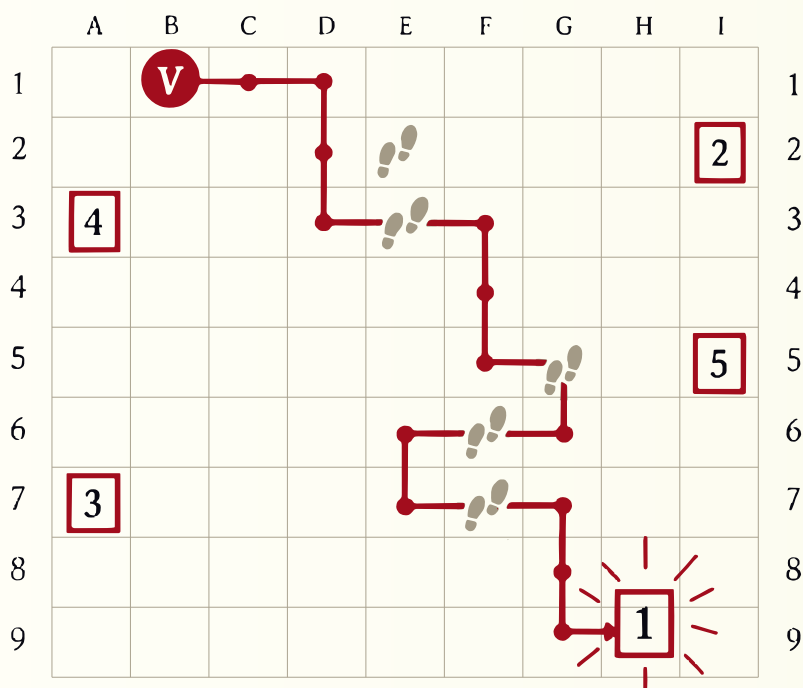


RASTROS

100 casos. Un solo camino.

Reconstruye el rastro. Descubre al culpable.



Nadia



Paz



Samuel



Rubén



Óscar

MUESTRA 02 · 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 en el obrador



Amador preparaba el obrador para una demostración de panadería. Había dejado pesados los ingredientes de cada participante. Lo encontraron asesinado antes de que llegara el grupo; nadie llegó a encender el horno para la clase.

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



1 · Alma



2 · Fabio



3 · Elena



4 · Bruno

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Asesinato en la galería



Basilisa iba a inaugurar una pequeña exposición con obras de artistas locales. Faltaba colgar el último cuadro. Al llegar para ayudarla, encontraron su cuerpo en la galería y suspendieron la apertura mientras se investigaba el asesinato.

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



1 · Ariadna



2 · Abel



3 · Ada



4 · Álvaro

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Crimen junto al atril



Isandro había pedido prestada una partitura para el concierto del domingo. La colocó en el atril y se quedó preparando la sala. El siguiente músico que llegó encontró su cuerpo; el ensayo se canceló al descubrirse el crimen.

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



1 · Greta



2 · Álex



3 · Belén



4 · Adrián

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Un cadáver en el club



Jacinta revisaba los remos del club antes de una salida de iniciación. La embarcación seguía dentro del cobertizo. Sus compañeros la encontraron asesinada cuando fueron a recoger el material y suspendieron la actividad de aquella mañana.

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



1 · Clara



2 · Eloy



3 · Berta



4 · Daniel

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Muerte entre patrones



Lisardo había extendido un patrón nuevo sobre la mesa de costura. Iba a enseñar a su aprendiz cómo aprovechar la tela. La clase no empezó: al llegar al taller, el aprendiz lo encontró asesinado y pidió ayuda.

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



1 · Alma



2 · Fabio



3 · Elena



4 · Bruno

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Crimen en el acuario



Anselmo preparaba el traslado de varios animales del acuario a una instalación mayor. Los transportes llegaron puntuales; él no respondió. Lo encontraron asesinado en la zona de mantenimiento, junto a los equipos ya revisados.

