

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

¡Felices fiestas!

En vuestras manos tenéis un conjunto de misiones mágicas para vuestros peques, que convertirán un día normal en una emocionante aventura de Navidad. En este documento encontraréis unas breves instrucciones sobre cómo organizar el juego.

¿De qué trata esta aventura?

El juego está centrado en reiniciar el reloj mágico que despierta a las personalidades que entregan regalos en estas fechas. Al principio del juego, los jugadores verán un vídeo de Poppy, la elfa guardiana de este reloj, pidiéndoles ayuda, ya que por error se han escapado la mitad de las criaturas que hacen funcionar este reloj, y solo los peques pueden encontrar la manera de hacerlos volver. Para ello, deberán completar todas las misiones y enigmas del juego. Al final, los participantes descubrirán el código que hace que vuelva a funcionar el reloj y verán un video-mensaje de la elfa agradeciéndoles todo el trabajo.

¿Qué necesitáis?

- El contenido de la caja
- Tijeras o Cutter (recomendado)
- Comida que tengáis en casa, por ejemplo, un trozo de pan, una naranja, etc.
- Tenedor
- Rotuladores o lápices de colores: naranja, marrón, azul, amarillo, verde, negro.
- Bol de cocina
- Botella de plástico o brick de leche vacíos
- Cinta adhesiva
- 1 móvil o tablet con escáner de códigos QR y/o **buena conexión a internet.**
- **Y lo más importante:** uno o varios regalos (si hay más de 1 peque) para que los jugadores lo encuentren al final del juego. Puede ser algún tipo de dulce, un libro, un juego o cualquier otro regalo que les guste a los jugadores.

El juego se puede iniciar en cualquier momento del día. Sin embargo, al tener la versión que incluye el juego de adviento, os recomendamos que dividáis este del juego principal. El juego de adviento tiene 6 puzles, suficiente para hacerlo durante 6 días, un puzle al día. Así, las ganas de jugar la aventura principal irán incrementando con el paso de los días.

INSTRUCCIONES JUEGO DE ADVIENTO

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

¿Por dónde empezamos? Lo más importante que debéis hacer primero es leerlos todo este documento. No es necesario que lo imprimáis, pero es mejor que le echéis un vistazo antes de preparar nada más.

PREPARATORIOS JUEGO DE ADVIENTO:

Para el juego de adviento vais a necesitar los sobres marcados con números (1-6), 6 cilindros con símbolos y la bolsa con envoltorios.

1. **Asignar estaciones, o escondites, para cada sobre:** Los sobres no requieren una localización exacta, se los podéis entregar en mano o dejárselos en un sitio que sepáis que van a encontrar fácilmente.
2. **Esconder los cilindros:** Cada enigma diario les conllevará a un cilindro que necesitarán al final del juego principal, así que aseguraos de que guardan cada uno que encuentran la final de cada enigma, ya que los necesitarán en el futuro.
3. **Empezar a jugar:** El juego comienza con un vídeo que deberéis tener preparado en el móvil. Pone a los peques en situación y les introduce la misión. Abrid este link www.escapemisiones.online/LF-adinicio o seguid el código QR que veréis en las instrucciones más abajo, para que los jugadores escuchen la historia en primera persona. Después de escucharla, entregadles el sobre Nº1 y ayudadles a leer la misión si fuera necesario.

En la página después de la tabla preparatoria del juego de adviento encontraréis una lista con las respuestas de cada enigma, por si la queréis tener a mano mientras los peques juegan.

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Puzzle adviento	Preparación y Escondites	En qué consiste la prueba
Vídeo Elfa intro	Vídeo con este QR: 	Es el mensaje inicial de la elfa, y pondrá en situación a los jugadores para que sepan lo que tienen que hacer durante los días de adviento.
Sobre Nº1	- Esconded el cilindro de color naranja cerca de la puerta de la entrada.	En la carta conocerán a la Esfinge y deberán rellenar un crucigrama con definiciones. Cuando lo completen, la palabra resultante será ENTRADA , cuando vayan a la entrada del piso/casa, encontrarán el primer cilindro para el cifrado final, y deberán guardarlo.
Sobre Nº2	- Esconded el cilindro de color rojo en la cocina.	Los jugadores tendrán que escuchar un mensaje de contestador que les irá descartando lugares de la casa, para que al final descubran que deben ir a la COCINA . Ahí encontrarán el segundo cilindro para el cifrado final, y deberán guardarlo.
Sobre Nº3	- Esconded el cilindro de color verde cerca o detrás del televisor.	Los jugadores deben leer la carta de la sirena y deducir qué hechizos vencerán a cada criatura. Cuando los escriben en orden, sacarán de ahí unas letras que tienen un símbolo encima. Al ponerlas en orden, sacarán la palabra TELEVISIÓN . Deberán ir a la televisión o detrás para que encuentren el tercer cilindro para el cifrado final.
Sobre Nº4	- Esconded el cilindro de color lila encima o debajo de la mesa que escojáis. - Dejad la bolsa con envoltorios en un lugar visible.	Primero los jugadores deben leer la carta del fenix y encontrar la bolsa con envoltorios. Tendrán que contar cuántos envoltorios hay de cada color. Por cada envoltorio de un color tendrán que “pulsar” una tecla del móvil para saber qué palabra sale al final. La respuesta es MESA . En las soluciones al final tenéis una explicación más extensa.

