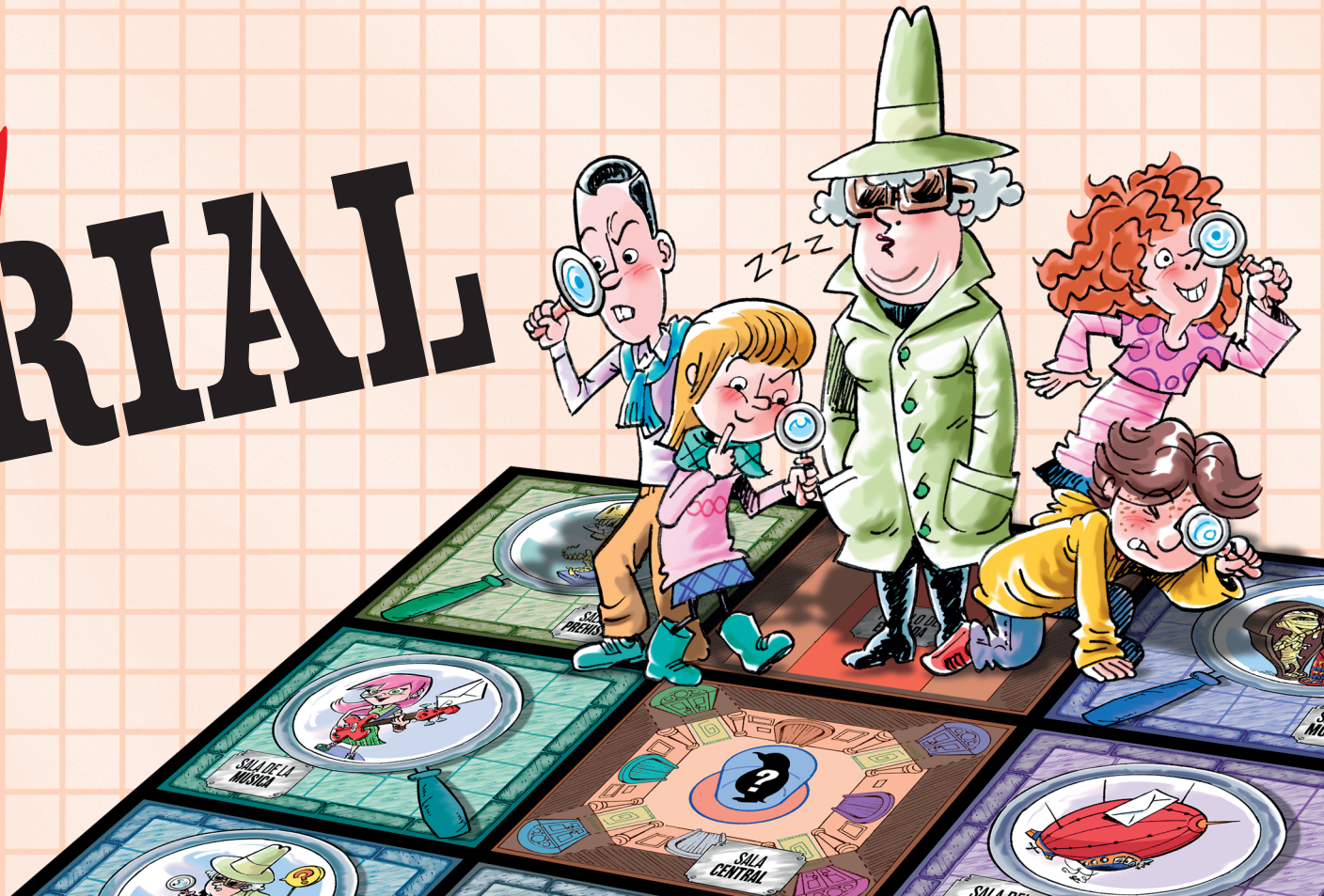
ESCAPE ROOM

Misterioso robo en el Museo Variopinto

Enrique Carlos Martín

Detectives EXTRA escolares

TUTORIAL



DESTINO

Atención

Este tutorial contiene la información para
el NARRADOR
(persona que conduce el juego).

No debe leerlo los
participantes o
DETECTIVES.

¿QUIÉN HACE QUÉ?

Para jugar a este escape room hacen falta:

- un NARRADOR, que conduce el juego, conoce las pistas y las soluciones.
- varios DETECTIVES: niñas y niños de 8 a 11 años. Cuantos más, mejor.

Narrador

Conviene que el Narrador sea un adulto o, en otro caso, la niña o niño de más edad.

El Narrador leerá el GUION. Deberá leerlo en voz alta a los participantes, aunque teniendo cuidado de mantener en secreto la solución de las pistas.

