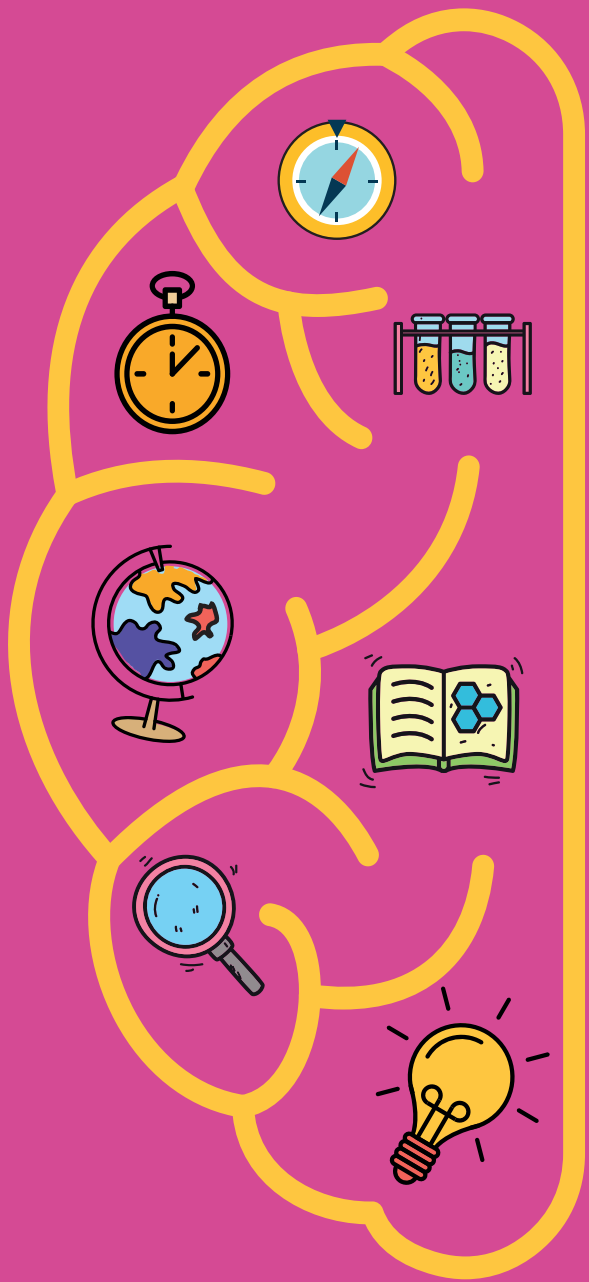


AGUSTÍN FONSECA GARCÍA



JUEGOS  
DE ESCAPE

# PASATIEMPOS

para entrenar tu cerebro

**VOLUMEN 3**

OBERON

Las capacidades cerebrales	5
Algunos comentarios sobre la atención	6
Instrucciones para jugar	8
Escape #01 <b>La habitación de ROSA</b>	9
Entreno #01	15
Escape #02 <b>CHESY en el AVE</b>	22
Entreno #02	28
Escape #03 <b>En la MISIÓN</b>	35
Entreno #03	41
Escape #04 <b>En la tienda de LUIS</b>	48
Entreno #04	54
Escape #05 <b>La prisión de FRANK</b>	61
Entreno #05	67
Escape #06 <b>El estudio de MIGUEL</b>	74
Entreno #06	79
Escape #07 <b>En el MUSEO</b>	86
Entreno #07	91
Escape #08 <b>En el IC</b>	98
Entreno #08	105
Escape #09 <b>En la LUDOTECA</b>	112
Entreno #09	117
Escape #10 <b>JANA y su biblioteca</b>	124
Entreno #10	131
Escape #11 <b>La tumba de HOWARD</b>	138
Escape #12 <b>ENRIQUE y su anacronópete</b>	145
Escape #13 <b>PEDRO y el mundo sopa</b>	151
Escape #14 <b>El hilo de ARIADNA</b>	158
Soluciones	163

## LAS CAPACIDADES CEREBRALES

Antes de que empieces con el libro es importante que sepas algo sobre las capacidades cerebrales que trabajarás si te pones a hacer los pasatiempos que contiene. En principio podríamos resumirlas en las siete que te mostramos a continuación:

