

**JACOB PETRUS
JAIME COMPAIRÉ**

Las 100 mejores adivinanzas de

AQUÍ LA TIERRA


ESPASA

catorce

rtve

© Jacob Petrus, 2022
© Jaime Compairé, 2022
© RTVE, 2022
© Catorce, 2022

© Editorial Planeta, S. A., 2022
Espasa es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avda. Diagonal, 662-664 08034 Barcelona
www.planetadelibros.com
www.espasa.com

© Diseño de la cubierta: Planeta Arte & Diseño
© Diseño de maqueta: María Pitironte
© Ilustraciones del interior y de la cubierta: Tania Vicedo

Primera edición: septiembre de 2022

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Espasa, en su deseo de mejorar sus publicaciones, agradecerá cualquier sugerencia que los lectores hagan al departamento editorial por correo electrónico: sugerencias@espasa.es.

ISBN: 978-84-670-6657-9
Depósito Legal: B. 13.089-2022
Preimpresión: Safekat, S. L.
Impresión: Unigraf, S. L.
Printed in Spain / Impreso en España



El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

ADIVINANZA . ADIVINANZA

Si al final ella se junta
donde comienza termina,
no hay una «a» más divina
que la que todo pregunta
sin perder nunca la rima.

¡¡¿La gallina?!! No, tranquilos. Vayamos por partes. ¿Dónde termina «Comienza»? Pues está claro que sus últimas tres letras son: NZA. Las dejamos a un lado, de momento para juntarlas al final. Elijamos ahora una «A» estupenda y sumémosle la palabra DIVINA. O sea: A + DIVINA = ADIVINA. Y ahora sí, para finalizar, juntemos ADIVINA a las tres letras que habíamos apartado hace un momento, con las que termina «Comienza». O sea: ADIVINA + NZA = ADIVINANZA. Ha sido más o menos farragoso, pero acabamos de descubrir que la palabra que encerraba el misterio era ADIVINANZA, que casualmente es algo muy parecido a un acertijo pero que, para que se memorice mejor, se enuncia siempre en versos rimados.

Una adivinanza tiene siempre buen rollo. Es como la hermana pequeña (mucho más sonriente) de un enigma (mucho más sombrío) pero se diferencian en algo muy importante: si no aciertas una adivinanza no pasa nada; en cambio, dejar un enigma sin resolver puede tener consecuencias desastrosas.

Y, si no, que se lo pregunten a quien se considera la autora del primer gran enigma de la humanidad. ¿Adivináis quién fue? Nosotros sí, y os podríamos decir su nombre porque lo hemos leído en la Wikipedia, pero, como nos gusta jugar, preferimos que lo averigüéis vosotros resolviendo otro acertijo:

Esta fantástica mujer,
que ni es águila ni león es,
finge que lo es.

¿Nada? ¿Os habéis quedado como estabais? Pues, como nos sentimos generosos, os damos una pista:

«Ser mitológico que custodiaba la entrada de la ciudad de Tebas, que tenía cabeza de mujer, alas de águila y cuerpo de león».

¿Alguien ha dicho la Esfinge? Premio para la señorita o para el caballero... aunque tampoco tiene demasiado mérito porque, si os fijáis bien, el nombre os lo hemos dado nosotros. Repasemos:

«Esta fantástica mujer que ni es águila
ni león es finge que lo es».

... el típico truco de incluir la respuesta en el enunciado de la adivinanza, que nos sirve para recordar que jugar a resolver enigmas es tan antiguo como el fuego (aunque en el caso de la Esfinge¹ el juego era bastante macabro porque a los que no eran capaces de resolverlo... ¡se los cargaba!).

Lo que está muy claro es que el gusto por poner a prueba el ingenio de los demás viene de lejísimos y nunca se ha pasa-

¹ Cuentan que el acertijo que proponía la Esfinge a todos los que trataban de entrar en Tebas era el siguiente: *¿Cuál es la única criatura que al amanecer anda a cuatro patas, al mediodía anda a dos y al caer la noche anda a tres?* Y que solo Edipo dio con la respuesta correcta: el ser humano.

do de moda; y eso lo demuestran escritos tan distantes en el tiempo como *La epopeya del rey Gilgamesh* (el poema más antiguo que se conoce) o la nota encontrada dentro de una botella arrojada al mar por el asesino de *Diez negritos* (la intrigante novela de Agatha Christie).

