

JUEGO PARA
TODAS
LAS EDADES



SCAPE ROOM



CONQUEZUELA

EL CONJURO

En los años 30, el pueblo de Conquezuela vivió una época en la que, con mucho esfuerzo, los habitantes construían casas. Al terminar el suelo y el tejado escribían en la piedra de la puerta principal el año en que lo terminaban.

Esto molestaba mucho a una bruja, no entendía que hubiese tanto número en las casas y fue borrando los años de algunas de ellas. Como no podía con todos los números hizo un hechizo con el que consiguió que las casas poco a poco se deteriorasen e incluso algunas se derrumbasen.

Desde entonces se busca la forma de deshacer el hechizo, hay un conjuro que lo desbloquea y las casas del pueblo estarán seguras.

¡ Encuentra el conjuro !

CONQUEZUELA

CÓMO CONSEGUIR EL CONJURO

La bruja tenía un punto débil, tanto odiaba los números que con números se puede conseguir el conjuro que deshace su hechizo.

Debéis buscar los enigmas que hay en el pueblo escondidos, da igual el orden, después veréis un plano del pueblo donde todos los enigmas estarán numerados. Podéis empezar por el que queráis.

Una vez encontrado un enigma leed las instrucciones para resolverlo. Si lo resolvéis correctamente obtendréis un número, de esos que la bruja tanto odia, coloread ese número con el color del enigma en la hoja del conjuro.

Seguid resolviendo enigmas y cuando tengáis todos cada color os dará una letra para completar el conjuro.

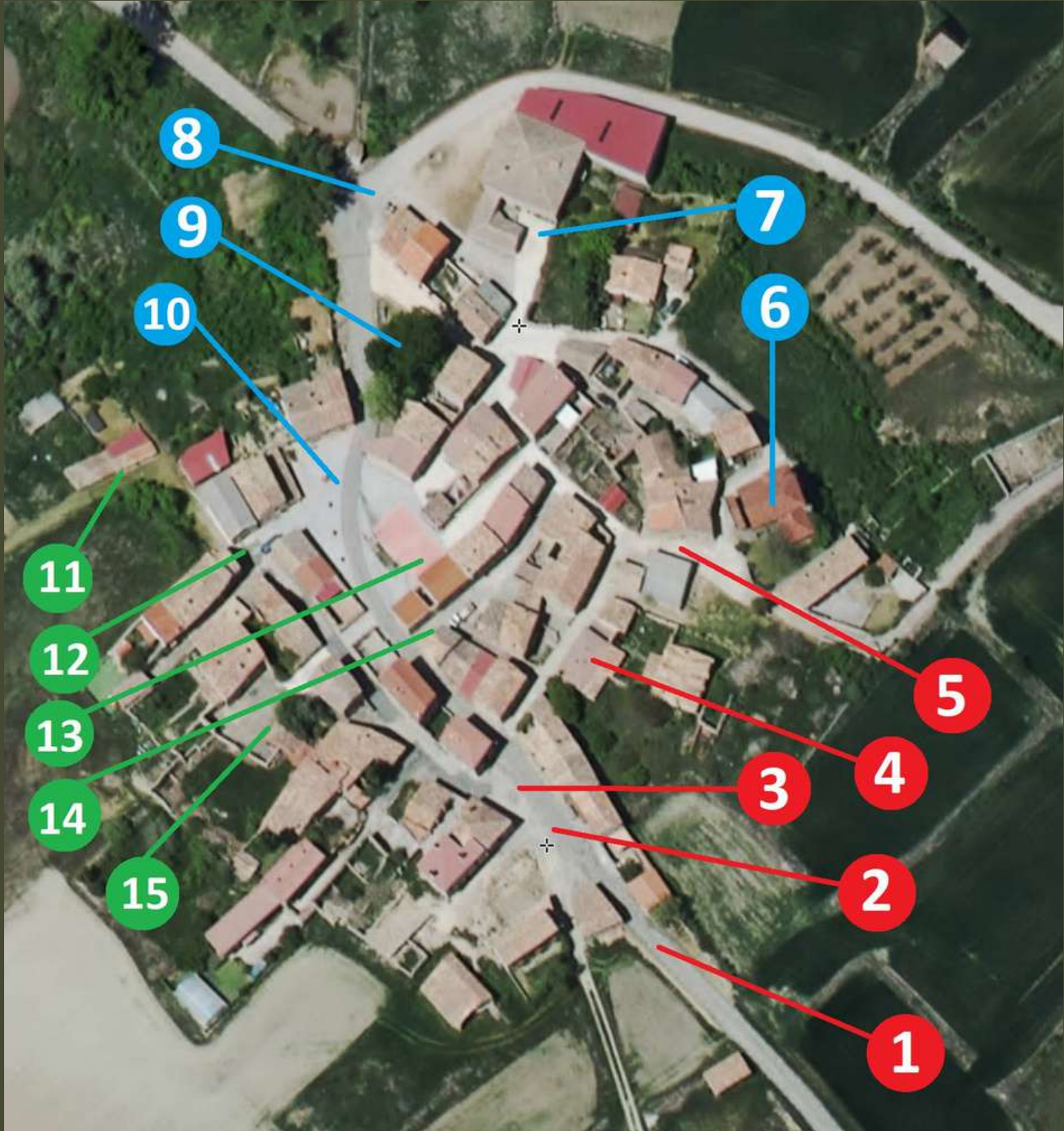
Una vez descubierto, gritadlo en la plaza del Hastial. No se puede gritar el conjuro si no has resuelto todos los enigmas.

