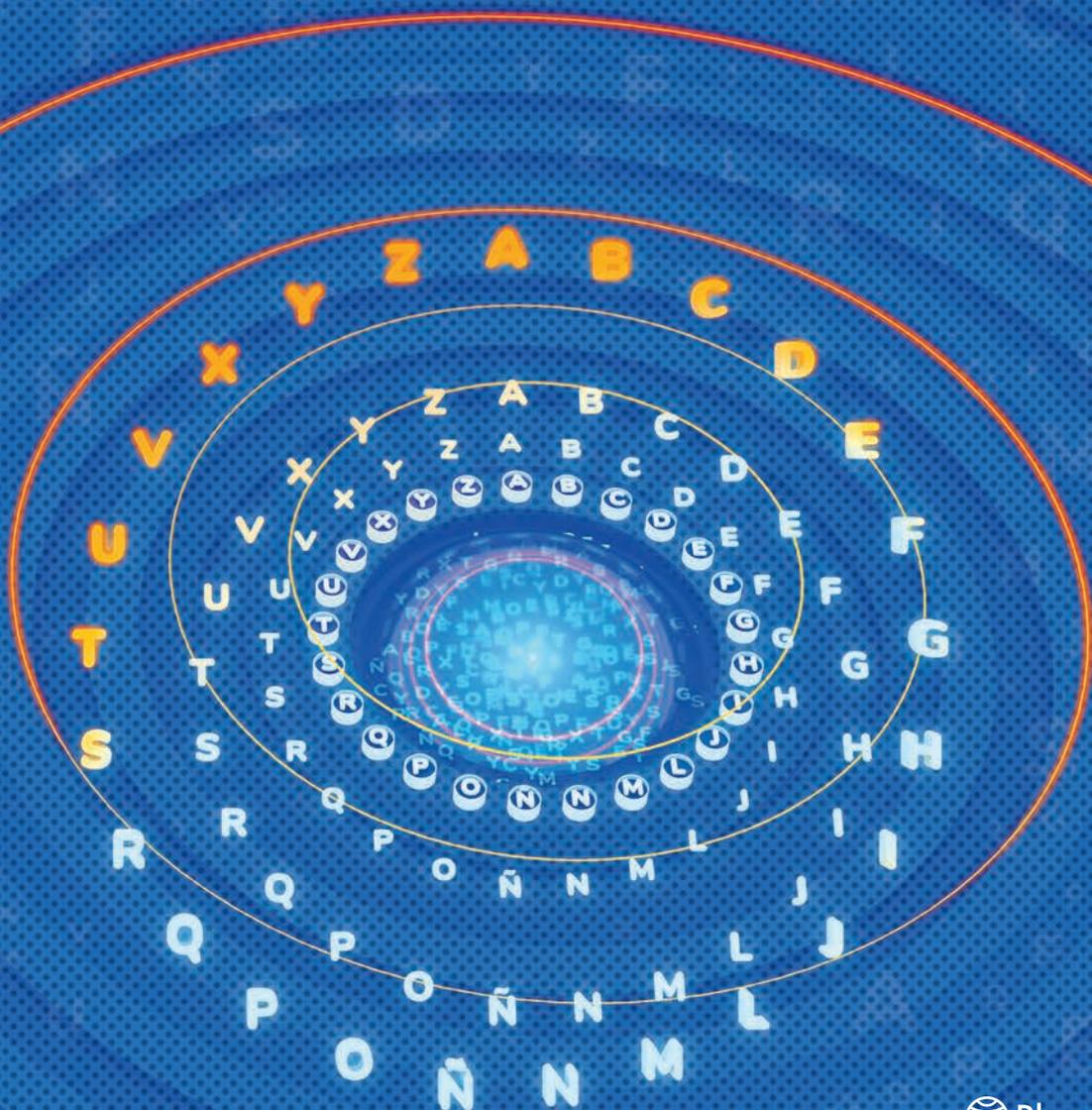


EL GRAN LIBRO DE

# pasapalabra

Entrena tu mente y diviértete con las pruebas del concurso de mayor éxito de la televisión