Por lo que sea, a los humanos nos encanta descubrir pasadizos, tirar del hilo, seguir pistas, descryptar claves, aclarar misterios, resolver problemas, encontrar respuestas, utilizar la lógica para descubrir la combinación que abre la caja fuerte... Nos divierte, nos pone despejar incógnitas, descartar sospechosos, estrechar el cerco hasta descubrir al asesino.

Pero, para llegar a eso, necesitas poner sobre el escenario del crimen (o sobre el terreno de juego) un montón de elementos estimulantes: concentración a la hora de escuchar (o de leer) el enunciado, afán por descubrir lo oculto, capacidad deductiva, habilidad para atar cabos, astucia para descifrar metáforas, paciencia para fijarse en los pequeños detalles, reflejos para asociar conceptos...

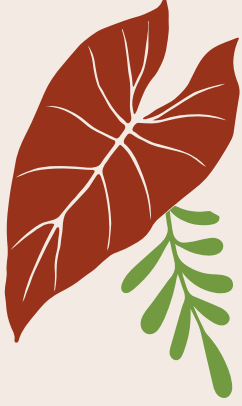
Jugar a las adivinanzas es como armar un rompecabezas. Como encontrar la salida de un laberinto. Como desembarcar en una isla que esconde un tesoro pirata. Durante el proceso de búsqueda, se te acumula el trabajo: tienes que interpretar el mapa, orientarte, contar pasos, apartar calaveras, salvar las trampas mortales... Pero, si finalmente consigues dar con el cofre, al desenterrarlo, notarás una alegría muy parecida a la que se siente cuando logras desenmarañar el nudo de un zapato, cuando encuentras la llave que abre el último candado, cuando, por fin, consigues huir del diabólico *escape room*... y respiras hondo.

En este libro hay 100 adivinanzas. Las 100 mejores adivinanzas de *Aquí la Tierra* (aunque, la verdad es que se han quedado fuera algunas estupendas). Puedes leer las adivinanzas en

el orden que quieras. Si no aciertas una, acertarás la siguiente. Si no la aciertas hoy, inténtalo mañana. Si no la aciertas solo, prueba a jugar con más gente. Si no la aciertas en tu habitación, mete el libro en la mochila y llévatelo a la playa. Lo puedes leer tú o te lo pueden leer para que no tengas la tentación de buscar la solución antes de hora. Ponte a prueba. Pon a prueba a tu familia, a tus colegas, al listillo de tu clase, a tu vecino del 4.º, a esa señora que pasa por allí...

Y recuerda. Esto es un libro. Pero es un libro juego. Se juega más que se lee. Así que nos dejamos de rollos para que empieces a jugar. Disfruta, entérate de paso de algunas cosillas curiosas que a lo mejor no sabías, pero sobre todo, diviértete. Diviértete como nos divertimos todos los que hacemos *Aquí la Tierra*, tratando cada día de encontrar pistas que nos ayuden a descubrir, a descifrar, a adivinar quiénes somos, de dónde venimos... y qué pintamos en nuestro hermoso y maltratado Planeta Azul.

Madrid, tórrido junio de 2022



Es león, pero
no ruge
y en su cama,
ni se acuesta,
ni seduce

PISTA

¡Es un lengua larga!





SOLUCIÓN
EI CAMALEÓN



Este pequeño reptil de movimientos muy lentos es famoso, sin embargo, por su lengua larguísima, rápida y pegajosa que dispara contra sus presas a la velocidad de un rayo láser, por sus extraños ojos acorazados que se pueden mover independientemente y, sobre todo, por su habilidad para cambiar de color. Pero, contrariamente a lo que muchos creen, los camaleones no mudan el color de su piel solo para camuflarse. En realidad, esta capacidad tan llamativa tiene más que ver con condiciones externas como la temperatura, la hora del día, la presencia de un posible adversario, o la proximidad de una linda pareja a la que cortejar.