Si el conjuro es correcto, entonces el hechizo se eliminará por completo y las casas estarán seguras gracias a vosotros.

Necesitaréis 3 pinturas o rotuladores de colores rojo, azul y verde.

¡ Disfrutad !

EL PLANO

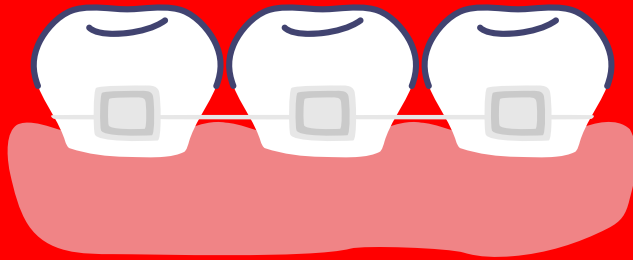


CONQUEZUELA

1. LA MURALLA

El primer edificio a la derecha antes del cartel de Conquezuela es la Escuela, donde los abuelos del pueblo iban a estudiar, a reírse y a jugar. La bruja nunca se pasó por allí.

Después de la escuela y justo a la derecha del cartel hay una pared que parece una muralla.



¿Cuántos dientes tiene la muralla?

8

10

12

14

Cuando tengas el número búscalo en la hoja del conjuro y píntalo de color ROJO.

CONQUEZUELA

2. EL ANIMAL

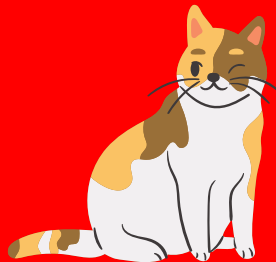
La bruja hacía pócimas con culaquier cosa, lo que más le gustaba eran los animales pero siempre se escapaban y tenía que utilizar piedras y hojas.

Si te sitúas en medio de la Plaza del Hastial, podrás observar el animal favorito de la bruja encima de una de las puertas. Si te resulta difícil, puedes ir a mirar de cerca las puertas que se ven desde el medio de la plaza.

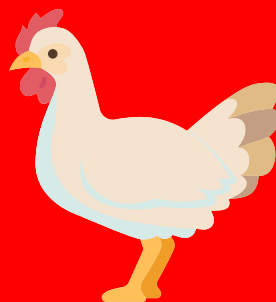
¿Qué animal aparece encima de una puerta?



