PASATIEMPOS HALLOWEEN PARA NIÑOS: EL GRAN LIBRO MONSTRUOSO





Pasatiempos Halloween para Niños: El Gran Libro Monstruoso

Retos, enigmas, laberintos y sopas de letras terroríficamente divertidos para disfrutar en familia y en primaria (8-12 años)

ALFONSO MERO FERROL

BOOK4EVER

Pasatiempos Halloween para Niños: El Gran Libro Monstruoso

© 2026 Alfonso Mero Ferrol

Editado por Book4Ever

Edición gratuita de Book4Ever. Puedes compartir libremente este archivo, completo y sin modificar, siempre que no lo vendas. Más libros en book4ever.com.

Descubre más libros en

book4ever.com

Síguenos en Instagram

@book4ever85

TU MISIÓN

La Misión de la Calabaza Parlante

Cuando el último rayo de sol se esconde detrás del cementerio, la Gran Calabaza te habla desde el umbral: alguien ha soplado las velas de Villa Sotomonte y, sin su luz, la noche de Halloween se quedará dormida durante cien años. Tú eres la única persona despierta. La mansión Monstruosa guarda nueve puertas y cada una está cerrada con un candado muy especial: no se abre con llaves, sino con ingenio. Detrás de cada puerta hay un reto que tiende trampas a quien corre y premia a quien mira despacio y piensa dos veces. Si superas las nueve, las velas volverán a arder y los fantasmas, las brujas y los murciélagos recuperarán su fiesta. Si te rindes, la oscuridad se quedará a vivir en tu calle. Respira hondo, afila el lápiz y entra: la cuenta atrás ya ha empezado.

CÓMO SE JUEGA

NONOGRAMA

Pinta casillas para descubrir un dibujo oculto. Los números de cada fila y columna indican, en orden, cuántas casillas seguidas hay que pintar; entre dos grupos tiene que haber al menos una casilla en blanco. Un 0 significa que la línea queda vacía. Se resuelven solo con lógica, sin adivinar.

CRIPTOGRAMA

Cada número esconde una letra, y el mismo número es siempre la misma letra. Descubre el refrán oculto: empieza por las letras que ya se te dan y usa la clave del pie para apuntar cada letra que descubras. Las palabras están sin tildes.

LABERINTO

Entra por la flecha de arriba y encuentra el camino hasta la salida de abajo sin atravesar ninguna pared. Solo hay un camino correcto.

SUDOKU SAMURÁI

Son cinco sudokus que se solapan: el central comparte cada esquina con uno de los otros cuatro. Cada uno se rellena con las normas de siempre (del 1 al 9 sin repetir en fila, columna ni cuadro de 3×3) y las casillas compartidas valen para los dos. Tiene una única solución.

SUDOKU

Rellena cada casilla vacía con un número del 1 al 9 de forma que ningún número se repita en la misma fila, en la misma columna ni en el mismo cuadro de 3×3. Cada sudoku tiene una única solución.

JEROGLÍFICOS

Cada jeroglífico esconde una palabra. Di en voz alta el nombre de cada dibujo, júntalo en orden con las letras y escribe la palabra en las casillas (una letra en cada una y sin tildes).

CULTURA GENERAL

Tres pruebas: en el test, rodea la respuesta correcta; en verdadero o falso, marca V o F; y en

relacionar, une cada elemento de la izquierda con su pareja de la derecha.

LETRAS MEZCLADAS

Ordena las letras de cada palabra hasta descubrir una palabra del tema y escríbela en las casillas. Todas las palabras están sin tildes.

CRUCIGRAMA

Lee cada definición y escribe la respuesta en las casillas que empiezan en su número, de izquierda a derecha (horizontales) o de arriba abajo (verticales). Entre paréntesis tienes el número de letras. Las respuestas se escriben en mayúsculas y sin tildes; las palabras que se cruzan comparten letra.

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

Los dos dibujos parecen iguales, pero no lo son. Compáralos con calma y rodea en el de abajo cada cosa que ha cambiado: una zona rellena de negro, un trazo que ha desaparecido o un dibujo nuevo. Entre los dos se indica cuántas diferencias hay.

AUTODEFINIDO

Cada definición está dentro de una casilla gris. Escribe la respuesta en las casillas blancas que siguen a la definición, en la dirección de su flecha (→ hacia la derecha, ↓ hacia abajo). Respuestas en mayúsculas y sin tildes; las palabras que se cruzan comparten letra.

KAKURO

Rellena las casillas blancas con números del 1 al 9. El número de una casilla negra encima de la diagonal es la suma de las casillas blancas que tiene a su derecha; el de debajo de la diagonal, la suma de las que tiene debajo. Dentro de una misma suma no se puede repetir ningún número. Cada kakuro tiene una única solución.

SOPA DE LETRAS

Encuentra en la rejilla todas las palabras de la lista. Pueden estar en horizontal, en vertical o en diagonal (y, en los niveles difíciles, también al revés). Tacha cada palabra a medida que la encuentres.

Encontrarás las soluciones de todos los pasatiempos al final del libro. Los pasatiempos van de menor a mayor dificultad.

REGISTRO DE PRUEBAS

Marca cada prueba que superes.

Nº	Prueba	Pasatiempo	Hecho
1	Sombras en el calabazar	Nonograma · Nivel fácil	
2	El susurro cifrado	Criptograma · Nivel fácil	
3	Sendero entre tallos	Laberinto · Nivel fácil	
4	Cinco paneles unidos	Sudoku samurái · Nivel fácil	
5	Cerradura de nueve	Sudoku · Nivel fácil	
6	Dibujos que hablan	Jeroglíficos · Nivel fácil	
7	Preguntas del umbral	Cultura general · Nivel fácil	
8	Letras en la telaraña	Letras mezcladas · Nivel fácil	
9	Rejilla del pasillo	Crucigrama · Nivel fácil	
10	Casi iguales	Encuentra las diferencias · Nivel fácil	
11	Pistas en la rejilla	Autodefinido · Nivel fácil	
12	Sumas del pasillo	Kakuro · Nivel fácil	
13	Hilos con palabras	Sopa de letras · Nivel fácil	
14	Código entre hilos	Criptograma · Nivel fácil	
15	Caldero de letras	Sopa de letras · Nivel fácil	
16	Mecanismo de la cocina	Sudoku samurái · Nivel fácil	
17	Receta dibujada	Jeroglíficos · Nivel fácil	
18	Saberes del caldero	Cultura general · Nivel fácil	
19	Cuentas que hierven	Kakuro · Nivel fácil	
20	Ingredientes revueltos	Letras mezcladas · Nivel fácil	
21	Libro de la bruja	Crucigrama · Nivel fácil	
22	Sombra del caldero	Nonograma · Nivel fácil	
23	Panel de panteón	Sudoku · Nivel fácil	
24	Rejilla del panteón	Autodefinido · Nivel fácil	
25	Criptas cruzadas	Laberinto · Nivel medio	
26	Lápidas gemelas	Encuentra las diferencias · Nivel medio	
27	Sumas del panteón	Kakuro · Nivel medio	
28	Nombres entre tumbas	Sopa de letras · Nivel medio	
29	Acertijo del guardián	Crucigrama · Nivel medio	
30	Nombres del más allá	Letras mezcladas · Nivel medio	
31	Panel del bosque	Sudoku · Nivel medio	
32	Cinco nidos de números	Sudoku samurái · Nivel medio	
33	Saberes del bosque	Cultura general · Nivel medio	

Nº	Prueba	Pasatiempo	Hecho
34	Silueta entre ramas	Nonograma · Nivel medio	
35	Reflejos del bosque	Encuentra las diferencias · Nivel medio	
36	Mensaje de las sombras	Criptograma · Nivel medio	
37	Símbolos del follaje	Jeroglíficos · Nivel medio	
38	Rejilla de murciélagos	Autodefinido · Nivel medio	
39	Agujas y pasillos	Laberinto · Nivel medio	
40	Cuentas contra el tiempo	Kakuro · Nivel medio	
41	Susurros entre las letras	Sopa de letras · Nivel medio	
42	Palabras del reloj torcido	Letras mezcladas · Nivel medio	
43	Rejilla de pistas ocultas	Autodefinido · Nivel medio	
44	Símbolos de la torre	Jeroglíficos · Nivel medio	
45	Cinco paneles enlazados	Sudoku samurái · Nivel medio	
46	Cerradura de nueve números	Sudoku · Nivel medio	
47	Espejos que confunden	Laberinto · Nivel medio	
48	Preguntas del fantasma culto	Cultura general · Nivel difícil	
49	Mensaje cifrado en números	Criptograma · Nivel difícil	
50	Reflejos casi idénticos	Encuentra las diferencias · Nivel difícil	
51	Imagen tras las casillas	Nonograma · Nivel difícil	
52	Palabras entre espejos	Crucigrama · Nivel difícil	
53	Gran mecanismo de espejos	Sudoku samurái · Nivel difícil	
54	Saber para el guardián	Cultura general · Nivel difícil	
55	Sumas del laberinto dulce	Kakuro · Nivel difícil	
56	Palabras de caramelo	Crucigrama · Nivel difícil	
57	Dibujo oculto en azúcar	Nonograma · Nivel difícil	
58	Panel numérico pegajoso	Sudoku · Nivel difícil	
59	Letras de envoltorio	Letras mezcladas · Nivel difícil	
60	Nombres entre caramelos	Sopa de letras · Nivel difícil	
61	Acertijos del pasillo dulce	Jeroglíficos · Nivel difícil	
62	Dulces casi gemelos	Encuentra las diferencias · Nivel difícil	
63	Camino hasta el trono	Laberinto · Nivel difícil	
64	Refrán de la calabaza	Criptograma · Nivel difícil	
65	Rejilla final del trono	Autodefinido · Nivel difícil	
66	Sombras casi iguales	Encuentra las diferencias · Nivel difícil	
67	Sumas del último umbral	Kakuro · Nivel difícil	
68	Nueve casillas finales	Sudoku · Nivel difícil	
69	Letras de la Gran Calabaza	Sopa de letras · Nivel difícil	

Nº	Prueba	Pasatiempo	Hecho
70	Último mensaje cifrado	Criptograma · Nivel difícil	

ETAPA 1

La puerta del calabazar

La verja chirría y se cierra a tu espalda. Frente a ti, un campo de calabazas te observa con ojos tallados y ninguna te deja pasar sin demostrar que sabes mirar. Aquí aprendes la primera regla de la mansión: nada es lo que parece a simple vista. La primera vela espera encendida, o casi.

PRUEBA 1 · SOMBRAS EN EL CALABAZAR

Nonograma · Nivel fácil

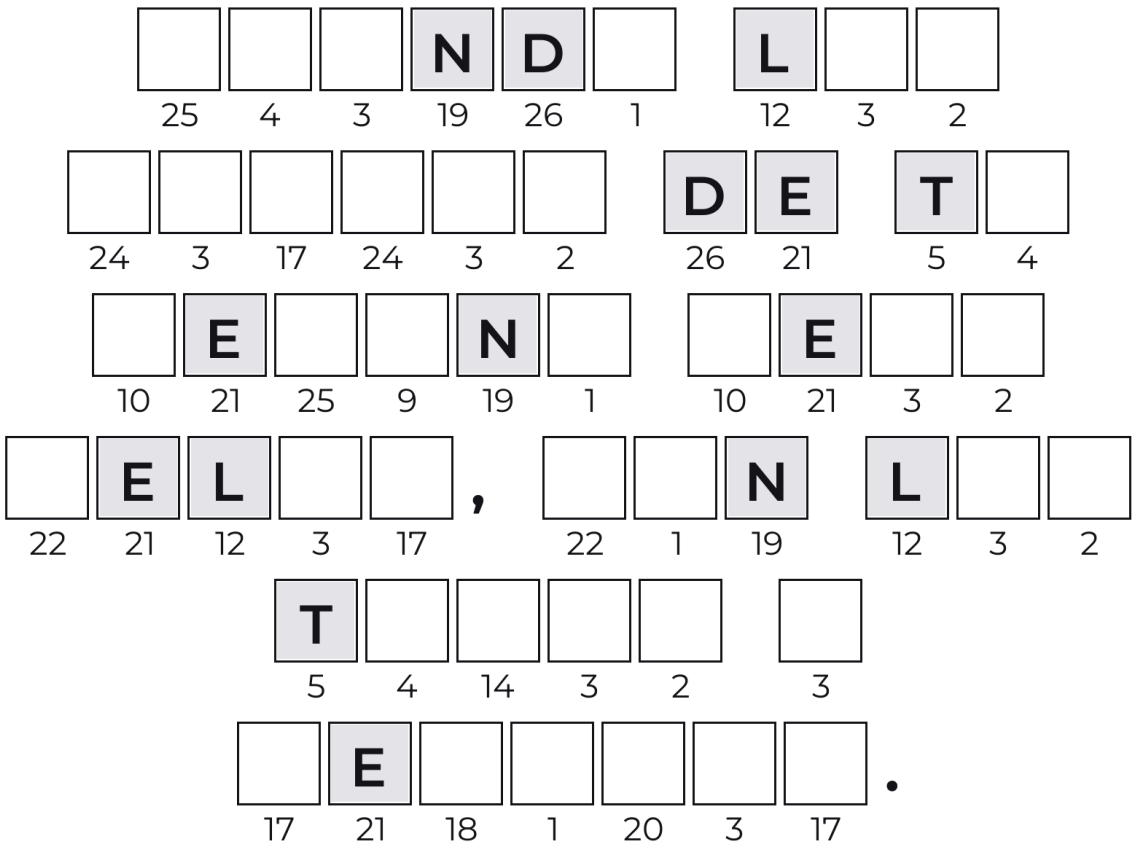
Las calabazas talladas esconden una figura entre sus sombras. Pinta las casillas exactas y descubre la señal que abre la primera verja.

	4	6	8	8	8	10	8	8	6	4
1										
1										
6										
8										
10										
10										
10										
10										
8										
6										

PRUEBA 2 · EL SUSURRO CIFRADO

Criptograma · Nivel fácil

Una voz entre las calabazas habla con números. Cambia cada cifra por su letra y entenderás el refrán que te permite seguir sin despertar a los espantapájaros.



CLAVE

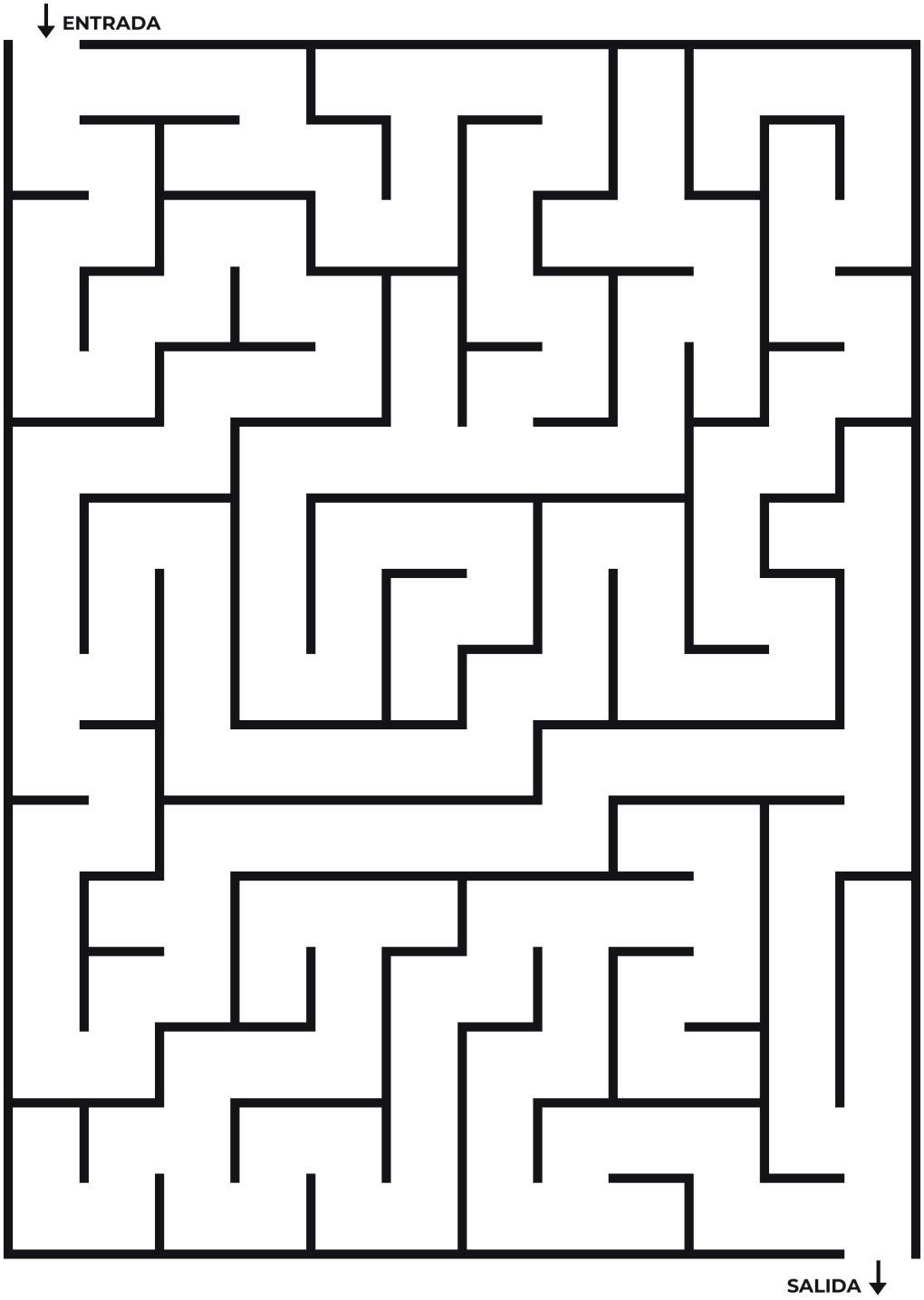
_	_	_	_	T	_	_	_	_	_	_	L	_	_
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

_	_	_	_	N	_	E	_	_	_	_	D	_
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27

PRUEBA 3 · SENDERO ENTRE TALLOS

Laberinto · Nivel fácil

El campo de calabazas se ha cerrado en un enredo de tallos. Encuentra el único camino que cruza de la verja a la puerta sin pisar las calabazas que vigilan.



PRUEBA 4 · CINCO PANELES UNIDOS

Sudoku samurái · Nivel fácil

Cinco cerraduras comparten números y ninguna cede sola. Coloca las cifras del 1 al 9 sin repetir para que el mecanismo grande gire y te deje entrar en la mansión.

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

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

						1		
							7	
						5	3	2

7	2							

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

3	5							
9	8							

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

PRUEBA 5 · CERRADURA DE NUEVE

Sudoku · Nivel fácil

La primera puerta muestra una rejilla incompleta. Completa cada fila y columna con los números del 1 al 9 y el candado cederá antes de que la luna suba.

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

PRUEBA 6 · DIBUJOS QUE HABLAN

Jeroglíficos · Nivel fácil

Entre las calabazas hay dibujos que no son adornos. Lee cada imagen como una palabra y descifra la frase que abre el pestillo del calabazar.

1.

 **+ DERA**

2.

 **+ MELO**

3.

 **+ DILLO**

4.

 **+ ORES**

PRUEBA 7 · PREGUNTAS DEL UMBRAL

Cultura general · Nivel fácil

El umbral solo se abre si demuestras lo que sabes del mundo de Halloween. Responde con cuidado: cada acierto es un escalón y cada error enciende una calabaza.

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué es una calabaza?
   a) Un insecto b) Un mineral c) Un fruto
2. ¿Qué pueblo celebraba Samhain?
   a) Los aztecas b) Los egipcios c) Los celtas
3. ¿Qué flor es típica del Día de Muertos?
   a) Cempasúchil b) Rosa azul c) Tulipán
4. ¿En qué utensilio se suele representar a una bruja volando?
   a) Escoba b) Aspiradora c) Bicicleta
5. ¿Qué animal suele acompañar a una bruja en muchos cuentos?
   a) Gato negro b) Pez rojo c) Perro verde
6. ¿Qué alimento es símbolo típico de Halloween?
   a) Calabaza b) Sandía c) Piña

B. ¿Verdadero o falso?

1. Las arañas tienen seis patas.	V	F
2. Una lápida se coloca en una tumba.	V	F
3. El Día de Muertos se celebra principalmente en México.	V	F
4. Un gato negro siempre trae mala suerte.	V	F
5. El Día de Muertos y Halloween son exactamente la misma fiesta.	V	F
6. Samhain era una fiesta de origen celta.	V	F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Gato negro	•	• **a)** animal de bruja en cuentos
2. Vampiro	•	• **b)** mamífero volador
3. Murciélago	•	• **c)** Bram Stoker
4. Drácula	•	• **d)** ajo
5. Cráneo	•	• **e)** cabeza

ETAPA 2

El pasillo de las telarañas

Avanzas y el suelo cruje. Las telarañas cubren los pasillos y, entre hilo e hilo, hay mensajes que solo se leen si descifras su código. Algo se mueve arriba, despacio, como si contara tus pasos. No levantes la vista demasiado tiempo: la segunda puerta se abre con palabras, no con fuerza.