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Sobre Nº5	- Esconded el cilindro de color azul cerca o detrás de la cortina.	Los jugadores verán un conjunto de dibujos de colores para los que necesitarán letras. En las filas habrá los dibujos pero en blanco y negro, y en las columnas habrá los colores, al unir uno con otro descubrirán qué letra corresponde a ese dibujo coloreado. Al final, la palabra que obtendrán es CORTINA, y deberán ir ahí para encontrar el quinto cilindro para el cifrado final, y deberán guardarlo.
Sobre Nº6	- Esconded el cilindro de color turquesa en sofá.	Los jugadores tendrán que seguir la leyenda de colores para que sepan qué píxeles y en qué color pintarlos. Cuando acaben obtendrán la imagen de un SOFÁ. Ahí encontrarán el sexto cilindro para el cifrado final. Los jugadores deberán guardar todos los cilindros. Los necesitarán al final de la aventura (en el juego principal).

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Soluciones Adviento:

• Enigma Día 1:

- Los Reyes Magos viajan en sus jorobas cada año: **Camello**
- Está en la playa pero no es el mar: **Arena**
- Animal adorado por los egipcios: **Gato**
- Sistema de escritura egípcia: **Jeroglífico**
- Persona envuelta en vendas: **Momia**
- Monumento famoso de Egipto: **Pirámide**
- Eran como nuestros reyes, pero en el Antiguo Egipto: **Faraones**
- PALABRA FINAL: **ENTRADA**

• Enigma Día 2: **COCINA**

• Enigma Día 3:

- Hechizos Licántropo: **Estop***, ***Swish***, ***Clack**. Letras que deben coger: **E, T, I**
- Hechizos Banshee: **Anver***, ***Famea***, ***Nohro**. Letras que deben coger: **V, E, N, O**
- Hechizos Troll: **Gigga***, ***Litos***, ***Apuff**. Letras que deben coger: **I, L, S**
- PALABRA FINAL: **TELEVISIÓN**

• Enigma Día 4:

- Envoltorios de color azul: 3
- Envoltorios de color verde: 1
- Envoltorios de color rosa: 3
- Envoltorios de color amarillo: 1
- PALABRA FINAL: **MESA**

• Enigma Día 5:

- Secuencia de los símbolos: daga verde, letra C; cofre azul, letra O; pata morada, letra R; daga rosa, letra T; brújula azul, letra I; pata amarilla, letra N, y botella morada, letra A. → **PALABRA FINAL: CORTINA**

• Enigma Día 6: **SOFÁ**

Links que corresponden a los códigos QR:

- Link al vídeo de Poppy la Elfa (Adviento): <http://www.escapemisiones.online/LF-adinicio>
- Link al audio de la Sátira (Adviento): <http://www.escapemisiones.online/LF-contestador>

INSTRUCCIONES JUEGO PRINCIPAL

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

¿Por dónde empezamos? Lo más importante que debéis hacer primero es leerlos todo este documento. No es necesario que lo imprimáis, pero es mejor que le echéis un vistazo antes de preparar nada más.

PREPARATORIOS DEL JUEGO PRINCIPAL:

El juego principal está pensado para jugarlo con todos los sobres preparados y las pistas escondidas.