# El gran libro de pasapalabra

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.  
La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

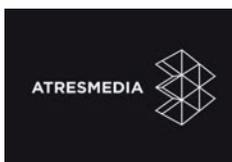
En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Iconografía: Grupo Planeta

Fotografías e ilustraciones del interior: © Javier Ocaña, © Jesús Sanz García

Diseño de interior y composición: © Rudesindo de la Fuente



PASAPALABRA es una licencia de ATRESMEDIA CORPORACIÓN para EDITORIAL PLANETA

«Based on an Andrew O'Connor, Rebecca Thornhill and Mark Maxwell Smith (ARMS UK) Format»

Distributed by ITV Studios Global Entertainment BV

© ITV Studios, 2023

© del prólogo: Roberto Leal

© de los textos del interior: © Miguel Aparicio Frago («Universo Pasapalabra»), © Jonathan Benito Sípos («¿Por qué es bueno entrenar tu mente?»), © Borja Pérez Sanz («Las pruebas de Pasapalabra»)

© Editorial Planeta, S. A., 2023

Av. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Primera edición: noviembre de 2023

Depósito legal: B. 17.694-2023

ISBN: 978-84-08-27927-3

Preimpresión: Safekat, S. L.

Impresión: Unigraf

Printed in Spain – Impreso en España



El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

## Índice

### Prólogo **pasapalabra**

por Roberto Leal

9

### Universo **pasapalabra**

por Miguel Aparicio Frago, director de *Pasapalabra*

15

### ¿Por qué es bueno entrenar tu mente?

por Jonathan Benito Sipos, neurocientífico

27

### Las pruebas de **pasapalabra**

por Borja Pérez Sanz, coordinador de guion de *Pasapalabra*



43

### **pasapalabra** Soluciones

215



Universo  
**pasapalabra**



U

T

S

R

Q

P

O

Ñ

F

G

H

I

## Cómo ganar

### ¿Estudiar *Pasapalabra*?

Cuando una persona se enfrenta a un concurso, o al menos así era antaño, cuenta con su cultura, sus conocimientos y su capacidad para recordarlos en un momento dado y en un tiempo determinado. Pero cuando un programa lleva una larga temporada emitiéndose, poco a poco va generando una pauta y tras ella hay un aspirante a ganador que busca la mejor forma de aproximarse al bote con esfuerzo, capacidad y constancia. Alberto Izquierdo, uno de los mejores concursantes que han pasado por *Pasapalabra*, fue el primero que confesó al equipo que estudiaba para ser mejor. A la salida de una grabación, cuando le felicitamos por haber resuelto muy bien la prueba de El Rosco, admitió: «Pues claro: preguntáis una diosa sumeria y yo estudio todas las diosas de todas las mitologías que se me ocurren... Y así con todo». Recuerdo que comentamos: «Es un trabajo infinito». Tener un programa con muchos años de trayectoria hace que determinadas personas consideren todo el potencial que tiene estudiar para mejorar su desempeño en el concurso y, aunque esta tarea parezca inabarcable, no cabe duda de que nuestros participantes más exitosos no solo son personas con gran cultura y memoria, sino también con una enorme capacidad de trabajo.