PRUEBA 8 · LETRAS EN LA TELARAÑA

Letras mezcladas · Nivel fácil

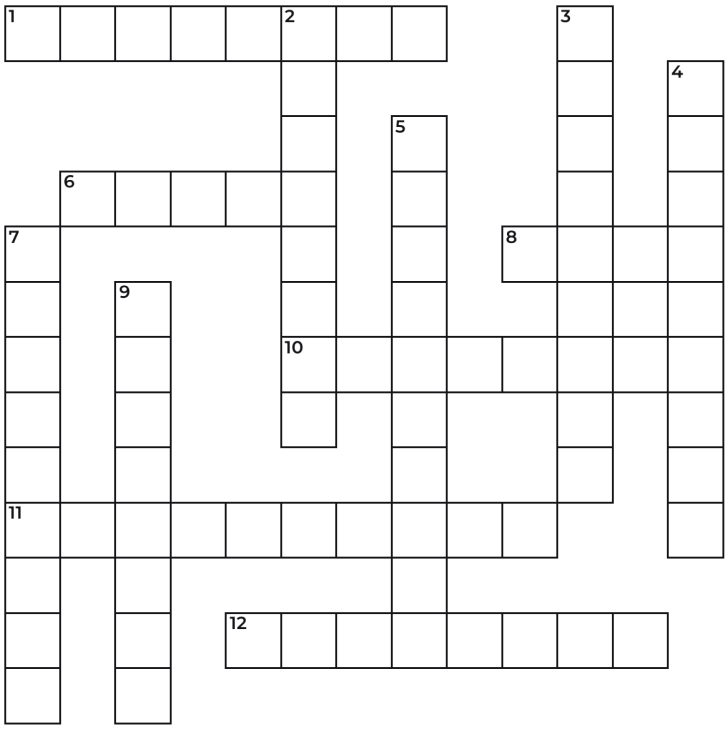
Las telarañas tienen letras pegadas en desorden. Recompón cada palabra del tema y los hilos se tensarán formando la frase que te deja pasar al pasillo.

1. A U B M T
   ☐☐☐☐☐
2. S O T U S
   ☐☐☐☐☐
3. S O E U Q B
   ☐☐☐☐☐☐
4. Ñ O O O T
   ☐☐☐☐☐
5. H M U O
   ☐☐☐☐
6. O B H U
   ☐☐☐☐
7. M A L A
   ☐☐☐☐
8. A N I E C Z
   ☐☐☐☐☐☐
9. P M A A
   ☐☐☐☐
10. O A G T
    ☐☐☐☐

PRUEBA 9 · REJILLA DEL PASILLO

Crucigrama · Nivel fácil

El guardián del pasillo dejó pistas cruzadas en una rejilla. Rellena las palabras de Halloween y las letras compartidas te revelarán por dónde seguir sin tocar la telaraña.



HORIZONTALES

1. Cráneo sin carne, símbolo de la muerte (8)
6. Muerto viviente que camina torpemente (5)
8. Satélite natural de la Tierra (4)
10. Red pegajosa donde quedan atrapados los insectos (8)
11. Lugar donde se entierra a los muertos (10)
12. Dulce que se come por gusto (8)

VERTICALES

2. Alma de un difunto que se aparece (8)
3. Dicho de una casa, habitada por espíritus (9)
4. Conjunto de hojas secas caídas de los árboles (9)
5. Estremecimiento del cuerpo por miedo o frío (10)
7. Daño que se desea a alguien mediante magia (9)
9. Golosina dulce que se pide de casa en casa (8)

PRUEBA 10 · CASI IGUALES

Encuentra las diferencias · Nivel fácil

Dos retratos del pasillo parecen idénticos, pero uno oculta cambios que el fantasma movió. Señala las diferencias antes de que termine de contar tus pasos.



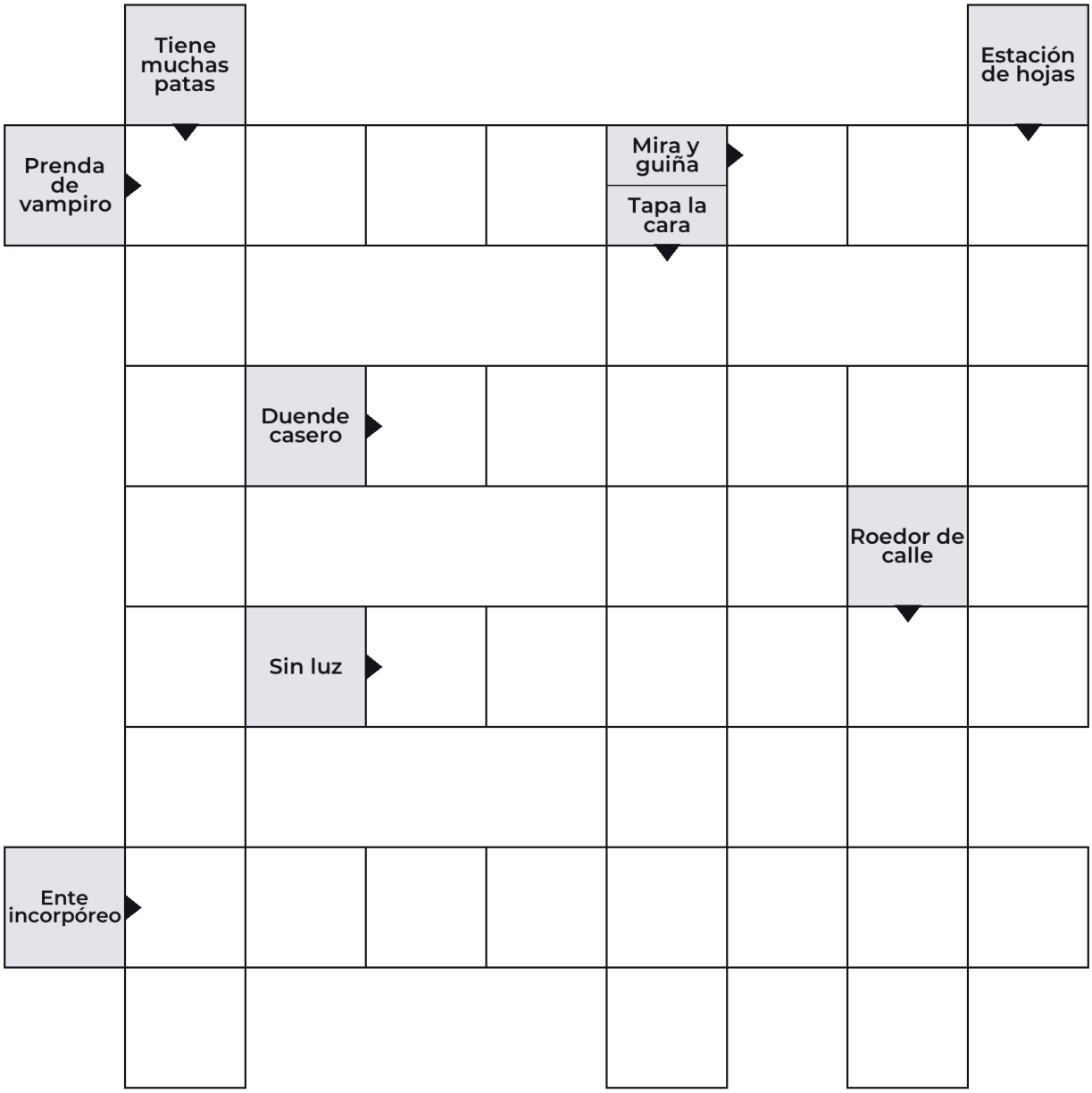
Hay 7 diferencias



PRUEBA 11 · PISTAS EN LA REJILLA

Autodefinido · Nivel fácil

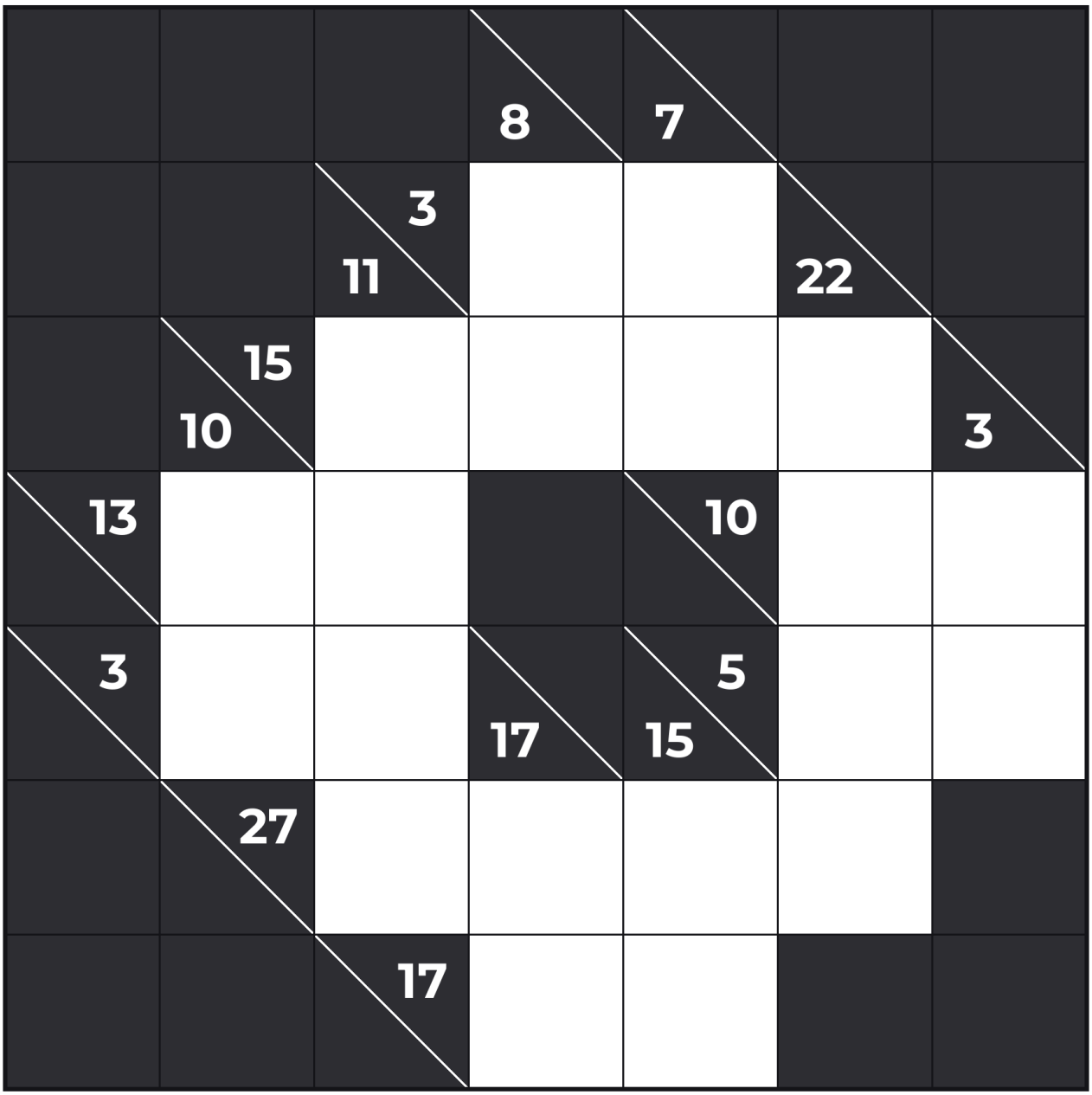
La rejilla trae sus propias pistas dentro de las casillas. Coloca las palabras del tema y las letras que sobren marcarán el código para desactivar la telaraña más densa.



PRUEBA 12 · SUMAS DEL PASILLO

Kakuro · Nivel fácil

Un panel de sumas cruzadas bloquea el avance. Coloca cifras del 1 al 9 sin repetir en cada grupo y consigue que todas las cuentas encajen para abrir el siguiente tramo.



PRUEBA 13 · HILOS CON PALABRAS

Sopa de letras · Nivel fácil

Entre los hilos de la telaraña hay palabras de Halloween escondidas. Localízalas todas para que la araña acepte apartarse y te señale la puerta correcta.

C	C	G	E	M	Q	G	H	A	R	Z	C	T	F	M
A	F	V	H	A	L	L	O	W	E	E	N	H	K	L
R	Q	N	T	E	L	A	R	A	N	A	B	F	H	Y
A	O	D	R	G	M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
M	S	X	L	Y	Z	B	H	Z	A	U	K	N	T	J
E	C	U	E	S	Q	U	E	L	E	T	O	T	N	C
L	U	N	S	W	N	P	J	E	Q	B	B	A	D	E
O	R	I	E	Z	H	A	U	J	T	J	I	S	B	M
V	I	Q	F	G	H	C	I	H	L	W	G	M	U	E
D	D	U	Z	C	A	L	A	B	A	Z	A	A	W	N
G	A	W	G	F	F	A	M	U	O	U	X	P	H	T
I	D	T	C	A	L	A	V	E	R	A	G	N	W	E
D	S	G	O	J	W	T	L	K	U	Y	D	H	I	R
F	R	A	N	K	E	N	S	T	E	I	N	D	T	I
X	P	Z	B	R	U	J	E	R	I	A	G	G	P	O

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
CALAVERA
CARAMELO
MURCIELAGO
ESQUELETO
BRUJERIA
CALABAZA
CEMENTERIO
HALLOWEEN
FANTASMA
TELARANA

PRUEBA 14 · CÓDIGO ENTRE HILOS

Criptograma · Nivel fácil

Algunos hilos forman números en lugar de letras. Traduce el mensaje cifrado y el refrán revelará el hueco por donde no pasan las arañas.

						P			T			Y
1	8		24	27	1	5	26	4	9	1		11

		P			T				
4	1	5	26	4	9	1		19	1

							O				
24	27	1	12	26		21	13	2		8	26

M			O			P			T		.
22	1	25	13	4		5	26	4	9	1	

CLAVE

				P				T		Y		O	
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**

							M					
15	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**

ETAPA 3

El caldero de la bruja

La cocina huele a humo y a caramelo quemado. Una bruja removió su caldero hace años y dejó las instrucciones a medias, entre letras revueltas y casillas vacías. Si las ordenas bien, sabrás qué ingrediente falta. Detrás de ti, el caldero vuelve a burbujear y una risa fina retumba en el techo.

PRUEBA 15 · CALDERO DE LETRAS

Sopa de letras · Nivel fácil

La bruja revolvió palabras dentro de su caldero y las dejó escondidas. Encuéntralas todas y su vapor dibujará el ingrediente que falta en la receta.

P	B	J	L	C	A	R	A	M	E	L	O	W	E	I
I	X	J	O	U	H	I	G	F	G	N	H	T	W	O
D	X	B	R	U	J	E	R	I	A	S	V	N	M	G
Q	E	J	D	Q	Y	S	M	M	Y	D	J	R	M	P
S	Q	P	C	E	M	E	N	T	E	R	I	O	I	M
Y	D	W	E	S	Q	U	E	L	E	T	O	U	P	U
O	F	R	A	N	K	E	N	S	T	E	I	N	C	R
J	J	E	S	Q	C	E	G	O	Z	H	G	G	A	C
V	C	O	S	C	U	R	I	D	A	D	Y	X	L	I
Y	V	D	J	G	F	A	N	T	A	S	M	A	A	E
P	B	V	X	H	A	L	L	O	W	E	E	N	V	L
A	W	C	A	L	A	B	A	Z	A	R	V	X	E	A
Q	M	N	A	M	O	N	S	T	R	U	O	O	R	G
I	N	U	U	W	T	V	I	K	D	F	Z	X	A	O
C	F	K	W	I	T	I	U	Q	L	I	B	Q	B	X

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
CARAMELO
BRUJERIA
MURCIELAGO
HALLOWEEN
CALABAZA
CALAVERA
CEMENTERIO
ESQUELETO
MONSTRUO
FANTASMA

PRUEBA 16 · MECANISMO DE LA COCINA

Sudoku samurái · Nivel fácil

Cinco rejillas unidas cierran la alacena de la bruja. Ordena los números del 1 al 9 sin repetir en cada panel y el caldero dejará de burbujear instrucciones rotas.

	1	4		3		9		5
8	5		2	9		1		4
2					5	8	6	

	3	7	8	6			9	
	2	8		4			7	
	4				3			

4		2	3	8	1			
					4			6
	7	1		2	6		4	

						6		7

			7		6	5	2	
6					4		7	
7			5	2	9		6	3

		6						
	5		4				3	8
3	1		8	5		2	9	6

					5			2
	3		1	9		6	5	
	6		2	4				9

						1		8
							9	

						7		
			2	8		7	1	
			6		1			

9	1	5	8				3	
6	3							
				3	7			

				8	4	5	6	3
		4	5		3		7	
	5		2			8	4	9

2	4			1			5	
	7	8			2	1		6
	9	1	6		8			

	8	9						
7	1							

9	3	7						2
			1		4		9	
	2	4				6		5

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

5		9	6		7		2	
					5		7	
	7		2	9			5	

PRUEBA 17 · RECETA DIBUJADA

Jeroglíficos · Nivel fácil

La bruja escribió parte de su receta con dibujos. Interpreta cada símbolo como una palabra y descubre el ingrediente que falta antes de que el caldero se apague.

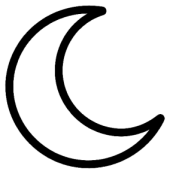
1.

 **+ ZA**

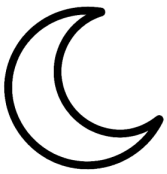
2.

 **+ APA**

3.

 **+ RES**

4.

 **+ TICO**

PRUEBA 18 · SABERES DEL CALDERO

Cultura general · Nivel fácil

El caldero solo hierve para quien responde con ingenio. Contesta las preguntas de Halloween y convierte cada acierto en una chispa que mantiene viva la cocina.