1. **Organizar sobres:** Para el juego principal necesitaréis los 6 sobres con las fotos de animales mágicos. Los sobres no requieren una localización exacta, pero deben estar todos juntos en el mismo lugar que el reloj que los peques deberán completar durante la aventura. Este lugar será el punto base, y ahí deberá haber, además de los sobres, las cuatro partes del reloj mágico pegadas para formar una versión grande del reloj. Los peques volverán al punto base después de cada enigma, tanto para colocar la pieza de la criatura, como para escoger el sobre del enigma siguiente. Adjuntamos un video instructivo del montaje en este enlace: https://youtu.be/jBUbeDreC_g.
2. **Asignar estaciones, o escondites, para cada ficha:** Siguiendo la tabla que encontraréis en la página siguiente esconded las fichas de animales y pistas en los lugares correspondientes.
3. **Tener a mano los seis cilindros del adviento:** Los peques necesitarán usarlos para conseguir la misión final.
4. **Esconder el regalo:** Antes de empezar el juego tenéis que aseguraros de que el regalo esté escondido y que tenéis colocada la pista que les indicará a los peques dónde encontrarlo. En el vídeo, la elfa les enseñará un trozo de guirnalda como pista. Esto os da dos opciones:
 - a. Envolver el regalito con guirnalda y dejarlo en un lugar donde los niños lo pueda encontrar el final.
 - b. Envolver una pista con guirnalda y que la pista les lleve al escondite del regalo. Por ejemplo, un papelito con el dibujo de una percha, y que el regalo esté escondido en su armario.
5. **Empezar a jugar:** El juego comienza con un vídeo que deberéis tener preparado en el móvil. Pone a los peques en situación y les introduce la siguiente misión. Abrid este link <http://www.escapemisiones.online/LF-inicio> o seguid el código QR que veréis en las instrucciones más abajo, para que los jugadores escuchen la historia en primera persona. Después de escucharla, deberéis dejarles que escojan el primer sobre que quieren resolver y ayudarles a leerlo si fuera necesario. **Da igual en qué orden resuelvan los enigmas de los sobres**, ya que al final tendrán que usar el orden del reloj. En las instrucciones de la página siguiente veréis las pruebas en un cierto orden, pero no es obligatorio.

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Sobre	Preparación y Escondites	En qué consiste la prueba
Vídeo Elfa intro a la aventura principal	Vídeo con este QR: 	Es el mensaje inicial de la elfa, y pondrá en situación a los jugadores para que sepan lo que tienen que hacer durante esta aventura.
Sobre 1: La Esfinge y el Escarabajo	- Esconder las fichas Escarabajos en 5 sitios "calentitos" (Materiales recortados)	Antes de entregar este sobre a los peques, los cinco escarabajos tendrán que estar escondidos en cinco sitios "calentitos" (horno, microondas, radiadores, etc.) En la carta los peques volverán a encontrar a la Esfinge. 1r paso: Tendrán que responder a sus preguntas y apuntar las respuestas en los recuadros de abajo. 2º paso: Con las palabras de las respuestas podrán traducir el jeroglífico de la otra página. Les dará esta frase "Los escarabajos se esconden en el calor" 3er paso: Tendrán que buscar los escarabajos por la casa. Cuando los encuentren todos, tendrán que encajarlos en su base con siluetas de escarabajos. El escarabajo que no encaje es el que deberán colocar en el reloj mágico y luego coger el siguiente sobre.
Sobre 2: La Sátira y el Minotauro	Preparar en la cocina: - Bol - Comida que elijáis vosotros - Ficha Minotauro (Materiales recortados) esconder en el cajón de los cubiertos	En este enigma tendrán que descubrir dónde se esconde el Minotauro. Para ello deberán conseguir salir del laberinto. 1er paso: Tendrán que seguir las instrucciones que verán en la Cuerda de Ariadna para saber qué camino tomar. Cuando acaben de dibujarlo, en el laberinto verán la forma de un tenedor. 2º paso: Deberán dirigirse a la cocina, al cajón de los cubiertos, en concreto. ¡Los adultos tienen que protegerlo! Ahí deberán encontrar un bol. Tenéis que explicarles que ellos deben depositar las unidades de comida para alimentar al Minotauro, por ejemplo, un trozo de pan, una naranja, etc. Lo más importante es que depositen la comida en el bol sin tocarla, deben ser imaginativos y vosotros podéis ayudarles. Cuando lo hayan hecho, podrán abrir el cajón y recoger la ficha del Minotauro. 3er paso: Llevar la ficha del Minotauro al reloj mágico y coger el siguiente sobre.

