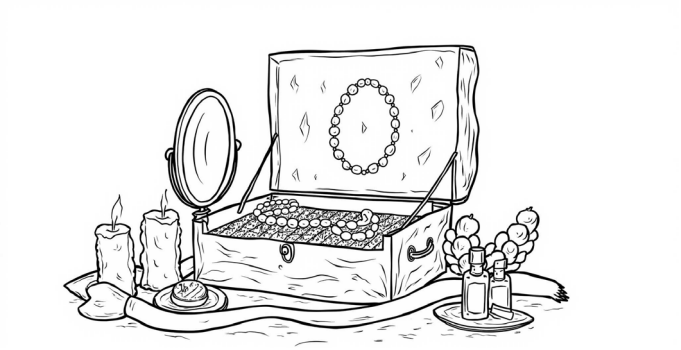


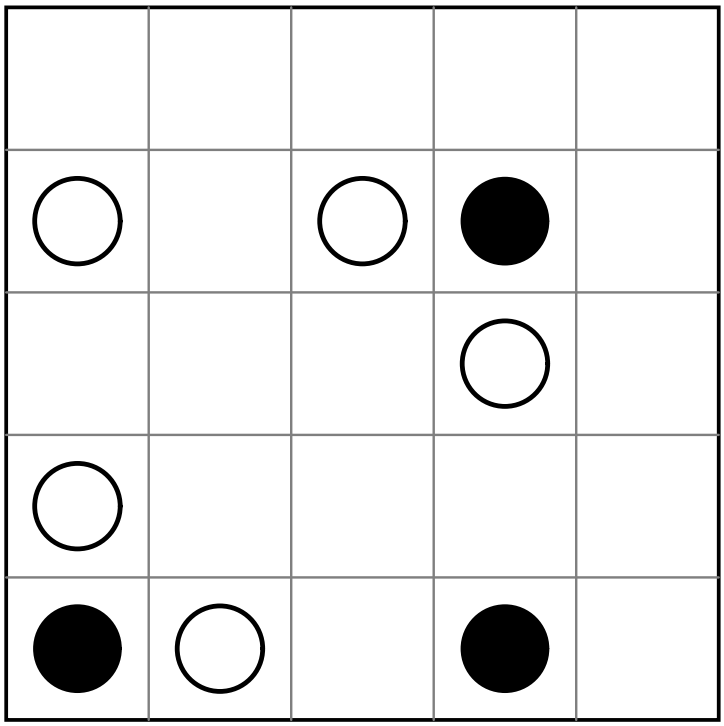
Una estrella en cada fila, columna y zona. Las estrellas no se tocan, ni por una esquina.

# RETO 4 • El collar de perlas

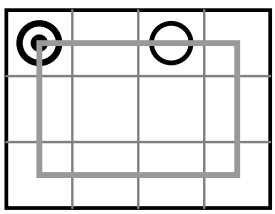
★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

*Sobre el tocador brilla un collar de perlas entre velas.*
Dibuja un collar por el centro de las casillas: una sola línea cerrada que va de una casilla a la de al lado, sin pasar dos veces por la misma, y que toca las 8 perlas. En una perla negra el collar gira, y a los dos lados sigue recto una casilla más. En una perla blanca pasa recto y gira en la casilla de antes, en la de después o en las dos.





EJEMPLO



La perla negra está en una esquina del collar: allí gira y sigue recto por los dos lados. La perla blanca está en un tramo recto, al lado de una esquina.

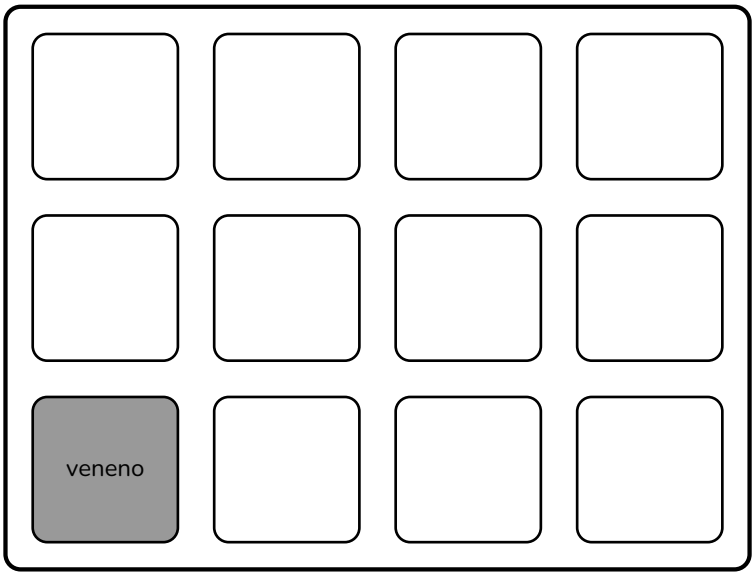
# RETO 5 • La tableta envenenada

★ ☆ ☆ 2 JUGADORES

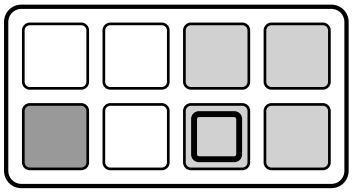
*Una tableta de chocolate espera en el plato junto a una taza caliente.*
Juego para dos: empieza A y después los turnos se alternan. En su turno, cada jugador elige una onza de la tableta de 3 por 4 y tacha todo el rectángulo que va desde ella hasta la esquina de arriba a la derecha. Pierde quien tiene que tachar la onza envenenada, la gris de la esquina de abajo a la izquierda (cuando solo queda ella, hay que tacharla); no hay empate.



