

## Instrucciones de preparación

*¡Atención! ¡Instrucciones sólo para los organizadores!*

*¡Los jugadores no deben ver los materiales de búsqueda antes del comienzo del juego!*

### Trama del juego

En el mundo mágico, el valioso Libro Mágico de las Sombras ha sido robado. El Director de la Escuela de Magia cree que los mensajeros del Señor Oscuro se lo llevaron y se dirige a los niños para que le ayuden a encontrarlo. Para recuperar el libro, los jugadores deben resolver todos los acertijos, alcanzar a los mensajeros y atraparlos.

### Preparación

Recomendaciones clave:

- Colocad las señales en un lugar visible
- Esconded bien las pruebas
- Los lugares donde estén escondidas las pruebas deberán ser accesibles para los niños. De lo contrario tendréis que ayudarles durante el juego
- Advertid a los niños de no tocar las señales.

Instrucciones paso a paso:

1. Imprimid el documento con los materiales en formato A4.
2. Cortad las hojas como se indica en cada una de ellas. En cada hoja se pone el número de la tarea. Evitad que los materiales de diferentes pruebas se mezclen.
3. Haced bolsa pequeña con los materiales de la página 1 y cerradlas con cinta. Colocad las partes pequeñas de la tarea 5 en esta bolsa.
4. En la tarea 7 los jugadores necesitarán una aguja y un hilo. Pasad el hilo por la aguja y después haced un nudo utilizando ambos extremos del hilo para que, al coser, no se salga. La longitud del hilo debe ser de al menos 1m. Enrollad el hilo en un trozo de papel u otro objeto para que no se enmarañe.
5. Enrollad los materiales de cada prueba formando un tubo o rollo para que nada se pierda. Envolvedlo con un anillo de papel y pegadlo con cinta adhesiva. En el anillo deben verse el número y el título de la prueba correspondiente.
6. Esconded las pruebas en el escenario elegido para el juego. Colocad la señal correspondiente cerca de cada rollo, de modo que la flecha indique con

precisión el lugar donde está escondido. Esconded los rollos de manera que, mientras buscan el rollo de una prueba, no encuentren los rollos de otras pruebas. Sujetad las señales de forma segura con cinta adhesiva.

### Ocultando las pruebas

**Rollo 1** - hay que dárselo a los niños al comienzo del juego.

**Rollo 2 - El Bosque Oscuro** - puede estar escondido en cualquier lugar. Hay que colocar una señal del Bosque Oscuro para que la flecha "Sur" apunte hacia donde está escondido este rollo.

**Rollo 3 - Los Pantanos Cenagosos** - Suroeste

**Rollo 4 - El Laberinto** - Noroeste

**Rollo 5 - La Fragua de las Dos Luces** - Suroeste

**Rollo 6 - El Santuario Abandonado** - Este

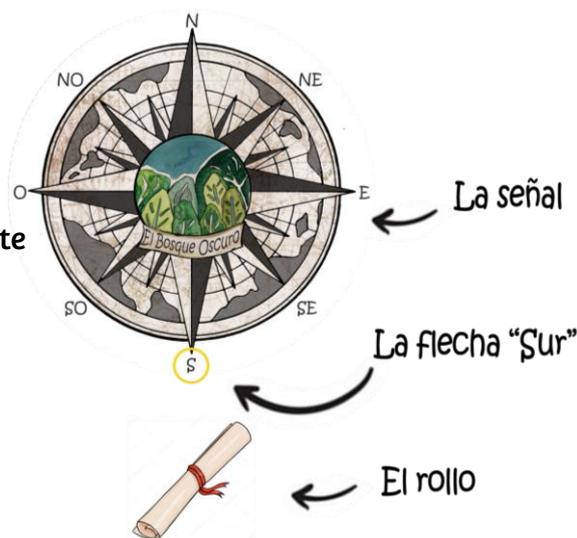
**Rollo 7 - El Pueblo Viejo** - Norte

**Rollo 8 - La Tienda de Brujería** - Sur

**Rollo 9 - El Valle del Zafiro** - Oeste

**Rollo 10 - Las Rocas de los Hipogrifos** - Norte

**Rollo 11 - Biblioteca Escolar** - Norte



Las señales del Claro de los Unicornios, el Mercado Mágico de las Pulgas y el Café "La Escoba Ardiente" deben instalarse en cualquier lugar. No tienen un papel clave en el juego y sólo sirven para distraer la atención.

