



www.loqueleo.com/ec

© 2020, Antonio González

© De esta edición:

2026, Santillana S. A.

Vía a Nayón y De Los Granados

Centro Corporativo Ekopark. Torre 5, piso 5

Teléfono: 2 3350 356

Quito, Ecuador

Parque Empresarial Colón

Guayaquil, Ecuador

ISBN: 978-9942-50-200-1

Impreso en Ecuador por

Primera impresión en Santillana Ecuador: Enero 2026

Coordinación: Eduardo Villalobos

Redacción del texto: Antonio González

Edición ejecutiva: Marvin Monzón

Asesoría matemática: Adriana Pachón

Revisión técnica: Christian Blanco, Pedro Cabrera, José Luis Casillas, Enrique

Guadalupe Martínez, Leticia Martínez, Ma. del Pilar Vergara

Coordinación de arte: Wilson Ardila

Ilustración de interiores: Julián David Jiménez

Corrección de estilo y de pruebas: Estefanía Ferrero, Julio Santizo Coronado

Coordinación de producción: Miriam Escobar, Raúl González, Edgar Rivas

Dirección editorial: Jeannette Benavides

Dirección global del proyecto: Carlos Rodríguez

Dirección global de Contenidos del Grupo Santillana: Luis Guillermo Bernal

Este libro fue concebido en La factoría de historias, un espacio de creación colectiva que convocó a un grupo diverso de escritores e ilustradores y que fue coordinado por Eduardo Villalobos en el Departamento de Contenidos de Editorial Santillana. Luego de las discusiones, cada autor se encargó de dar forma al anhelo y las búsquedas del grupo.

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso escrito previo de la editorial.

Lupe y los caramelos para adivinar

Antonio González



loqueleo

Índice

Prólogo	11
Aventura 1	
De viaje con Mente	14
Pizza para llevar.....	17
Billetes de colores	23
Aventura 2	
Lupe y los sueños muy particulares	32
Un dragón en el camino	34
La Zona de Adivinanzas	44
Los hombres de la gabardina	55
Aventura 3	
Tan peligroso como Boris	60
La feria fantástica	63
Péscate una piraña	69
Un hospital como ningún otro	77
Panes del ayer	89

Aventura 4

Pistas y más pistas	98
El panadero y los sospechosos	101
A la redonda	107
Largo y pesado	116

Aventura 5

En busca de Don Genaro	126
Giros y más giros	129
Un monstruo muy extraño	136
Con zapatos de payaso	141
El hombre bala	151

Aventura 6

Las historias de Boris Dangerovich	156
Pez Gato.....	159
La señora Cangrejón	165
Como pez en el agua	171

Aventura 7

Rescate en equipo	180
Florencio va a llorar	182
Buscador de llamadas perdidas	189
¡Lo logramos!	193

Aventura 8

Un final inesperado	200
El Viejo Trompo	203
Una nueva búsqueda	209
Un plan casi perfecto	216
Todo está bien	225





Prólogo

LOS grandes inventos no siempre tienen un buen comienzo. De hecho, muchos pasan por gran cantidad de fracasos antes de conseguir el éxito. Los hay que nunca lo logran: la mayoría explotan, otros terminan hechos trizas en el suelo, algunos se rebelan contra sus creadores. Ocurre de todo.

11

El padre de Lupe conocía el arte de los caramelos, puesto que durante más de treinta años trabajó en la fábrica de dulces Menta Sensación, que pertenecía a la decimosexta generación de la familia Le'Carie.

Su trabajo consistía en envolver los caramelos, lo que no era una tarea excesivamente

complicada, pues los había únicamente de un sabor: menta. Durante todo este tiempo, llegó a conocer todo el proceso de fabricación, ya que a menudo tuvo que reemplazar a algún operario ausente.


12 Cuando la fábrica cerró, pues su dueño, el señor Víctor Le'Carie, llegó a la conclusión de que como no había dentista en el pueblo y los dientes cariados iban en aumento, el negocio de los caramelos tomaría la dirección contraria.

El padre de Lupe no deseaba seguir haciendo caramelos de menta. Pensó en algo revolucionario, algo que además trascendiera las fronteras, al menos las del pueblo...

Así nacieron los caramelos para adivinar, una mezcla de jabones, especias, sales minerales, piedras trituradas, productos de limpieza (particularmente uno llamado Limpiolex, que afirmaba contener extractos de las esencias florales más sublimes) y casi cualquier cosa imaginable.

