

El archivo perdido

Escape room de papel | 5 pistas enlazadas | Preparación para quien organiza

Objetivo: seguir las pistas y encontrar el código de cuatro cifras del archivo.

Material: estas 5 hojas, tijeras, un libro, una mesa, una caja y una silla.

También: lápiz, papel y un sobre con un mensaje o premio que tú elijas.

No necesita candado: la persona que organiza comprueba el código final.

Montaje: prepara todo antes de llamar a los jugadores

1. Recorta las pistas 1 a 5 por su marco (páginas 2, 3 y 4).
2. Entrega la pista 1 al empezar. Pon la pista 2 dentro de un libro.
3. Pon la pista 3 debajo de una mesa, fijada con cinta si hace falta.
4. Pon la pista 4 dentro de una caja y la pista 5 debajo de una silla.
5. Deja solo un libro, una mesa, una caja y una silla como lugares de juego.
6. Guarda la página 5 y el premio fuera de la vista de los jugadores.
7. Lee el inicio de abajo. Si piden ayuda, usa las ayudas de la página 5.

Lee esto al empezar

"El archivo perdido solo se abre con un código de cuatro cifras.

Cada pista indica dónde encontrar la siguiente. Conservad las pistas y anotad la cifra de archivo de cada una. No hay que forzar, desmontar ni trepar: solo buscad en el libro, la mesa, la caja y la silla preparados.

Al terminar, decidme el código. Aquí tenéis vuestra primera pista."

Prueba de montaje: recorre la cadena tú antes de jugar; este kit no declara una prueba física previa ni un tiempo de resolución garantizado.

El archivo perdido | Pistas recortables

Recorta los dos marcos. No entregues las dos pistas a la vez.

PISTA 1 | Las iniciales

Lee la inicial de estas cinco frases, de arriba abajo:

La llave está cerca.

Investiga con calma.

Busca entre páginas.

Recuerda guardar esta pista.

Observa las iniciales.

Busca allí la pista 2. Cifra de archivo: 7.

PISTA 2 | Una letra atrás

Cada letra se ha cambiado por la siguiente.

Para descifrar, retrocede una letra en el alfabeto.

Ejemplo: DBTB se convierte en CASA.

Mensaje: NFTB

Busca debajo de ese mueble la pista 3.

Cifra de archivo: 4.

El archivo perdido | Pistas recortables

Recorta los dos marcos y ocúltalos como indica la preparación.

PISTA 3 | Números que hablan

Usa esta clave: A=1, B=2, C=3, D=4, E=5,

F=6, G=7, H=8, I=9, J=10.

Traduce en este orden: 3 - 1 - 10 - 1.

La palabra nombra dónde está la pista 4.

Cifra de archivo: 2.

PISTA 4 | El mensaje al revés

Lee la palabra desde la última letra hasta la primera:

A L L I S

Busca debajo de ese asiento la pista 5.

Cifra de archivo: 9.

El archivo perdido | Última pista

Recorta el marco y colócalo debajo de la silla preparada.

PISTA 5 | Abre el archivo

Ya tienes las cuatro cifras de archivo.

Ordénalas por el número de pista: 1, 2, 3 y 4.

El resultado es el código final de cuatro cifras.

No sumes las cifras: escríbelas una detrás de otra.

Dile el código a quien organiza para recibir el archivo.

Código: _ _ _ _

Espacio para tus anotaciones:

SOLUCIONARIO | No entregar a jugadores

Solo para quien organiza | Guarda esta hoja fuera del espacio de juego

Pista 1: las iniciales forman L-I-B-R-O. La siguiente está dentro del libro.

Pista 2: NFTB retrocede a MESA. La siguiente está debajo de la mesa.

Pista 3: 3=C, 1=A, 10=J, 1=A: CAJA. La siguiente está dentro de la caja.

Pista 4: ALLIS al revés es SILLA. La última está debajo de la silla.

Pista 5: las cifras de las pistas 1, 2, 3 y 4 son 7, 4, 2 y 9.

CÓDIGO FINAL: 7429

Ayudas si se atascan

1. Señala la letra de la izquierda de cada una de las cinco líneas.
2. Demuestra que N vuelve a M. Después deben resolver F, T y B.
3. Haz que escriban C debajo del 3; deben repetir con los otros números.
4. Señala la S final y pide que continúen hacia la izquierda.
5. Pide que pongan las cuatro pistas en orden y rodeen sus cifras.

Cierre de la partida

Cuando digan 7429, entrega el sobre con el premio o mensaje preparado.

Si no coincide, revisad juntos el orden de las pistas; no penalices pedir ayuda.

Para volver a jugar con otro grupo, devuelve cada pista a su escondite.