El Narrador también debe controlar el tiempo: **para resolver cada prueba los detectives tendrán 2 minutos.**

Cuando el juego termine, repartirá los diplomas de Detectives Extraescolares a los participantes.

Participantes o Detectives

Los niños seguirán las instrucciones que les marca el Narrador e irán resolviendo las pistas para avanzar por el tablero.

Pueden (y deben) ayudarse entre ellos para resolver todo lo posible en cada pista.

No hay un solo ganador, todos ganarán si al final desvelan el MISTERIO DEL CASO a tiempo.

INTRODUCCIÓN

Este sería un caso a resolver por los Detectives Extraescolares, pero como todas las puertas están cerradas, los niños que se quedan dentro deberán ejercer de detectives tal y como lo harían Lena, Kike, Álex y Bruna, y por supuesto su profe detective, doña Equis.

Situación de partida

Los participantes se hallan de visita escolar en el **Museo Variopinto** cuando suenan todas las alarmas, las puertas a la calle se cierran de golpe. Se quedan encerrados junto con un grupo de SOSPECHOSOS, entre los que se encuentra la directora del museo, Maricuri de la Cierva.

La directora explicará que acaban de robar una valiosa pieza, **El Pingüino Aragonés**, y que el responsable es ni más ni menos que el escurridizo **Ladrón Burlón**.

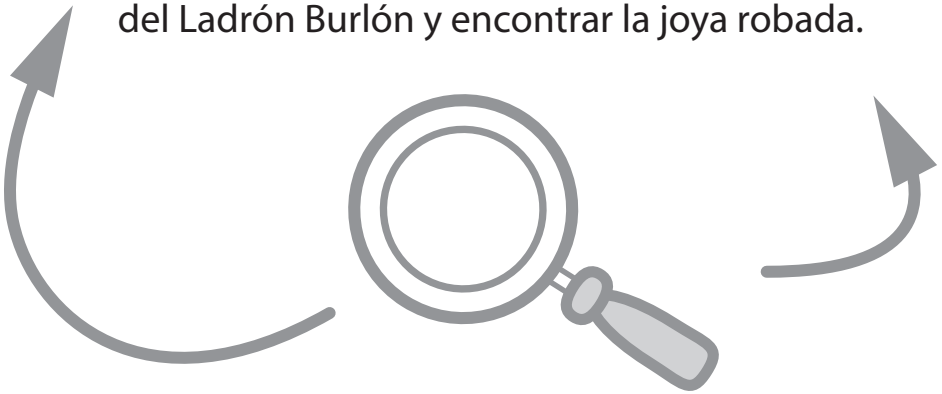
Nadie conoce su identidad, le encanta el juego de dejar pistas para que sigan sus pasos y traten de atraparle. Nadie lo ha conseguido y está convencido de que nunca lo harán.

El Ladrón Burlón debe ser a la fuerza uno de los SOSPECHOSOS, ya que nadie ha podido salir. Y debe de haber escondido la joya en algún lugar cercano.

El delincuente juguetón exige que cada pista se resuelva en **dos minutos**, amenazando con escapar con el botín en caso contrario, dejando a todos encerrados.

La directora enseñará la primera pista que el ladrón ha dejado y el juego empezará.

Los participantes, convertidos en detectives, tendrán que resolver cada pista y utilizar la información que descubran para perseguir al Ladrón Burlón por las salas del museo, hasta que consigan la pista final con la que puedan desvelar la identidad del Ladrón Burlón y encontrar la joya robada.



¿QUÉ NECESITAS?

Debes descargar los elementos siguientes:

- **TABLERO**
- **TUTORIAL**
- **GUION DEL NARRADOR**
- **HOJAS MATERIAL EXTRA**
- **PISTAS 1 A 4 Y LA 5 (especial)**
- **PINGÜINO PARA ESCONDER**
- **DECODIFICADOR**
- **DIPLOMA DE DETECTIVE EXTRAESCOLAR**

Imprime

Te recomiendo que imprimas:

Tablero: en tamaño A3 a color. 1 copia.

Hojas Material Extra, pingüino y pista 5: en tamaño A4 a color. 1 copia.

Diploma: en tamaño A4 a color. 1 copia para cada participante.

Tutorial y Guion: en tamaño A4 a color. 1 copia.

Pistas 1 a 4 y decodificador: en tamaño A4 en blanco y negro. Hay tres variaciones de cada pista, pero sus respuestas llevan al mismo lugar. Hacer tantas copias como participantes: una hoja para cada participante de una variante de cada pista. Por ejemplo: si hay 9 participantes, imprimir 3 de la pista 1a, 3 de la pista 1b y 3 de la pista 1c.
Importante: todo en una sola cara.

Necesitas, además de las copias impresas:

5 Sobres grandes, para las hojas de las pistas. Escribe en cada sobre el número de la pista y sácalos cuando lo indique el Guion del Narrador.