*Si no deseáis realizar la tarea de la aguja y el hilo, retirad la señal de "La Tienda de Brujería" y el rollo 7. Poned el rollo 8 en lugar del 7.*

### Victoria

Junto al rollo de pergamino 11 se puede poner un regalo y después, cuando los niños hayan leído las felicitaciones, celebrar la victoria con refrescos y chuches!

### Comienzo del juego

Después de que todos los materiales estén preparados y colocados en el suelo, entregad el rollo 1 a los niños o simplemente dejadlo en un lugar visible.

Para asegurar que los jóvenes magos se trasladen completamente al mundo mágico, recomendamos poner música de ambiente embrujado, como por ejemplo, la música en el siguiente [enlace](#).

**Recordad avisar a los niños de que las señales no se deben tocar, de otro modo se perderán durante la aventura.**

## Progreso del juego y respuestas

### Rollo 1

El juego comienza con la entrega a los jugadores del informe del Director de la Escuela sobre el robo del Libro de Magia de las Sombras. Pide su ayuda para recuperarlo. El informe indica el lugar donde tienen que buscar el siguiente rollo.

**La respuesta: El Bosque Oscuro, Sur**

### Rollo 2

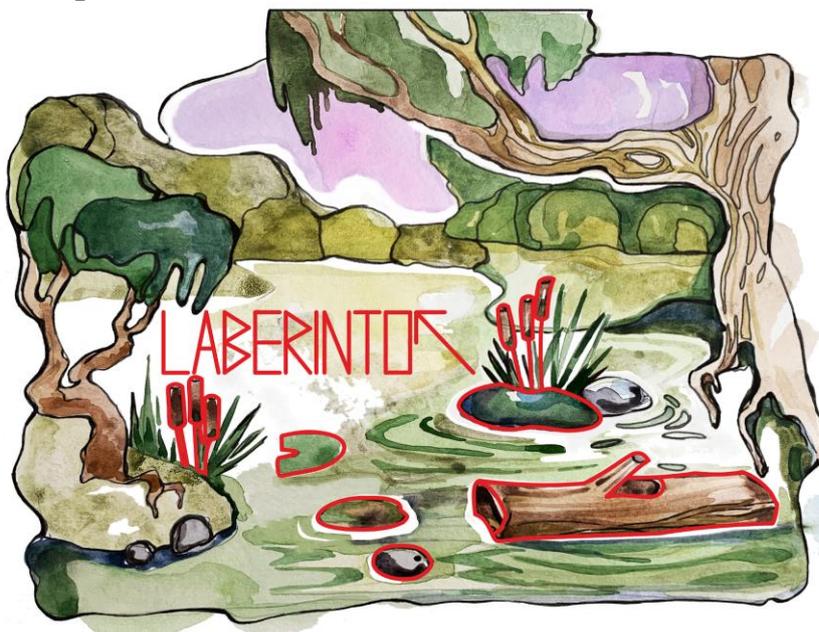
Para convertir al troll en zorro los jugadores deberán hacer origami de papel. Si lo hacen correctamente verán en el pecho, justo debajo del hocico del zorro, las palabras *Humedad* y *Musgo* y en las orejas las letras "S" y "O". Si la palabra resultante se compara con los nombres de los lugares indicados en las señales, los jugadores encontrarán la ubicación adecuada.

**La respuesta: Los Pantanos Cenagosos, Suroeste**

### Rollo 3

En esta prueba encontrarán una imagen de un pantano y dos hojas blancas con fragmentos de imágenes. Hay que acercar las hojas a una fuente de luz, por ejemplo, a una ventana, y colocarlas sobre la imagen del pantano. De este modo el contorno de los objetos que se ven en las hojas blancas coincidirá con el contorno de los mismos objetos representados en el pantano. Si todo se hace correctamente, aparecerá una inscripción en medio del pantano: "Laberinto ↖".

