

The background is a vibrant blue with a detailed illustration of an underwater world. It features various types of coral, seaweed, and several fish swimming in different directions. The overall aesthetic is clean and modern, with a monochromatic color palette of blues and oranges.

una aventura submarina

Cuando la realidad supera la ficción...
¡SOLO NOS QUEDA ESCAPAR!

**ESCAPE
ROOM**
en casa

muelleuno
PUERTO DE MÁLAGA

de
**LUZ &
COLOR**

¡Ajá! ¿Así que eres tú quien va a conducir a tu familia por esta aventura submarina?

¡ENCANTADOS DE CONOCERTE GRUMETE!

Desde Muelle Uno hemos decidido hacer estos días de confinamiento un poco más emocionantes e invitarte a vivir una aventura submarina con nosotros.

Para ello hemos creado este de escape room para que juguéis en familia. Aunque lo iremos viendo paso a paso te resumimos el juego:

- Hay un mapa que tenéis que tener siempre visible e ir completando con los tesoros.
- Hay 10 tesoros. 3 tienes que esconderlos por la habitación y 7 que debes llevarlos contigo. Son los que se consiguen al resolver los misterios.
- Hay 7 misterios que resolver. Los misterios también estarán por la habitación. No hay un orden determinado para resolver los misterios. Podéis ir haciéndolo conforme los vayáis encontrando.
- Cuando el mapa esté completo (con los 3 tesoros que hayáis encontrado más los 7 que hayáis conseguido al resolver los misterios) conseguiréis el objetivo final (el submarino amarillo) que os permitirá escapar y volver a vuestras casas sanos y salvos.

Hemos creado algunos elementos para meteros en situación y que encontrarás al final de este documento. Puedes imprimirlos (opcional) para crear ambiente.

- Invitación: reparte una a cada participante.
- Certificado: para entregarlo al final del juego.

Y ahora que ya sabes cómo funciona, vamos a equiparte...



No pensarás embarcarte en esta aventura así, ¿no?.
Necesitas algunas cosillas pero no te preocupes, son
elementos sencillos que seguro que tienes en tu barco
así que rebusca en tu cofre de tesoros y asegúrate
de que tienes...

IMPRESORA

TIJERAS

(si no tienes también te sirve un loro con el pico afilado)

BOLÍGRAFO/LÁPIZ

(o pluma de ganso y un tintero)

CRONÓMETRO

(o móvil para controlar el tiempo)

CONEXIÓN A INTERNET

UNA PIEZA DE FRUTA

(esto no es necesario pero puede que te entre
hambre mientras preparas el juego)

Y por supuesto, no te vamos a obligar pero...
¿y si te atrezzas tú también un poco?
Un sombrero, una pañuelo, un collar de perlas...
Todo sirve para meterte en tu personaje.
Prometemos no contárselo a nadie.

Y ahora que lo tienes todo, vamos a compartir contigo
una pequeña hoja de ruta que te dirá como navegar
por esta aventura.



HOJA DE RUTA:

Como te hemos contado, este juego consta de:

- 1 Mapa que tienes que imprimir y dejar en un lugar visible.
- 10 Tesoros que tienes que imprimir. 7 de ellos (los que están señalizados con una estrellita como esta ★ que son los que te guardas, los otros tres los escondes por la habitación).
- 7 Misterios (tienes una hoja de instrucciones para ti por cada misterio)
- Objeto final para escapar y volver a la superficie.

Y ahora grumete, algunas recomendaciones antes de empezar:

1 - Escoge una habitación de casa para jugar. Ese será vuestro camarote. Nuestra recomendación es que sea un espacio más o menos amplio para que toda tu tripulación se pueda mover con libertad sin caer al agua. Recuerda que no podrás abandonar tu camarote mientras dure el juego.

2 - Esconde todos los elementos que te hemos enviado por el camarote (seguro que de paso encuentras esa pieza de lego o de puzzle que habías perdido, estas cosas siempre vienen bien). El nivel de dificultad depende de ti, tú conoces a tu familia mejor que nadie.

3 - Tendrás que recortar algunas piezas así que recomendamos que calcules como una horita (más o menos) para hacerlo todo con calma (y comerte esa pieza de fruta que te dijimos antes).

4 - Iniciar el juego contando la historia, y poner en marcha el cronómetro (60 minutos). Métete en el papel y empieza el juego contando la historia que te hemos enviado. ¡Cuánta más emoción le pongas mejor!.

5 - Entregar el mapa al contar la historia o dejarlo en un lugar visible para que lo encuentren.

6 - Te recomendamos que despejes un espacio (una mesa o similar) para ir dejando todo lo que vayáis encontrando de forma siempre visible y ordenada.

Pon el cronómetro en marcha. Recuerda que sólo tenéis 60 minutos para completar vuestra aventura.

7 - Si tu tripulación te pide alguna pista durante el juego, o ves que están atascados en algún misterio, puedes darle las pistas que encontrarás en las instrucciones de cada misterio.

8 - Tras conseguir completar el mapa con todos los tesoros la tripulación consigue el objeto final (el submarino) y habéis logrado escapar juntos de esta aventura.