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Sobre 3: La Sirena y el Dragón	- Esconder la Ficha Dragón (Materiales recortados) en la mochila.	En este enigma los jugadores tendrán que escuchar atentamente al dragón de tres cabezas. El les indicará qué se ha comido y qué no. Tendrán que saber distinguir entre verdades y mentiras con la ayuda de la Sirena. 1er paso: escuchar el vídeo 2º paso: tachar en el mapa los dibujos que ya se ha comido el dragón 3er paso: traducir esos iconos en letras con la ayuda del alfabeto y formar la palabra MOCHILA. Deberán ir a buscar ahí para encontrar la ficha del dragón. 4º paso: llevar la ficha del Dragón al reloj mágico y coger el siguiente sobre.
Sobre 4: El Fénix y el Unicornio	Repartir entre adultos: - Papel con QR (Materiales recortados) - Papel con contraseña (Materiales recortados) Esconder la Ficha Unicornio (Materiales recortados) en el armario con los vasos	En este puzle requerimos la participación de tantos adultos como sea posible. Tendréis que cada uno guardar una parte del código, y uno de vosotros tendrá que proteger el papel con el QR (ejemplo: si sois 4 adultos tenéis que recortar el papel con contraseña en 3 partes y una persona tendrá el papel con el código QR). Solo podréis revelarles vuestra parte del código cuando os hagan reír. 1er paso: repartir el código y el QR entre los adultos que haya. Si solo hubiera un adulto, puedes repartir esas partes y esconderlas por toda la casa. 2º paso: el peque va a tener que haceros reír para que le reveléis vuestra parte del código. En caso de un adulto, para que le reveléis la ubicación de cada parte del código. 3er paso: cuando el peque tenga todas las partes del código y ya esté el QR escaneado, hay que introducir el código para acceder a la página y descubrir dónde hay que ir a buscar la ficha del Unicornio: El armario de los vasos/copas 4º paso: llevar la ficha del Unicornio al reloj mágico y coger el siguiente sobre.
Sobre 5: El Kraken y el Dodo	- Preparar una habitación completamente oscura - pegar el Cartel Dodo con instrucciones en la puerta de la habitación oscura. - La pluma azul pegar o colgar en la puerta encima del Cartel - Preparar el temporizador o móvil para contar 30 segundos	Para esta misión tenéis que tener preparada una botella o un brick de leche con la ficha del Dodo pegada y debéis colocarla en un cuarto (el del peque preferiblemente) y dejar el cuarto a oscuras y la puerta cerrada. Tendréis que pegar también en la puerta el cartel del Dodo y las instrucciones. ¡IMPORTANTE! Aseguraos de que no haya nada peligroso dentro de la habitación con lo que niños pueden hacerse daño. La carta del Kraken les explicará a los jugadores que el Dodo se esconde en lugares silenciosos y oscuros.

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

	Dentro de la habitación oscura: - Dejar la Ficha Dodo (Materiales recortados) pegada con cinta adhesiva a la botella de plástico o brick de leche	1r paso: tendrán que encontrar la habitación con el cartel y leer las instrucciones. 2º paso: deberán entrar de uno en uno si hay más de un peque, e intentar encontrar esa botella en la oscuridad. Cada intento solo durará 30 segundos. Si hay más de un peque, cuando salgan podrán explicar a los demás donde no buscar, y darse pistas de dónde puede estar escondida la botella. 3er paso: cuando uno de ellos encuentre la botella, deberá sacarla y despegar la ficha del Dodo de ahí. 4º paso: llevar la ficha del Dodo al reloj mágico y coger el siguiente sobre.
Sobre 6: Nessie y el Yeti	Repartir en el suelo: - Huellas de Yeti (Materiales recortados) Esconder la Ficha Yeti (Materiales recortados) en la ducha.	Para esta misión tenéis que tener preparadas las huellas repartidas por la casa, 5 de las 6 huellas tendrán agujeros que deberéis recortar con el cutter o con unas tijeras con cuidado. La idea es que los peques vean la segunda huella desde la posición en la que encuentran la primera huella. Aseguraos de que la última huella que encuentran es la que tiene las letras escritas. 1er paso: los peques leerán las instrucciones de Nessie, y desde esa posición verán la primera huella. Cuando recojan la primera huella, desde esa posición verán la segunda, etc. 2º paso: Cuando las tengan todas, tendrán también una huella con muchas letras. Tendrán que colocar cada huella con agujero encima de la huella con las letras para saber cual deben elegir. 3er paso: Cada huella con un agujero tiene pintado uno de los dedos del pie. De esta manera los peques sabrán el orden correcto de las huellas y por dónde empezar. Cuando tengan todas las letras podrán crear la palabra DUCHA. Ahí encontrarán la ficha del Yeti. 4º paso: llevar la ficha del Yeti al reloj mágico y prepararse para el final.
FINAL	- Carta explicativa con QR - Reloj mágico - Cilindros estrechos conseguidos durante el juego de adviento - Cilindro descodificador de color gris	Para este final apoteósico, los peques tendrán que haber reunido y colocado las fichas de todas las criaturas correctamente. ¿Cómo? Haciendo coincidir las líneas y puntitos con los de los círculos del reloj. Cuando eso esté hecho, tendrán que usar los cilindros que consiguieron durante el juego de adviento. Al entregarles la carta explicativa del reloj final, debéis entregarles también el cilindro descodificador. 1er paso: Los peques tendrán que coger la letra debajo de cada criatura, buscar su equivalente en el

