

ESCAPE ROOM



**DO IT
YOURSELF**

**4 juegos de escape
para montar en casa**

Ivan Tapia

ESCAPE ROOM

**DO IT
YOURSELF**

**4 juegos de escape
para montar en casa**
Ivan Tapia

**LUNWERG**
EDITORES

Agradecimientos

Este libro no existiría sin la ayuda de todo el equipo de Cocolisto y en especial de Marta, nuestra Cocolista, con quien cada día superamos nuevos retos. Nadie se podía imaginar cuando empezamos que utilizar el coco sería tan excitante.

© Ivan Tapia, 2018
www.cocolisto.com

© Editorial Planeta, S. A., 2018
Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona
Calle Josefa Valcárcel, 42 - 28027 Madrid
lunweg@lunweg.com
www.lunweg.com
www.facebook.com/lunweg
http://twitter.com/Lunwegfoto

Grafismo: © Xevi Victori

Fotografías: © Fernando Gregory Milan / 123RF, © Orcea David / 123RF, © liligraphie / 123RF, © Alexander Atkishkin / 123RF, © Bjoern Wylezich / 123RF, © deniskot / 123RF, © scanrail / 123RF, © Iryna Denysova / 123RF, © luchschen / 123RF, © David Izquierdo Roger / 123RF, © dumrongsak / 123RF, © Igor Zakharevich / 123RF, © David Franklin / 123RF, © Vladislav Ivantsov / 123RF, © Aroonsak Thiranuth / 123RF, © Romolo Tavani / 123RF, © karandaev / 123RF, © kormienko / 123RF, © anelina / 123RF, © annete / 123RF, © Alexei Novikov / 123RF, © Ruslan Romanchik / 123RF, © gekaskr / 123RF, © Razvan Ionut Dragomirescu / 123RF, © Carlos Caetano / 123RF, © Ganna Sorokina / 123RF, © arcady31 / 123RF, © swavo / 123RF, © Oleg Beresnev / 123RF, © marina113 / 123RF, © Evgeniy Zakharov / 123RF, © Oleksandr Prykhodko / 123RF, © Phanthit Malisuwan / 123RF, © Antonio Balaguer Soler / 123RF, © maximkabb / 123RF, © tomas1111 / 123RF, © Jakkapan Jabjainai / 123RF, © sereznny / 123RF, © -art-siberia- / iStock

Diseño de la cubierta: Run Design

Primera edición: octubre de 2018
ISBN: 978-84-16890-88-0
Depósito legal: B-16.036-2018
Imprime: Liberdúplex

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

LEER ANTES DE USAR

¿Cuántas personas podéis jugar?

El número de jugadores recomendado es de dos a cinco, más el *game master* (la persona que prepara y conduce la partida).

¿Hay un máximo de tiempo para la partida?

El tiempo recomendado es de un máximo de sesenta minutos, pero no pasa nada si la partida se alarga.

¿Cómo jugar?

En primer lugar, decidid quién va a ser el *game master*, quien deberá preparar la partida sin que lo vean los demás jugadores. Para ello, imprimirá el juego, colocará las páginas 1-6 encima de la mesa donde tendrá lugar la partida y, a continuación, esconderá más material siguiendo las instrucciones que se indican en la zona para el *game master*. Una vez hecho esto, leerá la descripción del juego y el resto del grupo ya podrá empezar a jugar.

¡Atención!

El *game master* dispondrá de información privilegiada, por lo que deberá inhibirse durante el juego.

En el caso de que el grupo se quede atascado, el *game master* puede leer alguna pista.

¡¡¡Suerte!!!

МАГЕТА ДОМИДА



CONTEXTO

Sois un equipo de élite de la policía, dedicado a resolver los casos más difíciles. Hoy habéis recibido en la comisaría un paquete que no pinta nada bien.

MATERIALES

El paquete contiene seis extrañas maletas y una de ellas hace tic-tac. ¡Es una bomba! Pero no sabéis cómo abrirla sin que explote.

