Preparar y acompañar

Esta guía incluye pistas y soluciones. Consérvenla aparte de las cuatro hojas de jugadores para evitar revelar la combinación.

ANTES DE LA PARTIDA

1. Elijan un tamaño: A4 o Carta. Impriman solo las cuatro hojas de jugadores de ese tamaño, a una cara, en blanco y negro. Usen tamaño real o 100%; eviten modos de folleto o varias páginas por hoja.

2. Ordenen las hojas del 1 al 4 y pongan lápiz y goma sobre la mesa. No hacen falta sobres reales, candados, recortes ni objetos escondidos.

3. Guarden esta guía aparte. Pueden consultarla en pantalla o imprimir sus tres páginas para jugar sin pantalla. Las pistas están en la página 2 y las soluciones en la 3.

CÓMO ORGANIZAR EL EQUIPO

Los puestos 1 a 4 se pueden resolver juntos o repartir. El puesto 5 combina los cuatro resultados. Si alguien acompaña sin jugar, puede guardar la guía; si todos juegan, lean solo la pista del puesto que necesitan.

Antes de cerrar el despacho, pidan que cada persona explique una comprobación: una letra, una casilla, una igualdad o una pista. No es una carrera; pueden hacer pausas y cambiar de puesto.

SI EL EQUIPO SE ATORA

Pregunten qué han probado. Lean la pista 1 del puesto y den tiempo para intentar otra vez. Usen la pista 2 si hace falta. Consulten la solución únicamente si quieren ver el procedimiento completo. Pedir ayuda no quita puntos: no hay penalizaciones.

AL TERMINAR

Comprueben la combinación y lean el cierre de la historia. Quien ya resolvió el juego conoce las respuestas. Para jugar con otro grupo, usen hojas sin marcas y mantengan las soluciones en secreto.

Una pista a la vez

Busquen solo el puesto en el que necesitan ayuda. Empiecen por la primera pista; las soluciones completas están en la siguiente página.

01 Ventanillas • SOL

Pista 1. Revisa una coordenada a la vez: columna primero y fila después.

Pista 2. Las dos primeras letras son C y U. Busca las cuatro restantes.

02 La ronda • NUBE

Pista 1. Tacha cada flecha cuando la uses y marca la casilla a la que llegas.

Pista 2. La ruta vuelve a B3 y C3. Sus sobres no se cuentan por segunda vez.

03 La balanza • LUNA

Pista 1. Compara las dos primeras igualdades. ¿Qué objeto aparece una vez más?

Pista 2. Una caja vale 5. Sustituye ese valor en la segunda igualdad para encontrar el tubo.

04 Entregas • ESTRELLA

Pista 1. Beto ya tiene la linterna. Cleo no puede llevarla ni llevar la llave. ¿Qué objeto queda?

Pista 2. Cleo lleva el mapa al Museo. A Ari le queda la llave: revisa dónde puede entregarla.

05 El cierre final

Pista 1. Trata LUNA-SOL como un bloque de dos sellos que no puedes separar.

Pista 2. NUBE debe quedar en el cuarto lugar. Prueba las dos posiciones posibles del bloque LUNA-SOL.

me@andrecuriel.com

Soluciones. Abrir al final.

Si el equipo quiere seguir intentando, vuelvan a la página de pistas.

01 SOL = 4

La letra indica columna y el número fila. Las seis coordenadas producen CUATRO; su cifra es 4.

02 NUBE = 7

La ruta visita dos veces B3 y C3, pero cada sobre se recoge una sola vez. Los siete sobres distintos están en A4, B3, C3, B2, D2, E1 y C1.

03 LUNA = 2

La primera igualdad tiene una caja más que la segunda: 14 - 9 = 5. Entonces el tubo vale 9 - 5 = 4 y el sobre vale 6 - 4 = 2.

04 ESTRELLA = 8

Beto lleva la linterna. Cleo no lleva la llave ni puede repetir linterna, así que lleva el mapa al Museo. Ari lleva la llave. La llave no va al Faro y el Museo ya está ocupado: Ari va a la Torre, código 8.

PERSONA	OBJETO	DESTINO
Ari	Llave	Torre
Beto	Linterna	Faro
Cleo	Mapa	Museo

05 Orden y combinación

NUBE no puede ir en el primer lugar porque debe quedar a la derecha de SOL; va en el cuarto. LUNA-SOL forma un bloque. Si ocupara los lugares 2 y 3, ESTRELLA quedaría en el 1, junto a LUNA, lo cual está prohibido. El único orden es LUNA, SOL, ESTRELLA, NUBE.

LUNA · SOL · ESTRELLA · NUBE 2487

¡Despacho abierto! Las cuatro marcas vuelven a su lugar. El último sobre cruza el puente de nubes y la invitación llega al barrio. En la estación, alguien cuelga una nota: «Gracias por ayudar a que ninguna carta se quede atrás». El equipo de Nimbo ha completado su última ruta.

me@andrecuriel.com