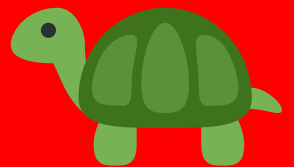
40



10



30



14

Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y pínvalo de color ROJO.

CONQUEZUELA

3. LA LETRA

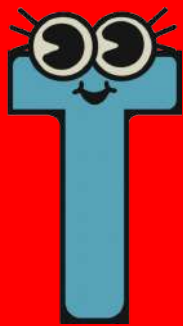
Dice la leyenda que la bruja viajaba por sitios altos. Los tejados y cables le parecían muy divertidos. Le gustaban las letras más que los números.

Este enigma es para los que saben leer y escribir, intentad que no os pongan orejas de burro. Tenéis que buscar un burro.

¿Qué letra formó la bruja con el cable cercano al burro?



8



10



12



14

Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y píntalo de color ROJO.

CONQUEZUELA

4. EL FUEGO

Hay un lugar muy divertido en el pueblo, donde se puede jugar al ping-pong, ver una película e incluso comer.

Hace mucho tiempo se utilizaba para comer y preparar alimentos. En el horno se hacía fuego, se cerraban las puertas y se ponía comida. La bruja preparó pociones utilizando su calorcito.



¿Cuál es el número máximo de calor?

7

5

9

3

Cuando tengas el número búscalo en la hoja del conjuro y píntalo de color ROJO.

CONQUEZUELA

5. EL ROSETÓN

Cuando se construyeron las casas no solo se ponía el año de construcción, también se dibujaban cenefas, rosetones y animales.

A la bruja le encantó borrar rosetones, pero queda uno de estos en alguna pared.

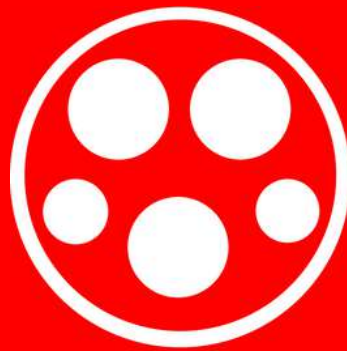
¿Cuál es el rosetón que no borró la bruja?



8



19



9



11

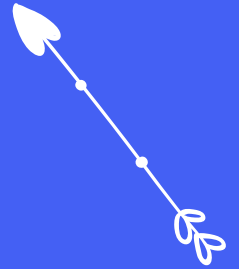
Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y pítalo de color ROJO.

CONQUEZUELA

6. LA IGLESIA

A la Iglesia no se atrevía la bruja a entrar.
Buscad un símbolo con flechas.

¿Cuántas flechas hay?



En el mismo cartel aparecen nombres,
sumad el número de letras A que hay en la
quinta fila.

¿Cuántas letras A hay?

A

Flechas + Letras - 1 = Número de la iglesia

8

7

9

6

Cuando tengas el número búscalo en la hoja del conjuro y
píntalo de color AZUL.

CONQUEZUELA

7. LA CORONA

A la bruja le gustaba ir a visitar la casa más grande del pueblo, cerca del transformador y del parque. La bruja robaba flores para ponerse guapa y le gustaba pensar que era una reina con corona.

Debéis buscar una corona, debajo de ella aparecen letras. Súmale 1 al número total de letras.

¿Número de letras + 1?



