

ENIGMAS

DESAFÍA TU MENTE CON
25 MISTERIOS DE MITOLOGÍA

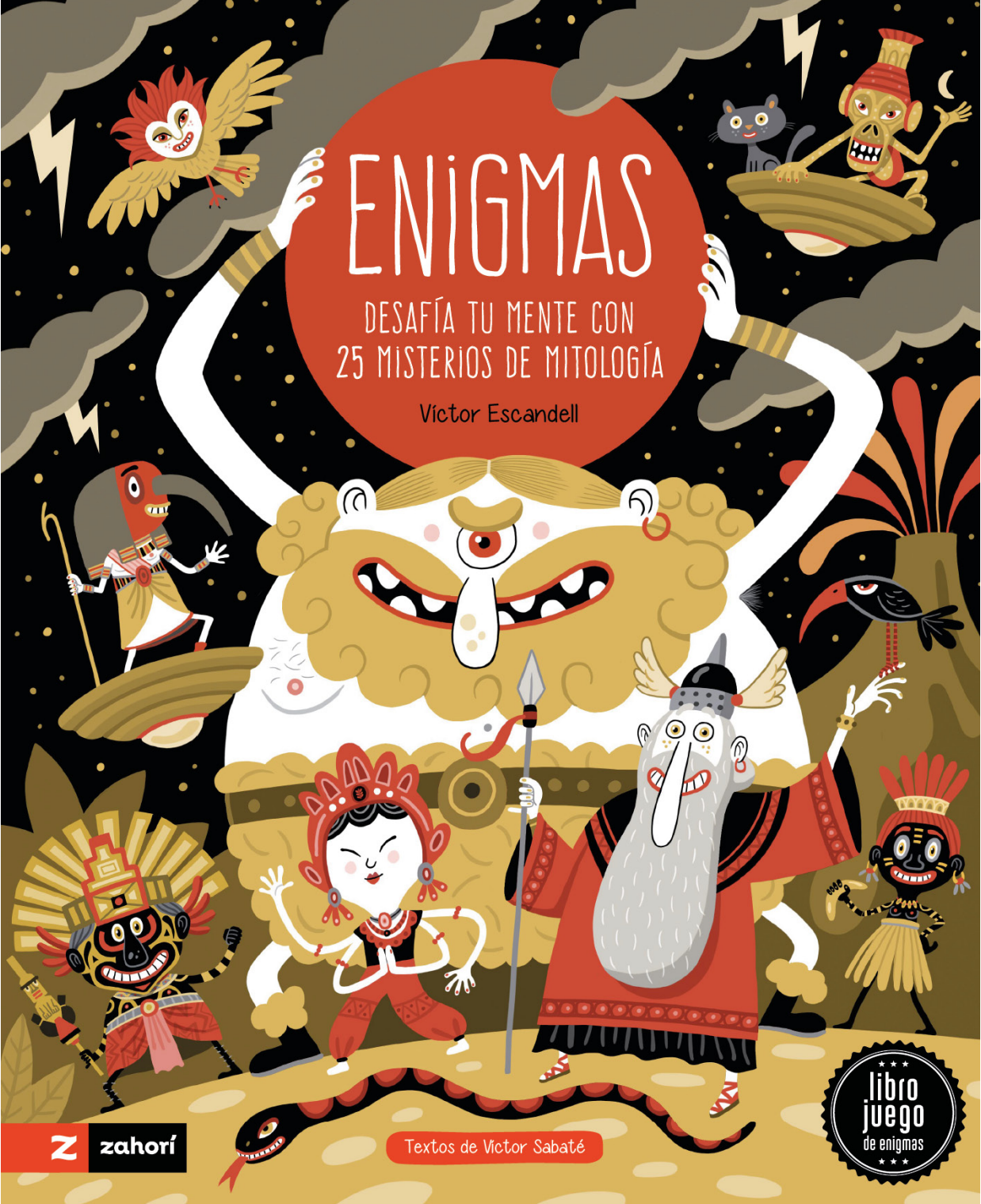
Victor Escandell



Z zahorí

Textos de Victor Sabaté

libro
juego
de enigmas



ENIGMAS

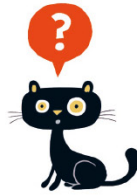
DESAFÍA TU MENTE CON
25 MISTERIOS DE MITOLOGÍA

Victor Escandell

Z zahorí

Textos de Victor Sabaté

libro
juego
de enigmas



ENIGMAS

DESAFÍA TU MENTE CON
25 MISTERIOS DE MITOLOGÍA



Primera edición: marzo de 2026
Título original: *Enigmes. Desafia la teva ment
amb 25 misteris de mitologia.*

©2026 de las ilustraciones: Victor Escandell
©2026 de los textos: Victor Sabaté
©2026 de la edición, Zahori Books
Sicília, 358 I-A · 08025 Barcelona
www.zahoribooks.com

Idea original y diseño gráfico: Victor Escandell y Rebeka Elizegi
Maquetación: Alehop
Traducción: Diana Novell
Corrección: Miguel Vándor

ISBN EPUB: 979-13-87709-14-3

DL: B 780-2026

Con la colaboración de:



G CONSELLERIA
O CULTURA
I PARTICIPACIÓ
B I ESPORTS



institut d'estudis
balearics

Todos los derechos reservados.