Según una de las notas del remitente, solo su mujer, en paradero desconocido, será capaz de desactivarla.

OBJETIVO

Debéis encontrar a su esposa o bien abrir la maleta que contiene la bomba y desactivarla antes de que estalle. Vuestros superiores os informan de que la mujer está muerta y el remitente, loco, así que solo os queda una opción...

MALETA BOMBA
Dificultad: media

Fue uno de los momentos más importantes de mi vida. Aquel día te pedí matrimonio en el bosque, cerca de la casita que tu familia tiene en Atenas.

¿Recuerdas a aquellos tres granujillas [redacted] para hacernos reír. Siempre tenían la clave

Aún conservo una foto de aquel día. Pepa es la que cruza los brazos debajo de Ana. El primer niño en la misma fila que esta, a su izquierda, es Pedro. Justo antes de llegar a él está David, y detrás de este, Juan. Como siempre, a la derecha de Pepa se colocó Rosa. De los mayores, el de la camiseta de rayas es Fermín, y detrás de este se encuentra Finá, con Miguel a un lado y Marta a su izquierda.

E



Si la bomba tiene 2 o más E, no utilices la clave de desactivación 439.

¿Recuerdas el lío que montó el botones del hotel de París? No había manera de abrir la puerta de la habitación.

Nunca en mi vida había visto unas llaves tan raras: eran necesarias dos de ellas para abrir una cerradura.

Aún resuena tu risa en mi memoria viéndome intentar abrir la puerta sin éxito.

F



 Si el código de encriptado es mayor que 22, no utilices la clave 523. Por el contrario, si es menor, no utilices la 365.

LUNES
LUNES
MONDAY LUNDI
MONDAG SEGUNDA
DILLUNS

MARTES
MARTES
TUESDAY MARDI
DIENSTAG TERÇA
DIMARTS

MIÉRCOLES
MIÉRCOLES
WEDNESDAY MERCREDI
MITWOCCH QUARTA
DIMECRÉS

HORARIOS

09 clase de música

11 clase de música

14 clase de canto

15

16

17 clase de canto

18 clase de música



Lena, amada mía, has desaparecido y ellos no hacen nada por encontrarte. Tal vez con un poco de motivación se lo tomen más en serio.

Les he mandado seis maletas y una de ellas contiene una bomba que solo tú serás capaz de desactivar. La única manera de hacerlo es seguir el camino de recuerdos por las diferentes ciudades que visitamos en nuestros viajes.

Estoy dispuesto a hacer lo que haga falta para recuperarte, mi amor.

P. S.: Recuerda: todo empezó en Londres.



Todas las mañanas tomábamos café en aquella plaza de Roma mientras leíamos el periódico.

Fueron muchas las horas que pasamos en aquella terraza mirándonos, hablando y jugando, ¿recuerdas?

Nos encantaba montar puzles. Con cada ficha que colocábamos estábamos más cerca el uno del otro.



Si el código de encriptado es impar, no utilices la clave 432. Por el contrario, si es par, no utilices la 892.





En Berlín vivimos años felices. Allí tú iniciaste tu carrera artística con alguna clase todos los días: dibujo, música o canto. Días superpuestos en una vida continua que protegían la llave de nuestro amor.



! Si la bomba tiene el símbolo #, no utilices la clave 375. Por el contrario, si no lo tiene, no utilices la 356.



Viajar, viajar y viajar, ese era nuestro
único deseo. Cuando llegamos a Viena, ya
era largo nuestro camino.

Quando colocas las piezas en el orden
correcto, puedes entrever el pasado
que nos ha traído hasta aquí.

H



Si el número de referencia
de la bomba suma 9,
no utilices la clave
de desactivación 756.



ZONA PARA EL *GAME MASTER*

Aquí encontrarás el resto de las instrucciones y del material para la organización y el desarrollo de la partida.