9

12

18

16

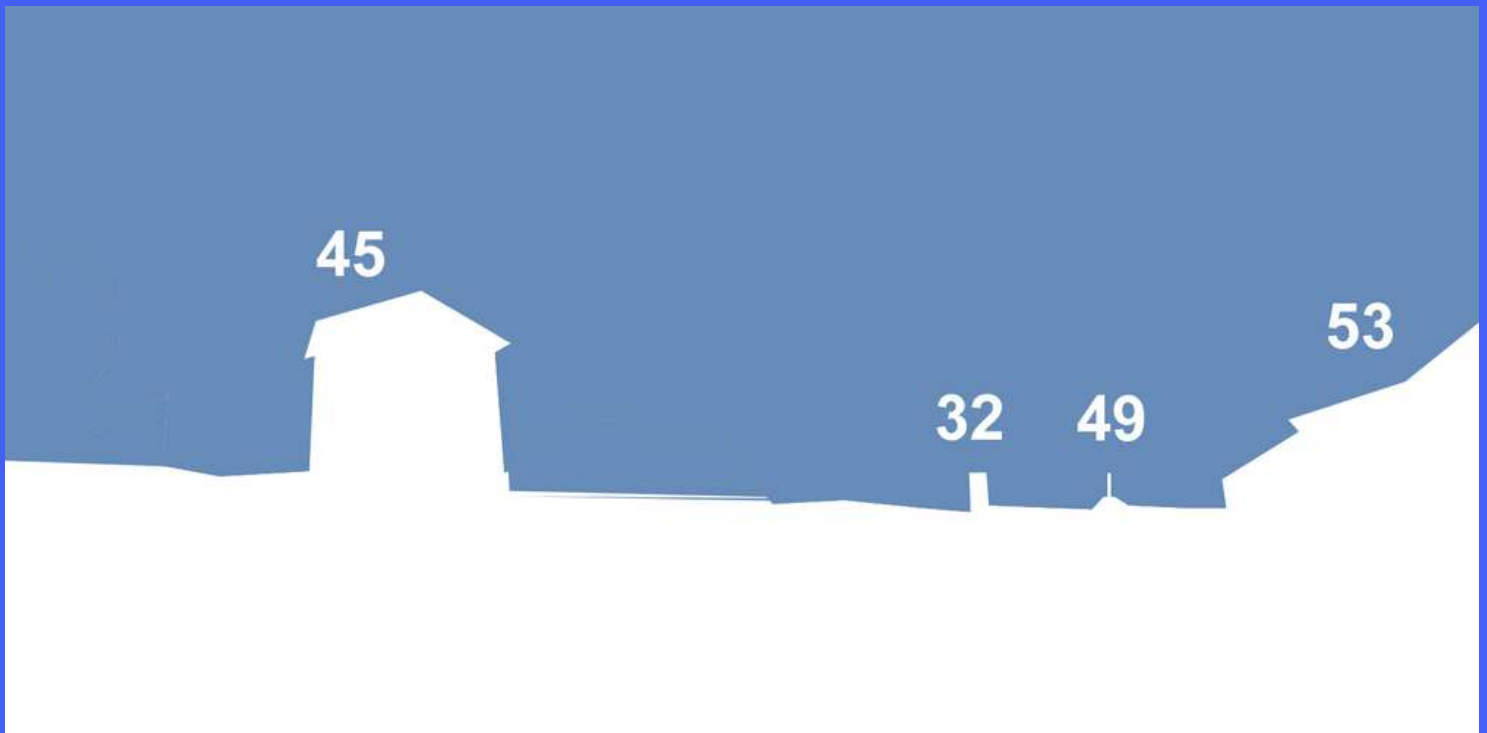
Cuando tengas el número búscalo en la hoja del conjuro y píntalo de color AZUL.

CONQUEZUELA

8. EL CIELO

Si nos ponemos cerca del cartel de Conquezuela, podemos ver el sitio donde la bruja vigilaba todo el pueblo. Se llama el pico del Piñueco y está en la montaña.

¿Cuál es el número que señala el pico?



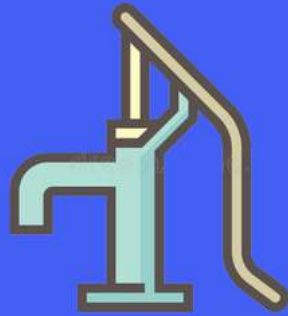
Cuando tengas el número búscalo en la hoja del conjuro y píntalo de color AZUL.