- 1. Atención.** Es la madre de todas las capacidades. Es la que permite que las demás puedan llevarse a cabo. La utilizas cuando tienes que razonar y necesitas concentrarte en tu pensamiento, o cuando estás conduciendo y tienes que estar pendiente de varios estímulos. Mucha gente dice que le falla la memoria cuando en realidad lo que le falla es más bien la capacidad de concentrarse.
- 2. Cálculo.** Es la capacidad de manejar las medidas. Aunque es una de las que requieren más concentración, no es la más compleja a nivel cerebral. El ejemplo está en que el ser humano ya ha sido capaz de construir máquinas de calcular incluso más precisas que el cerebro, pero no máquinas que sepan hacer otras tareas como la que realizan los psicólogos, es decir, escuchar activamente a una persona, ofrecerle comprensión y darle una respuesta que le ayude a encauzar la situación que le esté abrumando, tarea esta más relacionada con la comunicación y el lenguaje a un nivel profesional.
- 3. Lógica.** Es la que nos permite predecir las causas y las consecuencias de lo que nos rodea. El hombre del tiempo no es adivino: hace uso de la lógica, igual que la utilizan todas las ciencias para desarrollar sus teorías. Hacemos uso de la lógica a diario y sin ella nuestra vida sería un caos.
- 4. Lenguaje.** Con esta capacidad no solo hablas, sino que también gesticulas con las manos, con tu cuerpo, con tu cara... El lenguaje es la capacidad de comunicarte, de transmitir a otro un mensaje y de saber que él puede descifrarlo y comprenderlo. También es lenguaje, por supuesto, el uso de las palabras para describir y retratar un montón de sucesos y conceptos de la vida que te rodea.
- 5. Orientación espacial.** Tu cerebro puede orientarse en el espacio mejor de lo que lo hace un GPS, y además, sin satélite. A todo lo relacionado con la posición de nuestro cuerpo en el ambiente y con la capacidad de imaginar objetos en 3D lo hemos llamado orientación espacial.
- 6. Memoria a corto plazo.** Con este concepto denominamos la habilidad que tiene el cerebro de retener informaciones nuevas y recuperarlas al poco tiempo. La utilizamos para recordar un teléfono o una dirección. Su duración es corta, pero resulta indispensable para adquirir conocimientos del mundo que nos rodea.
- 7. Memoria a largo plazo.** Nos permite tener conocimientos generales de los que echamos mano a diario y su duración en la memoria es ilimitada: nos acompañarán a lo largo de nuestra vida, aunque no siempre se mantendrán frescas y accesibles. Dentro de este gran saco de información tenemos, por ejemplo, desde las palabras de nuestra lengua materna hasta los acontecimientos personales de nuestra vida o la forma de montar en bicicleta o nadar.

Lo interesante es que todas estas capacidades no funcionan independientes unas de otras, sino que se ayudan entre sí para alcanzar sus objetivos. Por ejemplo, el lenguaje tiene unas normas que siguen un patrón lógico y rebusca en el almacén de los conocimientos generales para fomentar su riqueza, o el cálculo hace uso del razonamiento lógico y de la memoria a corto plazo para conseguir el resultado buscado.

¿Y cuáles de estas capacidades vas a necesitar para enfrentarte a este libro? Pues todas, que seguro que ya las manejas adecuadamente, sin embargo, te destacaría una de ellas: la **atención** (casi un comodín que es necesaria para todo) y su versión avanzada, que podría ser la **concentración**, un pasito más allá.

A continuación tienes un grupo de pasatiempos de entrenamiento, para poder llegar con más eficacia a los capítulos que contienen los de escape.