**ESTA ES LA HISTORIA QUE TENDRÁS QUE CONTARLE
A LA TRIPULACIÓN PARA EMPEZAR A JUGAR...**

Habéis aceptado una invitación misteriosa para dar lo que parece un inocente paseo por la bahía de Málaga en un barco turístico. La cita es en Muelle Uno. Os dirigís al barco a la hora acordada y embarcáis. Todo parece normal, en mitad de la travesía, sucede algo completamente inesperado... el barco, contra todo pronóstico, deja de ir por la superficie para sumergirse hasta las profundidades del mar. Ahora es un submarino y toda la tripulación -que hasta el momento te había parecido normal- deja al descubierto los largos tentáculos que tenían escondidos bajo la ropa. Se acerca el capitán, el mismo que te había sonreído al montarte en el barco, sólo que ahora no parece tan amable ni tan humano. Con una voz que parece salir del más profundo de los océanos, te entrega un mapa. Tienes sólo 60 minutos para abandonar el barco antes de que se sumerja para siempre...

¿Estáis preparados, marineros? Os advierto que por el camino os vais a encontrar tesoros y misterios...

¡EMPEZAMOS!



INSTRUCCIONES Y PISTAS DE CADA MISTERIO

MISTERIO 1

Instrucciones:

- Recorta por las líneas azules, de forma que queden 7 piezas.
- Repartir las piezas por la habitación

Objetivo:

Encontrar las 7 piezas y montarlas de forma que formen los 3 números. Una vez encontradas las siete piezas y formado el puzzle, entregar al tesoro "la gaviota"

Pistas:

- Las 7 piezas encajan perfectamente
- Debes encajarlas hasta que formen un número de 3 cifras
- El número oculto es: **253**



MISTERIO 2

Instrucciones:

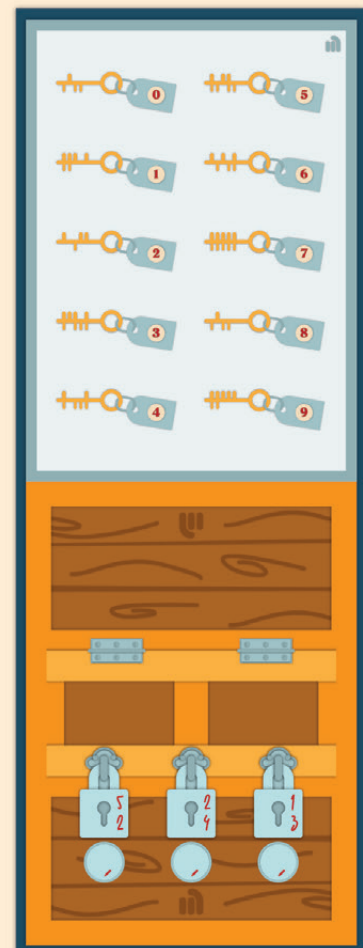
- No es necesario recortar nada
- Deja el folio de las llaves en un lugar visible
- Debe encontrar el cofre (que previamente has doblado por la mitad) para poder abrirlo con las llaves

Objetivo:

Encontrar un número de 3 cifras. Una vez encontrado, entregar al niño el tesoro "la escafandra"

Pistas:

- Encuentra la llave que entra en cada cerradura
- Cada cerradura tiene un número arriba y un número abajo
- Esos números indican el número de "dientes" que tiene cada llave arriba y abajo
- Busca la llave que tenga el número de "dientes" que muestra cada cerradura
- El número oculto es: **940**



MISTERIO 3

Instrucciones:

- Recorta por las líneas azules cada una de los 9 corales
- Dobra cada coral por la línea horizontal de forma que la letra quede abajo en horizontal (oculto) y el coral visible arriba en vertical. Esconde los 9 corales por la habitación.
- Recorta la parte de abajo (fila de corales) y déjala en un lugar visible

Objetivo:

Encontrar una palabra de tres letras. Una vez encontrado entregar el tesoro "la estrella de mar"

Pistas:

- Encuentra todos los corales por la habitación
- Cada coral tiene una letra debajo
- Hay 3 flechas que apuntan a 3 corales distintos
- La palabra oculta es: **MAR**



MISTERIO 4

Instrucciones:

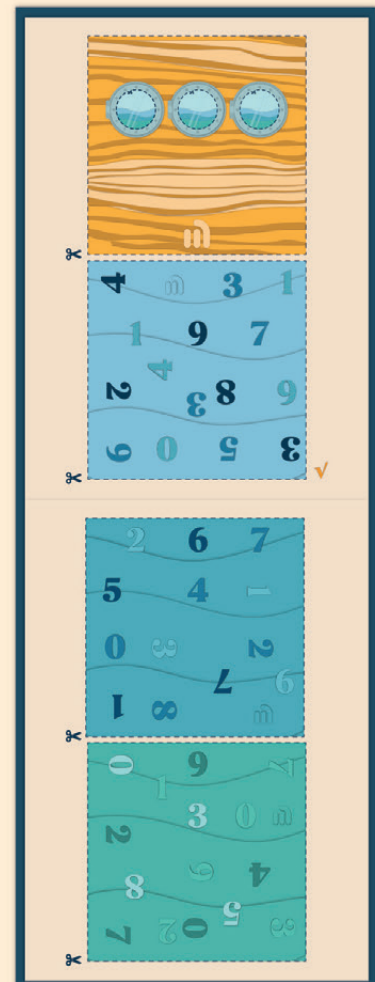
- Recorta los 4 cuadrados.
- Recorta el interior de las las escotillas del cuadro que no tiene números
- Dejar a la vista la pieza sin números (Cuadrado escotillas)
- Repartir las 3 piezas con números por la habitación. La que tiene una señal amarilla es la correcta (pero eso sólo lo sabes tú, ¡eh!)

