

EXPEDIENTE 06

El pájaro de medianoche

Un misterio en tres actos. Edición para jugar con lápiz y papel.



El pájaro azul del Miramar llevaba décadas sin cantar. Esta noche debía volver a hacerlo, pero su peana está vacía. El antiguo relojero guardó el pequeño autómatas en un armario del hotel antes de retirarse. Para recuperarlo dejó una caja con seis tiras, una plantilla de perforaciones y una nota sobre cinco cartelas. Alicia, Gabriel y Noa han reunido los documentos. Tu misión no es acusar a nadie: encuentra el escondite y recupera su combinación.

Necesitas lápiz y goma. No recortes ni perfores el libro: escribe las llegadas de los saltos. No necesitas internet. Conserva la combinación del primer acto hasta el final.

EL EXPEDIENTE

Las reglas del relojero

Lee estas reglas antes de empezar. Las ilustraciones solo ambientan.

- 1** Las seis tiras se usan una sola vez y sin girarlas. El símbolo de salida de una tira debe coincidir con el de entrada de la siguiente. La secuencia empieza en SOL y termina en LUNA.
- 2** La cifra 1 debe aparecer antes que la cifra 6. No tienen que estar juntas. Las cifras, leídas en el orden reconstruido, forman la combinación de seis dígitos; se utiliza de nuevo al abrir el armario final.
- 3** La plantilla tiene dieciséis casillas numeradas del 1 al 16, por filas de izquierda a derecha. El cursor empieza en 16. Usa las seis cifras de la combinación como seis saltos, en ese orden. Cada salto avanza ese número de casillas hacia números mayores; después de 16 vuelve a 1. La casilla de salida no cuenta como un paso.
- 4** Perfora únicamente la casilla donde termina cada salto y copia su letra. Para el siguiente salto parte de donde acabó el anterior, sin reiniciar en 16. Lee las seis letras en el orden de los saltos, no por filas. Forman un lugar del hotel sin tildes.
- 5** En el lugar correcto hay cinco armarios, A, B, C, D y E. Solo uno contiene el autómata. Exactamente tres de sus cinco cartelas son ciertas. «O» significa al menos una de las alternativas; «ni A ni B» excluye las dos.
- 6** Todos los documentos técnicos y las instrucciones son fiables. La única información que puede ser falsa es la de las cinco cartelas, según la regla anterior. El autómata no se ha movido desde que se escribieron. Las ilustraciones ambientan: no contienen pistas ocultas.

LOS COLABORADORES

Tres manos, un encargo

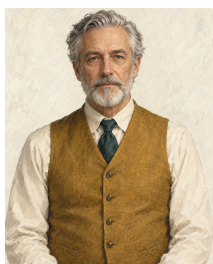
Estas personas te ayudan. No hay que identificar a un culpable.



Alicia Rueda

Restauradora

Reconoció el autómata: un pájaro de esmalte azul sobre una base de latón. El registro confirma que está intacto en uno de los cinco armarios.



Gabriel Font

Relojero

Comprobó cómo encajan las tiras: se leen en un solo sentido, enlazando la salida de una con la entrada de la siguiente.



Noa Beltrán

Archivera

Recuperó la plantilla y certificó la regla de las cartelas. El número de cartelas verdaderas es exactamente tres.



La pieza buscada: un pequeño pájaro de esmalte azul sobre una base de latón. Está intacto y permanece en el escondite documentado.

ACTO I / DOCUMENTO

Las seis tiras

Los nombres identifican las tiras; las palabras indican sus conectores.

Lino

OLA > ESTRELLA

6

Seda

OLA > HOJA

8

Marfil

HOJA > LUNA

2

Cobre

SOL > OLA

4

Ámbar

ESTRELLA > HOJA

3

Nácar

HOJA > OLA

1

Usa todas una vez, sin girarlas. Empieza en SOL, termina en LUNA y enlaza conectores iguales. La cifra 1 tiene que quedar antes que la cifra 6. Lee las cifras de la cadena para obtener la combinación.

ACTO I / MESA DE TRABAJO

Reconstruye la secuencia

Escribe los nombres en orden; después copia sus cifras.

1		
2		
3		
4		
5		
6		

Combinación: _____

Comprueba los cinco enlaces y la condición 1 antes que 6. Guarda las cifras para la página 9. Necesitas la combinación para completar los saltos del segundo acto.

ACTO II / INSTRUCCIONES

La plantilla de saltos

No perfores el libro. Copia cada llegada y su letra en la tabla de trabajo.



La plantilla tiene dieciséis casillas numeradas del 1 al 16, por filas de izquierda a derecha. El cursor empieza en 16. Usa las seis cifras de la combinación como seis saltos, en ese orden. Cada salto avanza ese número de casillas hacia números mayores; después de 16 vuelve a 1. La casilla de salida no cuenta como un paso.

Perfora únicamente la casilla donde termina cada salto y copia su letra. Para el siguiente salto parte de donde acabó el anterior, sin reiniciar en 16. Lee las seis letras en el orden de los saltos, no por filas. Forman un lugar del hotel sin tildes.