**PÍLDORA**



Fabián fue de excursión con su padre a la montaña. Cuando estaban descansando le preguntó el padre al hijo: si en este bosque hay 250 pinos y cada uno tiene 10 ramas y cada rama da 3 frutos, **¿cuántas bellotas tiene el bosque?**

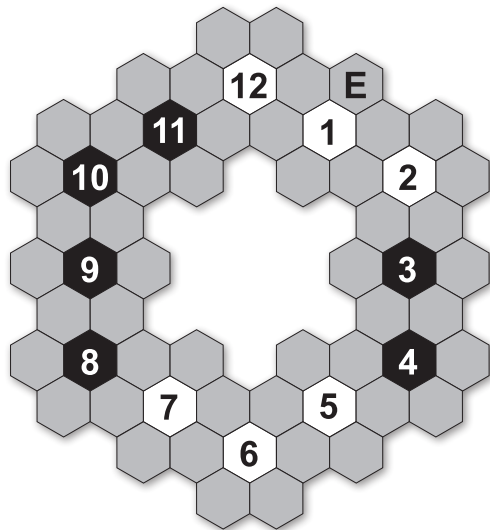


**HEXÁGONOS ENCADENADOS**



Coloca las palabras de la derecha en las seis casillas dispuestas alrededor de cada número, de forma que encajen con las que tienen a ambos lados en los hexágonos comunes. Ten en cuenta que cada palabra puede empezar en cualquiera de los hexágonos y además que los números del mismo color (blanco o negro) se leen en el sentido de las agujas del reloj o viceversa. El orden de la lista no se corresponde con los números.

¿Cuál es la palabra de la que forma parte de la letra E ya colocada como pista?



- A ÁGUILA
- B ANORAK
- C ATUNES
- D BESUGO
- E CAUDAL
- F CORAZA
- G ERIZOS
- H ESPOSO
- I MATRIZ
- J NEUTRO
- K PRENSA
- L SÓTANO

**DE VIAJE**



Tu entrenamiento de hoy es para que, en un potencial viaje alrededor del mundo, seas capaz de identificar los monumentos de la imagen y en qué países están.

- |          |            |
|----------|------------|
| AAAEILMN | AAIILT     |
| AACFINR  | ACEGIR     |
| AGLOPRTU | DEIINNOORU |
| AIQRTUU  | EGIOPT     |

Una pista: estos son los anagramas de los países.

¿Cuál es la ciudad donde se encuentra F?

IDEOGRAMAS

○○○●

Combina adecuadamente las letras del interior del ideograma para deducir una palabra relacionada con la silueta sobre la que se encuentra.



¿Cuál es la palabra?

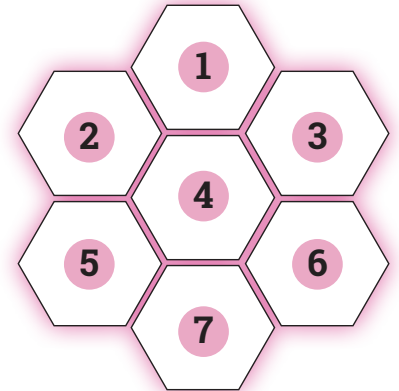
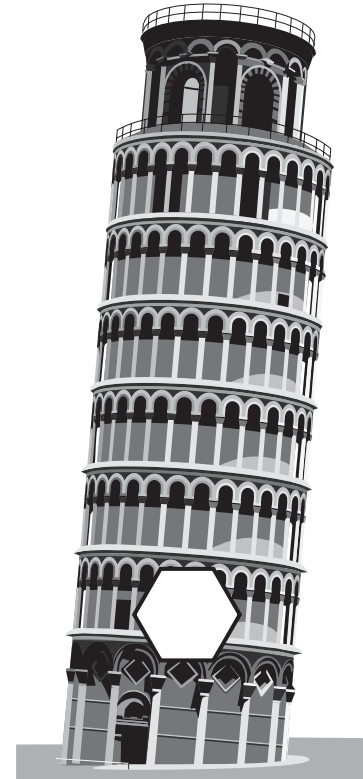

¿Cuál es la palabra?

PISA

○○○●

En esta imagen de la famosa Torre de Pisa le hemos hecho un agujero hexagonal y tu objetivo es saber cuál de los siete de abajo es el que encaja perfectamente en él.