CONQUEZUELA

9. EL PARQUE

Antes de que el parque fuera parque, había sólo un pozo con agua. Este pozo se construyó y se puso una fecha en el mismo.

A la bruja no le dio tiempo a borrar la fecha por completo.



¿Cuál la suma de todos los números de la fecha?

22

23

32

33

Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y píntalo de color AZUL.

CONQUEZUELA

10. LA FUENTE

En la Plaza de la Constitución, hay una fuente. Cerca de esta fuente está la casa donde la bruja solía llamar por teléfono y enviar cartas, hay hasta un buzón.

Cuenta las flores que tiene la casa en la parte alta. No te dejes ninguna, que alguna está escondida.



¿Cuántas flores tiene? ¡Súmale 5!

9

13

11

15

Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y píntalo de color AZUL.

CONQUEZUELA

11. EL VIENTO

A la bruja le gustaba hacer trastadas y cuando la pillaban ¡salía volando!

Si le pillaba en la Plaza de la Constitución, bajaba volando hacia el lavadero y de allí a la colina.

Si nos ponemos en el principio del camino podemos ver unos molinos de viento.



¿Cuántas aspas tienen entre todos los molinos de viento?

28

22

24

32

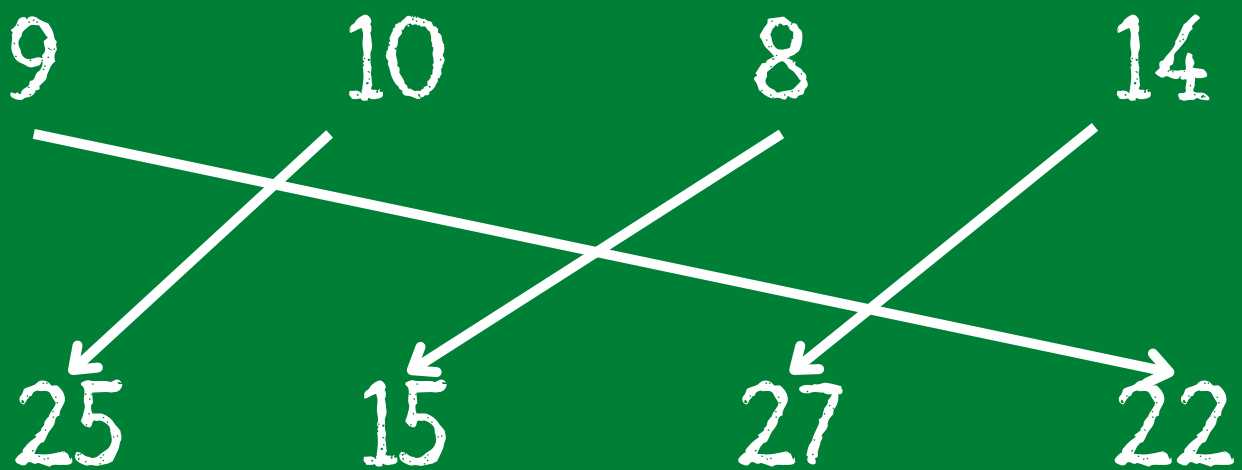
Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y píntalo de color VERDE.

CONQUEZUELA

12. CAMPANA DE VIENTO

Cuando hace mucho aire, se puede oír en la Plaza de la Constitución una música especial. Es una campana de viento, sirven para ahullentar a malos espíritus. La bruja escuchaba con mucha atención para que no la cogiese.

Cuenta el número de tubos de la campana y sigue la línea para averiguar el número de este enigma.



