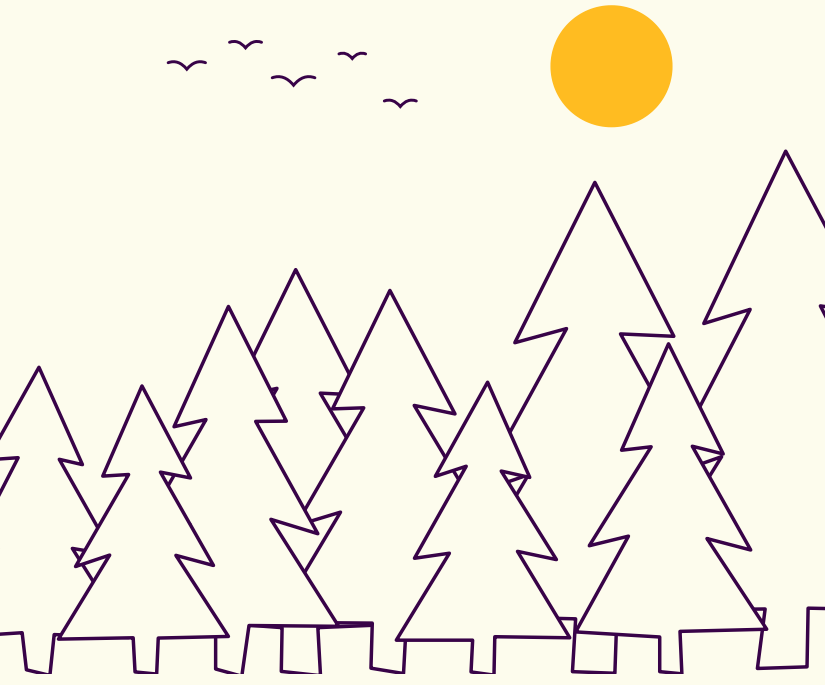
ESCAPE GAME

¡Bonnie ha desaparecido!

Instrucciones del juego



ATENCIÓN: lean primero las instrucciones antes de mirar de cerca las tarjetas misteriosas.

El comienzo de la historia

Como cada año, se fueron de campamento. Pero esta vez algo es distinto a los años anteriores: Bonnie, la directora del campamento, no está. Poco a poco les entra el pánico, porque sin Bonnie no pueden entrar en el campamento, y no quieren pasar dos semanas durmiendo delante del campamento, en medio del bosque. Salen a buscar a Bonnie...

¡Que se diviertan!
Janis y Andy, del equipo de Pulse

El material

8 tarjetas misteriosas

1 plano del campamento

1 manual de instrucciones

Qué más necesitan

Para los enigmas necesitan algo para escribir (lápices y papel) y un teléfono con lector de códigos QR y acceso a internet. Además, necesitan un cronómetro o algo parecido para medir el tiempo.

Preparación

Descarguen las tarjetas misteriosas, pero no las miren todavía.

Tablero

Este juego no tiene tablero. Al comienzo del juego tienen estas instrucciones y el plano del campamento.

Durante el juego reciben tarjetas misteriosas. Siempre se les indicará cuándo tomar una tarjeta. En ese momento, abran el archivo correspondiente.

Los códigos QR están al final de este manual. Ábranlos con el teléfono solo en el momento indicado. Encontrarán más detalles en el apartado «Desarrollo del juego».

Desarrollo del juego

Su objetivo: encontrar juntos a Bonnie lo más rápido posible y llevarla de vuelta al campamento. Pero solo lo lograrán si resuelven juntos una serie de enigmas.

Resuelvan los enigmas uno tras otro. Cada enigma les da un número del plano del campamento. Pero eso no significa que ese número los lleve al lugar correcto.

Ejemplo: su número es 001.
Este número no aparece en el plano del campamento, así que no es correcto.

Ejemplo: su número es 002.
Este número sí aparece en el plano del campamento. Al lado ven otro número: es el número del código QR que deben consultar. O su respuesta es correcta y la historia continúa, o es incorrecta y tienen que seguir pensando.

ATENCIÓN: deben resolver los enigmas en el orden indicado. Tomen una tarjeta misteriosa solo cuando se les pida.

¿Necesitan ayuda?

Si se quedan atascados, el juego puede ayudarles. Para cada enigma hay tres códigos QR.

El código QR «Pista 1» les da una primera ayuda para resolver el enigma.
El código QR «Pista 2» les da otra pista más concreta.
El código QR «Solución» les muestra cómo resolver el enigma y les da el número correcto del plano del campamento.

Compartan los códigos QR de solución con el grupo si se quedan atascados. Por cada código QR que usen, hagan una raya en una hoja: así podrán calcular sus puntos al final.

Fin del juego

El juego termina cuando hayan resuelto el último enigma y encontrado a Bonnie, la directora del campamento. Un código QR se lo dirá.

Puntuación

¡Resolver todos los enigmas ya es un gran logro! Felicidades, bien hecho. Si además quieren saber cómo les fue, miren la tabla.

	Ningún código QR	De 1 a 3 códigos QR	4 o 5 códigos QR	Más de 5 códigos QR
Menos de 60 min	100 puntos	90 puntos	80 puntos	70 puntos
Menos de 65 min	90 puntos	80 puntos	70 puntos	60 puntos
Menos de 70 min	80 puntos	70 puntos	60 puntos	50 puntos

Comienzo del juego

¿Qué esperan? ¡Pongan en marcha el cronómetro ahora!
Empiecen con este código QR:

Códigos QR de las respuestas



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28

Códigos QR de ayuda

Tarjeta misteriosa 1:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 2:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 3:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 4:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 5:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 6:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 7:



Pista 1



Pista 2



Solución

Tarjeta misteriosa 8:



Pista 1



Pista 2



Solución

¿Quieres más juegos?

Encontrarás más juegos de grupo, juegos de exterior, rompehielos, juegos con pantalla, escape games, cenas con misterio y mucho más en **thepulse.org/es**.

Cuéntanos cómo le fue a tu grupo con el juego:
thepulse.org/es/contact

Un juego de Janis Jaspers, con la colaboración de Andy Fronius.

Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: Términos de uso (thepulse.org/es/terms/).