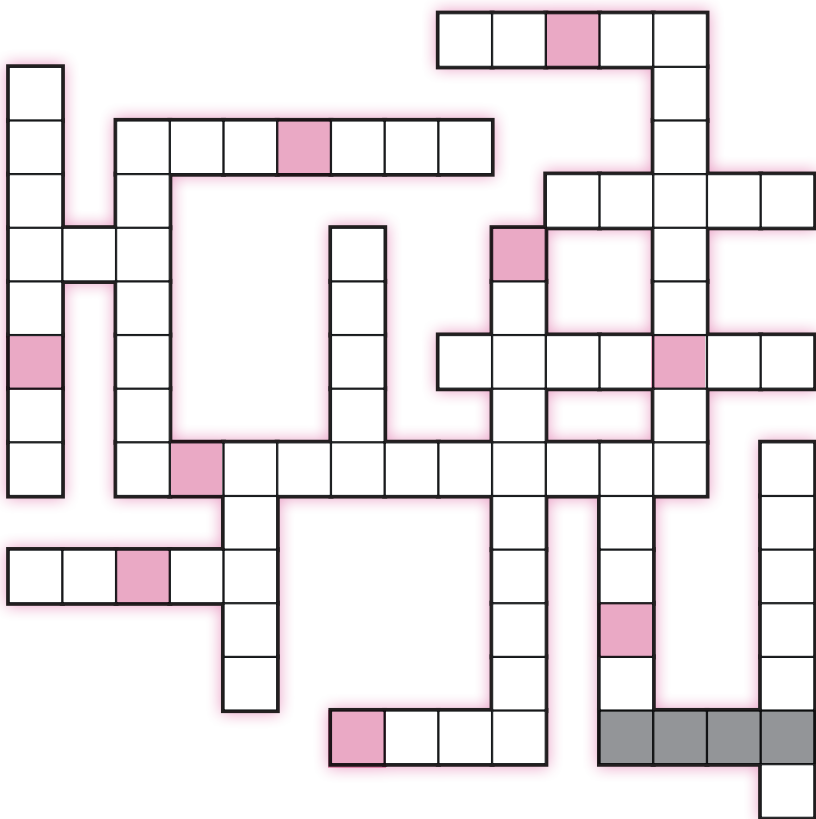


¿Cuál es el número del tapón?

LOS TIPOS



Es casi seguro que sabes mucho de relojes, aunque quizá te sorprenda alguno de los que aparecen en esta lista cuyos nombres debes poner en la cruzada. Si los colocas adecuadamente, podrás deducir el nombre del que pongas en las casillas grises, cuyo nombre antiguo puedes formar con las letras de las casillas coloreadas.



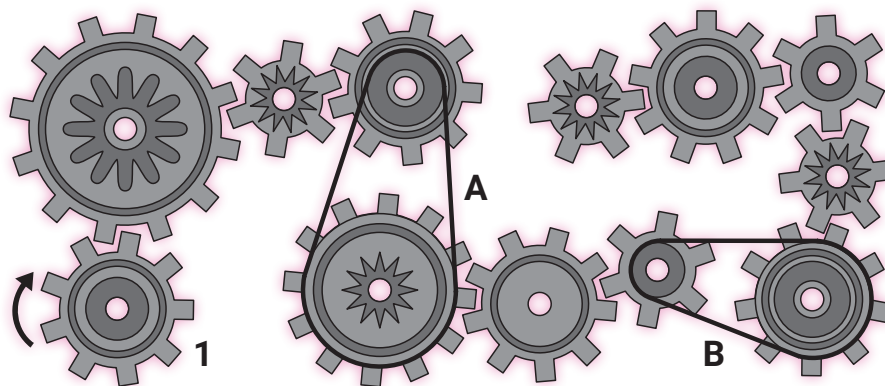
- |       |       |         |          |             |
|-------|-------|---------|----------|-------------|
| SOL   | FUEGO | CUERDA  | PÉNDULO  | ANALÓGICO   |
| AGUA  | SALÓN | ATÓMICO | PULSERA  | AUTOMÁTICO  |
| CUCO  | TORRE | DIGITAL | BOLSILLO | ASTRONÓMICO |
| ARENA | VAPOR |         |          |             |

¿Cuál es el nombre antiguo del reloj?

ENGRANAJES



Aquí tienes un mecanismo totalmente diferente al de un reloj, pero nos sirve para que sea más sencillo de ver. El engranaje 1 es dextrógiro, es decir, que gira en el sentido de las agujas del reloj. Por otro lado, las correas A y B transmiten el movimiento a los engranajes a los que están conectados.