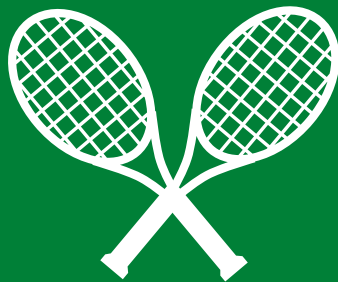
Cuando tengas el número búscalos en la hoja del conjuro y píntalos de color VERDE.

CONQUEZUELA

13. EL FRONTÓN

Si hay algo que no les gusta a las brujas es hacer deporte, y el frontón es un sitio muy inusual para ellas.

Busca en la pared un cartel de la Plaza de la Constitución, mira el año (que no lo habrá borrado la bruja) y suma todos sus números.



¿Cuál es la suma de todos los números?

13

14

15

16

Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y píntalo de color VERDE.

CONQUEZUELA

14. EL LABRADOR

Hay una calle que antes se llamaba la Calle del Labrador. Ahora la calle se llama Travesía de la Iglesia.

Muchas calles tienen un dibujo en el nombre de la calle, en la Travesía de la Iglesia hay un dibujo con animales y personas. Por suerte no sale la bruja. Cuenta el número de patas y pies que tienen entre todos los personajes del dibujo (aunque no se vean).



¿Cuántas patas y pies tienen?

11

10

12

8

Cuando tengas el número búscaló en la hoja del conjuro y píntalo de color VERDE.

CONQUEZUELA

15. EL GRANERO

La tercera plaza del pueblo se llama la Plaza del Rincón. Aquí hay un granero, y en los graneros hay herramientas de campo.

Buscad una herramienta que podría utilizar la bruja para mover las pócimas. Está dibujada, no hay que entrar a ningún sitio, sólo mirar por las paredes de la plaza.

¿Qué herramienta de campo es?