### El factor suerte

En la historia de *Pasapalabra* hay innumerables ocasiones en las que la coincidencia ha favorecido o perjudicado a los concursantes de manera decisiva. Uno de los casos que sin duda llegan a nuestra memoria

con respecto a esto es el de Paz Herrera, para quien claramente hubo un antes y un después de su participación en nuestro programa. Pasó de ser una arquitecta a quien la crisis de 2008 dejó sin trabajo a ganar 1.310.000 euros en *Pasapalabra* y, posteriormente, hacer carrera en televisión en otro concurso televisivo en el que forma parte del grupo de sabios a quienes tienen que enfrentarse los concursantes. Y todo ello por recordar, entre otras muchas cosas, el nombre de un fotógrafo que conoció en una exposición a la que fue con una amiga. En este sentido, un caso extremo del factor suerte aparece reflejado en la película *Slumdog Millionaire*, que me pareció (y me sigue pareciendo) muy irreal. Perdón por el destripe, pero el film trata de un mozalbete que resuelve una batería de preguntas imposibles que casualmente tienen todas que ver con acontecimientos de su vida. En efecto, es el azar llevado al límite. Sin embargo, cuando hablo con un concursante que ha estado a punto de llevarse el bote sin éxito o con un fan del programa que nos acusa de favoritismos, suelo traer a colación el caso de Paz, porque realmente el equipo es incapaz de tener conocimiento de qué sabe o ignora un concursante y, a pesar de plantear siempre cuestiones de indudable dificultad, cualquier día puede suceder que alguien conozca y responda las veinticinco palabras y gane el bote.

### **Hackear Pasapalabra**

¿Se puede *hackear Pasapalabra*? La respuesta corta es que no, evidentemente. Pero si la pregunta es que, si mediante un enorme esfuerzo de catalogación, compilación y estudio se pueden aumentar considerablemente las posibilidades de éxito, no deberíamos tenerlo tan claro y sería adecuado preguntarles a todos los grandes concursantes que han pasado por el programa. No se sabe cuándo empezó, pero en un momento dado las compañeras de *casting* llegaron contando que algunos aspirantes confesaban haber recopilado todas las pruebas de El Rosco emitidas hasta la fecha, las estaban estudiando y, a la vez, investigaban, atesoraban y memorizaban cualquier dato, personaje, lugar o efeméride que consideraran pertinente como pregunta de Rosco. En aquella época, no era raro escuchar que hacer esto era «trampa», asunto que el equipo debatió por aquel entonces con profundo interés, llegando a una evidente conclusión: «Si fuera trampa, sería fácil».

## El buen concursante

### El botón del pánico

La Silla Azul es la prueba más temida de *Pasapalabra*, pero no hay que olvidar que cuando no existía, si un concursante perdía en El Rosco, se terminaba su periplo en el programa. El terrible drama de «irse a casa» generaba una especial tensión en el desempeño de ciertos participantes, y un arranque con mala suerte o un tropezón temprano podía ocasionar una debacle de fallos que conducía a momentos de pánico. Más allá del hecho de perder, la sensación de que todo el mundo iba a ser testigo del fracaso superaba a menudo al jugador. Podemos recordar grandes momentos de bloqueo, peticiones de parar, de volver a empezar, incluso lipotimias... En una ocasión, al ver como alguien fallaba cinco de las diez primeras palabras, un compañero del equipo proclamó: «Si hubiera un botón que al pulsarlo lo devolviera a casa sin que nada de esto hubiera pasado, muchos lo pulsarían». Es muy posible que tuviera razón, aunque nunca lo sabremos.

### Madera de concursante

Cualquiera de entre el personal de *Pasapalabra* puede dar fe de lo integrado que está el programa en el día a día de la gente. No es nada extraño que, en reuniones familiares y amistosas, alguien pida que el esforzado miembro del equipo bucee en sus archivos para sacar a relucir una prueba de El Rosco ya emitido para que los presentes puedan medir sus conocimientos. Gracias a esta ocurrencia habitual, muchos hemos tenido la oportunidad de ver cómo se desenvolvían con las preguntas verdaderas eminencias de la lengua, catedráticos de múltiples disciplinas y coleccionistas de doctorados, pero también (y en mayor medida) gente común y corriente. Y, a lo largo de los años, hemos llegado a la conclusión de que los resultados son casi siempre desconcertantes. No sabemos el motivo de ello, pero cabe deducir que hace falta un don especial (además de ser, en cierta medida, sabio) para hacer buen papel en el programa, y que este no radica exclusivamente en el léxico y la cultura del participante. La experiencia nos dice que recordar con rapidez una palabra teniendo como única pista su definición es una habilidad que va más allá del conocimiento de la misma.

