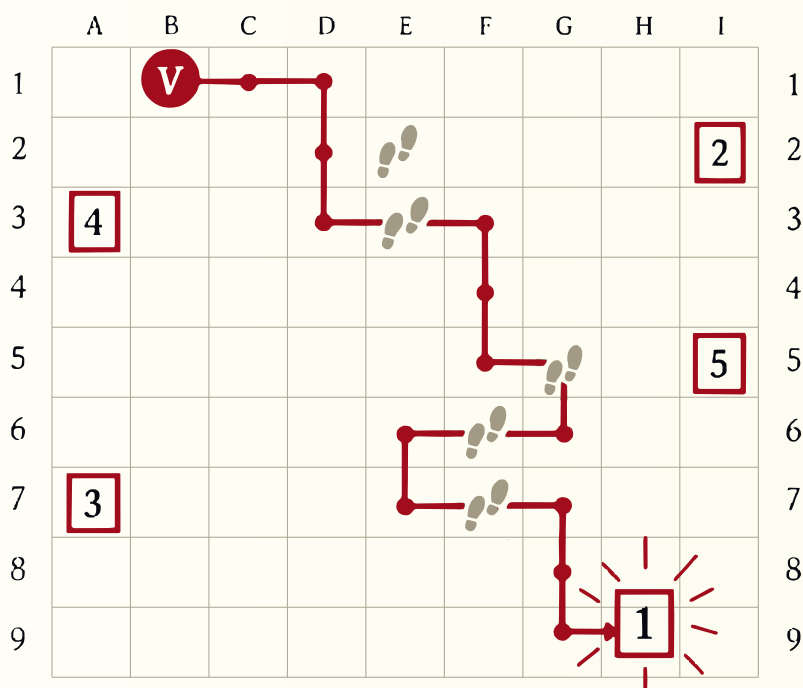


RASTROS

100 casos. Un solo camino.

Reconstruye el rastro. Descubre al culpable.



Nadia



Paz



Samuel



Rubén



Óscar

MUESTRA 01 · CUADERNO DE INVESTIGACIÓN

RASTROS

**Sigue el camino
y encuentra al culpable**



10 crímenes inéditos · Un único camino



Falsum

Cómo jugar, paso a paso

Con un lápiz y una goma, reconstruye un único camino desde V, la víctima, hasta una sola puerta numerada, pasando por todas las huellas confirmadas. Cada puerta pertenece a un sospechoso: la puerta final identifica al culpable.

	D	E	F
4		●	
5	×	V	×
6		×	

Una salida para V

	A	B	C	D	E	F	G
5	●	●	●	×	V	×	●

TOTAL DE LA FILA: 5

V también cuenta

	A	B	C
4		×	
5	●	●	●
6		×	

Dos vecinos

1. Marca puntos y cruces

Usa un punto para confirmar una casilla y una cruz para descartarla. Las huellas impresas ya son puntos obligatorios. Conserva las marcas dudosas aparte hasta poder justificarlas.

2. Avanza por los lados

El camino va arriba, abajo, a izquierda o a derecha. Compartir una esquina no conecta dos casillas: no hay pasos en diagonal. Todas las casillas de rastro que comparten un lado están conectadas. No puedes ignorar ese contacto aunque no dibujes una línea entre ellas.

3. Cuenta los vecinos

V y la puerta final deben tener exactamente un vecino de rastro. Cada casilla intermedia debe tener exactamente dos. Si un punto intermedio ya toca dos, tacha sus otros lados: un tercero formaría una bifurcación.

4. Respeta los totales

El número de cada fila o columna indica cuántas casillas del camino contiene. V, las huellas y la puerta final también cuentan. Cuando alcances un total, tacha las casillas restantes. Si necesitas todas las casillas disponibles para llegar al total, márcalas.

5. Mantén una sola cadena abierta

No puede haber bifurcaciones, bucles ni tramos aislados al terminar. Puedes descubrir tramos separados durante la partida, pero todos deben acabar unidos. Cuatro puntos en un bloque de 2×2 forman un bucle: si ya hay tres, descarta el cuarto.

6. Encuentra la puerta y comprueba

El camino termina en una sola puerta. Las demás puertas se descartan y no se atraviesan. Antes de acusar, comprueba todos los totales visibles, todas las huellas y las conexiones de cada casilla. El número de la puerta final señala al culpable.

Aprende a jugar en YouTube: @playfalsum

Escanea el QR «Aprende a jugar» de la página 16.

Muerte entre las semillas



Áurea preparaba sobres de semillas para una jornada de intercambio. Las mesas del invernadero ya estaban dispuestas cuando la encontraron asesinada. La actividad se canceló antes de abrir las puertas al público.