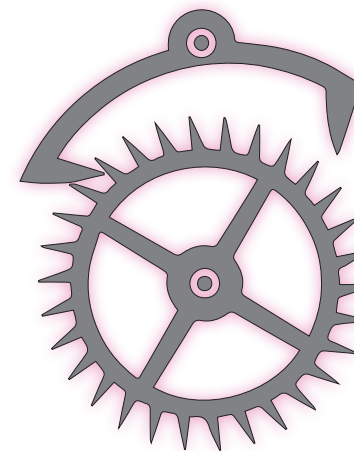
¿Sabrías decir cuántos engranajes levógiros hay?

Los levógiros giran en sentido contrario a los dextrógiros.

PARTES DEL RELOJ



En la imagen tienes dos partes fundamentales de un reloj analógico que Luis es capaz de fabricar con la habilidad de un reputado artesano, pero lo que quizá no sepas es cómo se llaman ambas piezas: la que tiene forma de arco y la rueda inferior a la que sujeta.



¿Cuál es el nombre de la pieza superior?

Una pista: es una de las del pasatiempo siguiente.



## La prisión de FRANK

Quizá el nombre no te diga mucho, pero Frank fue una de las leyendas de la prisión de Alcatraz, auténtica pesadilla para su alcaide, cuando consiguió fugarse junto con dos compañeros que organizaron una de las fugas más ingeniosas que se conocen. Se hizo una fantástica película sobre esta trama en la que Clint Eastwood hace una interpretación magistral de nuestro protagonista.

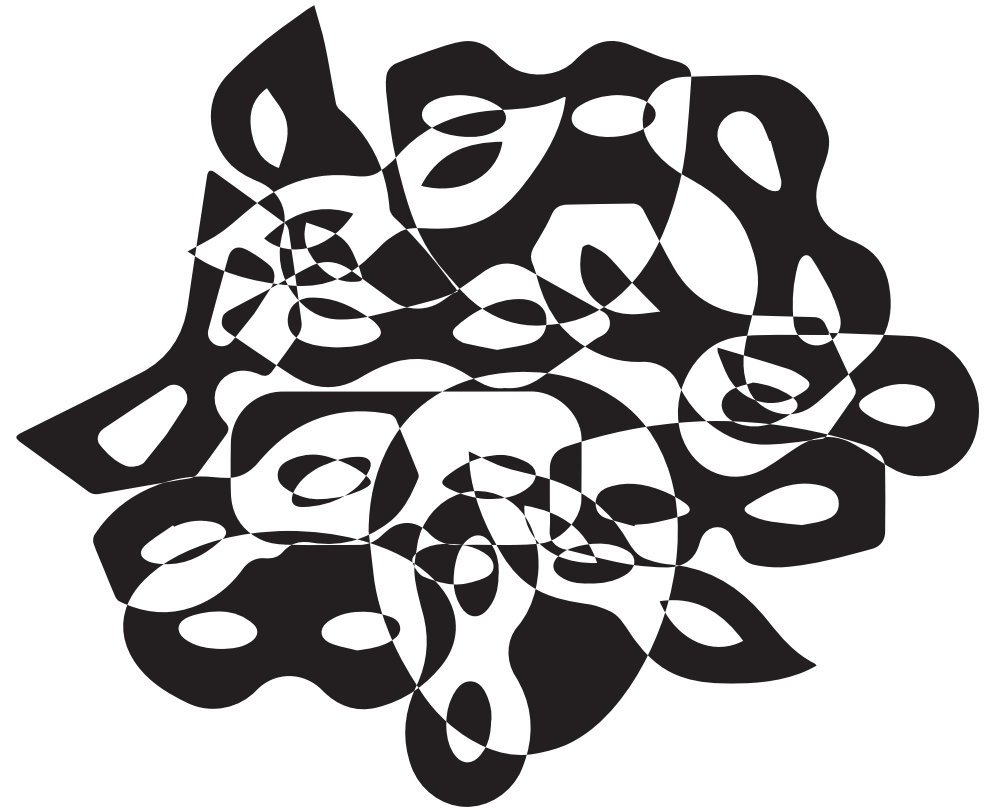
Nos preguntamos si habría sido posible evitar esa fuga, lo mismo que otros intentos que hubo de escapar de la considerada como la prisión de la que era imposible huir, y no hemos llegado a una solución concluyente. En la actualidad, esta prisión ya no necesita ser protegida para que no escape nadie, porque ya no cumple su función penal, sino que ahora se visita como atracción turística y seguramente más bien tendrá una cerradura en la que será necesario introducir una clave para entrar, no para escapar. Pero cumple nuestro objetivo de diversión en este libro para deducir cuál es dicha clave.