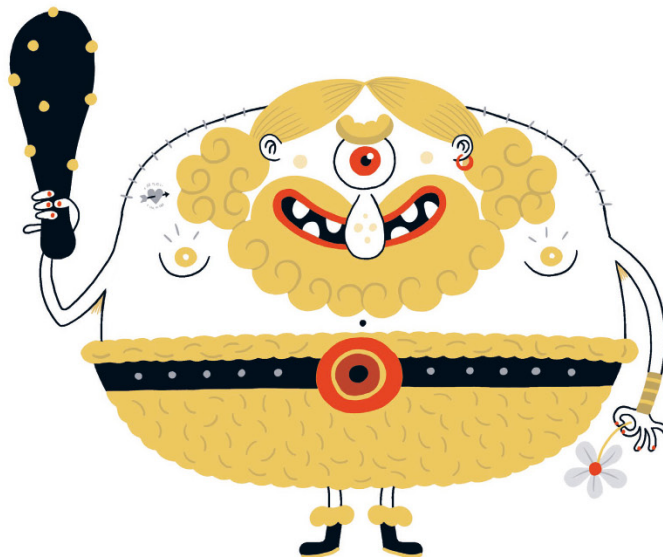
Gracias Malena, Nico, Biel, Julia, Beñat y Naroa, por inspirarnos siempre
y por darnos ideas tan divertidas como la de este libro.

Victor + Rebeka

ENIGMAS

DESAFÍA TU MENTE CON
25 MISTERIOS DE MITOLOGÍA

Victor Escandell
Textos de Victor Sabaté



zahorí
BOOKS

DIVIÉRTETE CON EL LIBRO DE LOS ENIGMAS DE MITOLOGÍA

Desde siempre, el ser humano ha necesitado entender lo que sucedía a su alrededor, encontrarle explicación a lo que no entendía. La mitología de las antiguas civilizaciones y de los distintos pueblos del mundo ha ido llenando estos vacíos y nos ha regalado ingeniosas historias fantásticas que todavía hoy recordamos. Algunos de estos mitos, desde Aquiles a la Esfinge, protagonizan estos entretenidos enigmas.

¿CÓMO RESOLVER LOS ENIGMAS?

Potencia el talento investigador que llevas dentro y averigua cómo y por qué ocurren estos misterios que se plantean. Si no sabes por dónde empezar, te proponemos que sigas un método basado en estos pasos:

OBSERVA

Lee el texto y fíjate con atención en los dibujos.

HAZTE PREGUNTAS

¿Qué ha ocurrido?, ¿cuál es el problema? No pierdas de vista con qué tipo de situación o de mito está relacionado el enigma.

FORMULA TU HIPÓTESIS

Explica en voz alta lo que crees que ha causado la situación y di por qué o cómo crees que ha ocurrido. No importa si no tienes clara la respuesta.

RAZONA... Y DEDUCE

Explica tu idea o hipótesis de una manera lógica. ¡Aquí todo tiene explicación!

Cada persona piensa y analiza las cosas de forma diferente...
¡Viva la diversidad!



En la parte superior de cada enigma tienes el nombre de la mitología o tradición cultural de la que proviene el mito. Además, encontrarás un icono que te indicará el modo de resolver el misterio: con lógica o con imaginación.

UTILIZA LA LÓGICA...

En los enigmas señalados con dos ruedecitas, obtendrás la información necesaria para resolverlos a través del texto y de los dibujos. Aunque no todos los de lógica se resuelven igual, te recomendamos que sigas estos pasos:

- Haz una primera lectura y observa los dibujos atentamente.
- Vuelve a leer y a observar los detalles analizando paso a paso los datos que se proporcionan.
- Conecta las ideas: partiendo de un dato, deduce otro.

¿CÓMO JUGAR?

Con este libro podrás jugar por tu cuenta o en grupo. Cuantas más personas se apunten, más divertido será el juego, pero si no son muchas, ¡también os divertiréis un montón! Te proponemos dos maneras de jugar en grupo:

EN FAMILIA

- Elegid por turnos a una persona que dirija la investigación del enigma. Solo ella deberá mirar antes la solución.
- Los demás podréis hacerle preguntas para obtener pistas, pero ella solo podrá ayudaros con este tipo de respuestas:
 - «Sí» o «No»
 - «Vuelve a plantear la pregunta»
 - «No importa»
- Si os atascáis, la persona elegida puede echaros una mano para repasar las pistas que se dan y ayudaros a observar lo que habéis pasado por alto.