También encontrarás pistas para cada uno de los enigmas; compártelas con los jugadores si se quedan atascados.

Esconde la página 7 en la nevera.

Esconde la página 8 debajo del sofá.

Esconde la página 9 detrás del televisor.

Esconde la página 10 en la ducha o bañera.

Esconde la página 11 en el cubo de la ropa sucia.

Esconde la página 12 detrás de un cuadro.

Esconde la página 13 en el congelador.

Una vez que el grupo haya abierto la maleta de Londres, cuyo código es 0539, dales la página 14.

Una vez que el grupo haya abierto la maleta de Atenas, cuyo código es 392, dales la página 15.

Una vez que el grupo haya abierto la maleta de París, cuyo código es 955, dales la página 16.

Una vez que el grupo haya abierto la maleta de Berlín, cuyo código es 195, dales la página 17.

Una vez que el grupo haya abierto la maleta de Roma, cuyo código es 644, dales la página 18.

Una vez que el grupo haya abierto la maleta de Viena, cuyo código es 238, dales la página 19.

Una vez que el grupo haya resuelto el código de desactivación, que es 498, dales la página 20.





LUNES LUNDI MONTAG REGUNDA DILLUNS
MARTES MARDI DIENSTAG TERÇA DIMARTS
MIÉRCOLES MIÉRCREDI MITTWOCY QUARTA DINCREDS

HORARIOS

09	X clase de dibujo	X clase de música
11		X clase de canto
13		
14	X clase de música	
16	X clase de dibujo	X clase de música
17		
18	X clase de dibujo	X clase de música

LUNES LUNDI MONTAG REGUNDA DILLUNS
MARTES MARDI DIENSTAG TERÇA DIMARTS
MIÉRCOLES MIÉRCREDI MITTWOCY QUARTA DINCREDS

HORARIOS

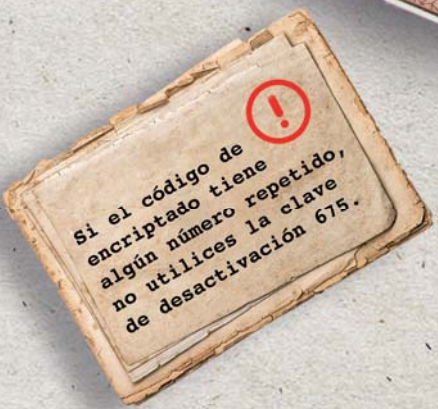
09			
10			
11			
12		X clase de canto	
13	X clase de dibujo		X clase de música
14			
15	X clase de dibujo	X clase de música	
16			X clase de dibujo
17	X clase de música		
18			X clase de dibujo

CLAVE PARÍS
66,88,33





CLAVE ROMA



Si el código de
encriptado tiene
algún número repetido,
no utilices la clave
de desactivación 675.



E

¿CUÁL ES EL NÚMERO DE UNA CIFRA QUE VALE CERO
SI LE QUITAS LA MITAD?

SEGUNDO DÍGITO DEL AÑO DEL SIGLO XX QUE VALE
LO MISMO SI LO PONES AL REVÉS.

¿CUÁNTOS METROS CÚBICOS DE TIERRA HAY EN UN
HOYO DE 1 POR 1 POR 1?

NÚMERO CON EL MISMO VALOR QUE LETRAS TIENE
SU NOMBRE.

¿CUÁL ES EL NÚMERO DE UNA CIFRA QUE VALE MENOS
SI LO PONES AL REVÉS?