### La nemotecnia en el ¿Dónde Están?

Una de las pruebas más odiadas por los invitados de *Pasapalabra* en los últimos años es ¿Dónde Están? Se trata de un juego basado en la memoria que se realiza justo antes de El Rosco. Pero para los concursantes supone casi lo opuesto, ya que con concentración, memoria y un buen sistema resulta una prueba asequible, que además otorga bastantes segundos. El primer caso que lo evidencia, y de forma flagrante, fue la exhibición de Pablo Díaz, el gran primer ganador del bote de la última etapa de *Pasapalabra*. Durante sus primeros programas, su porcentaje de aciertos en esta sección era muy alto, ya que contaba sobradamente con los dos primeros elementos, concentración y memoria. El tercero, el sistema, se lo regaló providencialmente una contrincante. Durante una grabación, al final de una prueba, le dijo: «Yo construyo una palabra nemotécnica con las primeras sílabas de cada fila», a lo que él, por lo que parece, debió de contestar: «¡Jolín, qué buena idea!». A partir de entonces, la verdad es que Pablo Díaz siempre completó todos los aciertos de este juego, excepto si algún invitado lo hacía antes, claro. El remate final de esto sucedió el día que, a modo de ensayo, el equipo de guion propuso una batería de palabras para él que empezaban todas por la misma sílaba. (Evidentemente, esto se replicaba en la prueba del contrincante; tampoco era cuestión de favorecer a nadie.) Para sorpresa de todos, no supuso ningún impedimento para que lograra resolver el acertijo con cierta facilidad. Cuando le preguntamos, sonrió cándidamente y confesó: «He usado la segunda sílaba». Un grande, Pablo.

### El síndrome del día después

Como ya se sabe, antiguamente aquel de los dos concursantes que perdía en la prueba de El Rosco ya no tenía la oportunidad de jugar al día siguiente... Durante esa época, cuando un participante se quedaba a una sola palabra de ganar el bote, temíamos que, en su siguiente intervención, sufriera lo que denominábamos el *síndrome del día después*. En numerosas ocasiones, el concursante experimentaba un bajón que repercutía en su rendimiento (no sabemos si por exceso de confianza o por el desánimo de haber estado tan cerca de ganar y no haberlo logrado) y perdía ante su rival, lo que suponía el fin de su periplo en el concurso. El mensaje es claro: para enfrentarse a cualquier reto es importante saber olvidar tanto las

hazañas como las derrotas pasadas, y estar plenamente centrado en el momento presente.

## Entresijos y curiosidades del programa

### RAM del cerebro humano

Jugar a *Pasapalabra* teniendo todas las respuestas, tarea a la que se enfrenta el equipo del programa durante cada grabación, sería tan frustrante como fácil si no fuera por el aliciente al que inevitablemente cualquier espectador se suele entregar: tratar de adivinar si el concursante conoce la solución a cada pregunta. En relación con esto y con la capacidad de contestar de los participantes, varias personas del equipo compartimos una teoría: los humanos tenemos algo parecido a la memoria RAM de los ordenadores. El origen de esta teoría reside en todo lo que hemos vivido al trabajar en el programa durante tantos años. En este tiempo, hemos observado que cuando un concursante resuelve en la primera vuelta una palabra que requiere un esfuerzo considerable de memoria, invariablemente tiene que «pasar palabra» en la siguiente, por muy fácil que resultara a primera vista. A nuestro modo de ver, después de afanarse por resolver un vocablo, gran parte de su cerebro siente alivio y gratitud por haber sido capaz de hallar la solución, lo cual impide al concursante siquiera escuchar la siguiente definición, por fácil que pareciera aisladamente. En tales momentos, siempre nos miramos y convenimos que «se ha quedado sin RAM».