## MÁSCARAS



Una de las curiosidades de la fuga de Frank fue que tuvo que hacer una tosca máscara de cartón pintada cuya finalidad era que, cuando el guardia hiciera su ronda, pasara por delante de su celda y la iluminara con su linterna para comprobar que el preso estaba en ella, creyendo de esta manera que aún seguía en la celda mientras en realidad estaba en sus labores de evasión.



Hay una repetida, ¿sabes cuál es?

¿Cuántas máscaras hay en total?



Decenas Unidades

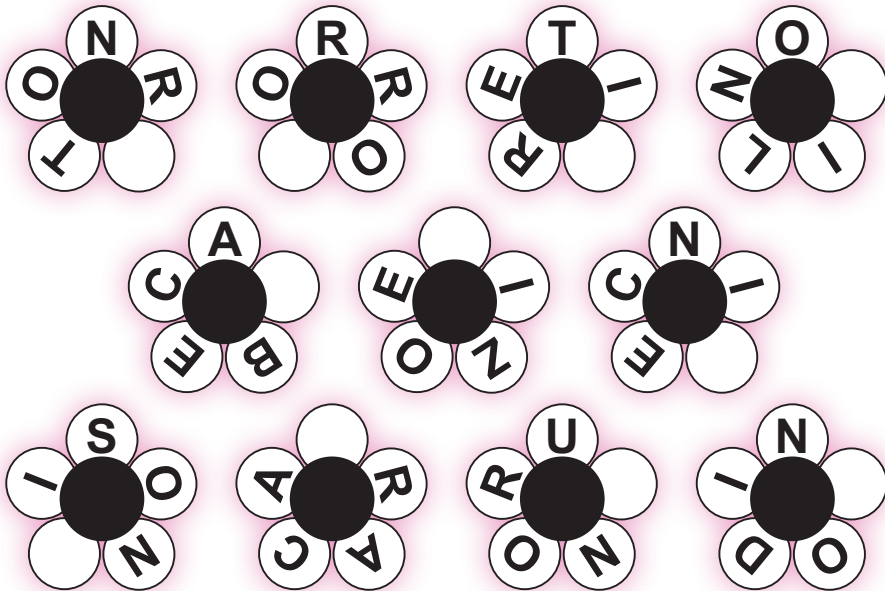
Cuenta también la duplicada.



PENTÉBOLES



Encuentra en estas flores 11 animales añadiendo la letra que falta.  
Ten en cuenta que las palabras pueden formarse tanto en sentido horario como antihorario.



¿Cuál es el animal que estaría más cerca del final del diccionario?





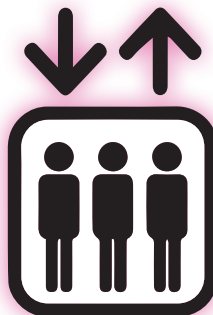

UN PROBLEMA



Un hombre que vive en el décimo piso de un edificio coge todos los días el ascensor para bajar hasta la planta baja y se va a trabajar.

Cuando vuelve, sin embargo, pulsa el botón del quinto piso; y desde allí sube hasta su casa por las escaleras.

Si este hombre odia caminar...  
¿por qué hace este ritual?



AUTOOCULTO



Descubre la palabra cuyas letras hemos sustituido por puntos en su definición, lo que dificulta su lectura. Las letras que vayas deduciendo te permitirán ir teniendo una especie de anagrama de la palabra que buscas. Puede que haya letras de la palabra que no estén en la definición.

