Newton Compton Editores

Título original: *Quiz di Natale da risolvere mentre fai la cacca*

© 2023, Newton Compton editori s.r.l., Roma
© 2026, de la adaptación y traducción por Marcelo E. Mazzanti
© 2026, de esta edición por Antonio Vallardi Editore S.u.r.l., Milán

Todos los derechos reservados

Primera edición: octubre de 2026

Newton Compton Editores es un sello de Antonio Vallardi Editore S.u.r.l.
Pl. Urquinaona, 11, 3.º 1.ª izq. Barcelona, 08010 (España)
www.newtoncomptoneditores.com

Gruppo editoriale Mauri Spagnol S.p.A.
www.maurispagnol.it

ISBN: 979-13-88015-74-8
DL: B 9.929-2026

Composición:
Grupo Ormo

Impreso en octubre de 2026 en Puntoweb s.r.l., Ariccia (Roma), en Italia.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización por escrito de los titulares del copyright*, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento mecánico, telemático o electrónico –incluyendo las fotocopias y la difusión a través de Internet– y la distribución de ejemplares de este libro mediante alquiler o préstamos públicos.*

Umberto Defeco

Quiz de Navidad para resolver mientras haces caca

Adaptación y traducción de Marcelo E. Mazzanti

Newton Compton Editores
Barcelona, 2026

INTRODUCCIÓN

¿Quién dijo que ir al baño tiene que ser una pérdida de tiempo?

Olvídate de pasar el rato mirando el móvil: este libro es justo lo que necesitas si quieres mantener la mente activa mientras haces caca. Contiene doscientos juegos que convertirán la visita al excusado en el mejor momento del día (según cómo sea tu vida).

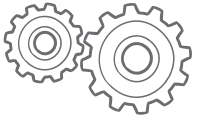
Te recomendamos tener siempre a mano un lápiz y quizás una goma de borrar. Muchos de estos acertijos requieren de razonamiento, y poder escribir en el libro te ayudará. Por no mencionar que tomar notas en papel higiénico resulta bastante incómodo.

Solo nos queda desearte que tus ratos en el baño sean más divertidos que nunca. Y si, por desgracia, no te gustara el libro... ¡recuerda que estás en el mejor lugar para opinar!

GLOSARIO

Si no recuerdas las reglas de algún enigma, aquí tienes una guía rápida para consultar en cualquier momento.

Junto a cada problema verás un icono que identifica su tipo:



LÓGICO

MATEMÁTICO

LINGÜÍSTICO

CULTURA GENERAL

¡A la mesa! (lógico)
Averigua dónde se sienta cada uno basándote en las pistas que te damos.

Cada día un numerito (lógico)
Te damos una serie de números (y quizá también una pequeña pista). Se trata de averiguar por qué están en ese orden concreto.

Caos de letras (lingüístico)
Encuentra en la cuadrícula una serie de palabras que pertenecen al tema indicado; te damos la inicial y la cantidad de letras de cada una. Las letras que sobren formarán un mensaje secreto.

Cita a ciegas (lingüístico)
Empezando en la casilla superior izquierda y acabando en la inferior derecha, encuentra el camino de letras que forma una cita de un personaje famoso.

Nota: en este juego no se usan las tildes (o sea, los acentos).

Cuadrado mágico (matemático)
Completa la cuadrícula de forma que la suma de las tres cifras sea la misma en cada fila, en cada columna y en las dos diagonales principales.

Da lo mismo (matemático)
Añade los números o signos que faltan para que la ecuación sea verdadera.

Defínete (lingüístico)
Es como en un crucigrama, pero al revés: te damos la solución y tú has de buscar su definición. Para ello te damos las iniciales de esta y la cantidad de letras de cada palabra.
Por ejemplo, la respuesta a *Pulp Fiction* usando las iniciales «PDQT» sería «Película de Quentin Tarantino».

El tiempo vuela (cultura general)
Ordena cronológicamente los sucesos históricos.

Emoglífico (lingüístico)
Resuelve el jeroglífico con los nombres de los emojis. Los números indican la cantidad de letras de cada palabra de la solución.

Emojifilm (cultura general)
Averigua el título de la película formada por los emojis. Los números indican la cantidad de letras de cada palabra de la solución.

