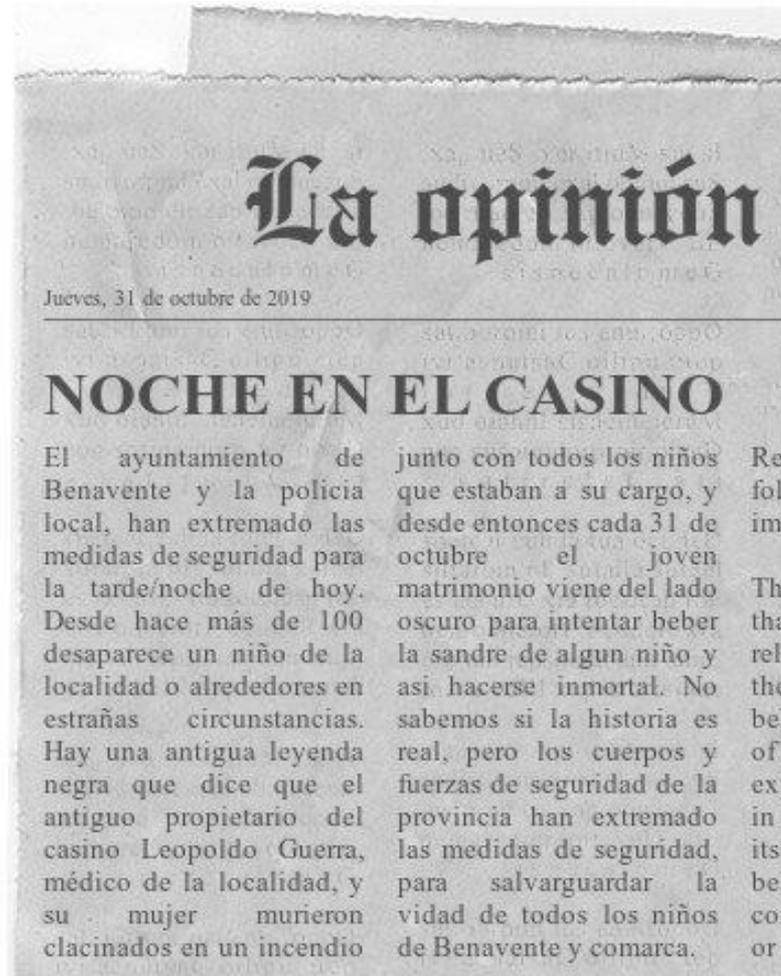
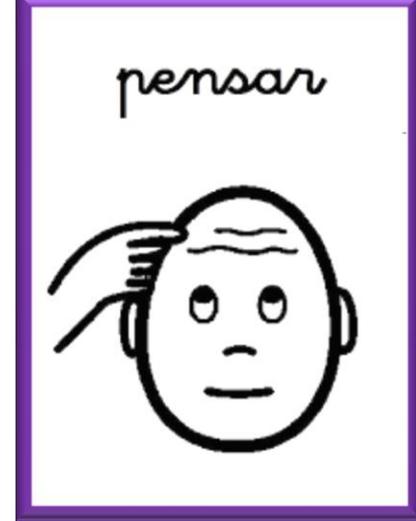


ESCAPE ROOM

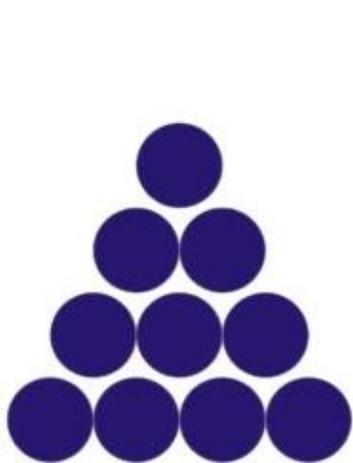


¡Suerte chicos!

INGENIO ↑



Si este misterio queréis resolver
Tres fichas habéis de mover.
La misma figura deben aparecer
Pero... si la miras del revés.



ANTES



SOLO TRES FICHAS
PODEIS MOVER



DESPUES

INGENIO 2

Ya veo como ha ido la cosa
No siempre de color de rosa.
Espero que esta lupa os ayude
Y nadie piense tanto que sude.



La lupa dejara veros un
acertijo/adivinanza.

pensar



INGENIO 3

Si ese bichito nocturno has
averiguado,
Ahora solo te queda localizarlo.



¡Suerte!, él tendrá la pista

pensar





INGENIO *IV*

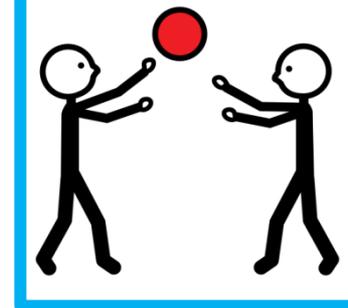
Si el primer trocito de puzle,
Esta aquí,
Con vuestro itinerario
Podréis seguir.