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué se suele decir al llamar a una puerta en Halloween?
   a) Buenos días b) Feliz año c) Truco o trato
2. ¿En qué estación del año está Halloween en el hemisferio norte?
   a) Otoño b) Primavera c) Verano
3. ¿Qué fruta se usa en el juego de morder manzanas?
   a) Plátano b) Limón c) Manzana
4. ¿Qué es una sopa de letras?
   a) Un pasatiempo con letras b) Un baile
   c) Una comida con sopa
5. ¿Qué color se asocia mucho a Halloween junto al negro?
   a) Rosa b) Naranja c) Azul
6. ¿Qué es un sudoku?
   a) Una canción b) Un disfraz
   c) Un pasatiempo con números

B. ¿Verdadero o falso?

1. Las arañas tienen alas.	V	F
2. El naranja y el negro son colores típicos de Halloween.	V	F
3. Un sudoku se resuelve con números.	V	F
4. Los murciélagos son ciegos.	V	F
5. Las calabazas crecen en árboles.	V	F
6. Un cementerio es un lugar donde se guardan juguetes.	V	F

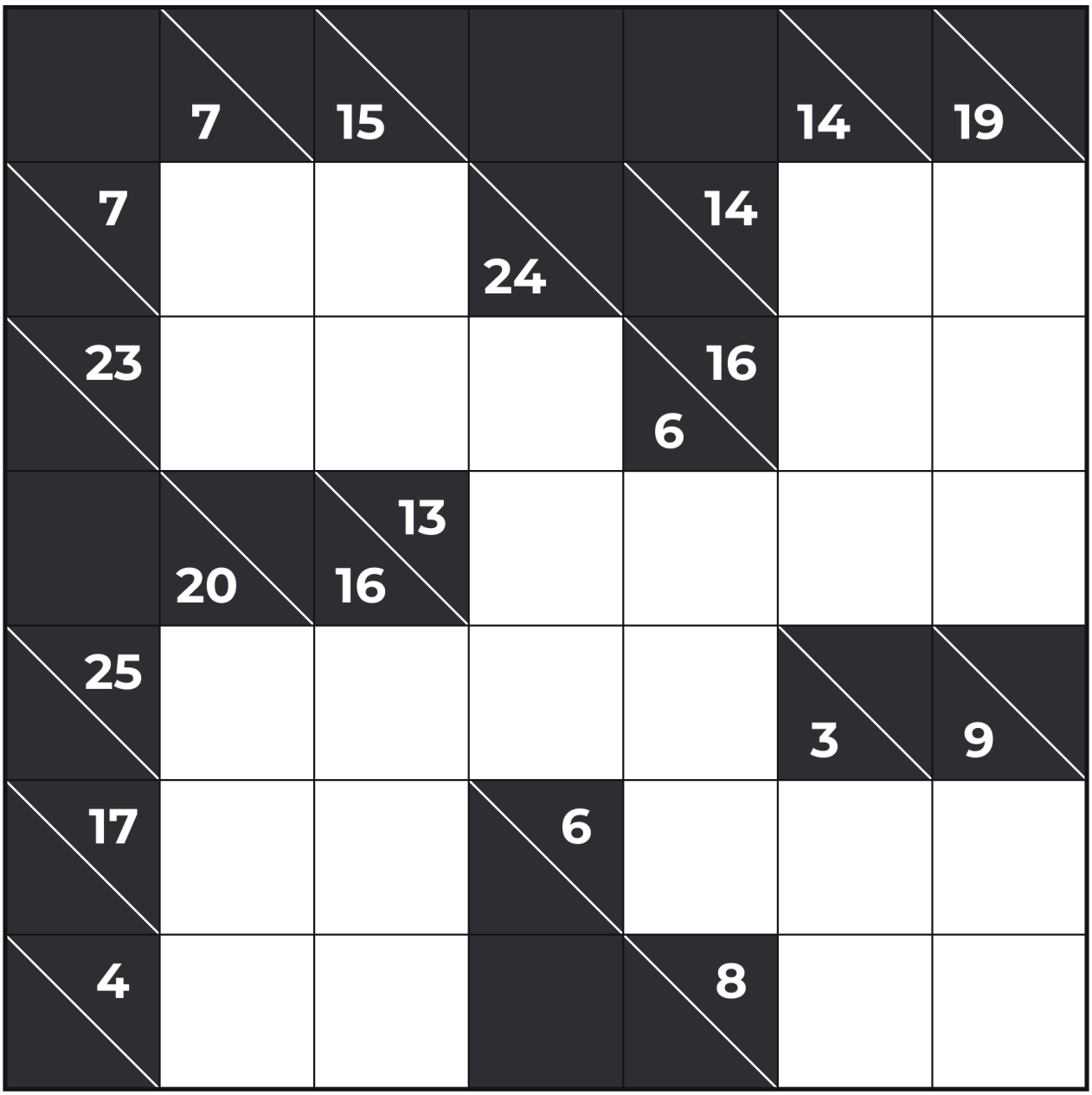
C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Araña	•	• **a)** truco o trato
2. Halloween	•	• **b)** 31 de octubre
3. Caramelos	•	• **c)** rostro
4. Disfraz	•	• **d)** ocho patas
5. Máscara	•	• **e)** personaje

PRUEBA 19 · CUENTAS QUE HIERVEN

Kakuro · Nivel fácil

Las casillas de la cocina piden sumas exactas para no derramar la poción. Rellena los grupos sin repetir cifras y ajusta cada cuenta para que la bruja te permita mirar su libro.



PRUEBA 20 · INGREDIENTES REVUELTOS

Letras mezcladas · Nivel fácil

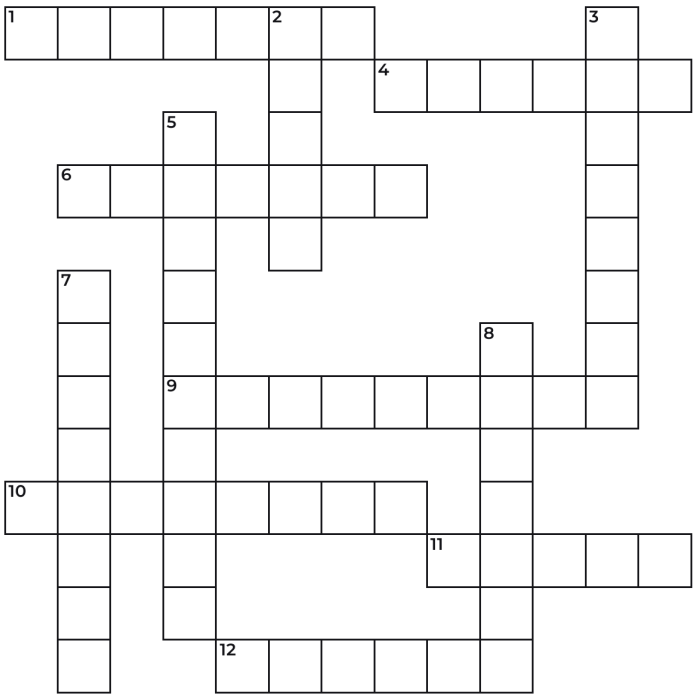
Los nombres de los ingredientes se han mezclado en el caldero. Reordena sus letras y sabrás cuál falta para completar la receta antes de que la bruja vuelva.

1. N M B B O O
   ☐☐☐☐☐☐
2. R O J L E
   ☐☐☐☐☐
3. D C N A A E
   ☐☐☐☐☐☐
4. O A T R N
   ☐☐☐☐☐
5. M O Z I B
   ☐☐☐☐☐
6. A M M I O
   ☐☐☐☐☐
7. N L B A I E
   ☐☐☐☐☐☐
8. R A R S A G
   ☐☐☐☐☐☐
9. R A A T
   ☐☐☐☐
10. L O R B A
    ☐☐☐☐☐

PRUEBA 21 · LIBRO DE LA BRUJA

Crucigrama · Nivel fácil

El libro de recetas tiene palabras cruzadas que la bruja dejó a medias. Complétalas y las letras compartidas te dirán qué puerta del panteón debes buscar.



HORIZONTALES

1. Terror muy intenso (7)
4. Bebida mágica preparada por una hechicera (6)
6. Causar un sobresalto a alguien (7)
9. Conjunto de todos los huesos del cuerpo (9)
10. Hortaliza naranja que se vacía y talla en Halloween (8)
11. Hoyo o monumento donde reposa un difunto (5)
12. Utensilio para barrer que sirve de vehículo a las hechiceras (6)

VERTICALES

2. Acuerdo; en Halloween, se cierra con dulces (5)
3. Diente puntiagudo, muy largo en los vampiros (8)
5. Mamífero volador que duerme colgado boca abajo (10)
7. Espíritu que suele representarse con una sábana blanca (8)
8. Bultito en la piel, típico en la nariz de bruja (7)

PRUEBA 22 · SOMBRA DEL CALDERO

Nonograma · Nivel fácil

El humo del caldero forma una imagen oculta entre casillas. Pinta solo las que indican los números y la silueta te mostrará el camino hacia el panteón torcido.

	0	7	5	6	6	7	10	9	6	0
1										
3										
1 3										
1 4										
1 6										
8										
8										
7										
7										
6										

ETAPA 4

El panteón torcido

El pasillo desemboca en un panteón donde las lápidas están colocadas como un tablero. Los números de las puertas no suman lo que deberían y una sombra te sigue sin hacer ruido. Aquí no basta con ser rápido: hay que cuadrar cada cuenta antes de que la sombra te alcance.

PRUEBA 23 · PANEL DE PANTEÓN

Sudoku · Nivel fácil

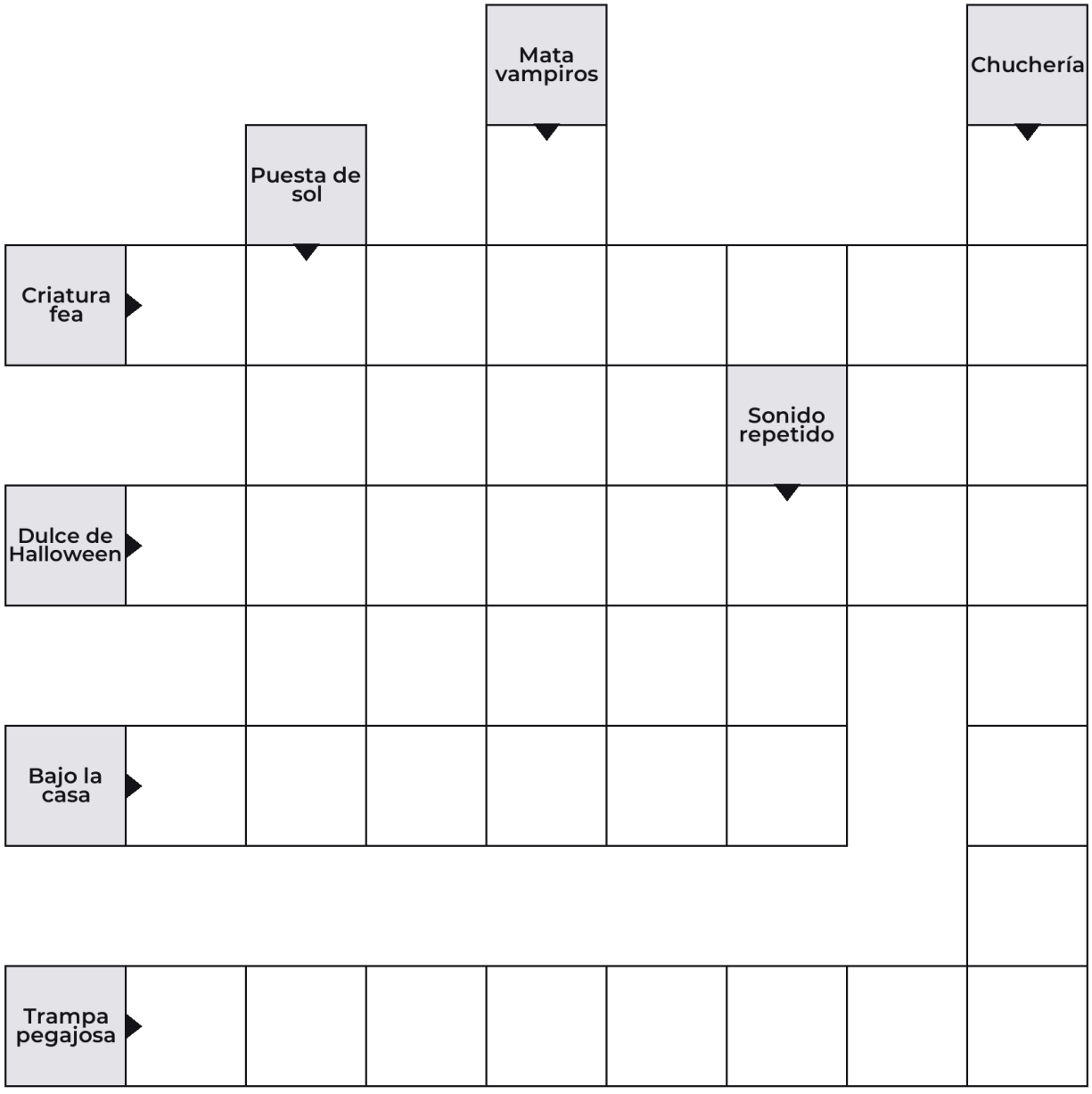
Una lápida tiene una rejilla de números incompleta. Coloca del 1 al 9 sin repetir en filas y columnas y la losa se apartará con un crujido.

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

PRUEBA 24 · REJILLA DEL PANTEÓN

Autodefinido · Nivel fácil

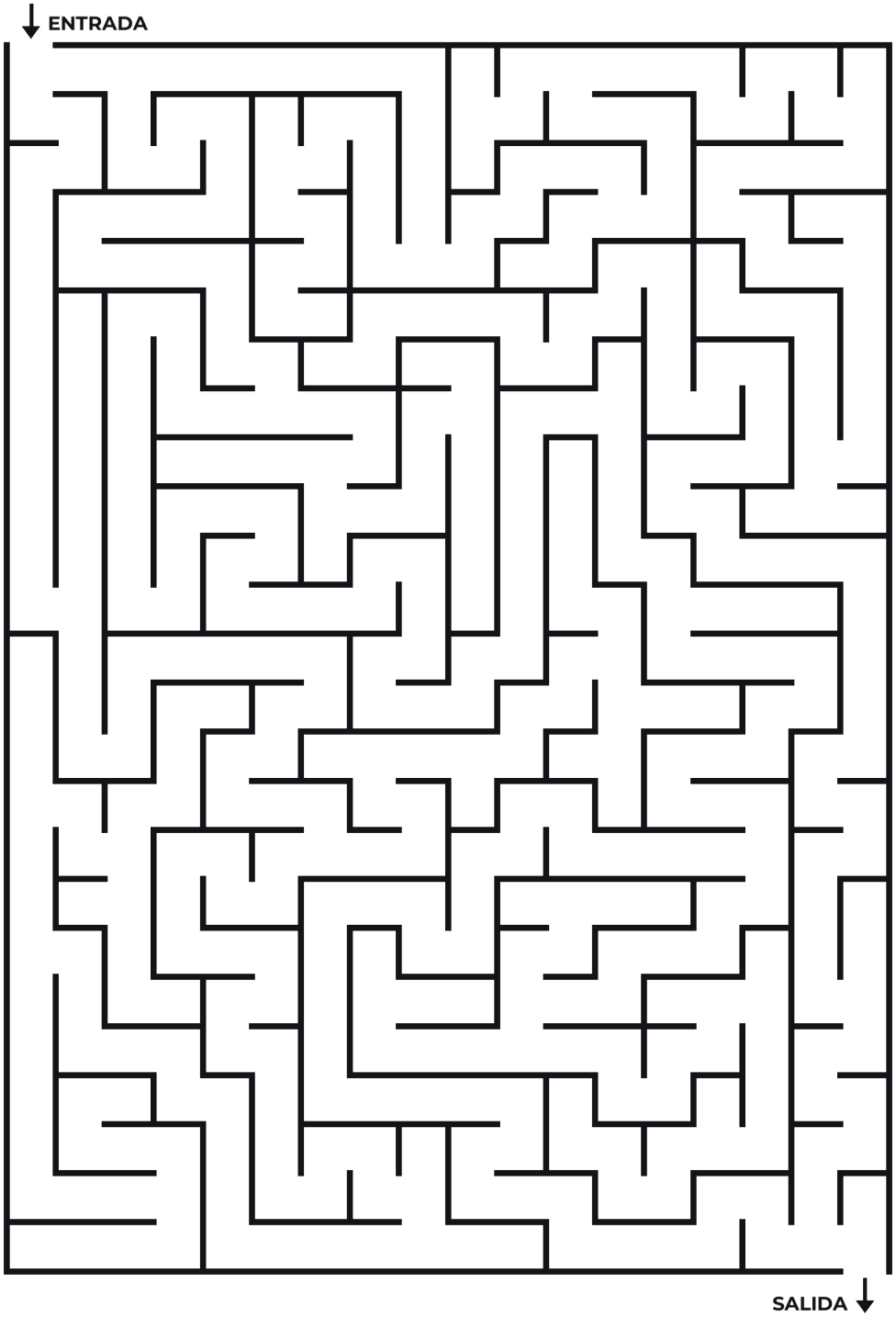
Las pistas están escritas dentro de las casillas del panteón. Resuelve la rejilla y las letras señaladas te darán la posición correcta de la lápida que no debe moverse.



PRUEBA 25 · CRIPTAS CRUZADAS

Laberinto · Nivel medio

Las lápidas forman un tablero de caminos que se cruzan. Encuentra la ruta desde la entrada hasta la salida sin rozar la sombra que te sigue en silencio.



PRUEBA 26 · LÁPIDAS GEMELAS

Encuentra las diferencias · Nivel medio

Dos lápidas parecen copiadas, pero una esconde cambios que la sombra aprovecha para confundirte. Marca todas las diferencias antes de que el panteón vuelva a cerrarse.



Hay 8 diferencias



PRUEBA 27 · SUMAS DEL PANTEÓN

Kakuro · Nivel medio

Las inscripciones piden sumas que no cuadran. Ajusta las cifras de cada grupo sin repetirlas y el tablero de lápidas se ordenará para dejarte ver la sombra.

	29	15				8	11	
16			12		5 29			7
10				14 15				
30						12		
9			3				18	25
	3	14	13			6 8		
3			17 3					
12					22			
	8					17		

PRUEBA 28 · NOMBRES ENTRE TUMBAS

Sopa de letras · Nivel medio

Entre las lápidas hay nombres y palabras de Halloween escondidos. Localízalos todos y las letras sobrantes señalarán la tumba que guarda la siguiente pista.

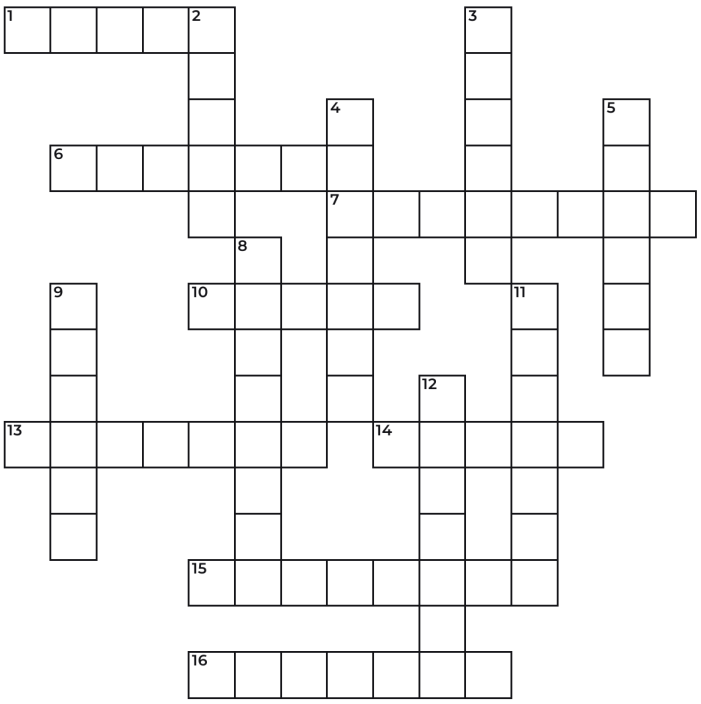
A	X	M	O	S	C	U	R	I	D	A	D	W	P	N
L	T	O	H	M	U	R	C	I	E	L	A	G	O	Y
J	E	N	J	V	G	E	C	A	L	A	V	E	R	A
G	L	S	L	H	C	W	V	P	Z	Q	E	K	F	O
D	A	T	V	A	A	Q	I	C	A	C	M	R	X	R
E	R	R	F	L	L	U	G	C	Y	C	A	C	J	Q
S	A	U	M	L	A	V	M	X	L	N	E	H	Z	U
Q	N	O	A	O	B	Y	K	C	K	M	V	F	P	W
U	A	P	O	W	A	B	Q	E	E	B	P	U	R	I
E	Z	E	O	E	Z	N	N	N	G	P	U	W	N	N
L	S	U	S	E	A	S	T	Z	A	C	Q	E	E	V
E	C	H	J	N	T	E	B	R	U	J	E	R	I	A
T	U	P	L	E	R	D	L	V	Q	X	R	S	C	R
O	M	Y	I	I	F	A	N	T	A	S	M	A	P	N
K	H	N	O	V	U	C	G	J	O	A	M	U	I	L

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
MONSTRUO
TELARANA
MURCIELAGO
HALLOWEEN
CALABAZA
CALAVERA
CEMENTERIO
ESQUELETO
BRUJERIA
FANTASMA

PRUEBA 29 · ACERTIJO DEL GUARDIÁN

Crucigrama · Nivel medio

Un guardián esculpido protege el panteón con palabras cruzadas. Complétalas y las letras centrales responderán su acertijo antes de que te deje pasar.