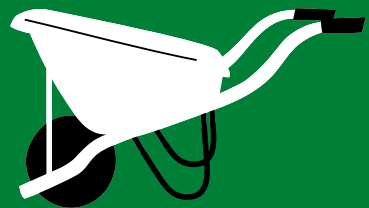
40



10



20

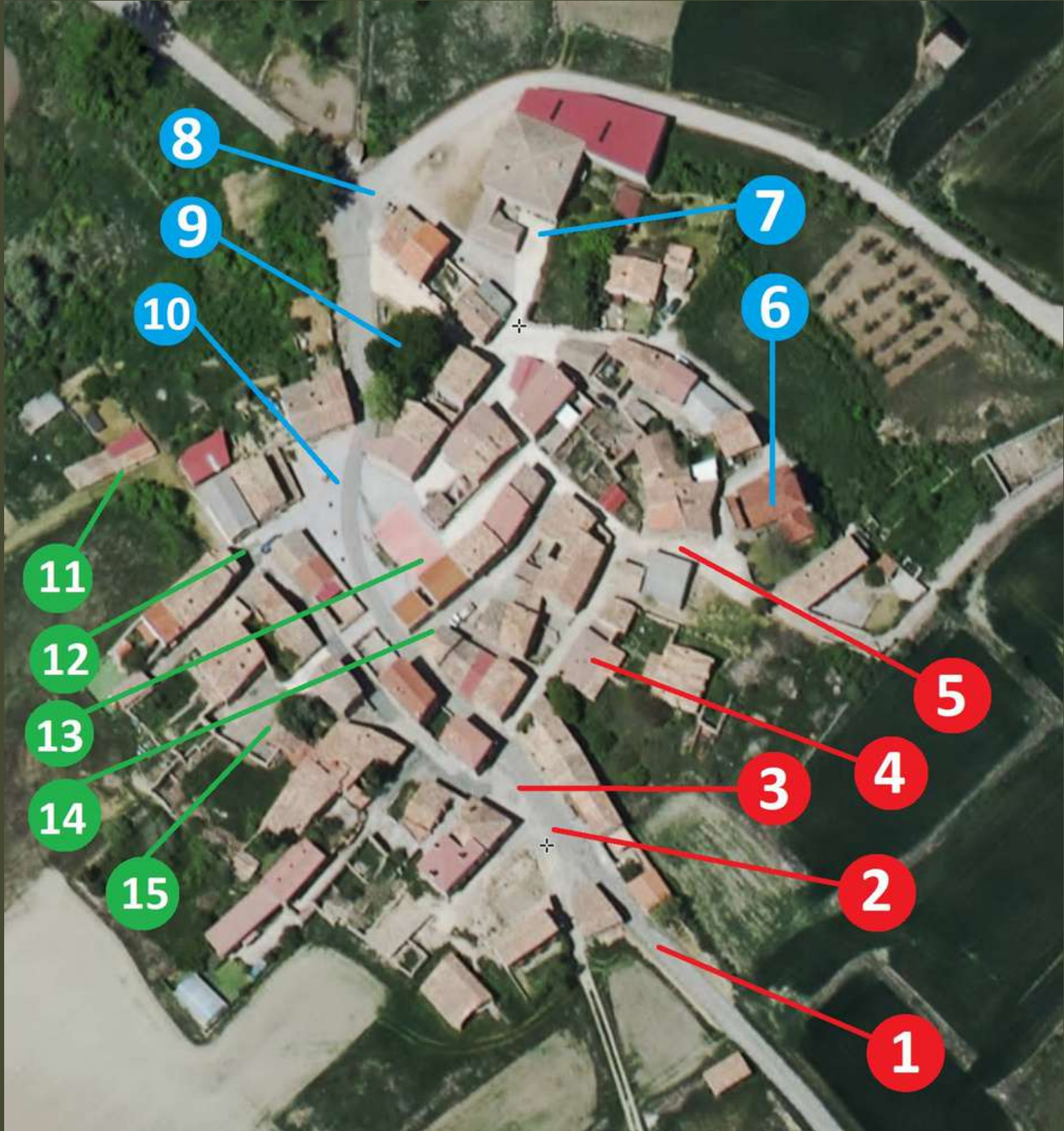


30

Cuando tengas el número búscalos en la hoja del conjuro y píntalos de color VERDE.

CONQUEZUELA

EL PLANO



CONQUEZUELA

APUNTES

Si necesitas apuntar algo puedes hacerlo aquí:

EL CONJURO

Pintad el número que da como resultado de cada enigma con el color del enigma:

1	36	26	11	38	25	39	17	22	29	11	25	8	1
25	22	17	25	22	39	11	44	33	46	25	36	26	46
26	5	21	27	1	27	27	21	26	20	10	16	24	11
1	19	25	8	38	18	44	1	39	38	21	18	20	46
22	12	27	11	22	27	59	26	38	1	22	15	8	29
21	14	8	17	59	8	17	33	11	29	10	27	11	33
25	5	26	59	26	44	36	22	36	20	25	17	17	46
17	30	19	5	36	9	49	7	44	16	15	24	24	1
8	27	38	38	25	13	18	9	25	1	26	22	27	29
36	38	21	1	27	7	21	23	21	17	21	36	17	46
39	18	26	39	26	23	49	13	17	38	21	8	25	29
17	33	11	22	17	7	25	9	36	25	1	26	33	17
44	26	46	59	44	23	22	7	8	38	17	38	21	29
8	11	22	33	29	25	18	39	59	27	26	22	8	18
29	59	29	26	46	17	26	29	44	21	1	25	46	21

C **U** **E**

Cuando tengas todos los enigmas resueltos, averigua las letras que faltan del conjuro y...

¡ Gritalo en la Plaza del Hastial !

CONQUEZUELA

¡ GRACIAS !

Deseamos que te haya gustado el juego.

Han colaborado:
Romina, Silvia y Angel.

Próximamente se publicará
para que pueda jugar
todo el mundo
en cualquier momento
en la dirección:

www.conquezuela.es

¡ Gracias por participar !

CONQUEZUELA