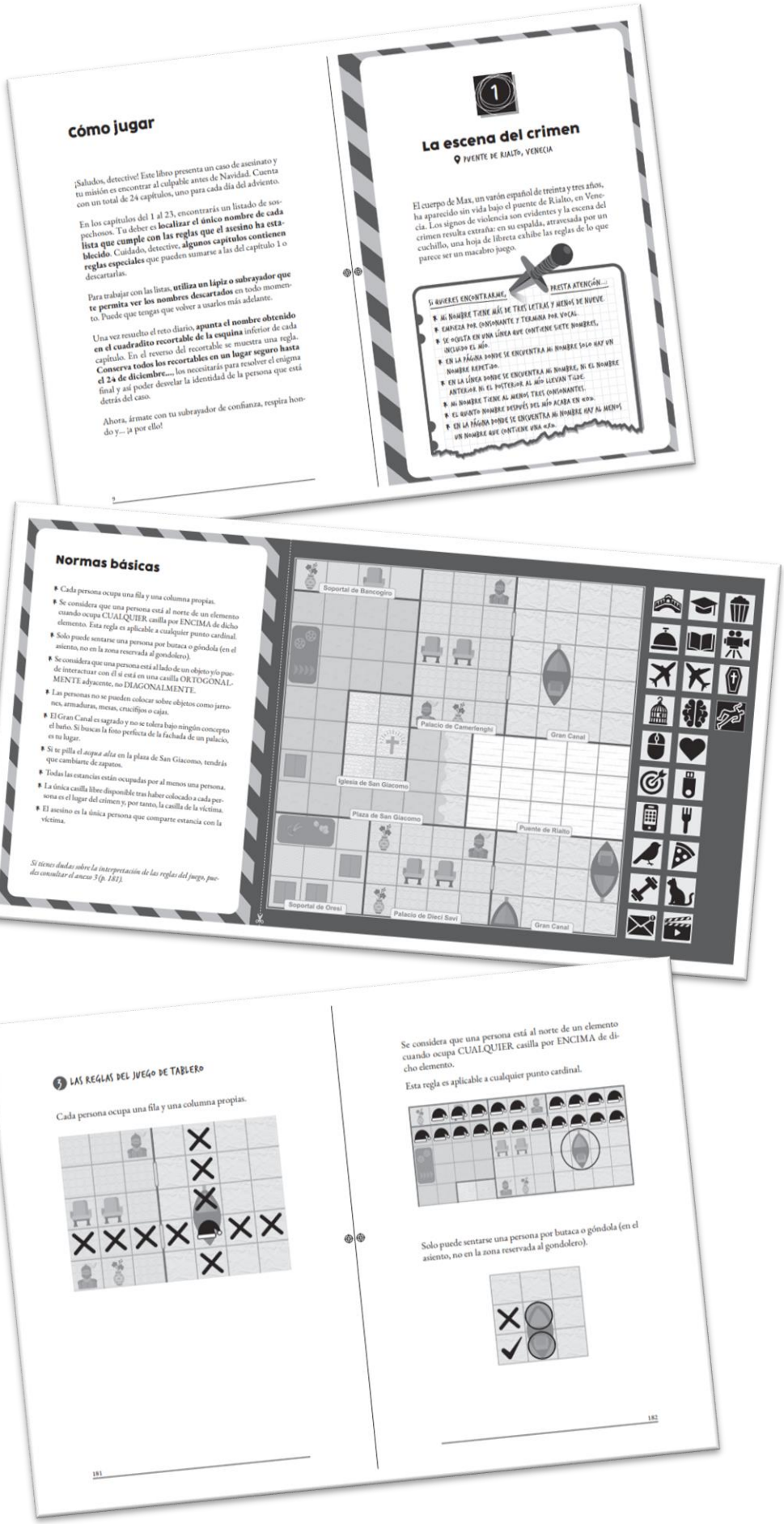
LUNWERG
EDITORES



A la venta el 11 de noviembre de 2026

LUNWERG
EDITORES



cómo jugar

¡Saludos, detective! Este libro presenta un caso de asesinato y tu misión es encontrar al culpable antes de Navidad. Cuenta con un total de 24 capítulos, uno para cada día del adviento.