HORIZONTALES

1. Arte de producir efectos sobrenaturales (5)
6. Mes en cuyo último día se celebra Halloween (7)
7. Edificio fortificado donde vive Drácula (8)
10. Cadáver embalsamado y envuelto en vendas (5)
13. Criatura que chupa sangre y teme al ajo (7)
14. Sensación de angustia ante un peligro (5)
15. Ser fantástico, feo y espantoso (8)
16. Ave rapaz nocturna de cara blanca en forma de corazón (7)

VERTICALES

2. Caja alargada donde se deposita un difunto (5)
3. Celebración alegre con amigos (6)
4. Encantamiento mágico que transforma o embruja (7)
5. Dar forma a un material cortándolo (6)
8. Prenda para la cabeza, puntiaguda en las hechiceras (8)
9. Animal invertebrado alargado y sin patas (6)
11. Gran olla donde se cuecen pociones mágicas (7)
12. Traje para parecer otra persona o criatura (7)

PRUEBA 30 · NOMBRES DEL MÁS ALLÁ

Letras mezcladas · Nivel medio

Los nombres de los moradores del panteón se han revuelto. Recompón cada uno y el orden correcto te dirá qué lápida debes leer para no despertarlos.

1. H O C I D L L I

2. T E I S A F

3. I J C T O A R E

4. E E N D U D

5. S A N O G U

6. O N S A M N I

7. R A N G D O

8. O R I R M O I G

9. I C P I M E S E

10. S A L O B

11. R I S P E T I U

12. E C R A S A E L

ETAPA 5

El bosque de los murciélagos

Sales al aire frío por una ventana rota. El bosque está lleno de murciélagos colgados del revés y de caminos que se cruzan. Cada aleteo marca un segundo y las velas que llevas encendidas empiezan a temblar. Encuentra el camino correcto o pásate la noche dando vueltas entre los mismos árboles.

PRUEBA 31 · PANEL DEL BOSQUE

Sudoku · Nivel medio

Una cerradura numérica cuelga entre los árboles. Completa la rejilla con cifras del 1 al 9 sin repetir y el mecanismo abrirá el paso antes de que el viento apague tu vela.

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

PRUEBA 32 · CINCO NIDOS DE NÚMEROS

Sudoku samurái · Nivel medio

Cinco paneles enlazados brillan en la oscuridad del bosque. Cuadra todos los números y el gran mecanismo detendrá a los murciélagos que cubren el sendero.

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

					9	1		
					3			

					8	3		
					5			1
						6		

3						1		
						6		7

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

				6				
			1				4	5
					7	9		

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

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

PRUEBA 33 · SABERES DEL BOSQUE

Cultura general · Nivel medio

Los murciélagos repiten preguntas para hacerte dudar. Responde con calma y demuestra lo que sabes de Halloween; cada respuesta correcta aleja sus alas del camino.

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué parte del cuerpo es el cráneo?
   a) El hueso del pie b) El músculo del brazo
   c) El hueso de la cabeza
2. ¿Qué se recoge el 31 de octubre en la tradición de truco o trato?
   a) Caramelos b) Flores c) Piedras
3. ¿Qué dulce de maíz es típico en Halloween en Estados Unidos?
   a) Turrón b) Churros c) Candy corn
4. ¿Cómo se llama la linterna hecha con calabaza?
   a) Jack-o'-box b) Jack-o'-cake c) Jack-o'-lantern
5. ¿Qué palabra inglesa se usa para disfraz?
   a) Costumbre b) Costume c) Custom
6. ¿Cuántas patas tiene una araña?
   a) Cuatro b) Ocho c) Seis

B. ¿Verdadero o falso?

1. La calabaza es un mineral.	V	F
2. La calabaza es un fruto.	V	F
3. El sol es el astro que se asocia al hombre lobo en muchas leyendas.	V	F
4. Los fantasmas son seres reales que se pueden fotografiar.	V	F
5. Bram Stoker escribió la novela Frankenstein.	V	F
6. Un esqueleto está formado por huesos.	V	F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Hombre lobo	•	• **a)** luna llena
2. Lápida	•	• **b)** inscripción
3. Momia	•	• **c)** flor del Día de Muertos
4. Cempasúchil	•	• **d)** Egipto
5. Telaraña	•	• **e)** araña

PRUEBA 34 · SILUETA ENTRE RAMAS

Nonograma · Nivel medio

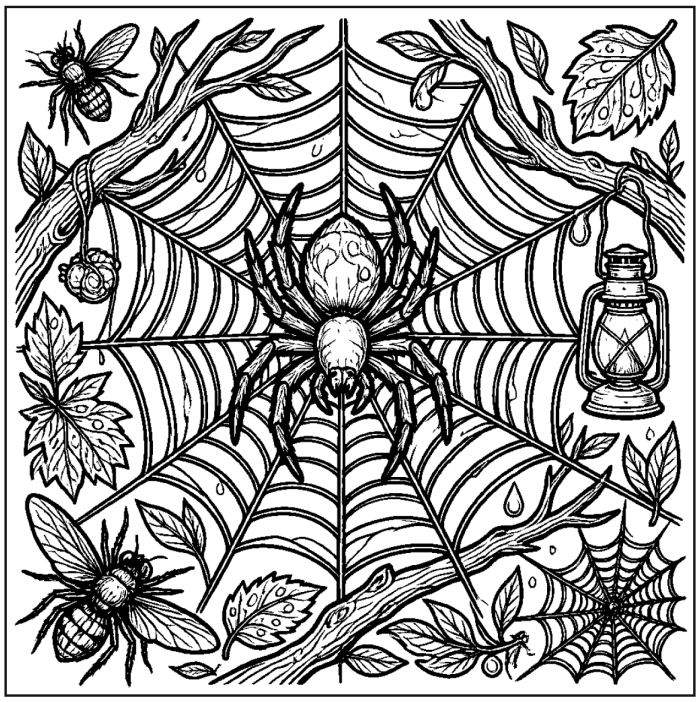
Las ramas ocultan una figura que solo aparece al pintar las casillas correctas. Descúbrela y el bosque te mostrará el hueco por donde sale el aire frío.

	0	0	5	8	11	13	15	15	15	13	11	8	5	0	0
3															
3															
5															
5															
7															
7															
9															
9															
9															
11															
11															
11															
11															
11															
7															

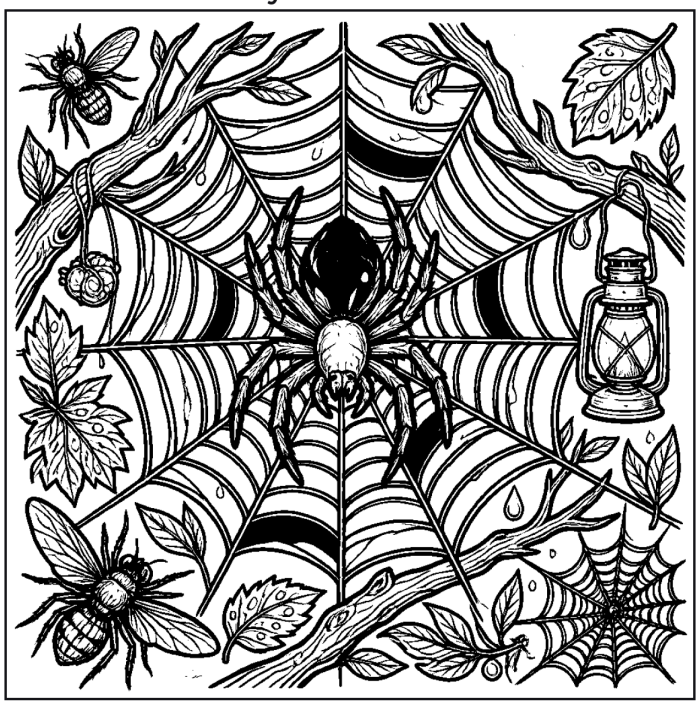
PRUEBA 35 · REFLEJOS DEL BOSQUE

Encuentra las diferencias · Nivel medio

Dos escenas del bosque casi coinciden, pero los murciélagos han cambiado detalles para desorientarte. Encuentra las diferencias y recupera la orientación antes del siguiente aleteo.



Hay 8 diferencias



PRUEBA 36 · MENSAJE DE LAS SOMBRAS

Criptograma · Nivel medio

Los murciélagos dibujan números en el aire. Descifra el mensaje oculto y el refrán te dirá hacia dónde correr cuando las velas empiecen a temblar.

27	10		11	13	21	10	6		10	6

		C									,
2	21	20	7		11	13	21	10	7	13	6

								D				L
23	7	13	6		21	22	27	15	21		21	4

C									.
20	6	12	23	21	25	7	13	6	

CLAVE

			L										
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**

D					C							
15	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**

PRUEBA 37 · SÍMBOLOS DEL FOLLAJE

Jeroglíficos · Nivel medio

Entre las ramas hay dibujos que forman una advertencia. Lee cada símbolo como palabra y descubre cómo cruzar el bosque sin que los murciélagos te sigan.

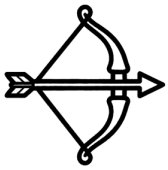
1.

 **+ EA**

2.

 **+ CIONES**

3.

 **+ IRIS**

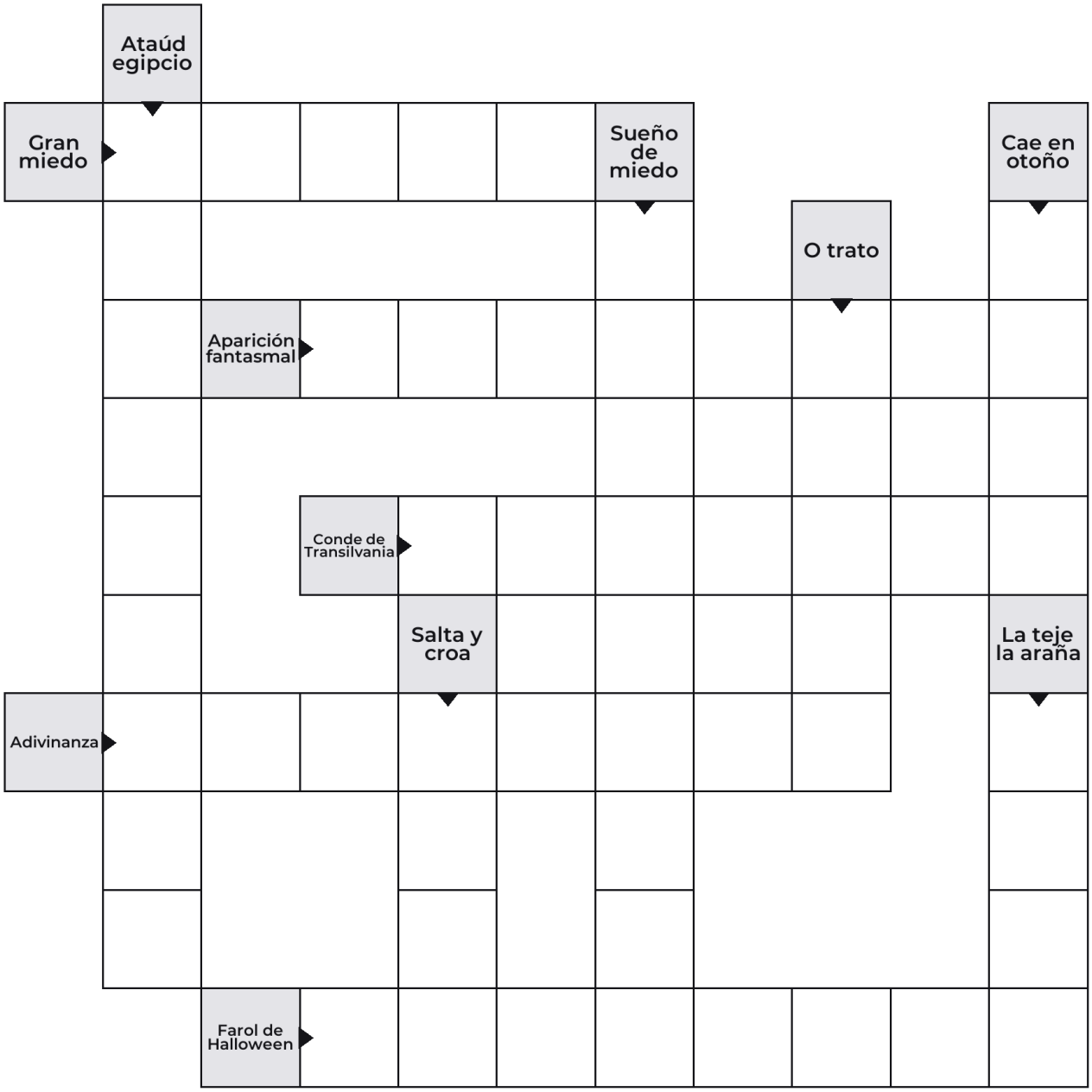
4.

 **+ ADERO**

PRUEBA 38 · REJILLA DE MURCIÉLAGOS

Autodefinido · Nivel medio

Una rejilla con pistas dentro de las casillas cuelga del revés. Resuélvela y las letras marcadas te darán la hora exacta para entrar en la torre del reloj.



ETAPA 6

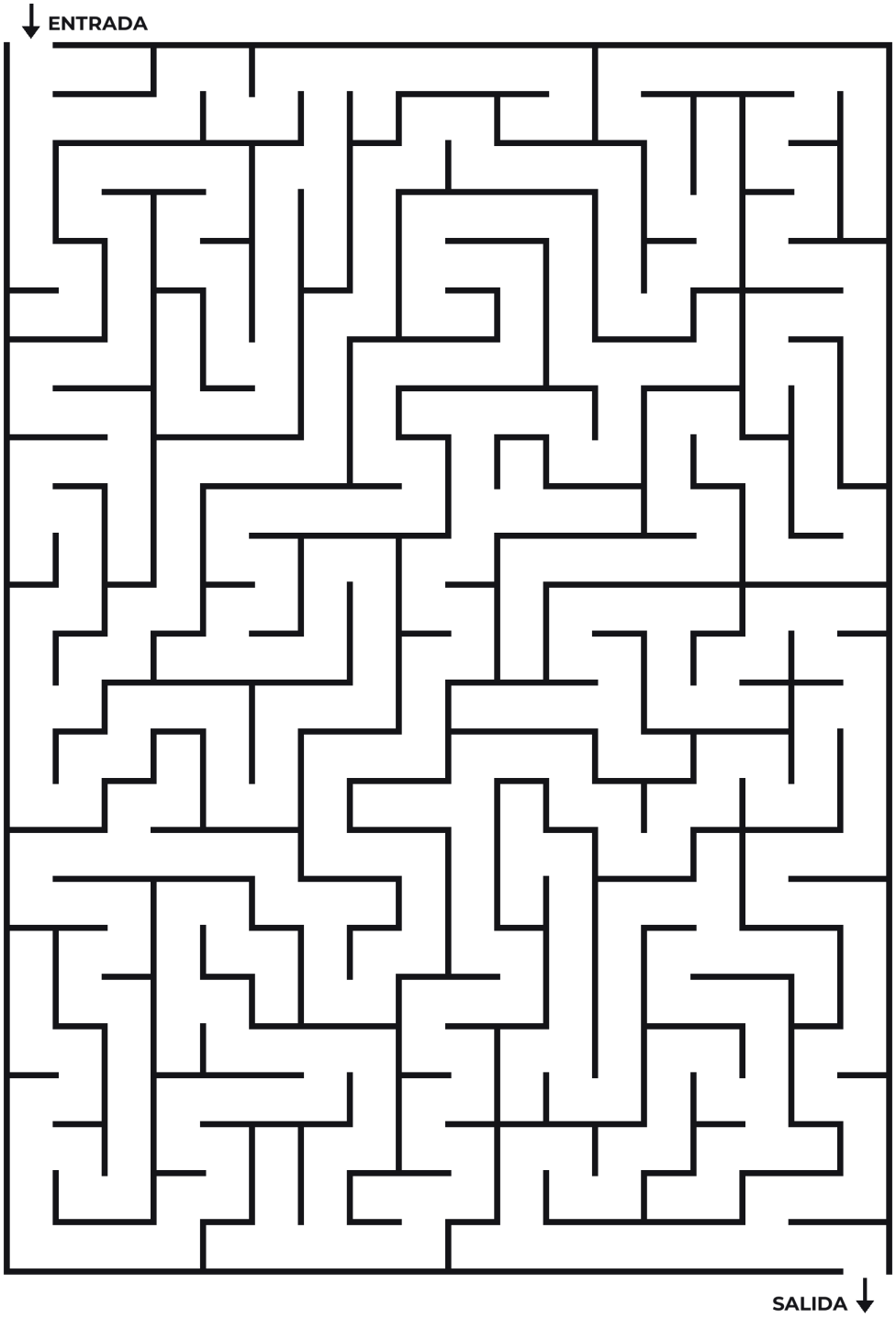
El reloj de las doce

Un reloj enorme ocupa toda la torre y sus agujas se mueven solas, hacia atrás. Cada vez que resuelves algo, el reloj se detiene un instante y vuelve a correr. Faltan pocas campanadas para la medianoche y, si suenan antes de que termines, las puertas se cerrarán de golpe.

PRUEBA 39 · AGUJAS Y PASILLOS

Laberinto · Nivel medio

El reloj ha convertido la torre en un laberinto de engranajes. Encuentra la salida antes de que las agujas den la medianoche y la noche se detenga para siempre.



PRUEBA 40 · CUENTAS CONTRA EL TIEMPO

Kakuro · Nivel medio

Las campanadas se acercan y el mecanismo exige sumas exactas. Cuadra cada grupo de cifras sin repetir y detén las agujas un instante más antes de la medianoche.

		26 \	6 \		11 \	24 \	6 \	8 \
	11 \			11 \				
	5 / 16 \			26 / 13 \				
17 \					3 / 9 \			
17 \			15 / 17 \				30 \	10 \
		12 / 20 \				17 / 24 \		
	15 / 5 \			18 / 12 \				
27 \					16 \			
10 \					17 \			

PRUEBA 41 · SUSURROS ENTRE LAS LETRAS

Sopa de letras · Nivel medio

El reloj de las doce se burla y esconde palabras entre sus susurros. Localízalas para frenar un instante sus agujas antes de que la medianoche te sorprenda.

K	N	J	C	K	F	Q	B	T	R	G	K	H	H	Z
R	H	L	M	Q	C	B	X	Y	Y	F	Y	C	G	G
F	T	Z	C	O	H	E	R	Z	O	E	C	Y	N	C
L	R	G	U	A	N	A	M	U	H	S	G	V	D	A
P	H	A	A	U	E	S	L	E	J	F	N	S	J	R
Q	G	M	N	C	P	S	T	L	N	E	G	P	R	A
B	A	O	U	K	A	M	Q	R	O	T	R	I	R	M
T	H	Y	S	R	E	L	F	U	U	W	E	I	G	E
K	D	V	A	C	C	N	A	A	E	O	E	R	A	L
Y	U	Z	R	W	U	I	S	B	N	L	V	E	I	O
I	V	B	S	Q	O	R	E	T	A	T	E	W	N	O
J	L	J	P	A	R	L	I	L	E	Z	A	T	M	E
G	M	S	U	V	C	M	Q	D	A	I	A	S	O	A
G	N	T	E	L	A	R	A	N	A	G	N	V	M	E
A	N	V	U	R	G	L	P	Y	M	D	O	V	V	A

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
CALABAZA
TELARANA
MURCIELAGO
ESQUELETO
BRUJERIA
CARAMELO
CEMENTERIO
HALLOWEEN
MONSTRUO
FANTASMA

PRUEBA 42 · PALABRAS DEL RELOJ TORCIDO

Letras mezcladas · Nivel medio

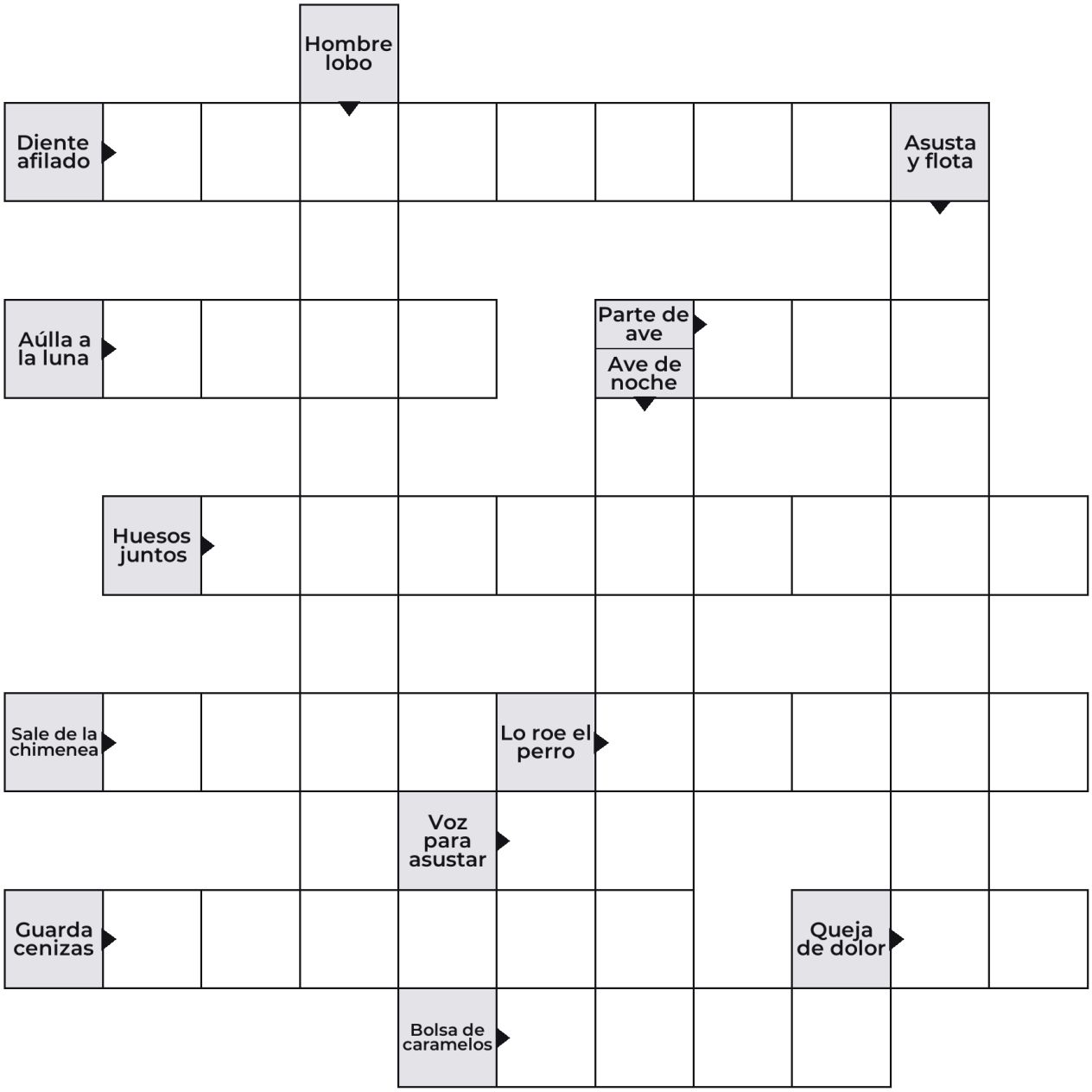
Las letras de la torre han caído fuera de sitio y el reloj aprovecha el caos. Recompón cada palabra para devolver el orden a las campanadas.