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

		cilindro cifrado para convertirla en un símbolo con la ayuda de la base descodificador. 2º paso: Deberán hacer lo mismo con todas las criaturas que han colocado, siguiendo el orden de las horas en un reloj (1,2,5,6,9,10) 3er paso: Después, en la página web a la que les lleva el QR, deberán pulsar esos símbolos en el panel de botones. 4º paso: ¡Han conseguido poner en marcha el reloj! Podrán ver un vídeo de la elfa de Navidad dándoles las gracias y dándoles una pista sobre dónde encontrar el premio/regalo.
Encontrar el Regalo	- Guirnalda - Regalo	Antes de empezar el juego tenéis que aseguraros de que el regalo esté escondido y que tenéis colocada la pista que les indicará a los peques dónde encontrarlo. En el vídeo, la elfa les enseñará un trozo de guirnalda como pista. Esto os da dos opciones: - Envolver el regalito con guirnalda y dejarlo en un lugar donde los niños lo pueda encontrar el final. - Envolver una pista con guirnalda y que la pista les lleve al escondite del regalo. Por ejemplo, un papelito con el dibujo de una percha, y que el regalo esté escondido en su armario.

INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Soluciones Aventura Principal:

- **Sobre la Esfinge y el Escarabajo:**
 - Lo puede ser un primo, el futuro, o el oriente: **LEJANO**
 - Los ves justo al entrar y justo al salir de casa. ¿Qué son?: **FELPUDOS**
 - Si por mar quieres viajar, ¿dónde te vas a montar?: **BARCO**
- **Sobre la Sátira y el Minotauro:** El dibujo que tienen que obtener al final del laberinto es un tenedor. El número de piezas de comida que deberán colocar en el bol la escogéis vosotros.



INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Soluciones Aventura Principal:

• Sobre la Sirena y el Dragón:

- Los elementos que deben quedarse sin tachar son los siguientes:

- dos princesas
- un gato
- una escoba
- los dos caramelos con envoltorios de color amarillo

• Sobre el Fénix y la Unicornio: Armario donde se guardan los vasos.

<http://www.escapemisiones.online/LF-unicornio> - Código "ArFU6pdZ".

• Sobre el Kraken y el Dodo: -

• Sobre Nessie y el Yeti: DUCHA

• FINAL: Guirnalda



INSTRUCCIONES LA FUGA DE LOS SERES MÁGICOS

Solo para padres, madres y adultos



Todos los derechos pertenecen a Lock-Clock Escape Room.
Prohibida la venta y distribución de este documento

Links que corresponden a los códigos QR:

- Link al video de la Elfa 2 (Aventura Principal): <http://www.escapemisiones.online/LF-inicio>
- Link al video del Dragón (Aventura Principal): <http://www.escapemisiones.online/LF-dragon>
- Link a la web con el código de Unicornio: <http://www.escapemisiones.online/LF-unicornio>
- Link al video de la Elfa 3 (Final Aventura Principal): <http://www.escapemisiones.online/LF-final>

Agradecimientos:

Creación del juego: Natalia Minskaya

Adaptación: Equipo Lock-Clock Escape Room (Nayara Catalán, Laia Val,

Polina Sheshenina, Anastasia Riabik)

Ilustración y Maquetación: Anna Denisenko

Director de video: Marc Bonet

Elfa Poppy: Sibyla Riegele

Programación: Jaume Gones (Logic Props)

Voz (Satira, Dragones): Ana Moreno

Traducción al Catalán: Laia Val

Traducción al Italiano: Angela Picone

Si tienes alguna pregunta durante el juego, consulta nuestra página de [preguntas frecuentes](#), y si tu pregunta no aparece ahí, entonces escríbenos a

hola@escaperoomencasa.es

Prometemos responderos lo más rápido posible.

Esperamos que disfrutéis del juego! Agradecemos recibir vuestros comentarios, fotos e historias sobre cómo fue el juego.

Seguidnos en Instagram y Facebook para ser los primeros en conocer nuestros nuevos proyectos y ofertas especiales.

<https://www.facebook.com/escaperoomencasa>

<https://www.instagram.com/escaperoomencasa>

El juego "La Fuga de los seres magicos" es solo para uso personal. Prohibido cualquier uso comercial. Todos los derechos reservados por Lock-Clock Escape Room

CIF B-66528308.