En los capítulos del 1 al 23, encontrarás un listado de sospechosos. Tu deber es **localizar el único nombre de cada lista que cumple con las reglas que el asesino ha establecido**. Cuidado, detective, **algunos capítulos contienen reglas especiales** que pueden sumarse a las del capítulo 1 o descartarlas.

Para trabajar con las listas, **utiliza un lápiz o subrayador que te permita ver los nombres descartados** en todo momento. Puede que tengas que volver a usarlos más adelante.

Una vez resuelto el reto diario, **apunta el nombre obtenido en el cuadradito recortable de la esquina** inferior de cada capítulo. En el reverso del recortable se muestra una regla. **Conserva todos los recortables en un lugar seguro hasta el 24 de diciembre...**, los necesitarás para resolver el enigma final y así poder desvelar la identidad de la persona que está detrás del caso.

Ahora, ármate con tu subrayador de confianza, respira hondo y... ¡a por ello!

1

La escena del crimen

PUENTE DE RIALTO, VENECIA

El cuerpo de Max, un varón español de treinta y tres años, ha aparecido sin vida bajo el puente de Rialto, en Venecia. Los signos de violencia son evidentes y la escena del crimen resulta extraña: en su espalda, atravesada por un cuchillo, una hoja de libreta exhibe las reglas de lo que parece ser un macabro juego.

SI QUIERES ENCONTRARME, PRESTA ATENCIÓN...

- MI NOMBRE TIENE MÁS DE TRES LETRAS Y MENOS DE NUEVE.
- EMPIEZA POR CONSONANTE Y TERMINA POR VOCAL.
- SE OCULTA EN UNA LÍNEA QUE CONTIENE SIETE NOMBRES, INCLUIDO EL MÍO.
- EN LA PÁGINA DONDE SE ENCUENTRA MI NOMBRE SOLO HAY UN NOMBRE REPETIDO.
- EN LA LÍNEA DONDE SE ENCUENTRA MI NOMBRE, NI EL NOMBRE ANTERIOR NI EL POSTERIOR AL MÍO LLEVAN TILDE.
- MI NOMBRE TIENE AL MENOS TRES CONSONANTES.
- EL QUINTO NOMBRE DESPUÉS DEL MÍO ACABA EN «O».
- EN LA PÁGINA DONDE SE ENCUENTRA MI NOMBRE HAY AL MENOS UN NOMBRE QUE CONTIENE UNA «Z».

Normas básicas

- Cada persona ocupa una fila y una columna propias.
- Se considera que una persona está al norte de un elemento cuando ocupa CUALQUIER casilla por ENCIMA de dicho elemento. Esta regla es aplicable a cualquier punto cardinal.
- Solo puede sentarse una persona por butaca o góndola (en el asiento, no en la zona reservada al gondolero).
- Se considera que una persona está al lado de un objeto y/o puede interactuar con él si está en una casilla ORTOGONALMENTE adyacente, no DIAGONALMENTE.
- Las personas no se pueden colocar sobre objetos como jarrones, armaduras, mesas, crucifijos o cajas.
- El Gran Canal es sagrado y no se tolera bajo ningún concepto el baño. Si buscas la foto perfecta de la fachada de un palacio, es tu lugar.
- Si te pilla el *acqua alta* en la plaza de San Giacomo, tendrás que cambiarte de zapatos.
- Todas las estancias están ocupadas por al menos una persona.
- La única casilla libre disponible tras haber colocado a cada persona es el lugar del crimen y, por tanto, la casilla de la víctima.
- El asesino es la única persona que comparte estancia con la víctima.

Si tienes dudas sobre la interpretación de las reglas del juego, puedes consultar el anexo 5 (p. 183).