Objetivo:

Encontrar las 3 piezas y hallar el número oculto de 3 cifras. Una vez encontrado entregar al niño el tesoro "el timón"

Pistas:

- Tienes que encontrar 3 piezas que encajen con el "Cuadrado de las escotillas"
- Si la pones detrás, podrás ver por las escotillas lo que hay detrás
- Prueba con los 3 cuadrados, girando hasta que se muestren claramente por las escotillas 3 números
- El número oculto es: **197**



MISTERIO 5

Instrucciones:

- Esconde la imagen por la habitación.
- Los participantes tienen que resolver la adivinanza y buscar una publicación en Instagram de Muelle Uno similar salvo por cinco diferencias

Objetivo:

Encontrar las cinco diferencias de esta imagen con otra similar publicada en Instagram de Muelle Uno (@muelleuno). Una vez encontrado entregar el tesoro **"la sirena"**

Pistas:

- Puedes dejar el móvil cerca con el Instagram de Muelle Uno abierto.
- La solución es: **"tortuga, pez payaso, caballito de mar, estrella y raya"**



MISTERIO 6

Instrucciones:

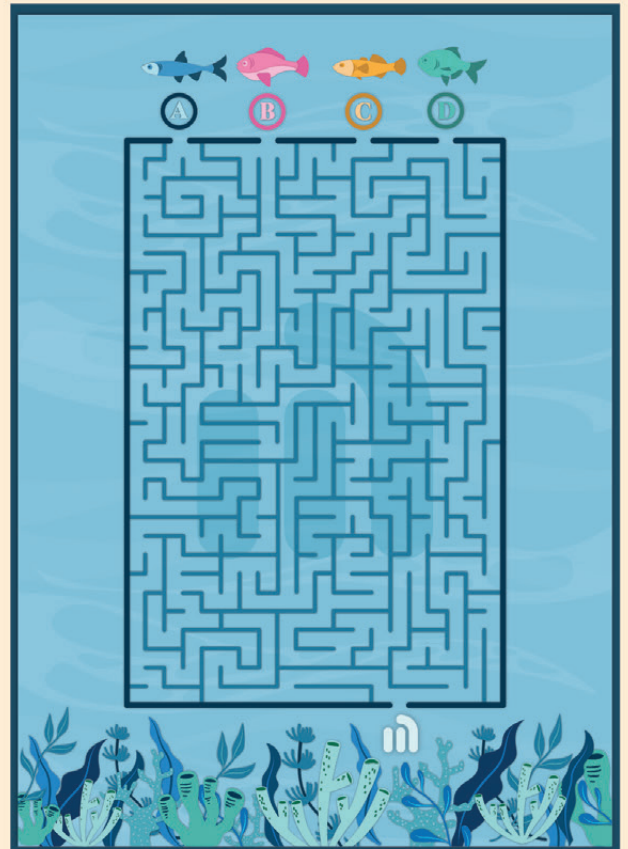
- No es necesario recortar nada
- Deja el folio en un lugar visible

Objetivo:

Encontrar que pez de arriba es el que llega a la salida (logo Muelle Uno). Una vez encontrado, entregar al niño **"la tortuga"**

Pistas:

- El dibujo es un laberinto, y solo uno de los 4 peces puede llegar al huevo (A, B, C o D)
- Sigue con el dedo cada uno, hasta que descubras cual llega al huevo
- La solución es: **"el pez verde o D"**



ENIGMA 7

Instrucciones:

- Recortar el folio en 2 partes, por la línea azul.
- Dejar por la habitación tanto la parte de arriba como la parte de abajo
- Dejar un lápiz o bolígrafo a mano

Objetivo:

Encontrar el número de veces que se repite cada uno de los 3 animales marinos y escribir el número en cada cuadro
Una vez encontrado, entregar al niño "el cangrejo"

Pistas:

- Cada uno de los 3 animales marinos tiene un cuadro al lado para escribir
- En el cuadrado podemos ver que hay muchos animales mezclados
- Cuenta las veces que se repite cada animales marino dentro del cuadro grande
- **Ballena: 3**
- **Langosta: 5**
- **Medusa: 6**