Enigmatemático (matemático)
Serie de problemas con números y diferentes grados de dificultad.

Es de lógica (lógico)
Serie de problemas de... sí, lo has adivinado: de lógica.

Extrañagrama (lingüístico)
Palabras que, reordenando las letras que las forman, crean otras relacionadas con un mismo tema: nombres, ciudades, animales...
Por ejemplo, la ciudad oculta en el anagrama «lleváis» sería «Sevilla».

Hilando fino (lingüístico)
Averigua lo que tienen en común las cinco palabras de cada grupo.

Karaoke de Babel (cultura general)
Reconoce a qué canción pertenecen las frases después de que las hayamos pasado varias veces por un traductor automático.

Más o menos (cultura general)
Cada problema tiene una cifra y varias frases. La respuesta a cada frase es un número. Tienes que indicar si cada uno de estos es menor o mayor que la cifra indicada al principio.

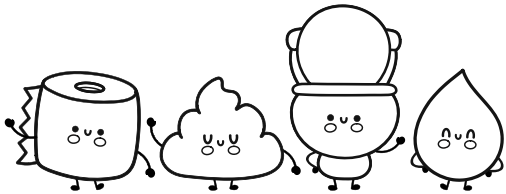
Palabras a la parrilla (lógico)
Encuentra en la cuadrícula las letras que forman la solución. Los números arriba de las columnas y a la izquierda de las filas indican cuántas letras correctas hay en cada una.
En las soluciones no se repite ninguna letra (por ejemplo, «raro» no valdría). Pero en las filas y columnas sí, y las dos cuentan como correctas aunque en la solución solo aparezca una vez. Es decir, si la solución contiene una L (como en «liar») y en una columna hay dos (como en «PLLR») el número en la columna será un 2.

Palabras mutantes (lingüístico)
Transforma una palabra en otra en seis pasos, cambiando una sola letra cada vez.

Plato de(con)struido (cultura general)
A partir de sus principales ingredientes, deduce de qué platos hablamos.

Quién, qué, cuándo (cultura general)
Asocia a cada autor con la obra correspondiente y de qué año es.

Sinónimos y todo lo contrario (lingüístico)
Usa todas letras para encontrar dos sinónimos y dos antónimos de la palabra que se indica. Ten en cuenta que no nos referimos a antónimos absolutos; por ejemplo, «cierto» puede serlo tanto de «verídico» como de «hipotético».



ENIGMAS

1
EXTRAÑAGRAMA

Encuentra las ciudades españolas ocultas en estos anagramas.

ERA BLANCO

SANTO IDO

MAL AIRE

DAR GANA

ALCE DRUIDA

TALLANDO CAPELLANES

CALIENTA

TECLEABA

2
ENIGMATEMÁTICO

Un hombre de negocios va cada semana de Valencia a Madrid por cuestiones de trabajo. El tren que coge de ida recorre los 300 km de distancia en una hora y media. De regreso va a una velocidad media que es tres cuartas partes de la de ida. ¿Cuánto tiempo pasa en total en el tren?

3
EL TIEMPO VUELA

Ordena cronológicamente estos grandes acontecimientos:

☐ Neil Armstrong es la primera persona en pisar la Luna
☐ Estalla la Segunda Guerra Mundial
☐ Hundimiento de la Bolsa de Wall Street
☐ Coronación de la reina Isabel II en Reino Unido

AYUDA: Isabel II fue coronada después de la Segunda Guerra Mundial.

4
PALABRAS MUTANTES

Pasa de «Pedro» a «banco» cambiando una letra por vez y formando palabras de verdad. La raya destacada indica dónde va la letra que cambia.

PEDRO

_ _ **_** _ _

_ _ _ _ _

_ **_** _ _ _

_ _ _ _ _

_ _ _ **_** _

BANCO

5
CUADRADO MÁGICO

¿Puedes rellenar las casillas de forma que todas las filas, las columnas y las diagonales mayores sumen 15?
Todos los números a colocar están entre el 1 y el 9.

2		
	3	8

6
HILANDO FINO

¿Qué tienen en común estas palabras?

BIZCOCHOS – ENTRESIJO

RECOMPENSÉIS – ADOSADO – RENUEVES