Soportal de Bancogiro
Palacio de Camerlenghi
Gran Canal
Iglesia de San Giacomo
Plaza de San Giacomo
Puente de Rialto
Soportal de Oresi
Palacio de Dieci Savi
Gran Canal

5 LAS REGLAS DEL JUEGO DE TABLERO

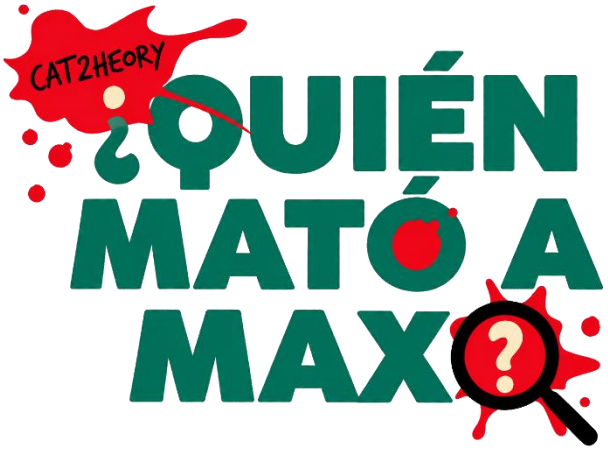
Cada persona ocupa una fila y una columna propias.

Se considera que una persona está al norte de un elemento cuando ocupa CUALQUIER casilla por ENCIMA de dicho elemento.

Esta regla es aplicable a cualquier punto cardinal.

Solo puede sentarse una persona por butaca o góndola (en el asiento, no en la zona reservada al gondolero).

LUNWERG EDITORES



El juego de moda en el formato de moda: un calendario de adviento con 24 retos de lógica para descartar sospechosos hasta atrapar al verdadero culpable.

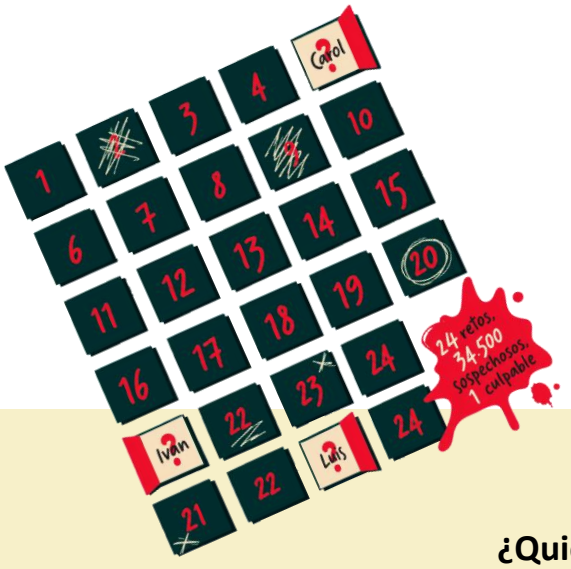
El cuerpo de Max Blanco ha aparecido sin vida bajo el puente de Rialto de Venecia. La escena del crimen es tan violenta como desconcertante: del cuchillo clavado en su espalda cuelga un papel con una serie de pistas, mientras que en su puño cerrado sostiene una extensa lista de sospechosos. El asesino ha convertido la investigación en un macabro desafío. Solo quien resuelva sus pruebas logrará desenmascararlo.

El lector formará parte del equipo encargado del caso. Durante 23 días, cada jornada recibirá un listado de sospechosos y, utilizando las pistas disponibles, deberá **eliminar a los inocentes hasta identificar el único nombre que encaja con todas las pistas**.

Pero la investigación no termina ahí. Los 23 nombres obtenidos serán imprescindibles para afrontar el gran enigma del día 24, la prueba definitiva que le permitirá descubrir al verdadero culpable.

Mecánica de juego

- **Días 1-23:** resolver un reto de eliminación para obtener un nombre.
- **Día 24:** utilizar los 23 nombres obtenidos para resolver el enigma final y atrapar al asesino.



¿Quién mató a Max?

Cat2heory

Editorial: Lunwerg

Formato: 15 x 23 cm

Presentación: Rústica con solapas

PVP: 14,90 €

A la venta el 11 de noviembre de 2026



Para más información: Lola Escudero
Directora de Comunicación Lunwerg
Tel: 619 212 722 // lescudero@planeta.es