	A	B	C	D	E	F	G	
	1	1	1	2	5	3	6	
1				1				3
2								3
3	V						●	5
4	4							1
5								3
6								1
7		3					2	3



1 · Clara



2 · Eloy



3 · Berta



4 · Daniel

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Crimen en primera fila



Gaspar había reservado la primera fila para el grupo que estrenaba su obra. Fue a revisar el escenario mientras el reparto descansaba. Lo encontraron asesinado antes del ensayo general; las butacas siguieron vacías.

	A	B	C	D	E	F	G	
	2	2	1	3	1	3	6	
1	3		2			●		5
2								4
3								4
4								1
5								1
6								2
7				4		V	1	1



1 · Alma



2 · Fabio



3 · Elena



4 · Bruno

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Asesinato en el archivo



Leocadia estaba ordenando las fichas de una biblioteca recién donada. Solo quedaba una caja por registrar. Quien fue a recogerla encontró su cuerpo junto a la mesa; la sala quedó cerrada para investigar el crimen.

	A	B	C	D	E	F	G	
	6	3	1	1	2	3	4	
1				●		1		4
2							4	4
3								2
4								3
5								2
6								2
7		V	3				2	3



1 · Ariadna



2 · Abel



3 · Ada



4 · Álvaro

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

El cadáver del carpintero



Telmo había terminado un banco para la plaza del barrio. Esperaba al transportista en su taller, rodeado de herramientas ya recogidas. Cuando llegó el vehículo, encontraron al carpintero asesinado. El banco nunca salió aquella mañana.

	A	B	C	D	E	F	G	
	2	3	3	2	1	2	3	
1	3					1		1
2								2
3								1
4	2						4	2
5						V		3
6								3
7						●		4



1 · Greta



2 · Álex



3 · Belén



4 · Adrián

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Crimen entre carteles



Ofelia revisaba los carteles de una fiesta antes de imprimir el lote completo. Las primeras pruebas estaban secándose sobre una mesa. Un compañero encontró su cuerpo al volver con más papel y avisó de inmediato a la policía.

	A	B	C	D	E	F	G	
	2	1	2	2	3	3	5	
1	4					3		4
2								6
3								1
4								1
5	2						●	1
6								2
7				V			1	3



1 · Clara



2 · Eloy



3 · Berta



4 · Daniel

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Asesinato antes del ensayo



Eulalia Hidalgo iba a escuchar por primera vez el laúd que había donado al centro cultural. El músico esperaba en el salón. Ella apareció asesinada en la zona de preparación y el ensayo se suspendió.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
	4	5	2	1	2	1	2	3	
1	4		1		3				2
2									1
3									2
4									1
5									2
6							V		4
7					●				4
8				2		●			4



1 · Eloy



2 · Jimena



3 · Kevin



4 · Manuel

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Un cadáver tras la pantalla



Carmen reservaba siempre el mismo asiento para presentar las películas del cine de barrio. Aquella noche quedó vacío. La buscaron detrás de la pantalla y la encontraron asesinada mientras los espectadores esperaban la proyección.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
	3	4	3	3	1	1	2	5	
1	2		4		1				2
2									1
3								3	2
4							V		3
5									4
6									3
7									2
8				●	●				5



1 · Ciro



2 · Enzo



3 · Violeta



4 · Carla

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Muerte en la tienda



La caja de música llegó a la tienda como parte de un lote sin catalogar. Julia reconoció la melodía y la dejó sonando mientras trabajaba. Cuando la encontraron asesinada, el mecanismo ya se había detenido.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
	3	2	1	1	3	2	4	2	
1		●							5
2	●								2
3		V							4
4									2
5								1	1
6									1
7									2
8					3	4		2	1



1 · Gala



2 · Gael



3 · Iker



4 · Blanca

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Asesinato en el refugio



Nicanor Mora comprobaba la radio del refugio antes del fin de semana. El parte meteorológico anunciaba una jornada despejada. Sus compañeros lo encontraron asesinado al llegar para el relevo y suspendieron la recepción de excursionistas.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
	1	4	2	3	3	1	2	2	3	
1							●	●		5
2										2
3							V			5
4										1
5										2
6	3									2
7	1									1
8										1
9	4								2	2



1 · Alma



2 · Manuel



3 · Diana



4 · Vera

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Muerte en el turno de noche



Fátima iba a dejar el turno de noche de la fábrica textil. Sus compañeros habían preparado un desayuno de despedida. La encontraron asesinada durante la última revisión de las máquinas; el relevo avisó a la policía.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
	5	6	5	1	1	1	2	2	5	
1										6
2						●				7
3										2
4										3
5		●						Ⓥ		4
6										1
7	3									2
8										1
9	2		4		1					2



1 · Darío



2 · Inés



3 · Bruno



4 · Clara

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Primeras pistas • 1–5

Lee las ayudas de cada caso en orden: cada una parte de haber aplicado la anterior. Continúa por tu cuenta cuando puedas.