1

Ab·n·co de ··lm· en form· de  
··l· · con m·ngo









2

·nstr·ment· para ··rtar f·r-  
mad· p·r·na ··ja de meta·  
de ·n ··rte s··· y ··n mang·









3

Ví· púb·i··, h·bitu··m·nt·  
·sf··t·d· o ·mp·dr·d·, ·ntr·  
·difi·ios o so··r·s







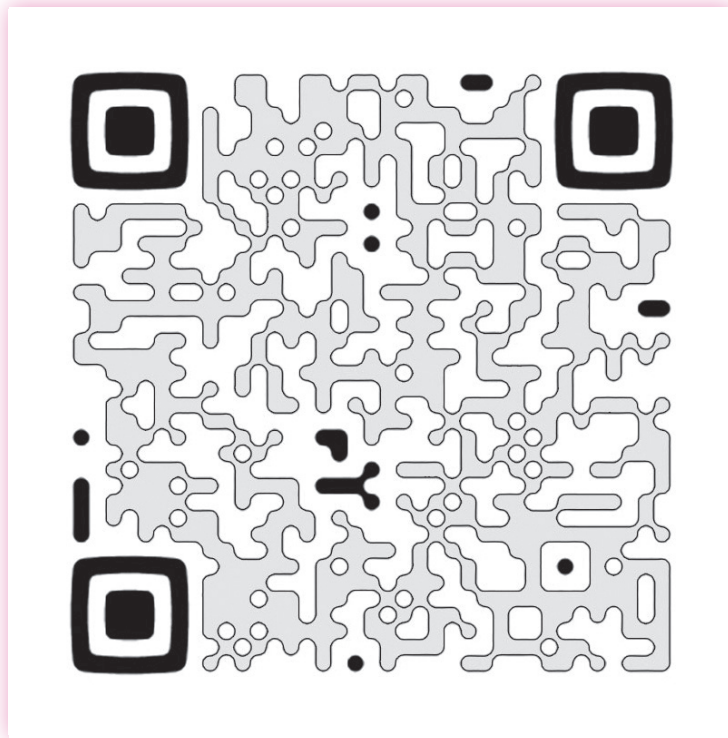


El número de casillas de las palabras no es indicativo del número de letras.

**ADIVINANZA**



Una nueva adivinanza escondida en un QR. Si intentas interpretarlo con el móvil verás que no funciona porque primero tienes que hacerlo útil rellenando las partes grises con un bolígrafo o rotulador.



Solución a la adivinanza.

□ □ □ □ □ □ □

**UN PROBLEMA**



La mitad de la descendencia de mi abuelo es del sexo masculino.

**¿Cómo es posible si mi abuelo tuvo 7 hijos?**

**LA ESCALERA**

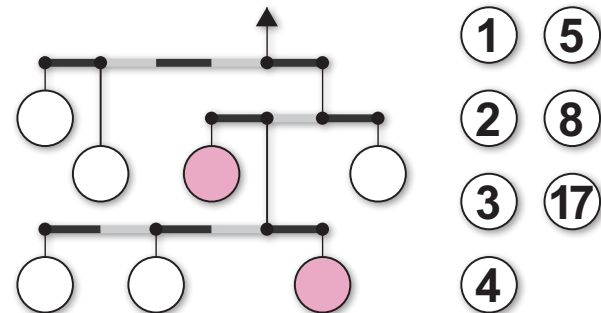
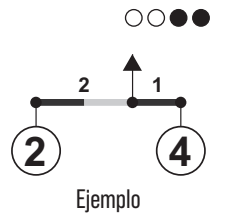


En cada casilla de esta escalera tienes que escribir una palabra que contiene, aunque en orden diferente, las mismas letras que la palabra anterior, a excepción de una. Al lado tienes las definiciones.

Que muestra resistencia a hacer algo	<b>REACIO</b>
Hipótesis	
Cama sobre cama	
Línea de la piel en los embarazos	
Colocar en un sitio	
Agua de poca claridad	
Zona de sombras	
Provincia mediterránea	
Hacerse cargo	
Medida	
Producir humo	
Impregnada de agua	
Rastrea con el olfato	
Conjunto de burbujas	
La hacen las gallinas y el sol	
Animales acuáticos	
Trabajo para la universidad	
Que no está dura	
Utilizar los sentidos	
Orden monástica	<b>CÍSTER</b>

**BALANZAS**

Coloca los números en los lugares adecuados de la balanza para que el conjunto quede equilibrado. En el ejemplo puedes ver cómo se equilibra el peso 2 con el 4 poniendo el primero al doble de distancia del punto del que cuelga la balanza.