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

1 · Paz

2 · Óscar

3 · Rubén

4 · Nora

MI VEREDICTO

Nombre del culpable

Puerta

Muerte junto a la piscina



Berta contaba la recaudación de la piscina con el mismo sobre reutilizado cada semana. La cifra quedó anotada y el dinero, guardado. La encontraron asesinada antes del relevo; aquella tarde no hubo clases de natación.

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



1 · Álex



2 · Pablo



3 · Mónica



4 · Rita

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Crimen fuera de catálogo



La galería preparaba una exposición de obras nunca mostradas. Sergio había terminado de colocar las cartelas cuando fue asesinado. Tras el hallazgo, los lienzos volvieron a cubrirse y se canceló la inauguración.

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

1 · Iris

2 · Vera

3 · Marcos

4 · Leo

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

Asesinato en la sastrería



Esteban cosía un vestido para una boda que se celebraría al día siguiente. Solo faltaba ajustar el bajo. La novia llegó a la última prueba y encontró el local cerrado por la investigación de su asesinato.

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



1 · Jimena



2 · Jaime



3 · Fátima



4 · Luis

MI VEREDICTO
Puerta

Nombre del culpable

El crimen del piano



Mercedes logró que la escuela de música recibiera un piano después de años de colectas. Acudió a probarlo antes de las clases. La encontraron asesinada junto al instrumento, que todavía llevaba el lazo de la entrega.

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



1 · Inés



2 · Lola



3 · Darío



4 · Bruno



5 · 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.

O1 • Muerte en el obrador

1. Tacha × E1, E2, E3, E5, E6. La columna E ya tiene sus 2 casillas de rastro.
2. Marca ● D4, F4. E4 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × D1, D2, D3, D5, D6, D7. La columna D ya tiene su casilla de rastro.

O2 • Asesinato en la galería

1. Tacha × A1, B1, C1, D1, E1, G1. La fila 1 ya tiene su casilla de rastro.
2. Tacha × A5, B5, C5, D5, E5, F5. La fila 5 ya tiene su casilla de rastro.
3. Marca ● F2. F1 necesita 1 conexión; solo quedan esas continuaciones.

O3 • Crimen junto al atril

1. Tacha × B1, B2, B3, B4, B6. La columna B ya tiene sus 2 casillas de rastro.
2. Tacha × A1. A1 no puede tener las conexiones necesarias.
3. Tacha × A2. A2 no puede tener las conexiones necesarias.

O4 • Un cadáver en el club

1. Tacha × B5, C5, D5, E5, F5, G5. La fila 5 ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● A4, A6. A5 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × A1, A2, A3, A7. La columna A ya tiene sus 3 casillas de rastro.

O5 • Muerte entre patrones

1. Tacha × C2, C3, C4, C5, C6, C7. La columna C ya tiene su casilla de rastro.
2. Marca ● B1, D1. C1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Tacha × D2, D3, D4, D6, D7. La columna D ya tiene sus 2 casillas 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 · Crimen en el acuario

1. Tacha × H2. H2 tocaría demasiadas casillas de rastro.
2. Marca ● G1, I1. H1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
3. Marca ● I2. I1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.

07 · Muerte junto a la piscina

1. Marca ● A2, B1. A1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
2. Tacha × D3, C2, E2. D2 ya tiene su única conexión.
3. Tacha × B2, F2, G2, H2, I2. La fila 2 ya tiene sus 2 casillas de rastro.

08 · Crimen fuera de catálogo

1. Marca ● I8, H9. I9 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
2. Tacha × A9, B9, C9, D9, E9, F9. La fila 9 ya tiene sus 3 casillas de rastro.
3. Marca ● G8. G9 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.

09 · Asesinato en la sastrería

1. Marca ● A2, B1. A1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
2. Tacha × B2, C2, E2, F2, G2, H2, I2. La fila 2 ya tiene sus 2 casillas de rastro.
3. Marca ● C1. B1 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.

10 · El crimen del piano

1. Marca ● A8, B9. A9 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.
2. Tacha × B1, B2, B3, B5, B6, B7, B8. La columna B ya tiene sus 2 casillas de rastro.
3. Marca ● A7. A8 necesita 2 conexiones; solo quedan esas continuaciones.

¿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