1. C R A S M A A
   ☐☐☐☐☐☐☐
2. R D A L A U C
   ☐☐☐☐☐☐☐
3. S P E T O R C E
   ☐☐☐☐☐☐☐☐
4. F I Z R A D S
   ☐☐☐☐☐☐☐
5. M O I A G L N O
   ☐☐☐☐☐☐☐☐
6. R L S I A T C
   ☐☐☐☐☐☐☐
7. S E E D L F I
   ☐☐☐☐☐☐☐
8. R T A O R T E
   ☐☐☐☐☐☐☐
9. I R T O G
   ☐☐☐☐☐
10. G O A R H E U
    ☐☐☐☐☐☐☐
11. N C A A R H O T
    ☐☐☐☐☐☐☐☐
12. A Ñ A A R
    ☐☐☐☐☐

PRUEBA 43 · REJILLA DE PISTAS OCULTAS

Autodefinido · Nivel medio

Una rejilla con pistas dentro espera en la torre. Rellena sus casillas para demostrar que sabes leer las señales y detener el tiempo un poco más.



PRUEBA 44 · SÍMBOLOS DE LA TORRE

Jeroglíficos · Nivel medio

Los símbolos de la torre no son adornos: esconden palabras tras dibujos. Descífralos para que el reloj no adelante la hora de tu fracaso.

1.

 **+ ERA**

2.

 **+ PLA**

3.

 **+ L**

4.

 **+ LLA**

PRUEBA 45 · CINCO PANELES ENLAZADOS

Sudoku samurái · Nivel medio

Cinco paneles numéricos giran como engranajes del reloj. Debes completarlos sin romper el equilibrio para que las agujas se detengan donde tú decides.

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

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

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

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

PRUEBA 46 · CERRADURA DE NUEVE NÚMEROS

Sudoku · Nivel medio

La cerradura numérica de la torre tiene casillas vacías y el tiempo corre. Completa el panel para bloquear el mecanismo antes de la siguiente campanada.

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

ETAPA 7

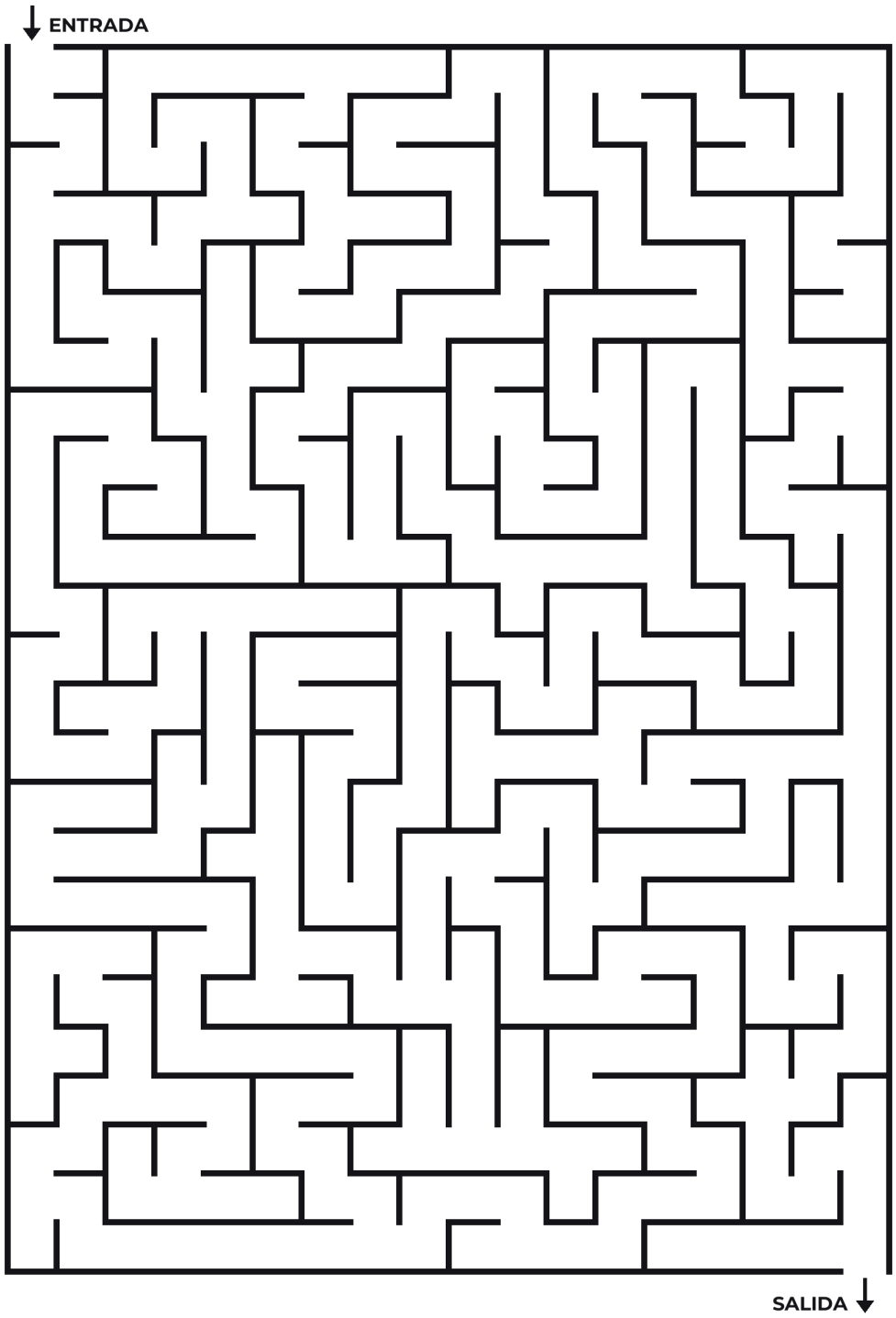
El salón de los disfraces

La torre te deja en un salón lleno de espejos y disfraces colgados. Algunos reflejos no son tuyos y hay imágenes que casi coinciden, casi. Un fantasma muy educado te ruega que no te equivoques: él también quiere volver a su fiesta y lleva cien años esperando.

PRUEBA 47 · ESPEJOS QUE CONFUNDEN

Laberinto · Nivel medio

El salón de espejos abre caminos que parecen iguales. Encuentra la salida sin dejarte engañar por los reflejos; el fantasma educado espera al otro lado.



PRUEBA 48 · PREGUNTAS DEL FANTASMA CULTO

Cultura general · Nivel difícil

El fantasma culto no deja pasar a cualquiera: te examina con preguntas y trampas. Responde con calma para demostrar que mereces cruzar su salón.

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Quién escribió la novela Drácula?
   a) Charles Dickens b) Bram Stoker c) Mary Shelley
2. ¿Qué planta se usa en leyendas contra vampiros?
   a) Tomate b) Lechuga c) Ajo
3. ¿Qué se talla para hacer una linterna de Halloween?
   a) Una calabaza b) Una manzana c) Un plátano
4. ¿Quién escribió la novela Frankenstein?
   a) Mary Shelley b) Bram Stoker c) J. K. Rowling
5. ¿Qué forma suele tener una calavera?
   a) Redondeada con dos cuencas
   b) Alargada como una serpiente c) Cuadrada sin ojos
6. ¿Qué es Drácula en la novela de Bram Stoker?
   a) Vampiro b) Hombre lobo c) Zombi

B. ¿Verdadero o falso?

1. Una momia es un tipo de bicicleta.	V	F
2. Una momia suele representarse envuelta en vendas.	V	F
3. Una telaraña está hecha por una araña.	V	F
4. Un vampiro es un animal marino.	V	F
5. Transilvania está en Italia.	V	F
6. Mary Shelley escribió la novela Frankenstein.	V	F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Esqueleto	•	• **a)** México
2. Caldero	•	• **b)** poción
3. Casa embrujada	•	• **c)** huesos
4. Manzana	•	• **d)** fantasmas
5. Día de Muertos	•	• **e)** juego de morder

PRUEBA 49 · MENSAJE CIFRADO EN NÚMEROS

Criptograma · Nivel difícil

Un mensaje cifrado brilla entre los espejos y solo los números lo revelan. Descífralo para descubrir la contraseña que abre el siguiente pasillo.

						U					,
5	4	3	5	18	23	2	18	16	18	22	

		Z				U			
19	24	1	26	4	7	2	18		

						.
9	20	18	16	18	22	

CLAVE

Z	U												
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**

15	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**

PRUEBA 50 · REFLEJOS CASI IDÉNTICOS

Encuentra las diferencias · Nivel difícil

Dos imágenes casi iguales vigilan el salón y una diferencia puede delatarte. Encuentra todas las variaciones antes de que los reflejos se cierren sobre ti.



Hay 10 diferencias



PRUEBA 51 · IMAGEN TRAS LAS CASILLAS

Nonograma · Nivel difícil

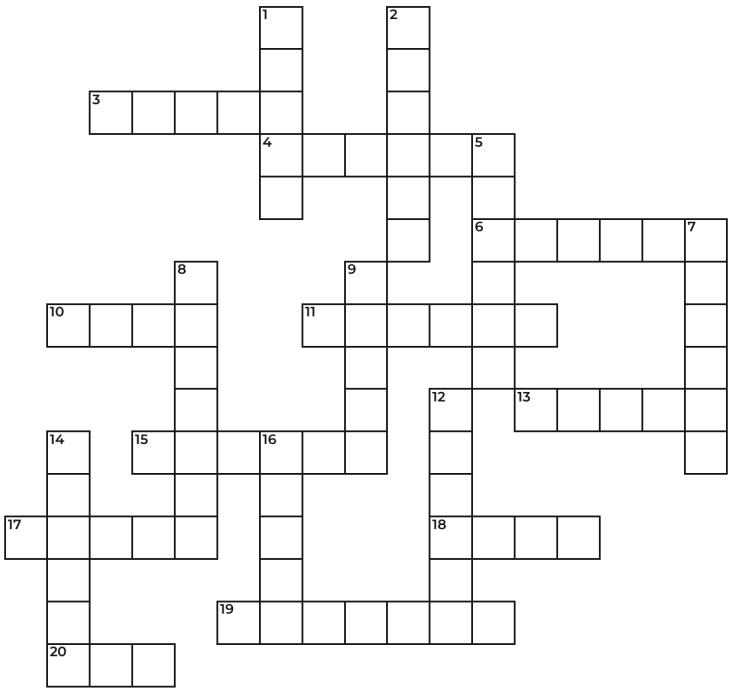
Las casillas del salón esconden una imagen que solo aparece si pintas con precisión. Resuélvela para revelar la señal que el fantasma necesita para dejarte seguir.

	1	2	3	3	3	5	7	12	13	14	15	15	16	3 9	2 6	2 3	1 3	3	3	1
0																				
0																				
1																				
5																				
7																				
6 2																				
6																				
6																				
6																				
7																				
8																				
8																				
10																				
10																				
18																				
20																				
17																				
8																				
0																				
0																				

PRUEBA 52 · PALABRAS ENTRE ESPEJOS

Crucigrama · Nivel difícil

Unas palabras del tema están cruzadas entre los disfraces. Resuelve la rejilla para completar el acertijo del guardián y ganar su permiso.



HORIZONTALES

3. Lámpara con caja de cristal (5)
4. Pájaro negro considerado de mal agüero (6)
6. Lugar subterráneo donde se entierra a los muertos (6)
10. Parte espiritual del ser humano (4)
11. Silueta oscura que proyecta un cuerpo iluminado (6)
13. Hechicera de los cuentos que vuela en escoba (5)
15. Líquido rojo que circula por las venas (6)
17. Animal de ocho patas que teje redes (5)
18. Cánido salvaje que aúlla a la luna llena (4)
19. Fórmula mágica para invocar a los espíritus (7)
20. Bulbo de olor fuerte que ahuyenta a los vampiros (3)

VERTICALES

1. De sabor parecido al del azúcar (5)
2. Miedo muy fuerte (6)
5. Que carece de luz o claridad (6)
7. Emitir el lobo su grito largo y lastimero (6)
8. Objeto que cubre el rostro para ocultarlo (7)
9. Parte del día sin luz solar (5)
12. Emitir su sonido el búho (6)
14. Palito mágico que agitan los magos (6)
16. Voz fuerte y aguda que se da del miedo (5)

PRUEBA 53 · GRAN MECANISMO DE ESPEJOS

Sudoku samurái · Nivel difícil

El gran mecanismo de cinco paneles enlazados controla los espejos. Complétalo sin fallos y el salón dejará de mostrarte caminos falsos.

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

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

						6		
							2	1
								9
						2	5	
								3

						7	8	
						9		
						2	5	

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

5								
						5		
						2	1	
4								

PRUEBA 54 · SABER PARA EL GUARDIÁN

Cultura general · Nivel difícil

El guardián vuelve a examinarte con preguntas más duras. Acierta y demuestra que no solo corres: también piensas antes de cruzar.

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué astro se asocia al hombre lobo en muchas leyendas?
   a) Marte b) El sol c) La luna llena
2. ¿Qué animal teje telarañas?
   a) Abeja b) Araña c) Hormiga
3. ¿Qué animal vuela y es mamífero?
   a) Mariposa b) Águila c) Murciélago
4. ¿Qué preparan las brujas en los cuentos?
   a) Batido de fresa b) Poción c) Zumo de naranja
5. ¿Qué fiesta mexicana se celebra el 1 y 2 de noviembre?
   a) Día de Muertos b) Carnaval c) San Valentín
6. ¿Qué monstruo egipcio está envuelto en vendas?
   a) Unicornio b) Sirena c) Momia

B. ¿Verdadero o falso?

1. El ajo aparece en leyendas contra vampiros. V F
2. Halloween se celebra el 31 de octubre. V F
3. La luna llena se asocia con el hombre lobo en muchas leyendas. V F
4. En los cuentos, las brujas preparan pociones en calderos. V F
5. El cempasúchil es una flor típica del Día de Muertos. V F
6. En el hemisferio norte, Halloween cae en otoño. V F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Bruja	•	• **a)** escoba
2. Cementerio	•	• **b)** Rumanía
3. Laberinto	•	• **c)** números
4. Transilvania	•	• **d)** buscar la salida
5. Sudoku	•	• **e)** tumbas

ETAPA 8

El laberinto de caramelos

El suelo se vuelve pegajoso: estás en el laberinto de caramelos, el más dulce y el más traicionero de la mansión. Los pasillos cambian si te detienes demasiado y hay letras escondidas entre los envoltorios. La última vela está al otro lado, pero no piensas quedarte a vivir aquí.

PRUEBA 55 · SUMAS DEL LABERINTO DULCE

Kakuro · Nivel difícil

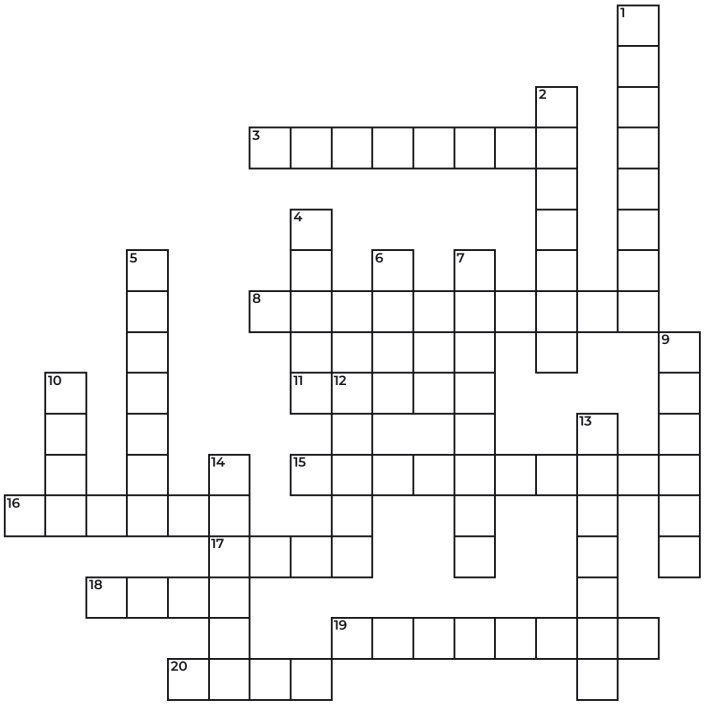
El laberinto de caramelos esconde sumas entre sus pasillos pegajosos. Cuadra cada grupo de números para que el suelo no cambie bajo tus pies.

			30	17	16				42	9
		24					5	17 26		
		23 41				13 3				
	14 3				14 4					
16				5 7			16 10			
5			5 20			20 3				17
	20				3 14			10 29		
	8			9 15			22			
	16 12					6	14 13			
30					10					
7					21					

PRUEBA 56 · PALABRAS DE CARAMELO

Crucigrama · Nivel difícil

Entre envoltorios hay palabras cruzadas que forman la receta del pasillo. Resuelve la rejilla para endulzar el mecanismo y seguir avanzando.



HORIZONTALES

3. Hortaliza naranja que se vacía y talla en Halloween (8)
8. Estremecimiento del cuerpo por miedo o frío (10)
11. Estación del año en la que se celebra Halloween (5)
15. Mamífero volador que duerme colgado boca abajo (10)
16. Serie de eslabones que arrastra un fantasma (6)
17. Ave rapaz nocturna de grandes ojos (4)
18. Cilindro de cera con mecha para alumbrar (4)
19. Cráneo sin carne, símbolo de la muerte (8)
20. Felino doméstico; si es negro, dicen que trae mala suerte (4)

VERTICALES

1. Prenda para la cabeza, puntiaguda en las hechiceras (8)
2. Objeto que cubre el rostro para ocultarlo (7)
4. Impresión repentina de miedo (5)
5. Mes en cuyo último día se celebra Halloween (7)
6. Anfibio de piel rugosa que usan las brujas (4)
7. Dulce que se come por gusto (8)
9. Utensilio para barrer que sirve de vehículo a las hechiceras (6)
10. Prenda larga sin mangas típica de Drácula (4)
12. Engaño ingenioso; opción frente al trato (5)
13. Criatura que chupa sangre y teme al ajo (7)
14. Tela de cama con la que se disfraza un fantasma (6)

PRUEBA 57 · DIBUJO OCULTO EN AZÚCAR

Nonograma · Nivel difícil

El azúcar cubre una imagen oculta que solo verás si pintas las casillas correctas. Descúbrela antes de que el caramelo endurezca tu camino.