**¿Cuánto suman los pesos coloreados?**

□ □



SOPA GRÁFICA



Las 13 palabras a buscar en esta sopa son las correspondientes a los objetos de la imagen que la acompaña, teniendo en cuenta que uno de ellos implica 2 palabras diferentes en la sopa.

M Z N T Ñ X K D X M  
 G U A N T E U I Y I  
 S Z O N I E P S Ñ X  
 A T O L E P A P U F  
 D L L Ñ J L L E A S  
 N W O O Q A B N T G  
 O U L R N T A S G X  
 O E U T A O T A I O  
 R Q A X N F R D R C  
 C U C H I L L O Q Y  
 I A B K D C F R P Z  
 M C M Ñ L A K A Q R  
 Y W X I M N Ñ F Ñ L  
 L S A E O D Q C D R  
 M T S Ñ R N U G Y K



¿Cuál es la palabra más larga de la sopa?

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

El número de casillas no es indicativo del número de letras de la palabra a descubrir.

SOPA LITERARIA



En el fragmento literario, que puedes ver bajo la sopa, hemos sustituido algunas palabras por guiones, para que las encuentres en la sopa y puedas deducir el fragmento, el título de la obra y su autor.

I E B I B S A L A D O  
 Z W M A F L L Q R B S  
 H G S V J E E P B J Ñ  
 G I T A N O H Y M G S  
 N F O A Z Ñ C Z O T F  
 F X R P I I O I S S S  
 I P I R A T N A C Ñ L  
 L V L R M O R E N A Ñ  
 Z Z L I T Z K Z C Y Y  
 A C A N C I O N O T E  
 N G A L A N T E P T Ñ

¿Cómo es el inventario?

□  
 □  
 □  
 □  
 □  
 □  
 □

De tu \_\_\_\_\_ gracia, de tu soñar \_\_\_\_\_, de tu mirar de \_\_\_\_\_ quiero \_\_\_\_\_  
 mi vaso. Me embriagaré una \_\_\_\_\_ de cielo negro y \_\_\_\_\_, para \_\_\_\_\_ contigo, \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ al mar \_\_\_\_\_, una \_\_\_\_\_ que deje \_\_\_\_\_ en los labios...  
*Inventario* \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_ *Machado*

LA CLAVE

Esta clave que genera Pedro demuestra que sus pasatiempos son muy útiles para este fin, y es posible de esta forma hacer que la salida de la habitación esté encriptada de una manera original, acorde a la genialidad de su homólogo en la vida real, al que homenajeamos de esta manera.

□ □ □ □ □ □ □ □

**EN LOS JUEGOS DE ESCAPE TU OBJETIVO  
ES PONER A TRABAJAR TODAS TUS  
CAPACIDADES CEREBRALES CON UN ÚNICO  
OBJETIVO: ENCONTRAR LA CLAVE PARA  
SALIR DE LA HABITACIÓN.**

Los llamados *escape room* son un entretenimiento de moda en el que los participantes acceden a un lugar, normalmente compuesto por varias salas decoradas según el ambiente que se pretende recrear, y en el que los participantes son encerrados mediante una puerta de acceso que solo se puede traspasar para salir si se acierta con la combinación adecuada para su apertura. Dicha combinación se deduce a partir de pruebas dispuestas en el interior de las habitaciones que los jugadores, que normalmente van en grupo, deben descubrir y descifrar.

En el libro que tienes en tus manos hemos pensado en algo parecido: cada capítulo se refiere a un tema, con la descripción de un entorno relacionado con él, y varios pasatiempos o actividades que te permitirán deducir la clave final de salida. Tendrás a tu disposición 14 salas y más de 120 pasatiempos, todos ellos muy variados y originales, que pondrán a prueba tu habilidad para escapar.

**OBERON**

[www.oberonlibros.com](http://www.oberonlibros.com)