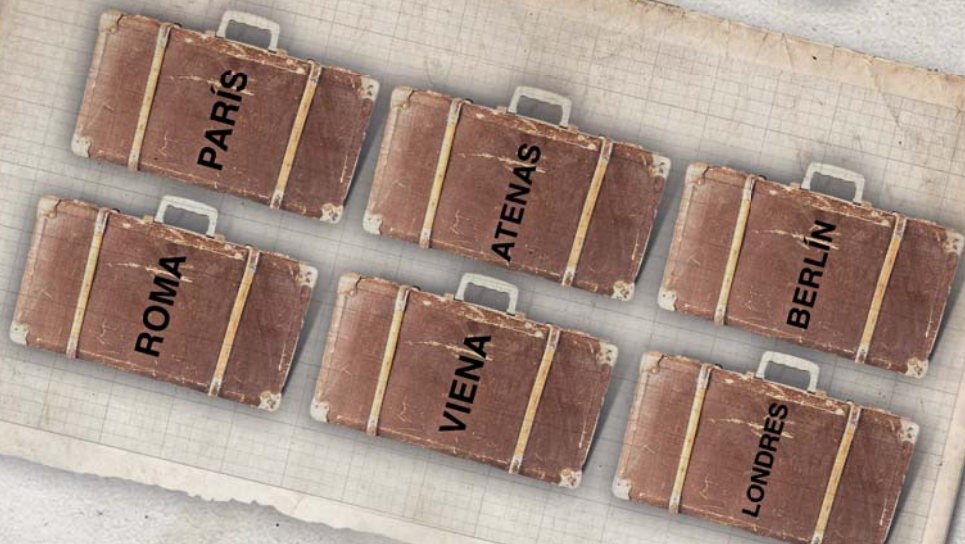
EL NÚMERO DE VECES QUE SE PUEDE RESTAR UNO
DE CIENTO TREINTA Y CINCO.

¿CUÁNTOS ÁRBOLES, EQUIDISTANTES TODOS
ELLOS, SE PUEDEN PLANTAR EN UN PLANO?



Si la bomba no tiene un
cable azul, no utilices
la clave de desactivación
672. Si lo tiene, no
utilices la 193.

CLAVE VIENA



Código de encriptado
(E*A+C+H)

CLAVES DE DESACTIVACIÓN DE LA BOMBA

Solo la clave correcta la desactivará.

- Clave 193 corta el ROJO (380)
- Clave 356 corta el NEGRO (921)
- Clave 439 corta el VERDE (048)
- Clave 523 corta el BLANCO (551)
- Clave 675 corta el AMARILLO (498)
- Clave 756 corta el AZUL (602)
- Clave 892 corta el NARANJA (854)

REF: 324



¡FELICIDADES!

¡HABÉIS DESACTIVADO LA BOMBA!



HABÉIS ABIERTO LA MALETA DE LONDRES.

Encontraréis qué esconde en la nevera.

HABÉIS ABIERTO LA MALETA DE ATENAS.

Encontraréis qué esconde debajo del sofá.

HABÉIS ABIERTO LA MALETA DE PARÍS.

Encontraréis qué esconde detrás del televisor.

HABÉIS ABIERTO LA MALETA DE BERLÍN.

Encontraréis qué esconde en la ducha o bañera.

HABÉIS ABIERTO LA MALETA DE ROMA.

Encontraréis qué esconde en el cubo de la ropa sucia.

HABÉIS ABIERTO LA MALETA DE VIENA.

Encontraréis qué esconde detrás de un cuadro.

¡HABÉIS CORTADO UN CABLE DE LA BOMBA!

Descubrid si es el correcto en el congelador.

PISTAS

Maleta de Londres

1. En la maleta de Londres hay una etiqueta que contiene unos recuadros iguales que los que conforman los números del reloj digital de la misma página. Relacionadlos.
2. Debéis añadir los recuadros que aparecen en la etiqueta entre los recuadros del reloj digital. Las cruces que aparecen en la etiqueta indican que debéis eliminar un recuadro en el reloj digital. Al hacerlo veréis que los números cambian.
3. Los dos puntos que aparecen en la etiqueta de la maleta también aparecen en el reloj digital: esto ayuda a posicionar los recuadros. Con los cambios en el reloj digital aparecen otros números. Por ejemplo, el 6 ahora es un 0.