ELEMENTOS PARA IMPRIMIR



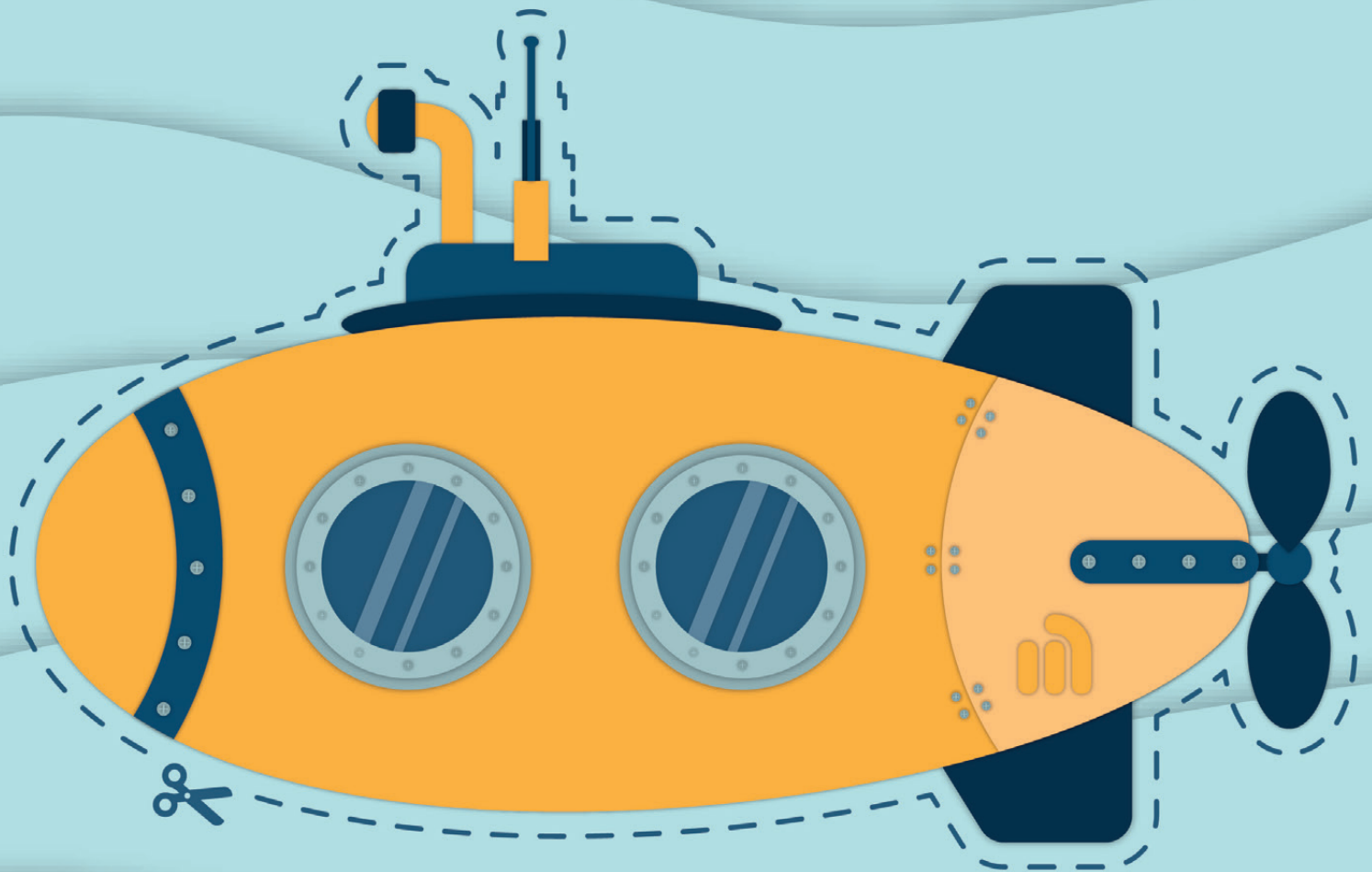
MAPA SUBMARINO



TESOROS

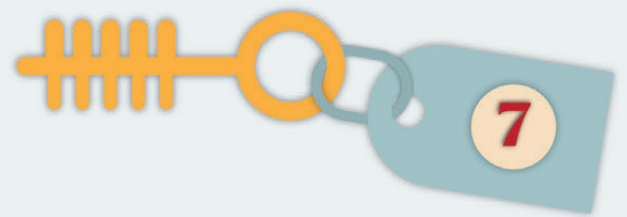