Con las primeras pruebas, obtuvo una mezcla amarillenta que expelía un olor fortísimo, cuyo sabor le recordaba vagamente a la menta (o algo parecido). Fue durante los siguientes meses de prueba cuando, finalmente, consiguió la fórmula que lo llevaría a él, a Lupe y a su sobrino a la aventura que estás a punto de comenzar a leer.



A vibrant, cartoon-style illustration of a village. In the background, several houses with brown, shingled roofs and orange walls are visible. A green banner with white text is draped across the scene. The sky is light blue with a white cloud and colorful confetti. A large purple ribbon with confetti curves across the middle of the image. The foreground shows green hills with small white birds and a brown path.

¡LLEVE LOS CAMELOS

Aventura 1
De viaje con
Mente





Episodio 1

Pizza para llevar

Me llamo Guadalupe. Hubo una época en la que creí saberlo todo, incluso llegué a saber cosas que a los demás les resultaban inútiles o sin importancia. Por ejemplo, que si multiplicas 111 111 111 por 111 111 111, el resultado es algo extraño para ser cierto, o que estornudar con los ojos abiertos es prácticamente imposible.

17

Esto lo aprendí durante los continuos viajes que hice en compañía de papá, cuando la demanda de caramelos para adivinar era... ¡enorme!

—¡Guadalupe, debes probar esto! —dijo papá, eufórico, el día que tuvo el golpe de suerte al dar con los caramelos después de muchos intentos infructuosos por conseguirlos.

—¿Fresa? —dije relamiéndome y con la ceja arqueada.

—Pero ¿qué les pasa a los chicos de ahora? —dijo papá sacándome el dulce de la boca—. ¡Esto es algo que nos volverá inmensamente ricos! ¿No te das cuenta? Fresa, ¡bah! —agregó antes de zamparse en la boca la golosina cuyo sabor no fui capaz de adivinar. Y en eso, precisamente, residía el truco.

Antes de darnos cuenta, para distribuir los caramelos, papá había comprado un jeep al que llamó Don Genaro. En ese cacharro ruidoso fuimos de pueblo en pueblo pregando con el parlante que papá le instaló:



«¡Caramelos para adivinar, caramelos para adivinar, lleve sus caramelos para adivinar! ».

—Esto ha resultado muy cansado —dijo papá la primera semana. Por eso tuvo la brillante idea de telefonar a Mente. Bueno, así es como él llamaba a Carlos, mi primo, un sabelotodo antipático que por alguna razón siempre sacaba de apuros a papá, sin importar el lugar, la hora o el día.

19

—¡Hecho! —gritó papá al colgar el teléfono. Nos espera en El Eructo, que está a veinte minutos de aquí.

Lo difícil de cambiar tantas veces de pueblo es que hay que acostumbrarse a los restaurantes de moda, y El Eructo Feliz era uno de ellos, siempre atestado de paseantes de carretera.

Llegamos al restaurante justo en el mismo instante en que lo hizo Mente.

—¿Cómo estás, querida prima? —preguntó arqueando una ceja.

—Podría estar mejor —agregué entre dientes y esbozando una falsa sonrisa.

Papá y Mente charlaron largo y tendido sobre cómo el negocio de los caramelos para adivinar había despegado.

Pero ocurrió algo maravilloso, ya que en cuestión de segundos el mesero volvía con una bandeja humeante.

—¿Es posible? —dije abriendo los ojos sin poder creer. Sin embargo, la ilusión se disolvió de inmediato cuando el hombre depositó sobre la mesa el contenido de la bandeja—. ¿Un solo pedazo? ¿Qué tipo de broma es esta?

—Esto no es una broma, querida niña; el chef envía una muestra de su mejor pizza para aplacar el hambre de tan distinguida comensal. En menos de lo que pienses, vendrá tu orden completa.

Estaba a punto de hincarle el diente, cuando el tenedor de Mente se clavó en el pedazo de pizza.





—Antes de que puedas devorarla, déjame contarte algo que me parece de lo más divertido. ¿Qué es un círculo? —inquirió Mente con un movimiento de manos, como si se tratase de un mago.

—¿Un círculo? —vaya pregunta torpe—. ¡Un círculo es algo redondo! Y ahora, si me lo permites...

—¡Un momento! —interrumpió Mente sin la menor intención de retirar el tenedor que apresaba la porción de pizza—. Estás equivocada, Lupe. Un círculo puede considerarse un polígono con infinitos lados. Voy a demostrarlo de una manera muy sencilla.

Imaginemos que la pizza que van a traernos es cuadrada. Esto es: de cuatro lados iguales. Si a ese cuadrado le agregamos un lado más, digamos que esa pizza se convierte en un pentágono; y si le agregamos otro lado será un hexágono; y