Ejemplo independiente: desde 15, un salto de 3 pasa por 16, 1 y termina en 2. El primer salto de tu caso comienza en 16, no en 15.

ACTO II / MESA DE TRABAJO

El cursor conserva su lugar

Usa la combinación reconstruida. Anota las llegadas en el orden de los seis saltos.

1 R	2 E	3 A	4 S
5 L	6 N	7 I	8 O
9 V	10 U	11 C	12 O
13 T	14 M	15 D	16 B

Salto	Cifra	Salida	Llegada	Letra
1		16		
2				
3				
4				
5				
6				

Lugar (letras en orden de los saltos): _____

ACTO III / DOCUMENTO

Cinco armarios cerrados

En el lugar de la plantilla, solo uno de estos armarios contiene el pájaro.



- A** El pájaro está en B o en D.
- B** El pájaro no está en C.
- C** El pájaro está en A o en E.
- D** El pájaro no está en A ni en B.
- E** El pájaro está en C o en D.

Exactamente tres cartelas son verdaderas. Evalúa todas para cada posible escondite. La letra identifica la cartela; esta puede hablar de otros armarios.

ACTO III / MESA DE TRABAJO

Una hipótesis cada vez

Escribe V o F bajo cada cartela suponiendo que el pájaro está en el armario de la fila.

	A	B	C	D	E	Total V
En A						
En B						
En C						
En D						
En E						

Conserva solo la hipótesis con tres V. Las otras cuatro deben descartarse.

Lugar: _____

Armario: _____ **Cartelas ciertas:** _____

Combinación: _____

ANTES DE CONSULTAR

Haz tu última revisión

Las páginas siguientes contienen ayudas y la solución completa.

Comprueba que has usado las seis tiras, respetado la nota del relojero, seguido los seis saltos sin reiniciar el cursor y contado exactamente tres cartelas ciertas.

Puedes resolver el caso completamente en estas páginas. Cuando quieras comprobarlo, consulta la página 12. Para recibir una ayuda pequeña, ve a la página 11 y tapa las pistas posteriores con otra hoja.



Recreación de la caja; las seis tiras jugables son las de la página 4.

Tu explicación del escondite

AYUDAS GRADUADAS

Una pista cada vez

Tapa las ayudas siguientes. Cada tercera pista revela buena parte de su acto.

Acto 1

1. Solo Cobre empieza en SOL y solo Marfil termina en LUNA. Fija esos extremos y prueba cómo se enlazan las otras cuatro tiras.
2. Hay dos cadenas que encajan por sus símbolos. Usa la condición de que 1 debe ir antes que 6 para elegir entre ellas.
3. El orden es Cobre, Seda, Nácar, Lino, Ámbar y Marfil. Copia sus seis cifras y conserva la combinación.

Acto 2

1. Empieza en 16, avanza la primera cifra y copia la letra de llegada. El primer paso desde 16 te lleva a 1.
2. La combinación empieza por 4 y 8. El primer salto termina en 4; el segundo parte de 4 y termina en 12. No vuelvas al inicio entre saltos.
3. Las seis llegadas son 4, 12, 13, 3, 6 y 8. Sus letras, en ese orden, forman S-O-T-A-N-O.

Acto 3

1. Prueba cada armario como escondite y evalúa las cinco cartelas bajo esa hipótesis. No supongas que la cartela de un armario habla de sí misma.
2. Si el pájaro estuviera en D, serían ciertas las cartelas A, B, D y E: cuatro. Esa hipótesis no sirve.
3. Solo E produce exactamente tres cartelas verdaderas: B, C y D. Combina ese armario con el lugar de la plantilla y las cifras de las tiras.

El regreso del pájaro

Comprueba tus tres deducciones antes de leer la explicación.

El pájaro está en el SÓTANO, dentro del armario E. Su combinación es 481632. La conclusión necesita los tres documentos: el lugar no basta para elegir el armario y el armario no basta para abrirlo.

Solo Cobre empieza en SOL y solo Marfil termina en LUNA. Hay dos cadenas que enlazan los seis símbolos sin girar ni repetir tiras. Cobre, Lino, Ámbar, Nácar, Seda y Marfil da 463182, pero coloca 6 antes que 1. La cadena válida es Cobre, Seda, Nácar, Lino, Ámbar y Marfil: 481632.

El cursor empieza en 16. Los saltos de la combinación 4, 8, 1, 6, 3 y 2 terminan respectivamente en 4, 12, 13, 3, 6 y 8. En el cuarto salto se pasa de 16 a 1: desde 13 son 14, 15, 16, 1, 2 y 3. Las letras de llegada, leídas en orden de los saltos, forman S-O-T-A-N-O.

Al probar A, B o C como escondite resultan dos cartelas ciertas en cada caso. Con D resultan cuatro. Solo E deja exactamente tres: B es cierta porque E no es C; C es cierta porque el pájaro está en E; D es cierta porque E no es A ni B. A y E son falsas.

El encargo era recuperar una pieza guardada, no descubrir un robo. Las profesiones y las expresiones de los colaboradores no aportan pruebas. El autómata puede volver a su peana con las tres deducciones documentadas.

Fin del expediente. El Miramar vuelve a tener su pájaro de medianoche.