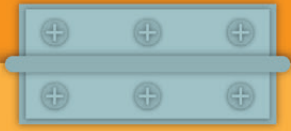
OBJETO FINAL



MISTERIOS









C



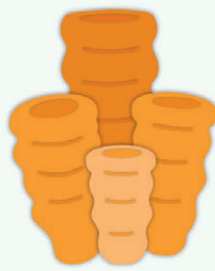
A



L



A



M



A



R

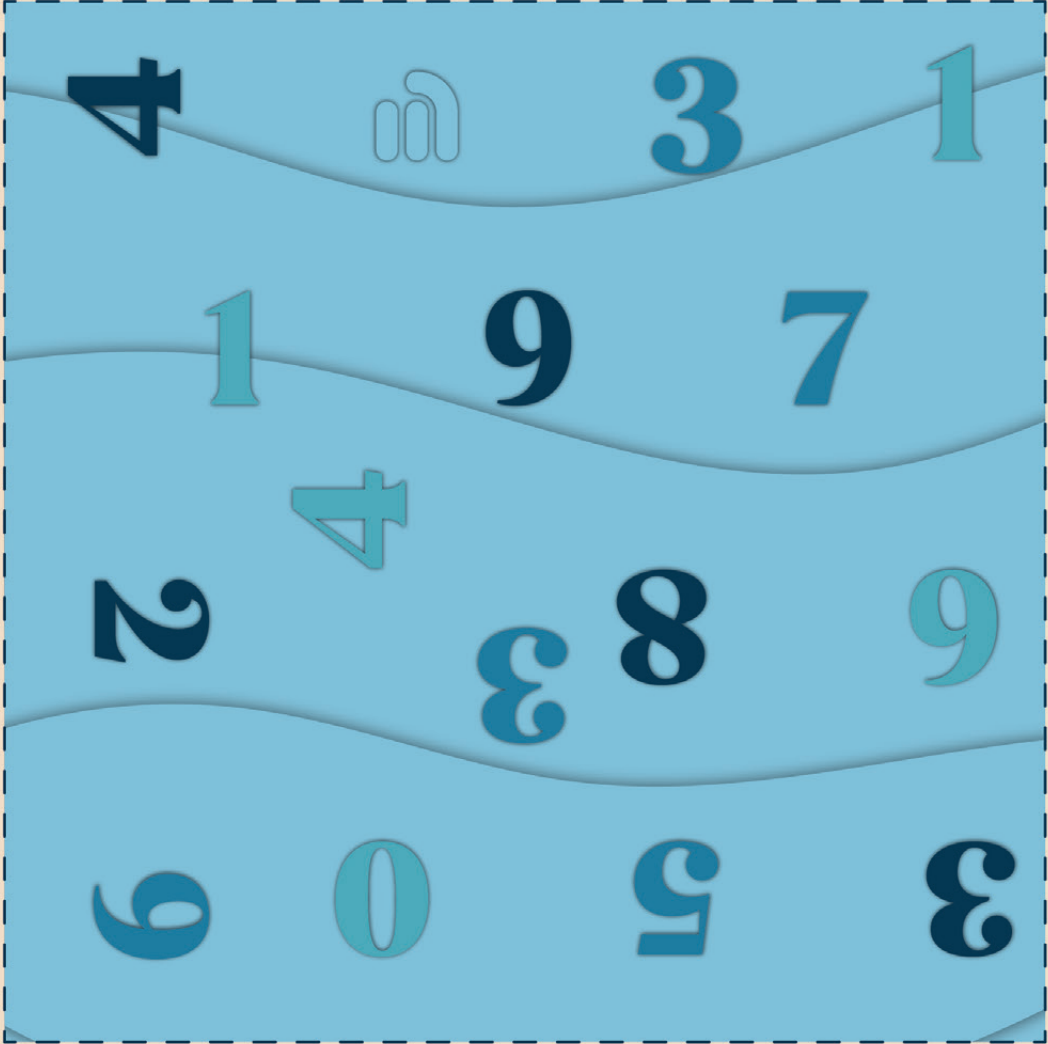


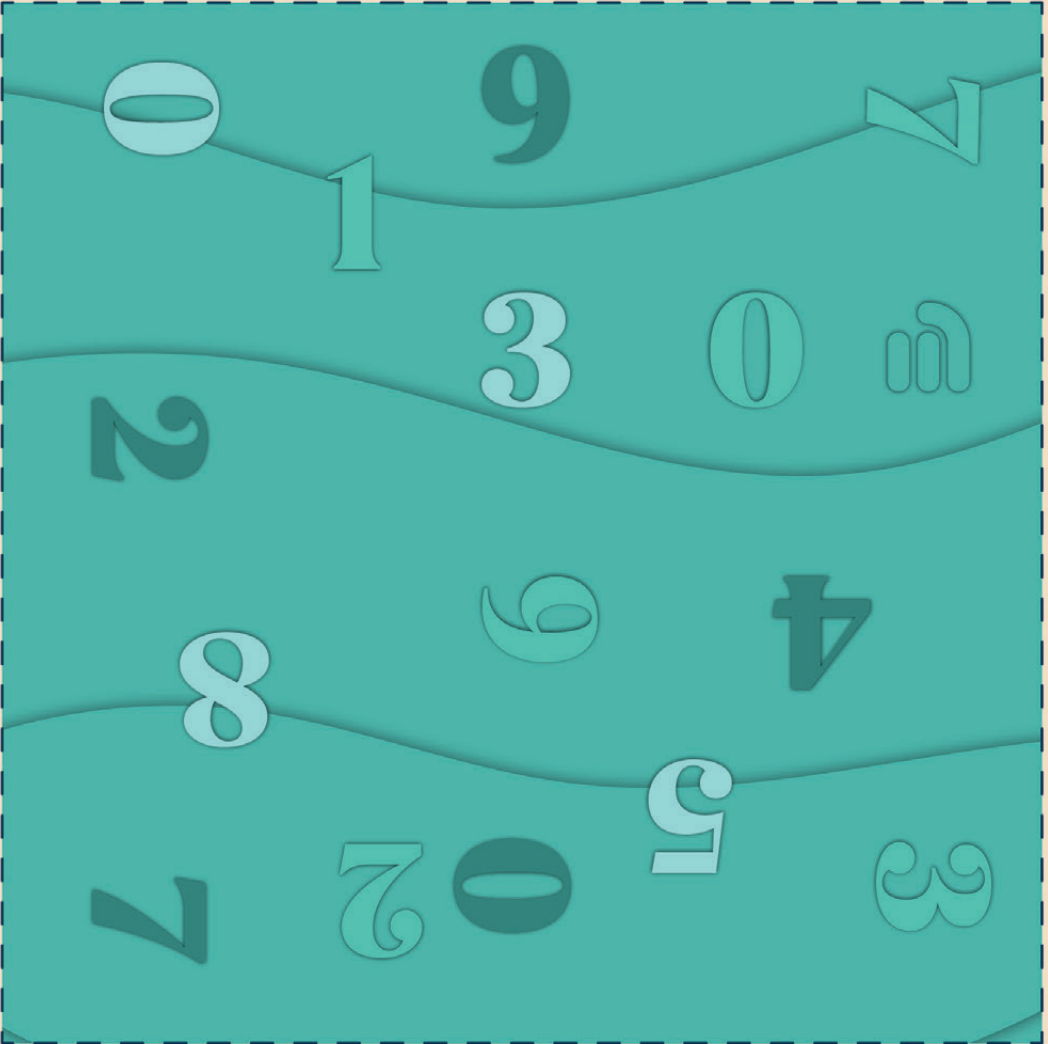
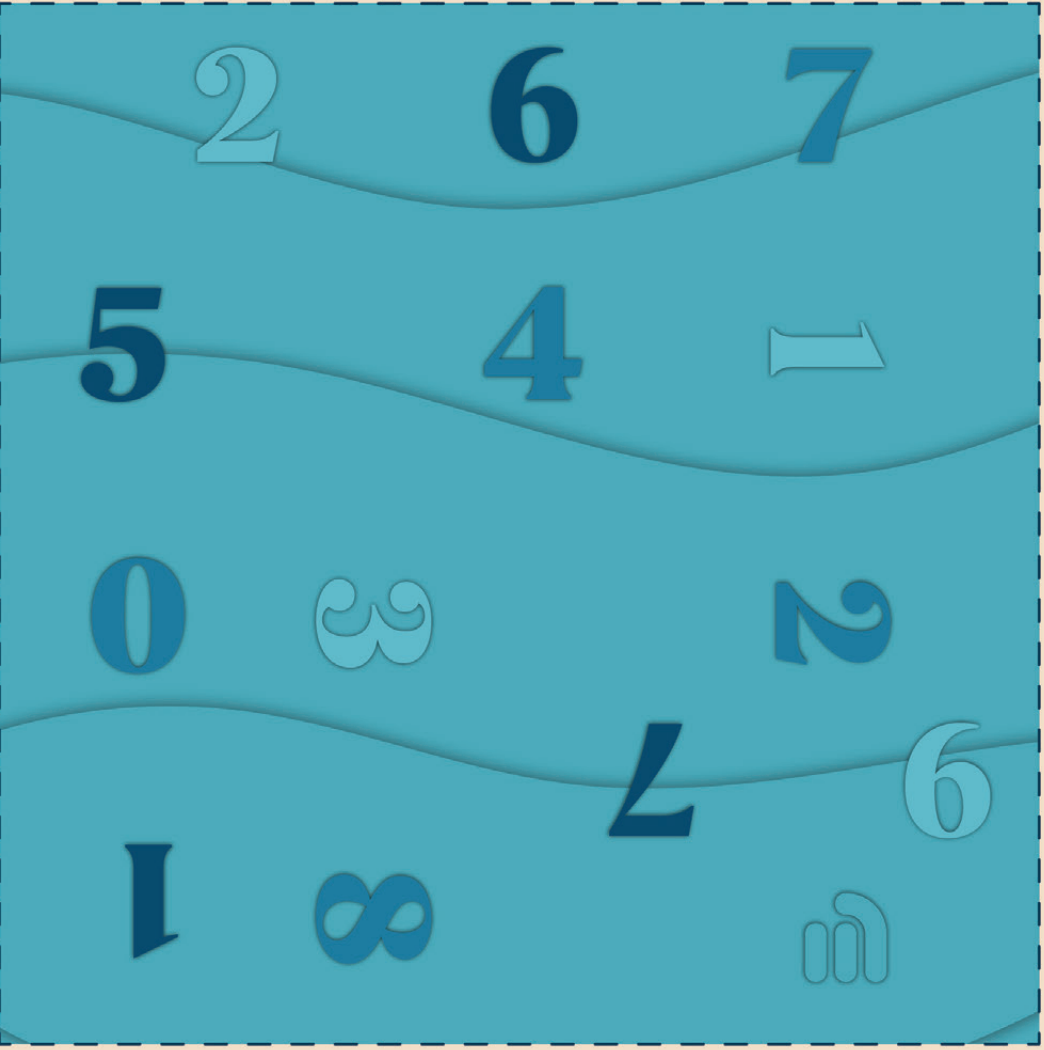
E