### El aplauso espontáneo

Una de las situaciones más intensas que se dan durante las grabaciones y que, por motivos varios, nunca llega a la edición final, se produce cuando, durante El Rosco, uno de los concursantes ofrece una solución que no estaba contemplada y que, consecuentemente, Roberto tiene que darla como fallo. En ese momento, por peregrina que pueda parecer la respuesta, el equipo busca exhaustivamente en las fuentes referidas en las bases del programa alguna posibilidad de que el término ofrecido por el participante, en alguna de sus acepciones, coincida con la definición que se preguntaba. En no pocas ocasiones, tras cierto examen y debate interno, se decide que la palabra en cuestión es un sinónimo de la que se

pedía originalmente. Durante el tiempo de deliberación, los concursantes esperan en sus atriles, uno deseando que sea acierto y el otro posiblemente deseando que sea fallo. Cuando por fin Roberto revela que es un acierto (algo que no ocurre muy a menudo, pero que ocurre), el público, pese a su cansancio y a que nadie le insta a ello, ya que no se está grabando, suele obsequiar la feliz resolución con un gran aplauso espontáneo. Al equipo siempre nos ha parecido que, además de ser síntoma de lo magnífica que es nuestra prueba final y lo implicado que está nuestro público, es un precioso momento que de alguna manera se pierde en el éter de la magia televisiva.

### El tapón de la mente

Es posible que suene extraño, pero, según parece, no hay nada que clarifique más las ideas que decir «pasapalabra». Al menos eso sugiere la infinidad de veces en que un concursante pronuncia el nombre del programa con la intención de parar el tiempo y pensar en la respuesta a la definición que se le acaba de proponer y, automáticamente, vemos en su rostro que acaba de llegarle la solución un segundo después. Será porque, al liberarse la presión de tener que contestar inmediatamente, se deshace algún nudo intelectual. O quizá «pasapalabra» es un conjuro contra el bloqueo mental. El caso es que el término está en la memoria, pero la tensión del momento impide llegar a evocarlo y el mero hecho de posponer la resolución del acertijo provoca la aparición del mismo. Seguramente habrá una manera de liberarse de ese apremio sin tener que posponer la respuesta, y esta sería una gran herramienta.

### Galicinio con Lilit y el estudio del diccionario

Una de las concursantes con más mérito de todos los tiempos es claramente Lilit Manukyan. Era especialmente llamativo observar al equipo de *casting* comentar lo bien que había hecho las pruebas, más aun sabiendo que era de origen armenio. Un tiempo después, tras una grabación, Lilit, ya concursante de éxito de *Pasapalabra*, me comentó: «Estoy bastante cansada, me he levantado antes del galicinio». Con más intuición que conocimiento («galicinio» se parece a «gallo»), interpreté que significaba «pronto» y le conté divertido que «galicinio» no era una palabra habitual y que era posible que sus posibles interlocutores no la

entendieran. A lo que ella, sorprendida, contestó: «Véspero, crepúsculo, conticinio, intempesta, galicinio, matutino y dilúculo son las partes de la noche según el diccionario; qué lástima que no sean de uso común, son palabras preciosas». Si aún había alguien que para entonces no estaba totalmente enamorado del programa, tras conocer a Lilit quizá le quedó claro. Alguien que venía de fuera y se esforzaba por conocer nuestro vocabulario, sabía muchas palabras a raíz de estudiarlas en el diccionario, pero no distinguía una palabra habitual de un cultismo o un anacronismo: supongo que es lo que tiene acercarse a un idioma a través de un concurso.