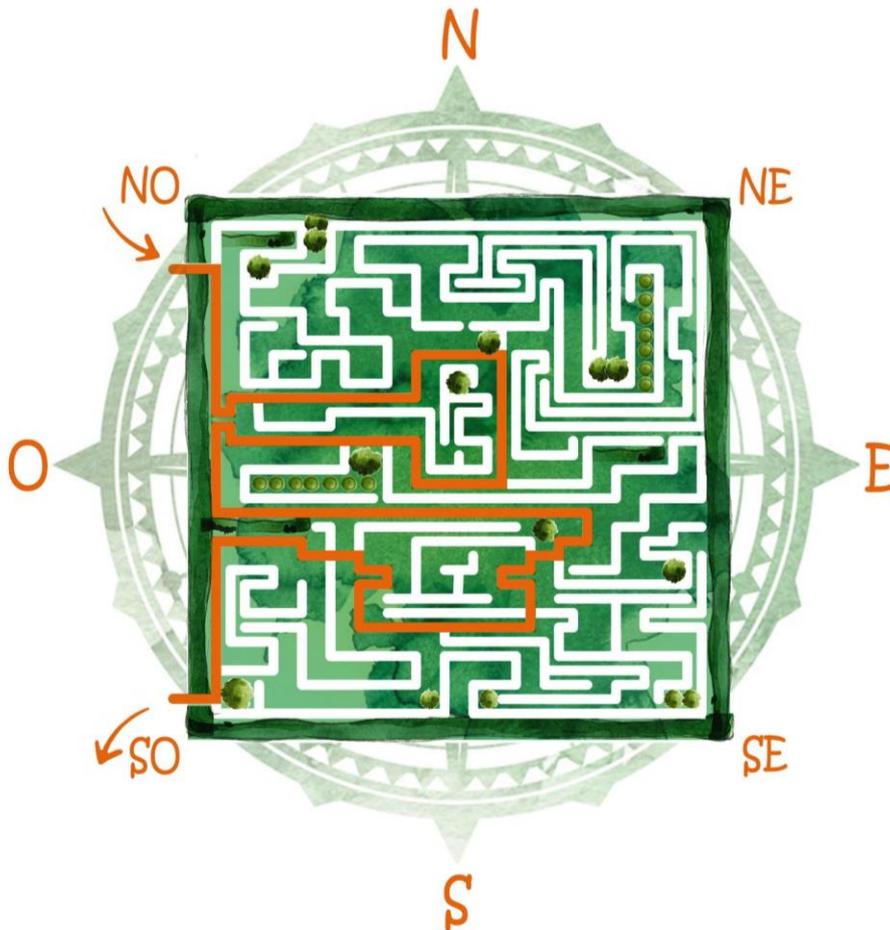
**La respuesta: El Laberinto, Noroeste**



#### Rollo 4

Después de pasar por el laberinto de la manera más rápida, los jugadores obtendrán un contorno, similar a un martillo y un yunque. Los jugadores deben encontrar entre las señales el lugar asociado a esta imagen. El punto de salida del laberinto indica la dirección a donde ir.

**La respuesta: La Fragua de las Dos Luces, Suroeste**

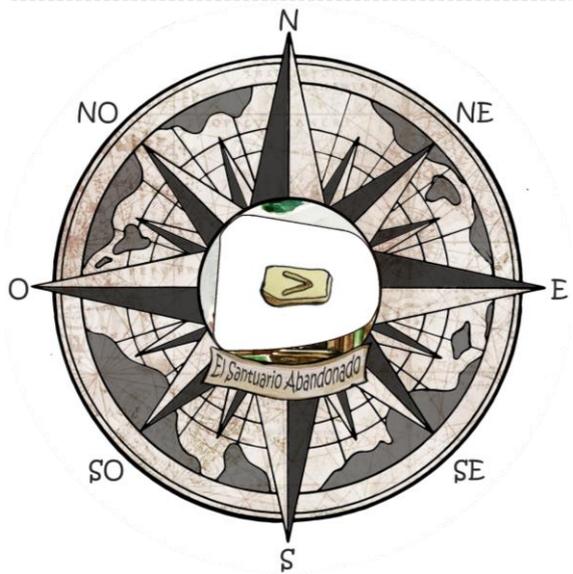


#### Rollo 5

Se ofrece a los jugadores la posibilidad de ordenar la mesa del herrero resolviendo un rompecabezas con los elementos propuestos. Si lo hacen correctamente, quedará un elemento sobrante con la imagen de una runa.