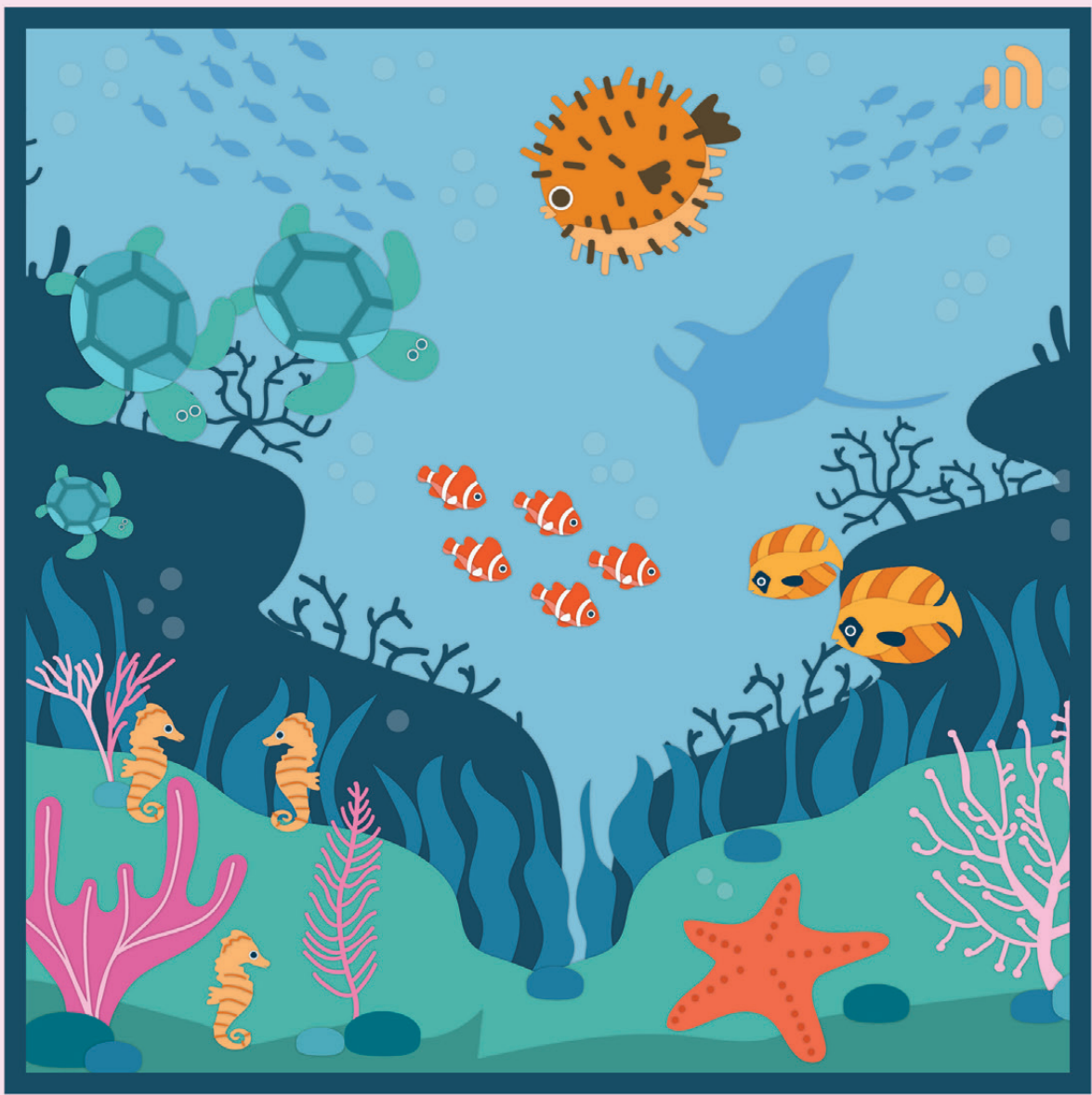


S

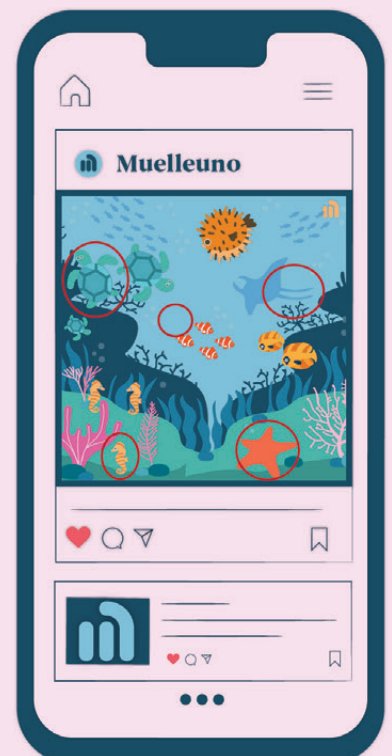
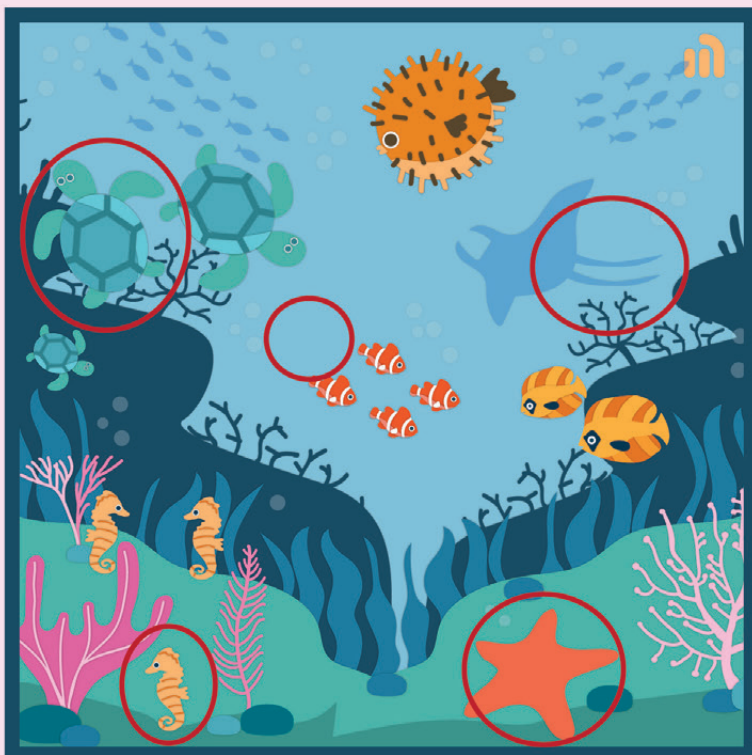








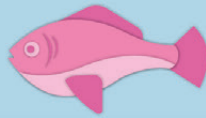
En el mar de Instagram nada es lo que parece....
@muelleuno