UTILIZA LA IMAGINACIÓN...

Cuando encuentres el icono de la bombilla:

- Significa que el enigma plantea una situación poco corriente y que su solución es sorprendente.
- La respuesta no la podrás deducir de los datos que se dan en la historia. Un consejo: ¡no des nada por supuesto!
- Esta manera de llegar a la solución se llama pensamiento creativo (o «pensar fuera de la caja», como se dice en inglés) porque se trata de conectar con el problema desde una perspectiva diferente a la habitual...

¡Trabajar en equipo nos hace más sabios!

Ya será menos...



POR EQUIPOS

- Formad equipos de dos o más integrantes y pedidle a otra persona que os dirija.
- Acordad desde el principio la cantidad de enigmas que resolveréis.
- No se trata de hacerlo más rápido que los otros, sino de obtener más puntos.
- Cuando un equipo encuentre la solución, se lo hará saber a quien dirige el juego y este dirá si se han ganado los puntos y si se puede pasar al siguiente enigma.
- Cada vez que resolváis un enigma, anotad en un papel los puntos obtenidos. Si hubiera un empate entre equipos, resolved otro enigma más.

LAS SOLUCIONES

Utiliza el descodificador, el MITÓGRAFO que viene con el libro, para leer las soluciones de los enigmas. Como por arte de magia, el texto aparecerá en la zona de la respuesta cuando sostengas el filtro por encima de la trama.

EL MITÓGRAFO TE AYUDARÁ A DESCUBRIR LOS ENIGMAS.



EXPLORA LOS MITOS Y APRENDE JUGANDO

Después de descubrir las respuestas, a veces inesperadas, a estos enigmas, es hora de pasar a la acción. Jugarás de la mano de algunos personajes mitológicos y descubrirás curiosidades sobre la presencia de la mitología en nuestra vida diaria. ¡Además, podrás construir un tótem e inventar tus propios animales mitológicos! ¿A qué esperas?



LA PUNTUACIÓN

Los enigmas de este libro están clasificados en diferentes niveles de dificultad, que se indican al inicio de cada enigma.

DE 10 A 20 PUNTOS

Te enfrentarás a enigmas más o menos sencillos de resolver.



NIVEL / FÁCIL

DE 30 A 40 PUNTOS

Te hará falta una buena dosis de pensamiento creativo y deducción lógica.



NIVEL / MEDIO

DE 50 A 60 PUNTOS

Necesitarás echar mano de tus grandes capacidades detectivescas.



NIVEL / DIFÍCIL

SUMARIO

EL ROBO DEL BRISINGAMEN	08	LOS BASTONCILLOS MÁGICOS	72
NADIE DERROTA A POLIFEMO	12	LA PUERTA EMBRUJADA	76
VIAJE AL MICTLÁN	16	EL DIOS ARAÑA Y LAS SEMILLAS	80
ÉCHALE UN OJO A ESTE ACERTIJO, ODÍN	20	LAS HILANDERAS DE LA VIDA	84
EL (CASI) INVENCIBLE AQUILES	24	EL DIOS DE LOS JEROGLÍFICOS	88
CON LOS PIES EN LA CABEZA	28	SRAOSHA EN SAMARCANDA	92
LA PRUEBA DE NAMAGIRI	32	COMO EL DÍA Y LA NOCHE	96
LA ENSEÑANZA DE SOSOM	36	HÁGASE LA LUZ	100
LA VENGANZA DE OPIYELGUOBIRÁN	40	LA VÉRTEBRA TITÁNICA	104
EL ENIGMA DE LA ESFINGE	44	ACTIVIDADES	108
CENA A DOMICILIO	48		
TODOS LOS GATOS SON PARDOS	52		
UN ARMA PARA VAGOS	56		
EL TOMATE NO TAN SAGRADO	60		
LA DECISIÓN SALOMÓNICA	64		
EL KITSUNE INFILTRADO	68		





MITOLOGÍA
NÓRDICA



LÓGICA



PUNTUACIÓN
10 PUNTOS



NIVEL / FÁCIL

EL ROBO DEL BRISINGAMEN



El bien máspreciado de Freya, la diosa nórdica del amor y la belleza, es el Brisingamen, un precioso collar de oro forjado por los enanos. Freya está tan orgullosa de él que lo mantiene a buen recaudo, oculto en un lugar secreto de su palacio. No obstante, un día el collar desaparece...

- 1 Freya convoca una reunión para explicar a los otros dioses lo que ha sucedido e interrogar a los sospechosos.



- 2 Frigg, la primera a la que interroga, le confiesa que estuvo de cacería.



- 3 Thor, el dios del trueno, le recuerda que la estuvo ayudando con unos cuadros.



- 4 Y Loki se muestra ofendido y se defiende de las acusaciones justificándose.