Después de examinar las señales, los jugadores encontrarán una figura similar a una runa en una de ellas. Si la acercan a la señal, la flecha en la runa indicará la dirección.

**La respuesta: El Santuario Abandonado, Este**



### Rollo 6

En esta tarea, debes buscar palabras en la sopa de letras: "Dirigíos al norte del pueblo antiguo". Las palabras están encriptadas de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo, de abajo a arriba (como una serpiente).

La respuesta: El Pueblo Viejo, Norte



### Rollo 7

El desafío es coser el manto rasgado del guardabosques. Si siguen las instrucciones correctamente se bordará el texto: "TNDA↓". Comparando la información recibida con las señales los jugadores encontrarán el próximo lugar.

**La respuesta: La Tienda de Brujería, Sur**



### Rollo 8

La tarea consiste en dejar, de todas las botellas disponibles, todas menos dos para que en cada fila y cada columna haya dos botellas. Dos ingredientes extra indicarán dónde tienen que buscar el siguiente rollo.

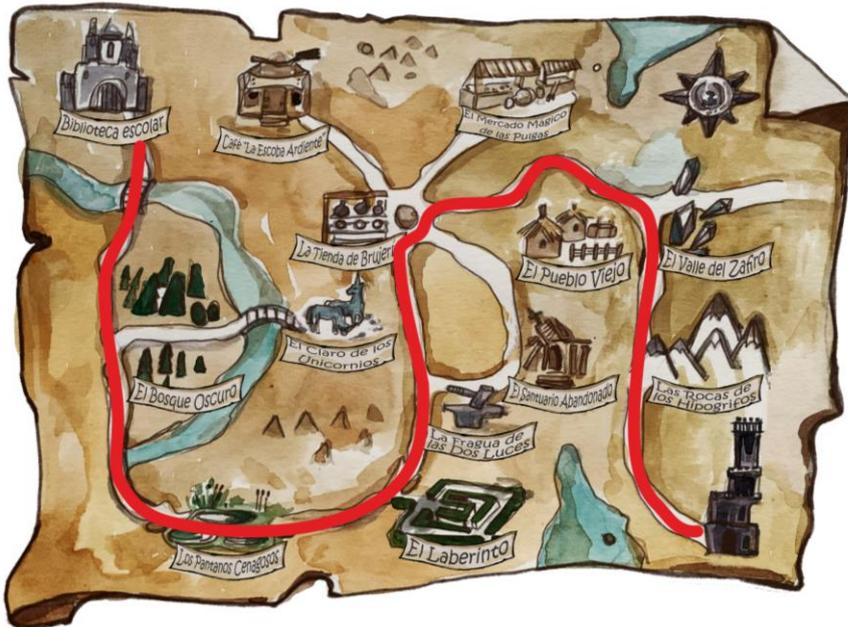
**La respuesta: El Valle del Zafiro, Oeste**



### Rollo 9

La tarea de los jugadores es marcar en el mapa todos los lugares donde se menciona a los mensajeros del Señor Oscuro. Después de eso verán que tienen que dirigirse a la torre, representada en la esquina inferior derecha, y que de camino les queda un solo lugar. Los jugadores van allí desde el norte, lo que indica la dirección de búsqueda para el siguiente rollo.

**La respuesta: Las Rocas de los Hipogrifos, Norte**



### Rollo 10

La tarea es tejer una red de tiras de papel siguiendo las instrucciones. Si todo se hace correctamente, los jugadores verán un dibujo de un libro con la letra N en la portada.

**La respuesta: Biblioteca Escolar, Norte**



### Rollo 11

Este es el último rollo de felicitaciones.