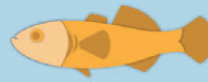
@muelleuno



A



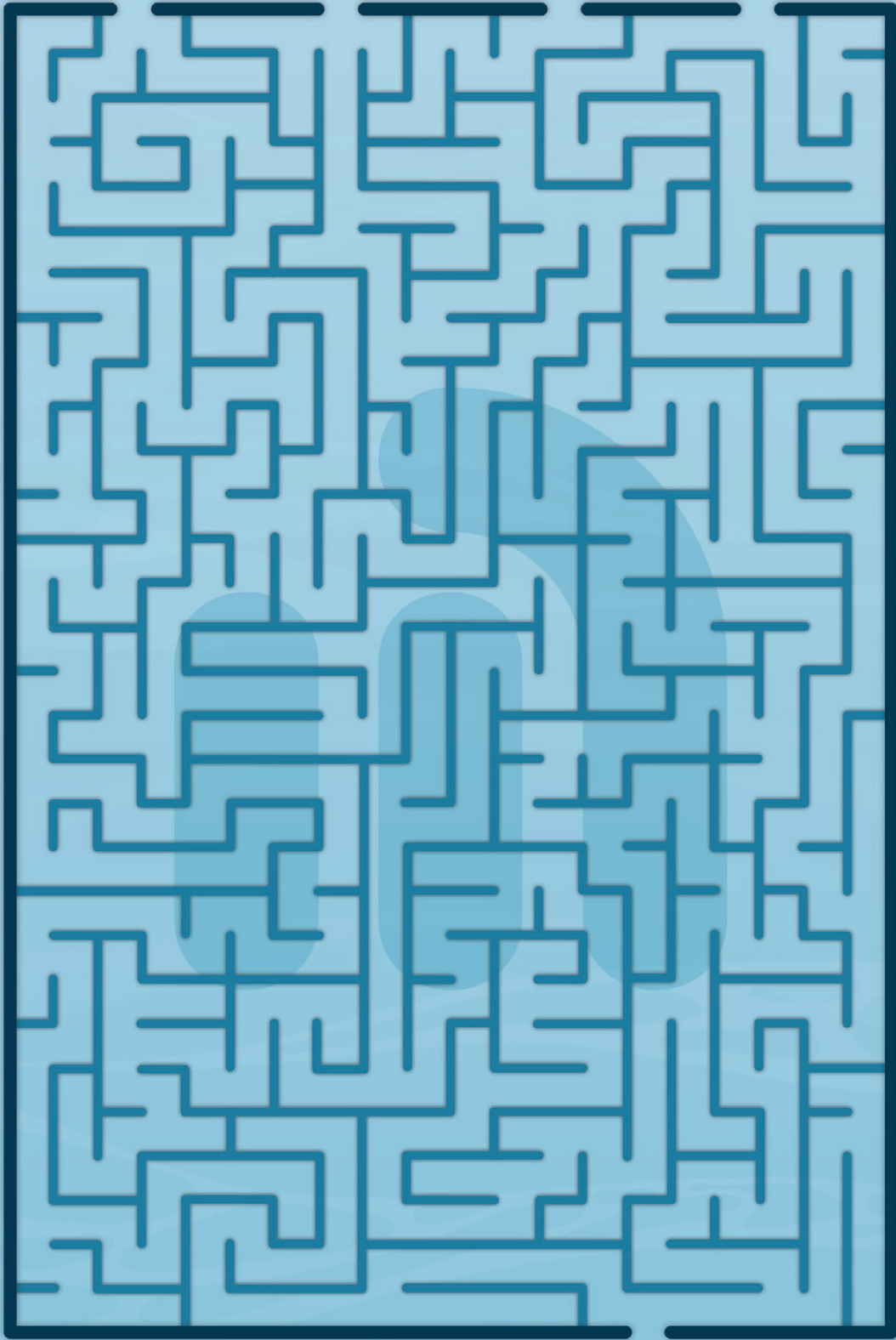
B

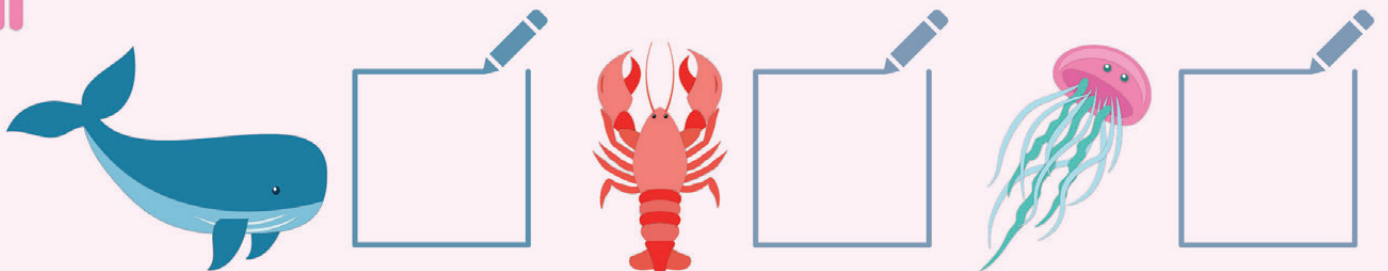


C



D





INVITACIÓN

¡Hola!

Estás invitado
a jugar a nuestro

escape room

NOMBRE 

¡TE ESPERAMOS!

ESCAPE
ROOM
en casa

muelleuno
PUERTO DE MÁLAGA

de
Luz &
COLOR



CERTIFICADO



¡enhorabuena!

[Empty white box for name]

NOMBRE 

Has resuelto el misterio de
"una aventura submarina"

**ESCAPE
ROOM**
en casa

muelleuno
PUERTO DE MÁLAGA

de
**LUZ &
COLOR**



**ESCAPE
ROOM**
en casa

muelleuno | **de LUZ & COLOR**
PUERTO DE MÁLAGA