Cordón rojo de medio metro, que debe ir dentro del sobre de la pista número 5.

Lápiz para cada participante.

Forma de medir el tiempo (2 minutos por pista).

Espacio

Busca espacio suficiente para el tablero y para que los participantes a su alrededor puedan escribir sobre las hojas de las pistas.

¿CÓMO SE JUEGA?

Elementos y su orden

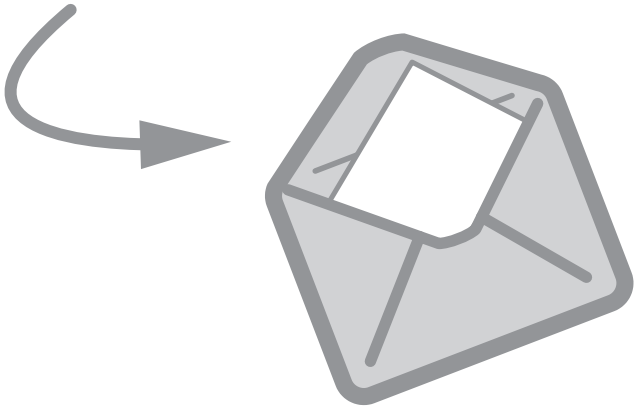
1) Lee el Guion del Narrador para hacerte una idea total del juego, y revisa todo el material.

2) Sin que los participantes te vean, esconde el TARJETÓN DEL PINGÜINO ARAGONÉS.

Puedes esconderlo dentro de un libro o debajo de algún objeto o mueble. Usa tu imaginación.

Escribe una nota con una pista que te inventes para que los detectives participantes puedan encontrar la joya.

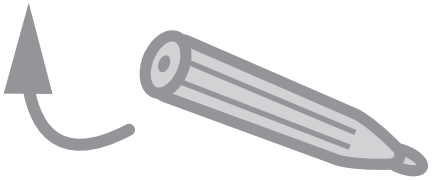
Guarda la nota en el sobre de la pista número 5, pero ojo: enseña la nota DESPUÉS de que hayan superado la pista número 5 (ver en el Guion).



3) Coloca a la vista el TABLERO.

4) Ten a mano el material impreso y los sobres con las pistas.

5) Reparte los lápices para los detectives participantes.



6) Ten a mano algo para controlar el tiempo que transcurre: un móvil o un reloj, por ejemplo.

7) Empieza el juego siguiendo el GUION DEL NARRADOR.

8) Al finalizar, reparte el DIPLOMA entre los participantes.

PISTAS

Lo que ven los niños

Los niños participantes o DETECTIVES escucharán al NARRADOR y recibirán en cada pista UNA hoja con un reto; una actividad que deben resolver en dos minutos.

Al resolver la pista conseguirán una información que señalará la dirección que ha tomado el Ladrón Burlón (a qué sala ha ido).

El último sobre (pista número 5) contendrá la última pista para desvelar la identidad real del Ladrón Burlón.

Una vez resuelto, recibirán una última pista para poder encontrar la joya robada (esa pista la escribirá el Narrador, como se explica en el apartado anterior).

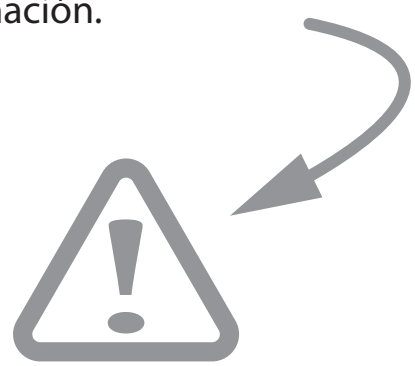
Lo que sabes tú (Narrador)

En el GUION DEL NARRADOR, además de la información para los participantes, encontrarás las **soluciones** de cada pista.

También encontrarás la información sobre la identidad del Ladrón Burlón (qué sospechoso es).

Por otro lado, el Narrador sabe dónde se encuentra la joya robada, porque la esconde él.

Procura que ningún participante vea nada de toda esta información.



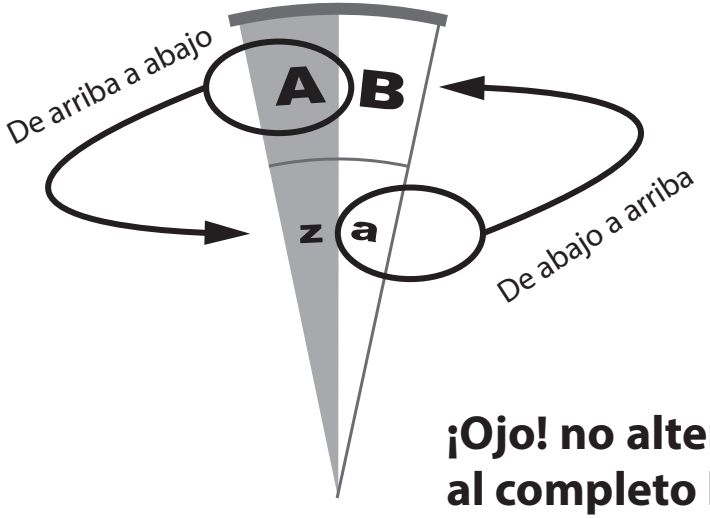
¿CÓMO SE USA EL DECODIFICADOR?