	0	0	1	3	5	10	10	10	14	20	1 20	12	10	10	7	5	2	1	0	0
2																				
2																				
2																				
2																				
2																				
2																				
4																				
3																				
4																				
4																				
9																				
9																				
9																				
10																				
10																				
12																				
12																				
13																				
14																				
16																				

PRUEBA 58 · PANEL NUMÉRICO PEGAJOSO

Sudoku · Nivel difícil

Un panel numérico se esconde entre los dulces y amenaza con atraparte. Completa sus casillas para despegar el suelo y alcanzar la última vela.

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

PRUEBA 59 · LETRAS DE ENVOLTORIO

Letras mezcladas · Nivel difícil

Las letras de los envoltorios se han desordenado y el laberinto se ríe. Recompón cada palabra para encontrar el camino que aún no se ha cerrado.

1. D O S A A I Z P
   ☐☐☐☐☐☐☐☐
2. I I S R A O T H
   ☐☐☐☐☐☐☐☐
3. N I E A N T L R
   ☐☐☐☐☐☐☐☐
4. S L O S O I N A G
   ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5. I A J Q L U E A L M
   ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
6. S N P O E O I R C
   ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
7. I O N E R L A T B
   ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
8. P E S J N O A A T
   ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
9. C E M I R E E T O N
   ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
10. D L O A U L I
    ☐☐☐☐☐☐☐
11. H U Z L A E C
    ☐☐☐☐☐☐☐
12. A M I P R E I D
    ☐☐☐☐☐☐☐☐

PRUEBA 60 · NOMBRES ENTRE CARAMELOS

Sopa de letras · Nivel difícil

Los nombres del tema flotan entre caramelos y pasillos. Localízalos en la maraña de letras para que la mansión reconozca tu ingenio.

V	V	L	T	L	Y	C	H	K	B	P	M	L	S	C
S	A	H	R	Q	O	S	C	U	R	I	D	A	D	A
A	I	R	E	J	U	R	B	R	V	J	N	L	T	R
L	R	A	M	S	A	T	N	A	F	A	I	O	F	A
V	M	L	V	H	W	U	R	T	R	U	E	I	L	M
Z	U	S	T	A	T	T	A	A	Y	K	T	R	C	E
V	R	X	V	L	E	T	L	F	U	D	S	E	Q	L
I	C	E	Z	L	J	E	M	S	L	Y	N	T	Q	O
U	I	P	Z	O	T	S	P	A	A	H	E	N	L	V
C	E	I	M	W	N	Q	F	J	W	Q	K	E	I	W
Y	L	O	T	E	L	E	U	Q	S	E	N	M	O	J
D	A	K	F	E	P	L	R	Z	P	P	A	E	K	A
Z	G	F	B	N	M	G	G	Q	Z	B	R	C	H	Y
U	O	C	A	L	A	V	E	R	A	O	F	V	M	R
H	Q	F	B	C	A	L	A	B	A	Z	A	N	M	B

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
BRUJERIA
CALABAZA
CEMENTERIO
ESQUELETO
CALAVERA
FANTASMA
MURCIELAGO
HALLOWEEN
CARAMELO
TELARANA

PRUEBA 61 · ACERTIJOS DEL PASILLO DULCE

Jeroglíficos · Nivel difícil

Los jeroglíficos del pasillo dulce esconden palabras tras dibujos pegajosos. Descífralos para que el laberinto no te devore con su trampa más dulce.

1.



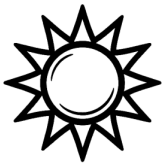
2.

GIRA + 

3.

 + ERO

4.

 + 

PRUEBA 62 · DULCES CASI GEMELOS

Encuentra las diferencias · Nivel difícil

Dos escenas de caramelos casi idénticas esconden diferencias traicioneras. Encuéntralas todas antes de que el suelo pegajoso decida quedarse contigo.



Hay 10 diferencias



ETAPA 9

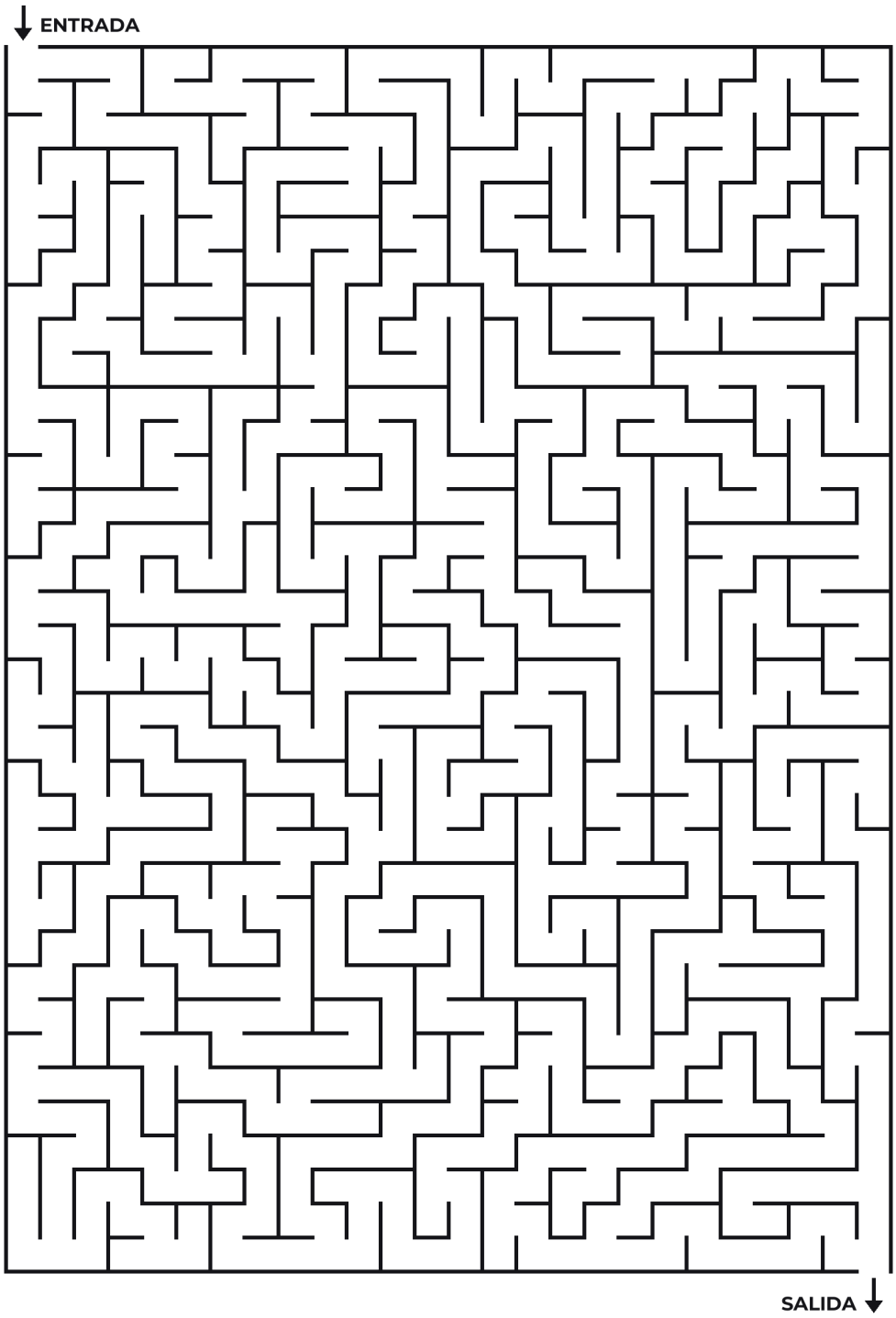
El trono de la Gran Calabaza

La puerta final se abre sola. En el centro de la sala, la Gran Calabaza espera con su luz casi apagada y todas las pruebas que has superado brillan a su alrededor. Solo falta el último esfuerzo: demostrar que puedes sostener el sello sin ayuda, con la cabeza fría y el pulso firme.

PRUEBA 63 · CAMINO HASTA EL TRONO

Laberinto · Nivel difícil

El trono de la Gran Calabaza está cerca, pero el último camino se retuerce. Recorre el laberinto sin perderte para llegar a la luz antes de que se apague.



PRUEBA 64 · REFRÁN DE LA CALABAZA

Criptograma · Nivel difícil

La Gran Calabaza te lanza un refrán cifrado en números. Descífralo para probar que entiendes su última advertencia y mereces encender las velas.

							S
21	6	25	21	16	17	15	26

		L		S	,								S
13	21	8	15	26		6	25	21	16	17	15	26	

							S	.
25	15	13	15	17	7	27	26	

CLAVE

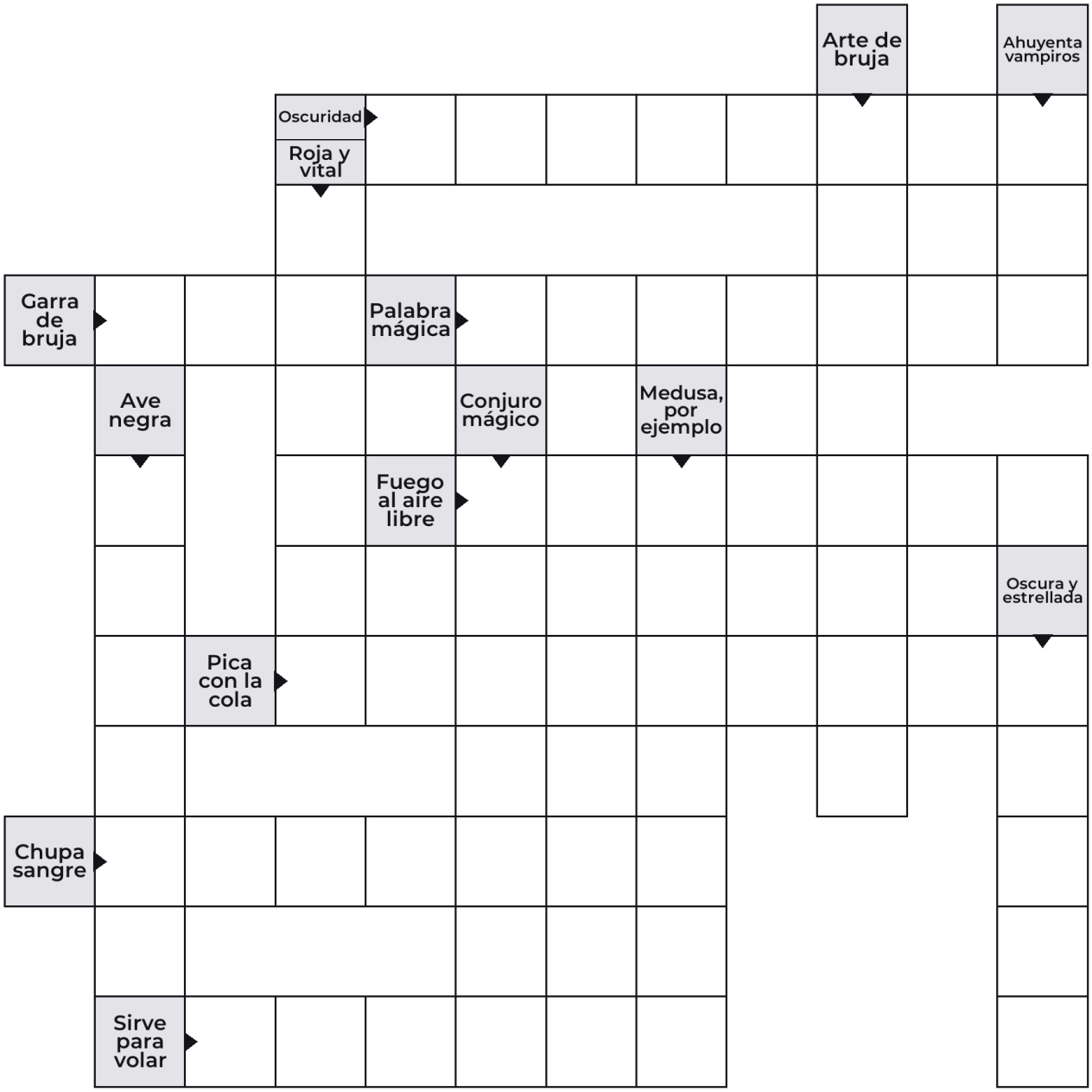
							L						
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**

											S	
15	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**

PRUEBA 65 · REJILLA FINAL DEL TRONO

Autodefinido · Nivel difícil

La rejilla final guarda pistas dentro de sus casillas. Complétala para responder al trono con la palabra exacta que rompe el último sello.



PRUEBA 66 · SOMBRAS CASI IGUALES

Encuentra las diferencias · Nivel difícil

Las sombras del trono casi coinciden, pero una diferencia puede costarte la luz. Encuéntralas todas para que la Gran Calabaza vea tu atención.



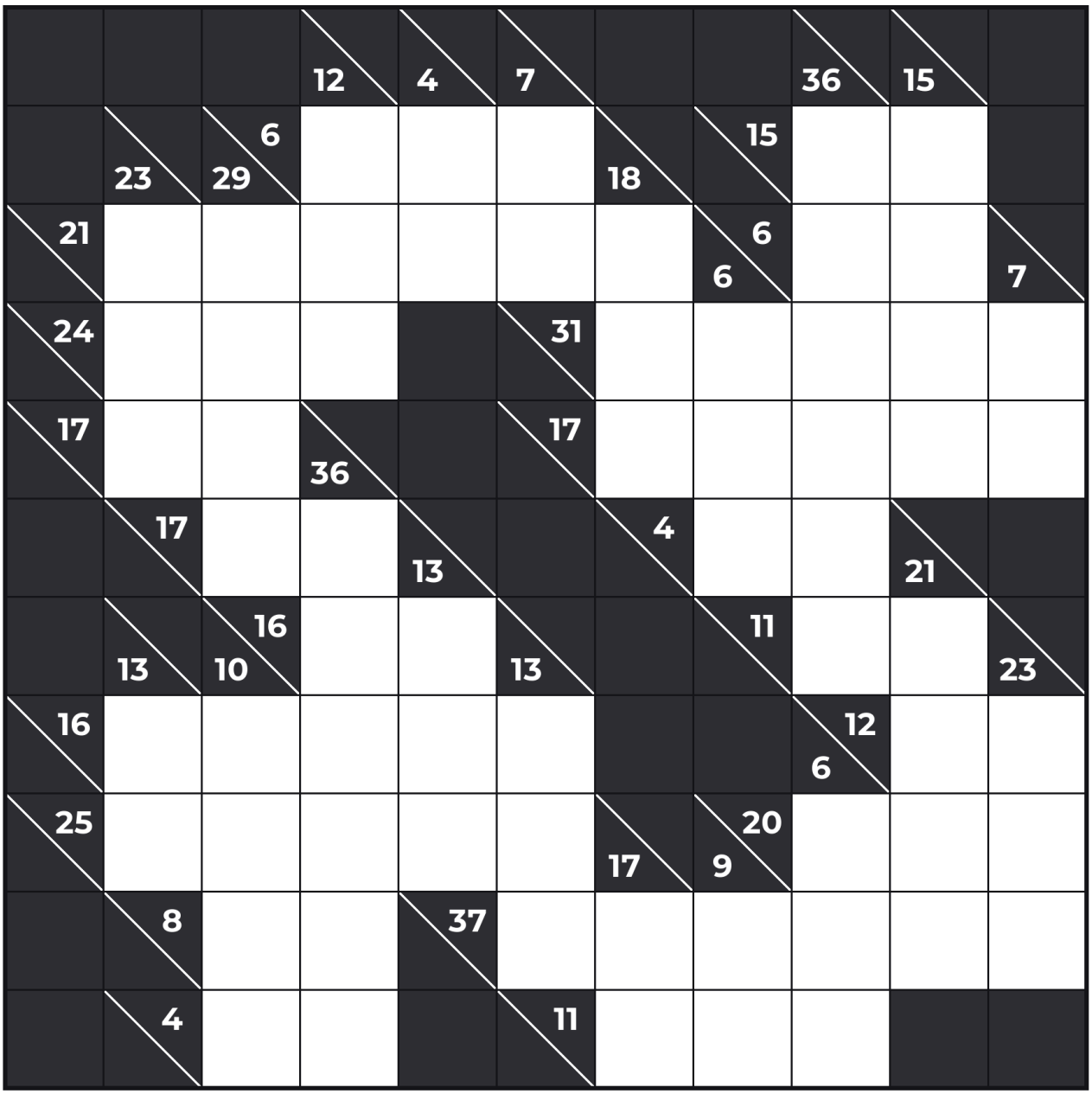
Hay 10 diferencias



PRUEBA 67 · SUMAS DEL ÚLTIMO UMBRAL

Kakuro · Nivel difícil

Las sumas del último umbral sostienen el trono. Cuádralas con precisión para que la Gran Calabaza no apague su luz antes de tu respuesta.



PRUEBA 68 · NUEVE CASILLAS FINALES

Sudoku · Nivel difícil

El panel numérico final tiembla con las velas. Completa sus casillas para fijar la última combinación y despertar a Villa Sotomonte.

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

PRUEBA 69 · LETRAS DE LA GRAN CALABAZA

Sopa de letras · Nivel difícil

Las letras de la Gran Calabaza se esconden entre la penumbra. Localízalas todas para reunir el nombre que devuelve la luz a la mansión.

F	Y	O	O	T	E	L	E	U	Q	S	E	L	G	N
Y	R	Z	I	R	Z	M	A	O	F	Q	X	C	C	E
C	M	A	O	O	I	R	E	T	N	E	M	E	C	E
S	A	X	N	S	A	M	S	A	T	N	A	F	D	W
C	T	L	M	K	C	B	C	D	D	V	J	L	F	O
P	A	M	A	O	E	U	B	B	K	X	W	D	O	L
R	I	L	I	V	N	N	R	X	D	T	J	K	B	L
T	Q	Q	A	B	E	S	S	I	T	E	C	G	R	A
P	A	Y	J	B	R	R	T	T	D	E	K	O	U	H
X	D	O	X	F	A	B	A	R	E	A	F	T	J	Y
Y	B	C	X	B	I	Z	O	N	U	I	D	W	E	C
L	O	E	R	M	K	W	A	X	U	O	N	E	R	P
P	H	O	G	A	L	E	I	C	R	U	M	N	I	H
B	R	H	R	S	Y	M	E	Z	G	M	N	K	A	I
O	O	L	E	M	A	R	A	C	S	X	P	I	W	M

FRANKENSTEIN
HALLOWEEN
CALAVERA
FANTASMA
CEMENTERIO
ESQUELETO
MONSTRUO
CALABAZA
MURCIELAGO
OSCURIDAD
BRUJERIA
CARAMELO

PRUEBA 70 · ÚLTIMO MENSAJE CIFRADO

Criptograma · Nivel difícil

El último mensaje cifrado espera en el trono. Descífralo antes de que las velas se apaguen para siempre y la noche quede dormida cien años.

		C					S					
17	21	23	12	3	14	1	7	14	16	21	16	

											•
19	21	24	1	21	17	26	21	24	1		

CLAVE

						S							
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**

								C				
15	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**

MISIÓN CUMPLIDA

Lo has conseguido. La Gran Calabaza se enciende con un estruendo de hojas secas y la luz recorre Villa Sotomonte de tejado en tejado: las ventanas se iluminan, los fantasmas estrenan sábana y las brujas vuelven a barrer sus escaleras. En la puerta, alguien te tiende un caramelo y te llama por tu nombre. A partir de ahora, la noche de Halloween te pertenece: ya sabes que ningún candado resiste a quien piensa despacio, mira dos veces y no se rinde.

DIPLOMA

LA MISIÓN DE LA CALABAZA PARLANTE

Se certifica que

_____

ha superado las 70 pruebas de esta misión.

Entregado a quien devolvió la luz a Villa Sotomonte con ingenio, paciencia y una calabaza muy habladora.