### Historia de *Pasapalabra*

Cuando en el verano de 2000 comenzó a emitirse en Antena 3 un concurso basado en el formato británico *The Alphabet Game*, nada auguraba que más de veinte años después no solo seguiría en pantalla, sino que, además, sería uno de los programas más vistos de la televisión. Aunque su éxito se refleja en la audiencia, también es enorme el arraigo que ha ido obteniendo poco a poco en el día a día de un alto porcentaje de personas. Hasta el punto de que el nombre del programa sirve en numerosas ocasiones de comodín con el significado de «no hay comentarios» o «no tengo ni idea», y no es raro escucharlo en boca de famosos, deportistas o políticos.

Tras un verano sin pena ni gloria, nos consta que se habían interrumpido las grabaciones porque ese era el objetivo del formato en su día: entretener las tardes del verano. La televisión es así: arrancas un proyecto, lo llevas a cabo con el mayor esfuerzo y cariño posibles y, si tiene éxito, sigues trabajando y, si no, te pones a disposición de las producciones para incorporarte a otro programa o iniciar uno nuevo, y vuelta a la casilla de salida. Hay emisiones que se inician sin fecha fija de conclusión y hay otras que terminan cuando el periodo que tenían que cubrir llega a su fin. En el caso de *Pasapalabra* todo se reducía al verano de 2000, pero tras los comentarios, audiencias y resultados en general que obtuvo, todo cambió. El equipo, que ya estaba de «vacaciones», fue llamado de nuevo y *Pasapalabra* reanudó sus grabaciones. Y así siguió durante muchos años.

La flamante presentadora de los inicios, Silvia Jato, pensó que solo se trataría de un verano, como en tantas otras ocasiones, y acabó teniendo

que ser sustituida, por su embarazo, por otro de los grandes: Constantino Romero, quien sin duda permanecerá en el corazón y la memoria de los espectadores no solo por nuestro programa, sino por su impresionante carrera.

Posteriormente, tomó las riendas de *Pasapalabra* nada menos que Jaime Cantizano, quien tuvo el honor, en su momento, de dar el mayor bote de la historia de un concurso en España.

A la fecha de la publicación de este libro, el periodo más largo como presentador lo ostenta Christian Gálvez, quien sin duda quedará asociado a la franquicia por muchos años que dure su exitosa carrera.

No vamos a entrar aquí en las idas y venidas y las decisiones administrativas o jurídicas respecto al formato; baste decir que, en un momento dado, el programa volvió a sus orígenes y Roberto Leal lo propulsó a las mayores cotas de éxito que jamás ha conocido. Y, si se me permite la opinión, en este proceso se convirtió en una de las piezas clave del evidente cambio en el panorama televisivo de los últimos años.

Actualmente no podemos evitar imaginar los factores que han hecho de *Pasapalabra* un programa perdurable a lo largo de la historia: el buen rollo, la jugabilidad, así como el hecho de premiar la cultura, la memoria y el esfuerzo de una persona. Pero hay que decir que estos ingredientes siempre estuvieron ahí y que nunca se alcanzaron los logros de esta última etapa hasta que no apareció Roberto Leal.

Por las razones que fuesen, la realidad es que *Pasapalabra* se ha metido en nuestra cotidianidad y en las casas de tanta gente que casi nadie puede hacer una llamada a las ocho de la tarde a según quién sin recibir la respuesta: «¡Llámame después de El Rosco!». Y además, y muy importante, ha logrado todo esto ofreciendo un contenido que, si propicia algo, es el gusto por las palabras, la cultura y, en general, el entretenimiento sin daños colaterales. Ciertamente es un concurso que llega del pasado, pero indudablemente confiamos en que sea ejemplo de la televisión del futuro.

## Cronología

- **Verano 2000:** inicio del programa para las tardes de verano con Silvia Jato. (Constantino Romero la suple durante su baja por maternidad durante casi dos meses.)
- **2006:** Relevo como presentador de Jaime Cantizano (da el mayor bote de la historia de un concurso en España).
- **2007:** Relevo como presentador de Christian Gálvez.
- **2020:** Relevo como presentador de Roberto Leal (sigue en la actualidad).