Continua con la prueba
siguiente.

pensar



HABILIDAD !

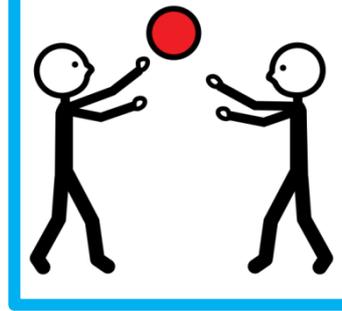


Todas estas bolas debéis trasladar
y las manos no podéis usar.
Con la frente o la barriga,
la espalda o la barbilla,
Las dejareis en la otra orilla.



SIN USAR LAS MANOS

HABILIDAD 2



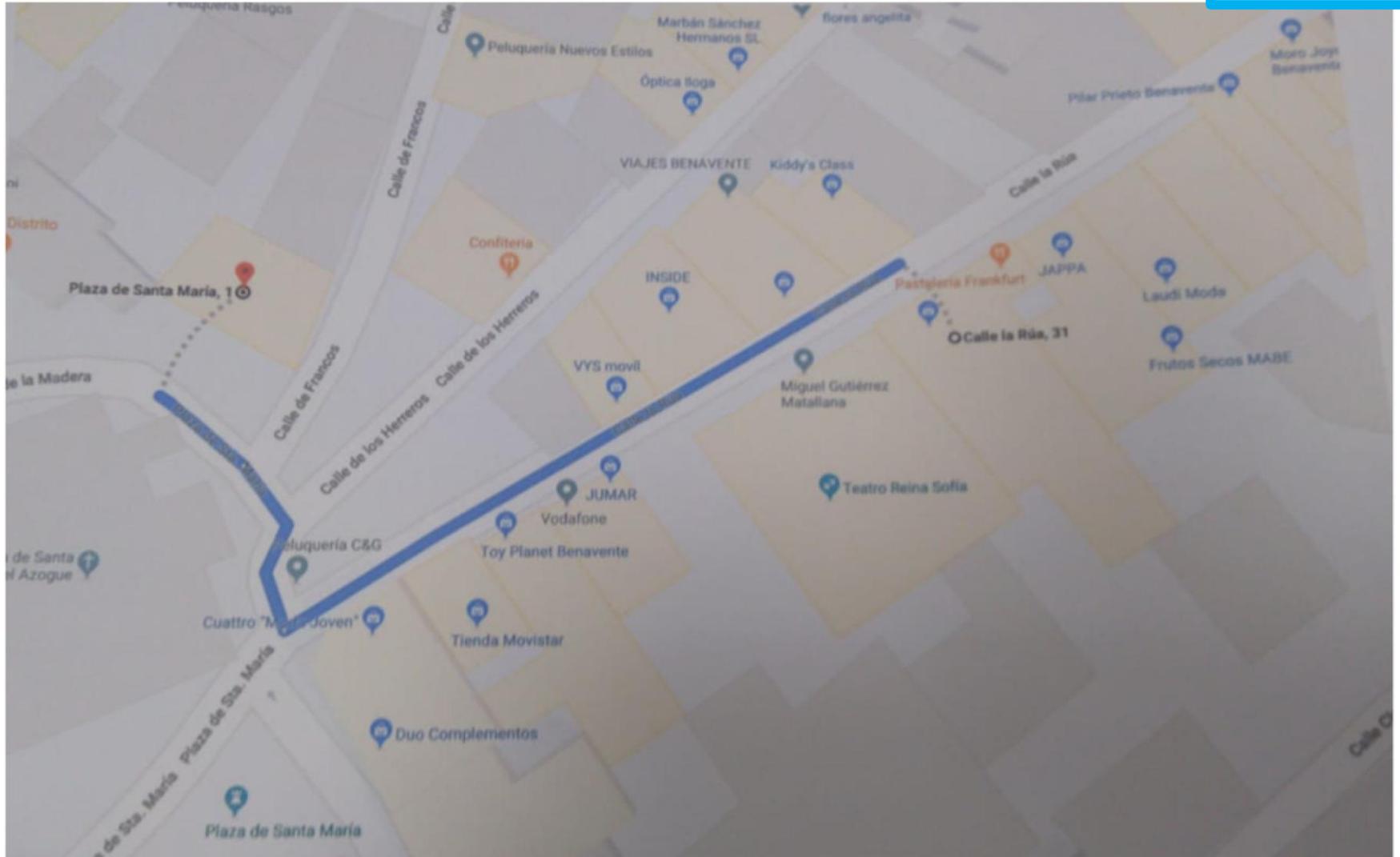
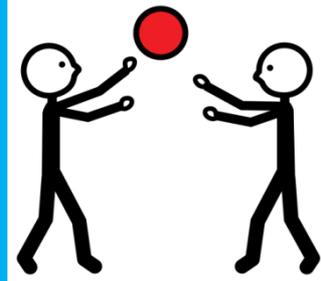
La pista no os la voy a dar
la tendréis que buscar.