JUGADOR A (empieza) JUGADOR B




EJEMPLO



Si eliges la onza marcada, tachas también todas las que quedan a su derecha y por encima.

# RETO 6 • Torres de regalos

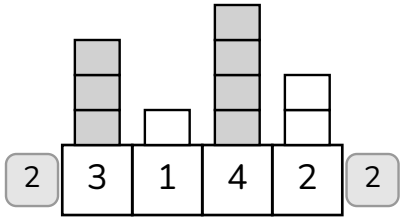
★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

*En la tienda de juguetes se levantan torres de cajas de regalo.*
Escribe en cada casilla la altura de una torre de regalos, del 1 al 4, sin repetir altura en una fila ni en una columna. Cada número de fuera dice cuántas torres se ven mirando desde ese lado: las altas tapan a las más bajas que tienen detrás.



| | 3 | 1 | |
|---|---|---|---|
| 2 | | | |
| 2 | | | |
| | | 3 | 3 |

EJEMPLO

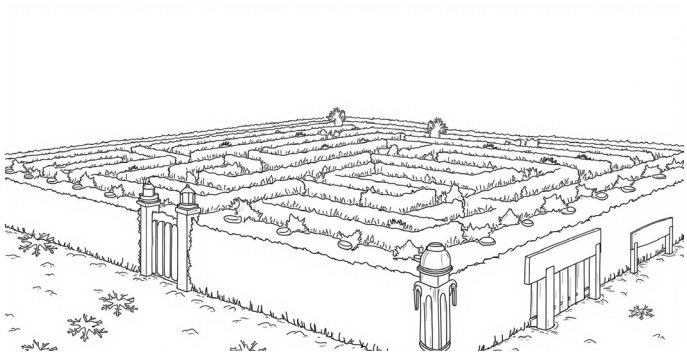


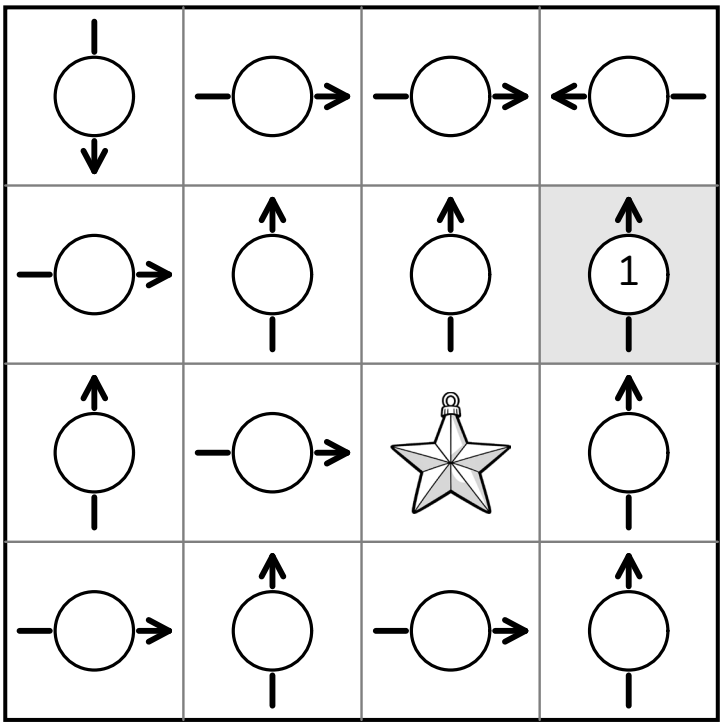

Ejemplo: en esta fila, desde la izquierda se ven 2 torres, la de 3 y la de 4: el 3 tapa al 1 y el 4 tapa al 2. Desde la derecha se ven 2: la de 2 y la de 4.

# RETO 7 · Laberinto de flechas

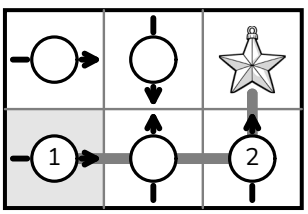
★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

*En el jardín nevado espera un laberinto de setos.*
Empieza en la casilla del 1 y sigue su flecha: avanza en esa dirección, saltando las casillas que quieras, y para en una de ellas. Desde allí sigue la flecha nueva, sin parar dos veces en la misma casilla, hasta llegar a la estrella. Escribe en el círculo de cada casilla donde pares el número de ese paso: 2, 3, 4 y así hasta el final.






EJEMPLO




La flecha del 1 apunta a la derecha: se puede parar en cualquier casilla de esa fila. Aquí se para en la última (2) y su flecha lleva a la estrella.

# RETO 8 · El belén a dos voces

★ ☆ ☆ 2 JUGADORES

*Marina guarda las pistas de las filas y Hugo, las de las columnas.*
A lee las pistas de las filas y B las de las columnas; empieza A y, por turnos, cada uno pinta una casilla de la rejilla común o, si va en blanco, la marca con un punto en vez de pintarla. Cada número indica casillas negras seguidas, en su orden, con al menos una blanca entre grupos; las filas se leen hacia la derecha y las columnas hacia abajo. Ganan juntos al descubrir el dibujo escondido; no hay ganador individual ni empate.



A LEE FILAS

B LEE COLUMNAS

| | 4 | 2 1 | 2 1 | 5 1 | 2 1 1 | 2 1 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 2 1 2 | | | | | | | |
| 1 2 1 | | | | | | | |
| 1 1 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |

Filas hacia la derecha · columnas hacia abajo · al menos una blanca entre grupos

EJEMPLO

2 1 ■ ■ • ■ •

La pista 2 1 pide dos negras seguidas, al menos una blanca y después otra negra. Las blancas se marcan con un punto.