

¿Conseguirás salir a tiempo?

# 50 ESCAPE ROOMS



Ivan Tapia

# EN 5 MINUTOS

# 50 ESCAPE ROOMS EN 5 MINUTOS

**Ivan Tapia**

  
**LUNBERG**  
EDITORES

© Ivan Tapia, 2022  
[www.cocolisto.com](http://www.cocolisto.com)

© Editorial Planeta, S.A., 2022  
Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S.A.  
Avenida Diagonal, 662-664 – 08034 Barcelona  
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 – 28027 Madrid  
[lunweg@lunweg.com](mailto:lunweg@lunweg.com)  
[www.lunweg.com](http://www.lunweg.com)  
[www.instagram.com/lunweg](https://www.instagram.com/lunweg)  
[www.facebook.com/lunweg](https://www.facebook.com/lunweg)  
[www.twitter.com/Lunweglibros](https://www.twitter.com/Lunweglibros)

Ilustraciones del interior: Isaac M. Rovira y Alexis Pujol, @ Cocolisto, 2022  
Creación y realización: Lunweg, 2022

Primera edición: marzo de 2022  
ISBN: 978-84-18820-43-4  
Depósito legal: B. 1.197-2022  
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](http://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

Bienvenido/a al reto de los 50 *escape rooms* en 5 minutos.

Si eres una persona aficionada a los *escape rooms* o a los enigmas, este libro es para ti. Te esperan 50 escenarios en los que el objetivo principal será escapar antes de que pasen 5 minutos. Prepara tus habilidades de deducción y de observación porque las vas a necesitar.

## ¿Cómo se escapa de los escenarios?

Lo primero que hay que hacer es leer la historia que acompaña a cada uno, ya que te pondrá en situación de lo que sucede en ese escenario y quizá te aporte algún indicio. Después llega el momento de descubrir cómo escapar. En todos los escenarios hay una puerta, y en ella encontrarás información que te servirá de guía para averiguar el código de tres cifras con el que se abre. **Todas las puertas se abren con un código de tres cifras.**

Hay que observar todos los elementos de la habitación, ya que hasta el más mínimo detalle puede ser importante.

Una vez que tengas el código dirígete al final del libro, al apartado **CÓDIGOS DE SALIDA** (página 122), busca el título del escenario (están ordenados alfabéticamente) y comprueba que el código sea el correcto. Si lo has adivinado puedes hacer una marca que indique que el *escape room* está resuelto. Cuando termines el libro podrás saber cuántos de los 50 *escape rooms* has conseguido resolver sin errores y conocer tu nivel de *escaper* en el apartado **TU RESULTADO** (página 124).

Si no has conseguido adivinar el código puedes dirigirte a la **ZONA DE RESOLUCIONES** (página 108), en la que se explica cómo escapar de cada uno de los escenarios.

Es importante señalar que los 50 escenarios están ordenados de menor a mayor dificultad de resolución y, por lo tanto, te aconsejamos seguir ese orden. Para que la experiencia sea mucho más inmersiva es interesante usar una cuenta atrás para resolver cada uno de los casos. Te recomendamos que sea de 5 minutos. También puede resultarte de utilidad tener papel y lápiz a mano.

Y esto es todo lo que necesitas saber. ¡A escapar!



# LA IMPRENTA

Es el primer día de universidad para los alumnos de Periodismo. Cuando llegan al aula los informan de que tienen que imprimir un dossier para la próxima clase. Unos cuantos se dirigen a la sala de impresión y, de repente, la puerta se cierra. ¡Les han preparado una novatada! Tienen que encontrar el código con el que se abre la puerta antes de que empiece la primera clase. ¡Menudos son los alumnos de segundo!

**Resolución:** página 108

**Código de salida:** página 123





# EL LABERINTO

El villano doctor Drestof ha perdido la cabeza y ha creado una sala para encerrar a su archienemigo. Sabe que si lo aísla el tiempo suficiente tendrá la oportunidad de destruir la ciudad propagando el virus que ha creado. ¿Será capaz nuestro héroe de descifrar esta pared laberíntica de lava y poder de este modo salir a liberar a sus conciudadanos?

**Resolución:** página 108

**Código de salida:** página 123