Fecha: _____

SOLUCIONES

Prueba 1 · Nonograma

	4	6	8	8	8	10	8	8	6	4
1						■				
1						■				
6			■	■	■	■	■	■		
8		■	■	■	■	■	■	■	■	
10	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8		■	■	■	■	■	■	■	■	
6			■	■	■	■	■	■		

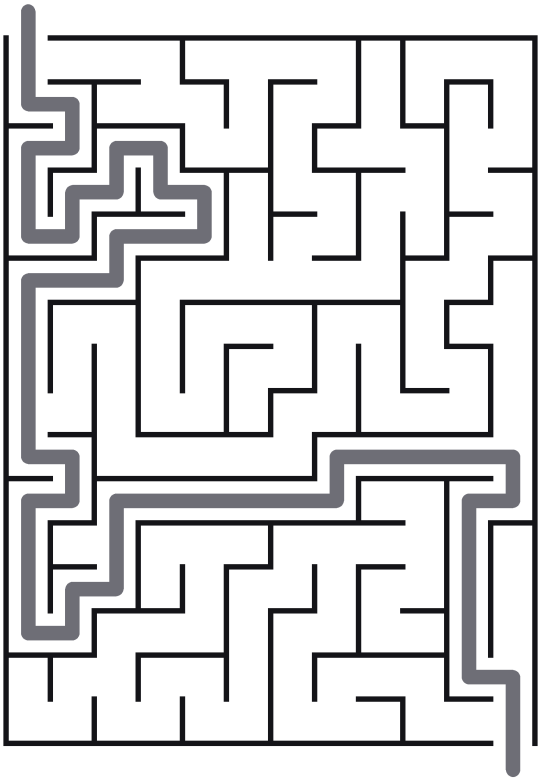
Una calabaza

Prueba 2 · Criptograma

Cuando las barbas de tu vecino veas pelar,
pon las tuyas a remojar.

— Refrán popular

Prueba 3 · Laberinto



Prueba 4 · Sudoku samurái

2	**4**	**3**	8	5	**1**	**6**	7	**9**
7	**9**	**5**	4	**2**	**6**	**3**	8	1
6	**1**	**8**	3	9	7	**5**	2	4
1	**6**	**7**	9	4	**3**	**8**	**5**	2
4	**5**	9	**6**	8	2	**1**	**3**	**7**
3	8	2	1	7	5	**4**	9	**6**
8	**2**	**1**	**5**	6	**9**	**7**	4	3
9	**3**	4	**7**	1	**8**	**2**	**6**	**5**
5	7	6	2	3	**4**	**9**	1	**8**

9	**4**	6	5	8	3	**2**	**7**	**1**
1	**3**	5	**4**	7	**2**	6	**9**	8
7	**2**	**8**	**9**	1	6	5	4	3
2	9	4	1	**5**	7	3	8	**6**
8	**5**	3	**2**	**6**	4	**9**	1	7
6	**1**	7	8	3	**9**	**4**	2	5
5	8	9	**6**	**4**	1	**7**	3	**2**
4	7	1	**3**	2	5	**8**	6	9
3	**6**	**2**	7	9	**8**	**1**	5	4

						1	8	4
						6	**7**	9
						5	**3**	**2**

						6	3	9
						5	**4**	**2**
						7	1	**8**

						7	**2**	5
						8	1	3
						6	9	4

7	6	2	**5**	**4**	3	8	9	**1**
8	**3**	**9**	**2**	6	1	**4**	**5**	7
4	**5**	1	**9**	**7**	**8**	3	2	6
2	**7**	**3**	**1**	5	**4**	6	8	9
5	1	**8**	7	**9**	6	**2**	**4**	3
6	**9**	**4**	3	8	**2**	7	**1**	5
9	2	**6**	8	**1**	7	**5**	3	4
1	**8**	7	4	**3**	5	9	6	2
3	4	**5**	**6**	**2**	9	**1**	**7**	**8**

3	**5**	7	2	**4**	**6**	**8**	**3**	1
9	3	8	7	6	**5**	**4**	2	**1**
1	**5**	**7**	2	4	**9**	8	3	6
4	2	**1**	**9**	**7**	**6**	**3**	8	5
3	8	5	4	1	2	**9**	6	**7**
7	6	9	3	5	**8**	1	**4**	2
5	7	2	1	**8**	**3**	**6**	9	4
6	9	**3**	**5**	**2**	4	7	**1**	8
8	1	**4**	6	**9**	**7**	**2**	5	**3**

Prueba 5 · Sudoku

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

Prueba 6 · Jeroglíficos

1.



+ DERA

T A P A D E R A

2.



+ MELO

C A R A M E L O

3.



+ DILLO

B O C A D I L L O

4.



+ ORES

C O L O R E S

Prueba 7 · Cultura general

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué es una calabaza?
   a) Un insecto b) Un mineral c) Un fruto
2. ¿Qué pueblo celebraba Samhain?
   a) Los aztecas b) Los egipcios c) Los celtas
3. ¿Qué flor es típica del Día de Muertos?
   a) Cempasúchil b) Rosa azul c) Tulipán
4. ¿En qué utensilio se suele representar a una bruja volando?
   a) Escoba b) Aspiradora c) Bicicleta
5. ¿Qué animal suele acompañar a una bruja en muchos cuentos?
   a) Gato negro b) Pez rojo c) Perro verde
6. ¿Qué alimento es símbolo típico de Halloween?
   a) Calabaza b) Sandía c) Piña

B. ¿Verdadero o falso?

1. Las arañas tienen seis patas.	V	~~F~~
2. Una lápida se coloca en una tumba.	~~V~~	F
3. El Día de Muertos se celebra principalmente en México.	~~V~~	F
4. Un gato negro siempre trae mala suerte.	V	~~F~~
5. El Día de Muertos y Halloween son exactamente la misma fiesta.	V	~~F~~
6. Samhain era una fiesta de origen celta.	~~V~~	F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Gato negro	**a)** animal de bruja en cuentos
2. Vampiro	**b)** mamífero volador
3. Murciélago	**c)** Bram Stoker
4. Drácula	**d)** ajo
5. Cráneo	**e)** cabeza

Prueba 8 · Letras mezcladas

1. A U B M T
   T U M B A
2. S O T U S
   S U S T O
3. S O E U Q B
   B O S Q U E
4. Ñ O O O T
   O T O Ñ O
5. H M U O
   H U M O
6. O B H U
   B U H O
7. M A L A
   A L M A
8. A N I E C Z
   C E N I Z A
9. P M A A
   M A P A
10. O A G T
    G A T O

Prueba 9 · Crucigrama

1 C	A	L	A	V	2 E	R	A			3 E		
					S					M		4 H
					P		5 E			B		O
	6 Z	O	M	B	I		S			R		J
7 M					R		C		8 L	U	N	A
A		9 C			I		A			J		R
L		A			10 T	E	L	A	R	A	Ñ	A
D		R			U		O			D		S
I		A					F			O		C
11 C	E	M	E	N	T	E	R	I	O			A
I		E					I					
O		L			12 G	O	L	O	S	I	N	A
N		O										

Prueba 10 · Encuentra las diferencias



Prueba 11 · Autodefinido

	Tiene muchas patas						Estación de hojas
Prenda de vampiro	C	A	P	A	Mira y guiña / Tapa la cara	O	J	O
	I				M			T
	E	Duende casero	T	R	A	S	G	O
	M				S		Roedor de calle	Ñ
	P	Sin luz	O	S	C	U	R	O
	I				A		A	
Ente incorpóreo	E	S	P	I	R	I	T	U
	S				A		A	

Prueba 12 · Kakuro

			8	7		
		3 / 11	1	2	22	
	15 / 10	2	7	5	1	3
13	8	5		10	8	2
3	2	1	17	5 / 15	4	1
	27	3	8	7	9	
		17	9	8		

Prueba 13 · Sopa de letras

C	C	G	E	M	Q	G	H	A	R	Z	C	T	F	M
A	F	V	H	A	L	L	O	W	E	E	N	H	K	L
R	Q	N	T	E	L	A	R	A	N	A	B	F	H	Y
A	O	D	R	G	M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
M	S	X	L	Y	Z	B	H	Z	A	U	K	N	T	J
E	C	U	E	S	Q	U	E	L	E	T	O	T	N	C
L	U	N	S	W	N	P	J	E	Q	B	B	A	D	E
O	R	I	E	Z	H	A	U	J	T	J	I	S	B	M
V	I	Q	F	G	H	C	I	H	L	W	G	M	U	E
D	D	U	Z	C	A	L	A	B	A	Z	A	A	W	N
G	A	W	G	F	F	A	M	U	O	U	X	P	H	T
I	D	T	C	A	L	A	V	E	R	A	G	N	W	E
D	S	G	O	J	W	T	L	K	U	Y	D	H	I	R
F	R	A	N	K	E	N	S	T	E	I	N	D	T	I
X	P	Z	B	R	U	J	E	R	I	A	G	G	P	O

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
CALAVERA
CARAMELO
MURCIELAGO
ESQUELETO
BRUJERIA
CALABAZA
CEMENTERIO
HALLOWEEN
FANTASMA
TELARANA

Prueba 14 · Criptograma

El que parte y reparte se queda con la mejor parte.

— Refrán popular

Prueba 15 · Sopa de letras

P	B	J	L	C	A	R	A	M	E	L	O	W	E	I
I	X	J	O	U	H	I	G	F	G	N	H	T	W	O
D	X	B	R	U	J	E	R	I	A	S	V	N	M	G
Q	E	J	D	Q	Y	S	M	M	Y	D	J	R	M	P
S	Q	P	C	E	M	E	N	T	E	R	I	O	I	M
Y	D	W	E	S	Q	U	E	L	E	T	O	U	P	U
O	F	R	A	N	K	E	N	S	T	E	I	N	C	R
J	J	E	S	Q	C	E	G	O	Z	H	G	G	A	C
V	C	O	S	C	U	R	I	D	A	D	Y	X	L	I
Y	V	D	J	G	F	A	N	T	A	S	M	A	A	E
P	B	V	X	H	A	L	L	O	W	E	E	N	V	L
A	W	C	A	L	A	B	A	Z	A	R	V	X	E	A
Q	M	N	A	M	O	N	S	T	R	U	O	O	R	G
I	N	U	U	W	T	V	I	K	D	F	Z	X	A	O
C	F	K	W	I	T	I	U	Q	L	I	B	Q	B	X

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
CARAMELO
BRUJERIA
MURCIELAGO
HALLOWEEN
CALABAZA
CALAVERA
CEMENTERIO
ESQUELETO
MONSTRUO
FANTASMA

Prueba 16 · Sudoku samurái

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

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

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

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

Prueba 17 · Jeroglíficos

1.

 + ZA

T R E N Z A

2.

 + APA

S O L A P A

3.

 + RES

L U N A R E S

4.

 + TICO

L U N A T I C O

Prueba 18 · Cultura general

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué se suele decir al llamar a una puerta en Halloween?
   a) Buenos días b) Feliz año c) Truco o trato
2. ¿En qué estación del año está Halloween en el hemisferio norte?
   a) Otoño b) Primavera c) Verano
3. ¿Qué fruta se usa en el juego de morder manzanas?
   a) Plátano b) Limón c) Manzana
4. ¿Qué es una sopa de letras?
   a) Un pasatiempo con letras b) Un baile
   c) Una comida con sopa
5. ¿Qué color se asocia mucho a Halloween junto al negro?
   a) Rosa b) Naranja c) Azul
6. ¿Qué es un sudoku?
   a) Una canción b) Un disfraz
   c) Un pasatiempo con números

B. ¿Verdadero o falso?

1. Las arañas tienen alas.	V	F
2. El naranja y el negro son colores típicos de Halloween.	V	F
3. Un sudoku se resuelve con números.	V	F
4. Los murciélagos son ciegos.	V	F
5. Las calabazas crecen en árboles.	V	F
6. Un cementerio es un lugar donde se guardan juguetes.	V	F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Araña	**a)** truco o trato
2. Halloween	**b)** 31 de octubre
3. Caramelos	**c)** rostro
4. Disfraz	**d)** ocho patas
5. Máscara	**e)** personaje

Prueba 19 · Kakuro

	7	15			14	19
7	1	6	24	14	6	8
23	6	9	8	16 / 6	7	9
	20	13 / 16	7	3	1	2
25	8	7	9	1	3	9
17	9	8	6	2	1	3
4	3	1		8	2	6

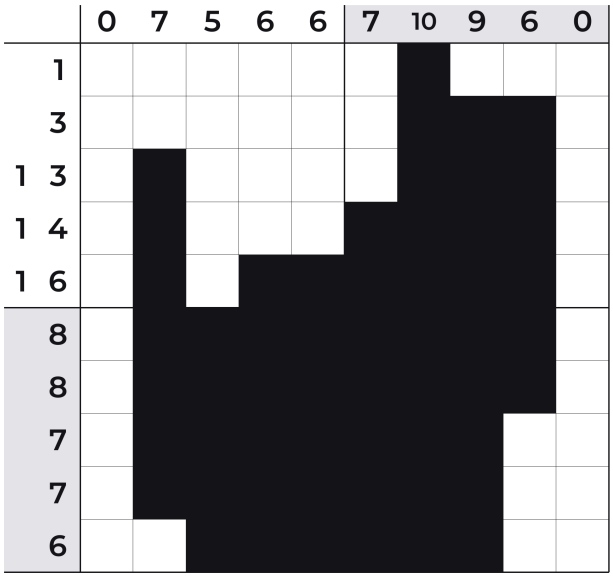
Prueba 20 · Letras mezcladas

1. N M B B O O
   B O M B O N
2. R O J L E
   R E L O J
3. D C N A A E
   C A D E N A
4. O A T R N
   R A T O N
5. M O Z I B
   Z O M B I
6. A M M I O
   M O M I A
7. N L B A I E
   N I E B L A
8. R A R S A G
   G A R R A S
9. R A A T
   R A T A
10. L O R B A
    A R B O L

Prueba 21 · Crucigrama



Prueba 22 · Nonograma

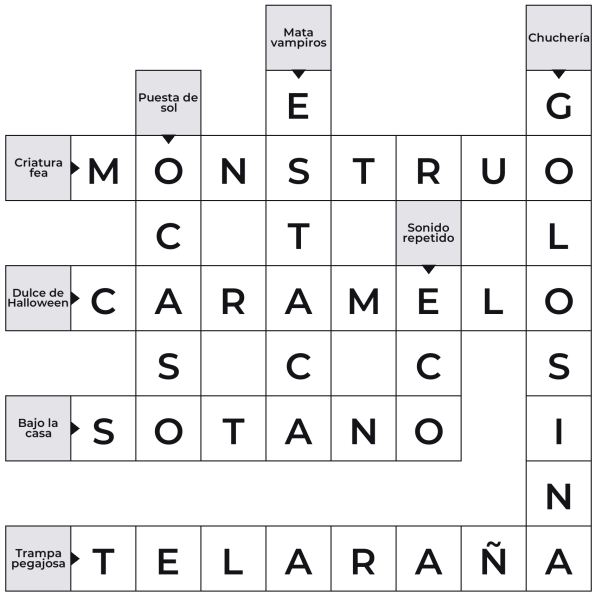


Un gato negro

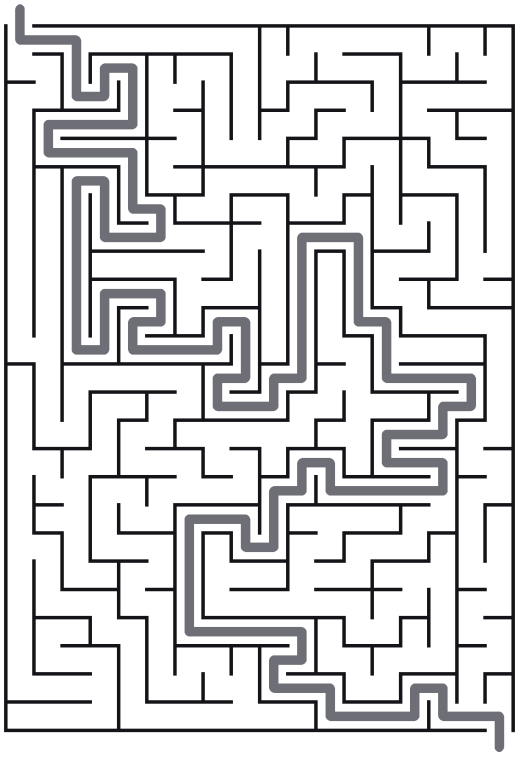
Prueba 23 · Sudoku

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

Prueba 24 · Autodefinido



Prueba 25 · Laberinto



Prueba 26 · Encuentra las diferencias



Prueba 27 · Kakuro

	29 \	15 \				8 \	11 \	
16 \	9	7	12 \		5 \ 29	2	3	7 \
10 \	5	2	3	14 \ 15	5	6	1	2
30 \	7	5	9	1	8	12 \	7	5
9 \	8	1	3 \	2	1		18 \	25 \
	3 \	14 \	13 \	4	9	6 \ 8	1	5
3 \	2	1	17 \ 3	5	6	1	2	3
12 \	1	6	2	3	22 \	7	6	9
	8 \	7	1			17 \	9	8

Prueba 28 · Sopa de letras

A	X	M	O	S	C	U	R	I	D	A	D	W	P	N
L	T	O	H	M	U	R	C	I	E	L	A	G	O	Y
J	E	N	J	V	G	E	C	A	L	A	V	E	R	A
G	L	S	L	H	C	W	V	P	Z	Q	E	K	F	O
D	A	T	V	A	A	Q	I	C	A	C	M	R	X	R
E	R	R	F	L	L	U	G	C	Y	C	A	C	J	Q
S	A	U	M	L	A	V	M	X	L	N	E	H	Z	U
Q	N	O	A	O	B	Y	K	C	K	M	V	F	P	W
U	A	P	O	W	A	B	Q	E	E	B	P	U	R	I
E	Z	E	O	E	Z	N	N	N	G	P	U	W	N	N
L	S	U	S	E	A	S	T	Z	A	C	Q	E	E	V
E	C	H	J	N	T	E	B	R	U	J	E	R	I	A
T	U	P	L	E	R	D	L	V	Q	X	R	S	C	R
O	M	Y	I	I	F	A	N	T	A	S	M	A	P	N
K	H	N	O	V	U	C	G	J	O	A	M	U	I	L

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
MONSTRUO
TELARANA
MURCIELAGO
HALLOWEEN
CALABAZA
CALAVERA
CEMENTERIO
ESQUELETO
BRUJERIA
FANTASMA

Prueba 29 · Crucigrama



Prueba 30 · Letras mezcladas

1. HOCIDLLI
   CHILLIDO
2. TEISAF
   FIESTA
3. IJCTOARE
   ACERTIJO
4. EENDUD
   DUENDE
5. SANOGU
   GUSANO
6. ONSAMNI
   MANSION
7. RANGDO
   DRAGON
8. ORIRMOIG
   GRIMORIO
9. ICPIMESE
   CIEMPIES
10. SALOB
    BOLSA
11. RISPETIU
    ESPIRITU
12. ECRASAEL
    ESCALERA

Prueba 31 · Sudoku

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

Prueba 32 · Sudoku samurái

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

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

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

			3	5	2			
			4	8	7			
			6	9	1			

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

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

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

Prueba 33 · Cultura general

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué parte del cuerpo es el cráneo?
   a) El hueso del pie b) El músculo del brazo
   c) El hueso de la cabeza
2. ¿Qué se recoge el 31 de octubre en la tradición de truco o trato?
   a) Caramelos b) Flores c) Piedras
3. ¿Qué dulce de maíz es típico en Halloween en Estados Unidos?
   a) Turrón b) Churros c) Candy corn
4. ¿Cómo se llama la linterna hecha con calabaza?
   a) Jack-o'-box b) Jack-o'-cake c) Jack-o'-lantern
5. ¿Qué palabra inglesa se usa para disfraz?
   a) Costumbre b) Costume c) Custom
6. ¿Cuántas patas tiene una araña?
   a) Cuatro b) Ocho c) Seis

B. ¿Verdadero o falso?

1. La calabaza es un mineral. V ☒ F
2. La calabaza es un fruto. ☒ V F
3. El sol es el astro que se asocia al hombre lobo en muchas leyendas. V ☒ F
4. Los fantasmas son seres reales que se pueden fotografiar. V ☒ F
5. Bram Stoker escribió la novela Frankenstein. V ☒ F
6. Un esqueleto está formado por huesos. ☒ V F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Hombre lobo	**a)** luna llena
2. Lápida	**b)** inscripción
3. Momia	**c)** flor del Día de Muertos
4. Cempasúchil	**d)** Egipto
5. Telaraña	**e)** araña

Prueba 34 · Nonograma

	0	0	5	8	11	13	15	15	15	13	11	8	5	0	0
3							■	■	■						
3							■	■	■						
5						■	■	■	■	■					
5						■	■	■	■	■					
7						■	■	■	■	■	■				
7						■	■	■	■	■	■				
9					■	■	■	■	■	■	■	■			
9					■	■	■	■	■	■	■	■			
9					■	■	■	■	■	■	■	■			
11				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
11				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
11				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
11				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
11				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
7						■	■	■	■	■	■				

Un caramelo de maíz

Prueba 35 · Encuentra las diferencias



Prueba 36 · Criptograma

Un grano no hace granero, pero ayuda al compañero.