Ya veremos como es vuestra orientación
Para encontrar la solución

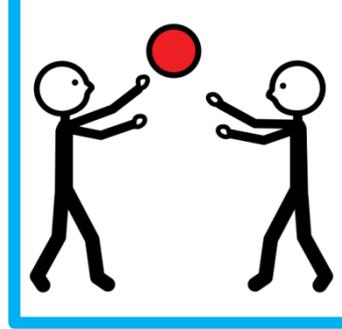


Mirad bien el mapa.
Buscar un sobre de
vuestro color

HABILIDAD MARA



HABILIDAD 3



Si la pista has localizado
Otro trozo de puzle has conseguido.
Continuad con la prueba siguiente



Id a la prueba siguiente



ATENCIÓN !

Las apariencias engañan
No bajéis las pestañas.
Si tacháis los números 9
veréis lo que sucede.



Tachad el número 9
con el bolígrafo.

ATENCIÓN 2



Si las cifras has averiguado
podrás abrir ese candado.

Una vez abierto

Casi esta descubierto.

(Pedir a Ana la siguiente pista)



Colocad las cifras en el
candado.

7	2	5	8	0	1	4	5	8	2	3	4	4	5	6
4	2	4	5	7	8	0	1	2	2	4	5	8	1	7
6	4	9	9	9	9	3	1	0	7	6	8	5	4	0
5	5	9	3	1	7	4	2	3	4	3	7	3	3	5
7	0	9	0	4	3	2	9	4	5	9	6	4	2	4
8	1	9	9	9	9	4	9	2	8	9	3	7	4	8
2	7	0	8	2	9	2	9	6	7	9	3	5	6	7
0	6	1	5	7	9	8	9	9	9	9	5	7	7	1
1	8	9	9	9	9	5	1	2	7	9	2	3	8	5
4	2	8	6	7	3	4	2	3	3	9	4	5	9	9
7	3	7	4	5	4	3	1	4	5	9	4	3	9	9
8	6	3	1	3	6	7	6	5	1	6	9	9	3	9
6	8	8	7	6	5	4	3	2	8	1	6	1	2	9
6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	2	0	6	1	9
3	2	8	7	1	2	3	4	0	2	5	7	6	3	9

ATENCIÓN 3



Guao!!!! Que bolis más molones

Tienen varias funciones.

Con ellos puedes escribir aunque ahora no lo puedas percibir.

El tapón es peculiar

Vete a un oscuro lugar,

Y allí lo averiguaras.

Id a ver las fotografías de los dueños de este casino, en su biografía podréis ver las cosas que oculta.

¡Suerte chicos!



Usa bien el bolígrafo.



ATENCIÓN *IV*

Cinco letras debéis tener
Y ahora os tenéis que entretener.
Dad vueltas un montón
y hallareis la solución



La pista la tiene la -----
(Id con cuidado)

HIMNO 2



Quando tengáis vuestra canción
Podréis continuar con la animación.

Como vais de primera
Buscad la pista en la calavera.



Id con cuidado.

PRUEBA FINAL !

Queda muy poquito
para terminar
Por eso ahora os vas a
disfrazar.

De brujas y calabazas
Nuestras invitadas,



A disfrazarse.

Y de fantasmas y
vampiros nuestros
chicos.

Si alguna no quiere
poner la faldita
Que me lo diga y lo
pongo una faldita

PRUEBA FINAL 2

Ahora os voy a hacer entrega de una bonita cestita, y quiero que salgáis por las tiendas a hacer truco o trato.

A cambio le tenéis que cantar, bailar o lo que queráis.

Una sola condición , debéis ir juntos en pelotón.



Juntos debéis ir.

PRUEBA FINAL 3

Si muchas chuches has
logrado, la ultima pista habéis
ganado.

Ahora solo tenéis que unir y el
puzle construir.

Ese será el conjuro
Que nos libraré de esos chicos
duros.

El hechizo juntos habéis de
decir



¡Gracias a todos por
jugar!. Ahora a merendar.

Para que María y Eleodoro no
puedan venir.

Alto y claro hay que declamar
De otro modo no va a
funcionar.

Todos los niños juntos lo
diremos y así este escape
room finalizaremos.