El DECODIFICADOR lo pueden usar para este juego y otros para los que necesiten hacer MENSAJES SECRETOS.

Su uso es muy simple. Se utiliza para convertir palabras en otras que no tienen sentido, ocultando su mensaje. E igualmente para descifrar las palabras sin sentido y desvelar el mensaje.

Hay DOS posibilidades de uso para codificar y decodificar un mensaje: de arriba a abajo o de abajo a arriba.

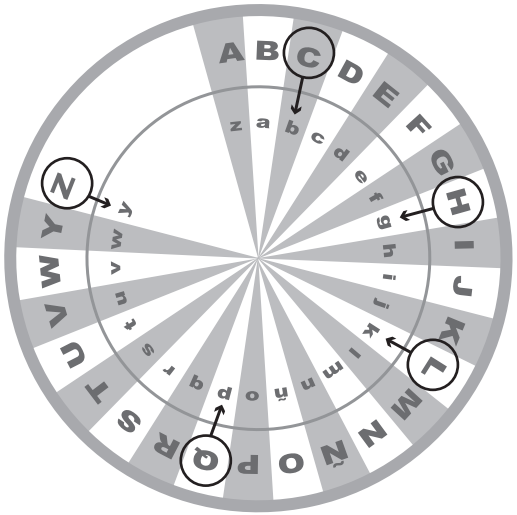
Cuando en el mensaje aparece una «A», puede que sea una «z» o una «B»:



Por ejemplo, en el mensaje codificado (o secreto) siguiente:

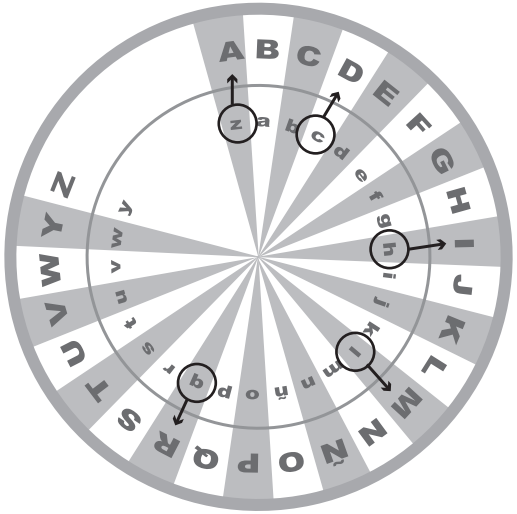
L - Z - C - Q - H - C

La respuesta puede ser: **KYBPGB** (de arriba a abajo), que está claro que es incorrecta.



O puede ser: **MADRID** (de abajo a arriba), que es la correcta.

Y usándolo al contrario, se usa para codificar un mensaje.



¡Ojo! no alternar la dirección, se debe codificar la palabra al completo hacia arriba o al completo hacia abajo.

¿CUÁNTAS VARIANTES HAY EN ESTE JUEGO?

Este juego es la **VERSIÓN 1.0**, que tiene un recorrido y un culpable entre los sospechosos concreto, desvelado en el GUION DEL NARRADOR.

Pero habrá tantas versiones como sospechosos.

Versiones que tendrás a tu disposición y que se llamarán VERSIÓN 2.0, VERSIÓN 3.0...

Estas contendrán variaciones del juego con un final distinto.

CONSEJOS Y DETALLITOS

Si quieres, puedes mejorar la experiencia con algún suplemento extra:

- **Lupas** para los participantes o una lupa grande que puedan usar todos, para observar dónde están colocadas los sobres de las pistas en cada sala a la que se llegue, como diversión.
- **Reloj de arena** (los hay preparados para 2 minutos).
- **Agrega sustos y sorpresas** por tu parte (aunque respetando el recorrido).

Y, por supuesto, puedes hacerte con los libros de las aventuras de los **Detectives Extraescolares** para, además de disfrutar leyendo y desvelando sus misterios, apoyarte en sus historias para crear tu propio escape room desde cero.

Como podrás comprobar, los sospechosos del **ESCAPE ROOM *Misterioso robo en el Museo Variopinto*** aparecen de una u otra manera en los libros de la colección.