— Refrán popular

Prueba 37 · Jeroglíficos

1.  + EA

M A R E A

2.  + CIONES

V A C A C I O N E S

3.  + IRIS

A R C O I R I S

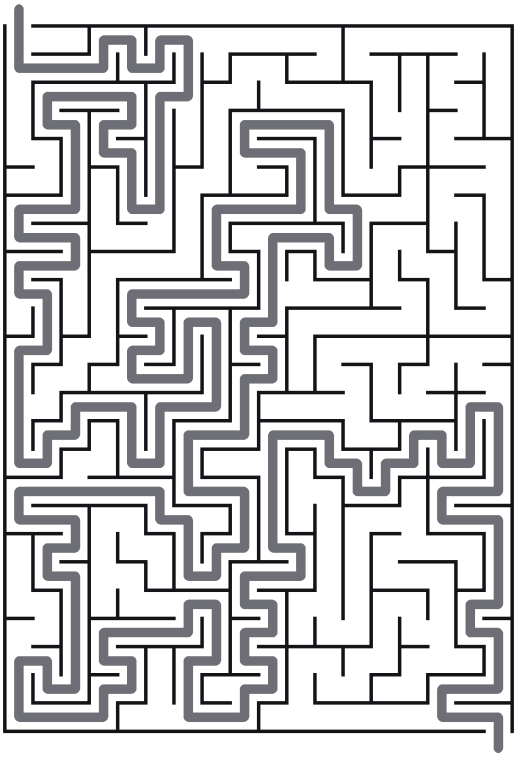
4.  + ADERO

P A N A D E R O

Prueba 38 · Autodefinido



Prueba 39 · Laberinto



Prueba 40 · Kakuro

		26	6		11	24	6	8
	11	9	2	11	2	5	3	1
	5 16	4	1	26 13	9	8	2	7
17	7	5	3	2	3 9	2	1	
17	9	8	15 17	4	2	9	30	10
		12 20	2	7	3	17 24	8	9
	15 5	9	6	18 12	4	7	6	1
27	3	7	8	9	16	9	7	
10	2	4	1	3	17	8	9	

Prueba 41 · Sopa de letras

K	N	J	C	K	F	Q	B	T	R	G	K	H	H	Z
R	H	L	M	Q	C	B	X	Y	Y	F	Y	C	G	G
F	T	Z	C	O	H	E	R	Z	O	E	C	Y	N	C
L	R	G	U	A	N	A	M	U	H	S	G	V	D	A
P	H	A	A	U	E	S	L	E	J	F	N	S	J	R
Q	G	M	N	C	P	S	T	L	N	E	G	P	R	A
B	A	O	U	K	A	M	Q	R	O	T	R	I	R	M
T	H	Y	S	R	E	L	F	U	U	W	E	I	G	E
K	D	V	A	C	C	N	A	A	E	O	E	R	A	L
Y	U	Z	R	W	U	I	S	B	N	L	V	E	I	O
I	V	B	S	Q	O	R	E	T	A	T	E	W	N	O
J	L	J	P	A	R	L	I	L	E	Z	A	T	M	E
G	M	S	U	V	C	M	Q	D	A	I	A	S	O	A
G	N	T	E	L	A	R	A	N	A	G	N	V	M	E
A	N	V	U	R	G	L	P	Y	M	D	O	V	V	A

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
CALABAZA
TELARANA
MURCIELAGO
ESQUELETO
BRUJERIA
CARAMELO
CEMENTERIO
HALLOWEEN
MONSTRUO
FANTASMA

Prueba 42 · Letras mezcladas

1. CRASMAA
   M A S C A R A
2. RDALAUC
   D R A C U L A
3. SPETORCE
   E S P E C T R O
4. FIZRADS
   D I S F R A Z
5. MOIAGLNO
   G O M I N O L A
6. RLSIATC
   C R I S T A L
7. SEEDLFI
   D E S F I L E
8. RTAORTE
   R E T R A T O
9. IRTOG
   G R I T O
10. GOARHEU
    H O G U E R A
11. NCAARHOT
    A N T O R C H A
12. AÑAAR
    A R A Ñ A

Prueba 43 · Autodefinido

		Hombre lobo							
Diente afilado	C	O	L	M	I	L	L	O	Asusta y flota
			O						F
Aúlla a la luna	L	O	B	O		Parte de ave / Ave de noche	A	L	A
			I			L			N
	Huesos juntos	E	S	Q	U	E	L	E	T	O
			O			C			A	
Sale de la chimenea	H	U	M	O	Lo roe el perro	H	U	E	S	O
			E	Voz para asustar	B	U			M	
Guarda cenizas	U	R	N	A		Z		Queja de dolor	A	Y
				Bolsa de caramelos	S	A	C	O		

Prueba 44 · Jeroglíficos

1.  + ERA
   L E O N E R A
2.  + PLA
   M A N O P L A
3.  + L
   P E R A L
4.  + LLA
   B O T E L L A

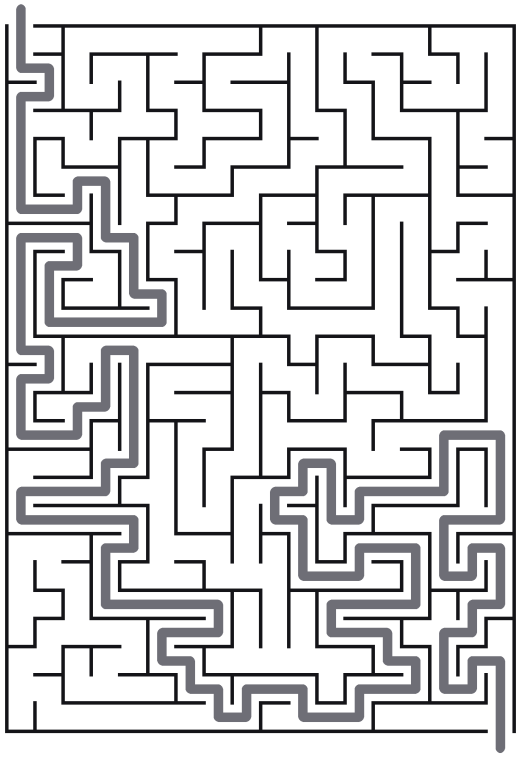
Prueba 45 · Sudoku samurái

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

Prueba 46 · Sudoku

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

Prueba 47 · Laberinto



Prueba 48 · Cultura general

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Quién escribió la novela Drácula?
   a) Charles Dickens (b) Bram Stoker) c) Mary Shelley
2. ¿Qué planta se usa en leyendas contra vampiros?
   a) Tomate b) Lechuga (c) Ajo)
3. ¿Qué se talla para hacer una linterna de Halloween?
   (a) Una calabaza) b) Una manzana c) Un plátano
4. ¿Quién escribió la novela Frankenstein?
   (a) Mary Shelley) b) Bram Stoker c) J. K. Rowling
5. ¿Qué forma suele tener una calavera?
   (a) Redondeada con dos cuencas)
   b) Alargada como una serpiente c) Cuadrada sin ojos
6. ¿Qué es Drácula en la novela de Bram Stoker?
   (a) Vampiro) b) Hombre lobo c) Zombi

B. ¿Verdadero o falso?

1. Una momia es un tipo de bicicleta. V ~~F~~
2. Una momia suele representarse envuelta en vendas. ~~V~~ F
3. Una telaraña está hecha por una araña. ~~V~~ F
4. Un vampiro es un animal marino. V ~~F~~
5. Transilvania está en Italia. V ~~F~~
6. Mary Shelley escribió la novela Frankenstein. ~~V~~ F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Esqueleto	**a)** México
2. Caldero	**b)** poción
3. Casa embrujada	**c)** huesos
4. Manzana	**d)** fantasmas
5. Día de Muertos	**e)** juego de morder

Prueba 49 · Criptograma

Donde fueres, haz lo que vieres.

— Refrán popular

Prueba 50 · Encuentra las diferencias



Prueba 51 · Nonograma

	1	2	3	3	3	5	7	12	13	14	15	15	16	3 9	2 6	2 3	1 3	3	3	1
0																				
0																				
1														■						
5											■	■	■	■	■					
7											■	■	■	■	■	■				
6 2										■	■	■	■	■		■				
6									■	■	■	■	■							
6									■	■	■	■	■							
6									■	■	■	■	■							
7									■	■	■	■	■							
8								■	■	■	■	■	■							
8								■	■	■	■	■	■							
10							■	■	■	■	■	■	■							
10							■	■	■	■	■	■	■							
18		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
20	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
17			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
8								■	■	■	■	■	■							
0																				
0																				

Un sombrero de bruja

Prueba 52 · Crucigrama

						1 D		2 T												
						U		E												
			3 F	A	R	O	L			R										
						4 C	U	E	R	V	5 O									
						E			O		S									
									R		6 C	R	I	P	T	7 A				
				8 M				9 N			U					U				
		10 A	L	M	A			11 S	O	M	B	R	A			L				
				S				C			O					L				
				C				H		12 U		13 B	R	U	J	A				
		14 V		15 S	A	N	16 G	R	E		L					R				
		A			R		R				U									
		17 A	R	A	Ñ	A	I			18 L	O	B	O							
		I					T			A										
		T				19 C	O	N	J	U	R	O								
		20 A	J	O																

Prueba 53 · Sudoku samurái

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

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

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

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

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

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

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

Prueba 54 · Cultura general

A. Test: rodea la respuesta correcta

1. ¿Qué astro se asocia al hombre lobo en muchas leyendas?
   a) Marte b) El sol c) La luna llena
2. ¿Qué animal teje telarañas?
   a) Abeja b) Araña c) Hormiga
3. ¿Qué animal vuela y es mamífero?
   a) Mariposa b) Águila c) Murciélago
4. ¿Qué preparan las brujas en los cuentos?
   a) Batido de fresa b) Poción c) Zumo de naranja
5. ¿Qué fiesta mexicana se celebra el 1 y 2 de noviembre?
   a) Día de Muertos b) Carnaval c) San Valentín
6. ¿Qué monstruo egipcio está envuelto en vendas?
   a) Unicornio b) Sirena c) Momia

B. ¿Verdadero o falso?

1. El ajo aparece en leyendas contra vampiros. V F
2. Halloween se celebra el 31 de octubre. V F
3. La luna llena se asocia con el hombre lobo en muchas leyendas. V F
4. En los cuentos, las brujas preparan pociones en calderos. V F
5. El cempasúchil es una flor típica del Día de Muertos. V F
6. En el hemisferio norte, Halloween cae en otoño. V F

C. Relaciona cada elemento con su pareja

1. Bruja — **a)** escoba
2. Cementerio — **b)** Rumanía
3. Laberinto — **c)** números
4. Transilvania — **d)** buscar la salida
5. Sudoku — **e)** tumbas

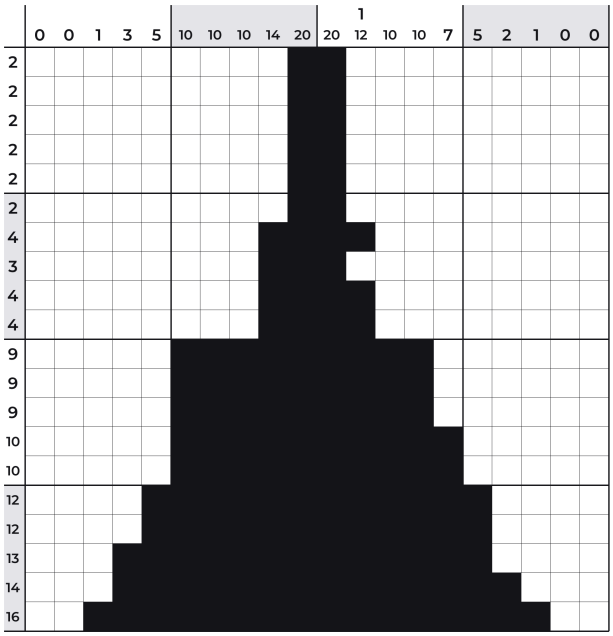
Prueba 55 · Kakuro

■	■	■	30\	17\	16\	■	■	■	42\	9\
■	■	24\	8	9	7	■	5\	26\17	9	8
■	■	41\23	6	8	9	3\13	2	6	4	1
■	3\14	5	9	■	4\14	1	3	8	2	■
16\	1	8	7	7\5	3	2	10\16	9	7	■
5\	2	3	20\5	4	1	3\20	9	3	8	17\
■	20\	9	8	3	14\3	2	1	29\10	1	9
■	8\	7	1	15\9	8	1	22\	9	5	8
■	12\16	1	2	7	6	6\	13\14	8	6	■
30\	7	6	9	8	10\	1	4	5	■	■
7\	5	2	■	■	21\	5	9	7	■	■

Prueba 56 · Crucigrama

1 S	O	M								
		2 M								
	3 C	A	L	A	B	A	Z	A		B
								S		R
		4 S						C		E
	5 O		6 S		7 G			A		R
	C	8 E	S	C	A	L	O	F	R	I
	T		T		P		L		A	
	T		11 O	12 T	O	Ñ	O			9 E
10 C	U									S
A	B			R			S		13 V	C
P	R	14 S		15 M	U	R	C	I	E	L
16 C	A	D	E	N	A			C		N
		17 B	U	H	O			A		P
	18 V	E	L	A						I
		N			19 C	A	L	A	V	E
		20 G	A	T	O					O

Prueba 57 · Nonograma



Una escoba

Prueba 58 · Sudoku

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

Prueba 59 · Letras mezcladas

1. DOSAAIZP
   PASADIZO
2. IISRAOTH
   HISTORIA
3. NIEANTLR
   LINTERNA
4. SLOSOINAG
   GOLOSINAS
5. IAJQLUEALM
   MAQUILLAJE
6. SNPOEOIRC
   ESCORPION
7. IONERLATB
   LABERINTO
8. PESJNOAAT
   ESPANTAJO
9. CEMIREETON
   CEMENTERIO
10. DLOAULI
    AULLIDO
11. HUZLAEC
    LECHUZA
12. AMIPREID
    PIRAMIDE

Prueba 60 · Sopa de letras

V	V	L	T	L	Y	C	H	K	B	P	M	L	S	C
S	A	H	R	Q	O	S	C	U	R	I	D	A	D	A
A	I	R	E	J	U	R	B	R	V	J	N	L	T	R
L	R	A	M	S	A	T	N	A	F	A	I	O	F	A
V	M	L	V	H	W	U	R	T	R	U	E	I	L	M
Z	U	S	T	A	T	T	A	A	Y	K	T	R	C	E
V	R	X	V	L	E	T	L	F	U	D	S	E	Q	L
I	C	E	Z	L	J	E	M	S	L	Y	N	T	Q	O
U	I	P	Z	O	T	S	P	A	A	H	E	N	L	V
C	E	I	M	W	N	Q	F	J	W	Q	K	E	I	W
Y	L	O	T	E	L	E	U	Q	S	E	N	M	O	J
D	A	K	F	E	P	L	R	Z	P	P	A	E	K	A
Z	G	F	B	N	M	G	G	Q	Z	B	R	C	H	Y
U	O	C	A	L	A	V	E	R	A	O	F	V	M	R
H	Q	F	B	C	A	L	A	B	A	Z	A	N	M	B

FRANKENSTEIN
OSCURIDAD
BRUJERIA
CALABAZA
CEMENTERIO
ESQUELETO
CALAVERA
FANTASMA
MURCIELAGO
HALLOWEEN
CARAMELO
TELARANA

Prueba 61 · Jeroglíficos

1.  = CARACOL

2. GIRA +  = GIRASOL

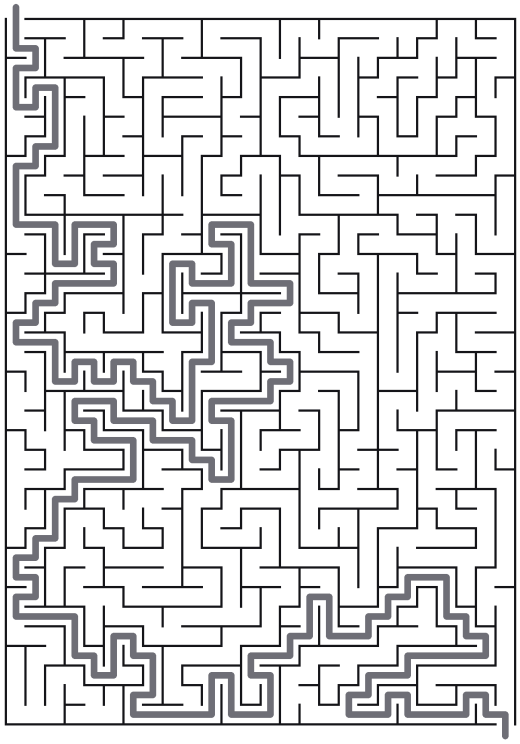
3.  + ERO = RELOJERO

4.  = SOLDADO

Prueba 62 · Encuentra las diferencias



Prueba 63 · Laberinto



Prueba 64 · Criptograma

A grandes males, grandes remedios.

— Refrán popular

Prueba 65 · Autodefinido

			Oscuridad / Roja y vital						Arte de bruja		Ahuyenta vampiros	
			S	T	I	N	I	E	B	L	A	
Garra de bruja	U	Ñ	A	Palabra mágica	C	O	N	J	U	R	O	
	Ave negra		N		Conjuro mágico		Medusa, por ejemplo		J			
	C		G	Fuego al aire libre	H	O	G	U	E	R	A	
	U		R		E		O		R		Oscura y estrellada	
	E	Pica con la cola	E	S	C	O	R	P	I	O	N	
	R				H		G		A		O	
Chupa sangre	V	A	M	P	I	R	O				C	
	O				Z		N				H	
	Sirve para volar	E	S	C	O	B	A				E	

Prueba 66 · Encuentra las diferencias



Prueba 67 · Kakuro

			12	4	7			36	15	
	23	6 / 29	2	1	3	18	15	9	6	
21	6	5	1	3	4	2	6 / 6	5	1	7
24	8	7	9		31	9	3	8	5	6
17	9	8	36		17	7	2	4	3	1
	17	9	8	13		4	1	3	21	
	13	16 / 10	7	9	13		11	7	4	23
16	6	2	4	1	3			12 / 6	3	9
25	7	4	9	3	2	17	20 / 9	3	9	8
	8	3	5	37	8	9	7	2	5	6
	4	1	3		11	8	2	1		

Prueba 68 · Sudoku

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

Prueba 69 · Sopa de letras

F	Y	O	O	T	E	L	E	U	Q	S	E	L	G	N
Y	R	Z	I	R	Z	M	A	O	F	Q	X	C	C	E
C	M	A	O	O	I	R	E	T	N	E	M	E	C	E
S	A	X	N	S	A	M	S	A	T	N	A	F	D	W
C	T	L	M	K	C	B	C	D	D	V	J	L	F	O
P	A	M	A	O	E	U	B	B	K	X	W	D	O	L
R	I	L	I	V	N	N	R	X	D	T	J	K	B	L
T	Q	Q	A	B	E	S	S	I	T	E	C	G	R	A
P	A	Y	J	B	R	R	T	T	D	E	K	O	U	H
X	D	O	X	F	A	B	A	R	E	A	F	T	J	Y
Y	B	C	X	B	I	Z	O	N	U	I	D	W	E	C
L	O	E	R	M	K	W	A	X	U	O	N	E	R	P
P	H	O	G	A	L	E	I	C	R	U	M	N	I	H
B	R	H	R	S	Y	M	E	Z	G	M	N	K	A	I
O	O	L	E	M	A	R	A	C	S	X	P	I	W	M

FRANKENSTEIN
HALLOWEEN
CALAVERA
FANTASMA
CEMENTERIO
ESQUELETO
MONSTRUO
CALABAZA
MURCIELAGO
OSCURIDAD
BRUJERIA
CARAMELO

Prueba 70 · Criptograma

La curiosidad mató al gato.

— Refrán popular

Fin de «Pasatiempos Halloween para Niños: El Gran Libro Monstruoso».

Gracias por leer.