Maleta de Atenas

1. Junto a la maleta de Atenas hay una carta que describe la foto en blanco y negro que habéis encontrado dentro de la maleta de Londres.
2. Para poder encontrar el código, debéis deducir quiénes son Juan, Rosa y Miguel y qué número está relacionado con cada uno de ellos. Si los encontráis, debéis ponerlos en este orden.
3. Juan es el que está junto al número 6, Rosa es la que lleva el lazo y Miguel es el que se encuentra en la parte superior izquierda de la foto.

Maleta de París

1. Para abrir la maleta de París, debéis reunir cuatro llaves que encontraréis al lado o dentro de las maletas. Cada una de las llaves tiene un llavero con un número.

2. Uniendo dos llaves y sumando los números de los llaveros podréis formar los números de la clave: 66, 88 y 33.
3. Para saber qué número esconde cada par de números de la clave, debéis unir las formas de las dos llaves. Si dibujáis las formas de la punta de las dos llaves, encontraréis el código.

Maleta de Berlín

1. La clave de Berlín contiene tres cruces de tres colores. Entre todos los objetos hay cuatro calendarios que tienen los mismos colores. Encontradlos.
2. Unid todos los calendarios en uno solo.
3. La posición de las clases de canto en el calendario esconde un número; lo mismo pasa con las de dibujo y música.

Maleta de Roma

1. Para abrir la maleta de Roma, debéis recopilar siete piezas que os permitirán montar un puzle encima del periódico.
2. Debéis colocar las piezas que contienen la letra O y E encima de estas mismas letras en el periódico. Todas las piezas deben quedar encajadas encima del periódico.
3. Debajo de los círculos de las piezas se esconden los números del código. El orden de los números lo encontraréis en las figuras de la clave de Roma.

Maleta de Viena

1. Para abrir la maleta de Viena, debéis recopilar todas las maletas y colocarlas como indica la clave.
2. Las maletas tienen una etiqueta. Si las colocáis en el orden indicado, veréis que las etiquetas de las maletas representan los agujeros de los números; el resto de la maleta forma el número.
3. Las dos maletas de la izquierda forman el primer número; las dos del centro, el segundo, y las dos de la derecha, el tercero.

Código de encriptado

1. Para resolver el código de encriptado, debéis sustituir las letras por números. Para encontrar las letras, debéis relacionar las cartas que acompañan a las maletas con la carta que contiene acertijos.

2. Las cartas contienen unas líneas oscuras que, al juntarlas con las líneas oscuras de la carta de los acertijos, forman las letras del código de encriptado. Cada una de las letras coincide con un acertijo. Resolvedlos.
3. El valor que tienen las letras es el siguiente: la E vale 3, la A vale 8, la C vale 9 y la H vale 0.

Código de desactivación

1. Una vez que hayáis obtenido el código de encriptado (si aún no lo tenéis, debéis resolverlo), podréis deducir cuál es el código de desactivación usando todas las notas que hacen referencia a la clave de desactivación.
2. En total hay siete notas que debéis tener en cuenta.
3. Debéis descartar todas las claves excepto una:
 - No debéis usar la clave 523 porque el código de encriptado es mayor que 22.
 - No debéis usar la clave 892 porque el código de encriptado es par.
 - No debéis usar la clave 439 porque en la bomba hay tres E.
 - No debéis usar la clave 756 porque el número de referencia de la bomba suma 9.
 - No debéis usar la clave 356 porque la bomba no contiene el símbolo #.
 - No debéis usar la clave 193 porque la bomba tiene un cable azul.
 - Debéis usar la clave 675 porque el código de encriptado no tiene ningún número repetido.

SOLUCIONES

Maleta de Londres: el código es 0539.

Maleta de Atenas: el código es 392.

Maleta de París: el código es 955.

Maleta de Berlín: el código es 195.

Maleta de Roma: el código es 644.

Maleta de Viena: el código es 238.

Código de encriptado: el código es 216.

Código de desactivación: la clave de desactivación es la 675, que equivale al código 498.