01 • Muerte entre las semillas

1. Tacha × A1, A2, A4, A5, A6, A7. La columna A ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● B3. A3 necesita 1 conexión; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × B1, B2, B4, B5, B6, B7. La columna B ya tiene su casilla de rastro.

02 • Crimen en primera fila

1. Tacha × A7, B7, C7, D7, E7, G7. La fila 7 ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● G1, G2, G3, G4, G5, G6. La columna G necesita 6 casillas de rastro: todos sus huecos disponibles hacen falta.
3. Tacha × F2. G2 ya tiene sus dos conexiones.

03 • Asesinato en el archivo

1. Tacha × D2, D3, D4, D5, D6, D7. La columna D ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● C1, E1. D1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × C2, C3, C4, C5, C6, C7. La columna C ya tiene su casilla de rastro.

04 • El cadáver del carpintero

1. Tacha × F1, F2, F3, F4, F6. La columna F ya tiene sus 2 casillas de rastro.
2. Tacha × G1. G1 no puede tener las conexiones necesarias.
3. Tacha × G2. G2 no puede tener las conexiones necesarias.

05 • Crimen entre carteles

1. Tacha × A5, B5, C5, D5, E5, F5. La fila 5 ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● G4, G6. G5 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × A4, B4, C4, D4, E4, F4. La fila 4 ya tiene su casilla de rastro.

Primeras pistas • 6–10

Lee las ayudas de cada caso en orden: cada una parte de haber aplicado la anterior. Continúa por tu cuenta cuando puedas.

06 • Asesinato antes del ensayo

1. Tacha × F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7. La columna F ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● E8, G8. F8 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × E1, E2, E3, E4, E5, E6. La columna E ya tiene sus 2 casillas de rastro.

07 • Un cadáver tras la pantalla

1. Tacha × E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7. La columna E ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● F8. E8 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7. La columna F ya tiene su casilla de rastro.

08 • Muerte en la tienda

1. Tacha × B2, B4, B5, B6, B7, B8. La columna B ya tiene sus 2 casillas de rastro.
2. Marca ● A1, C1. B1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Marca ● A3. A2 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.

09 • Asesinato en el refugio

1. Tacha × G2, G4, G5, G6, G7, G8, G9. La columna G ya tiene sus 2 casillas de rastro.
2. Marca ● F1. G1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9. La columna F ya tiene su casilla de rastro.

10 • Muerte en el turno de noche

1. Tacha × F1, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9. La columna F ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● E2, G2. F2 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × E1, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9. La columna E ya tiene su casilla de rastro.

¿Cuántos has resuelto?

He resuelto ____ de los 10 casos.

0–5

Cada pista cuenta

Sigue practicando: cada caso te enseña a mirar mejor.

6–9

Tienes buen ojo

Vuelve a los que se resistieron: estás a un paso de cerrar el expediente.

10/10

¡Enhorabuena, detective!

Ya puedes enfrentarte a Rastros. El archivo completo te espera.



Respuestas de estos 10 casos.
Escanea este QR para comprobar el recorrido y el culpable de cada juego. También puedes descargar de nuevo tu muestra.



El siguiente caso te está esperando.

Si estos diez crímenes han despertado tu curiosidad, ya puedes abrir el archivo completo de Rastros.

TU VÍDEO TIENE PREMIO

10 % de descuento

Sube un vídeo jugando y etiquétanos. Escríbenos por mensaje privado para recibir el descuento en la compra del libro.



Instagram · @falsum_es

TikTok · @playfalsum

YouTube · @playfalsum

Aprende a jugar en nuestro canal

Aprende a jugar

www.playfalsum.com

Alguien dejó un rastro. Tú puedes reconstruirlo.

Una víctima. Varias puertas. Un único camino que conduce al culpable. Las pruebas están en el tablero: observa los números, conecta las huellas, y descarta lo que no encaja. La lógica te llevará hasta la verdad.

Cada caso es un reto. Cada deducción te acerca al culpable.

01

OBSERVA

Los números indican cuántas casillas ocupa el camino en cada fila y columna.

02

DEDUCE

Marca los pasos seguros y tacha las casillas por las que no puede pasar.

03

RESUELVE

Une la V con una sola puerta, pasando por todas las huellas. Su número identifica al culpable.



100 casos independientes



Cinco niveles: de fácil a experto



Ayudas graduales y soluciones completas

Un lápiz. Una pista.
Un caso más.

Falsum

playfalsum.com

