

ESCAPE ROOM AVENTURAS

¡Escapa del
MUSEO!

Una aventura interactiva con acertijos

Escrito por Em Bruce
Ilustrado por Lilia Miceli



Puedes consultar nuestro catálogo en www.picarona.net

ESCAPE ROOM AVENTURAS: ¡ESCAPA DEL MUSEO!

Texto: *Em Bruce*

Ilustraciones: *Lilia Miceli*

1.^a edición: noviembre de 2025

Título original: *Escape Room Puzzles: Escape the Museum!*

Traducción: *Daniel Aldea*

Maquetación: *El Taller del Llibre, S. L.*

Corrección: *Sara Moreno*

© Arcturus Holdings Ltd.
(Reservados todos los derechos)

© 2025, Ediciones Obelisco, S. L.
www.edicionesobelisco.com
(Reservados los derechos para la lengua española)

Edita: Picarona, sello infantil de Ediciones Obelisco, S. L.
Collita, 23-25. Pol. Ind. Molí de la Bastida
08191 Rubí - Barcelona - España
Tel. 93 309 85 25
E-mail: picarona@picarona.net

ISBN: 978-84-9145-876-0
DL B 12387-2025

Printed in China

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

¡BIENVENIDO A ESCAPA DEL MUSEO!

¡Enhorabuena! Acabas de ganar una visita exclusiva al mundialmente famoso Museo de los Tesoros Perdidos, donde tendrás la oportunidad de ver por primera vez la exposición «Secretos de la antigua Lemuria», una colección nunca vista hasta la fecha de reliquias de la legendaria civilización perdida de Lemuria que ha contado con la colaboración de la misteriosa exploradora y criptóloga Celia Cart.

Cuando, dentro de unos minutos, llegues al Museo de los Tesoros Perdidos, ¿quién sabe lo que te estará esperando dentro? Necesitarás todo tu ingenio, valor y habilidades para resolver acertijos, además de la ayuda puntual de algún que otro guía especial, para superar los desafíos que acechan en todos los rincones. Una cosa está clara: esta visita al museo no la olvidarás fácilmente...



MUSEO DE LOS
TESOROS PERDIDOS
1066 ROSETTA LANE

Estimado ganador,

Nos complace informarle de que ha ganado la oportunidad de visitar la nueva exposición «Secretos de la antigua Lemuria» antes de su próxima apertura al público. La visita guiada privada comenzará puntualmente a las 21:00 horas del último viernes del mes en el vestíbulo del museo. Por motivos de seguridad, está prohibido el uso de cualquier tipo de dispositivo.

Estamos deseosos de darle la bienvenida en el Museo de los Tesoros Perdidos.

Conservadora jefa, Dra. Alexandria Lore

CÓMO LEER ESTE LIBRO

Este libro funciona un poco diferente a los demás. No se lee de principio a fin, sino que deberás encontrar tu propio camino a través de sus páginas para resolver los diversos misterios ocultos en él. Cada acertijo tiene tres o cuatro posibles soluciones. Una vez que creas saber cuál es la correcta, dirígete a la entrada que se indica en el texto para comprobar si has acertado. Usa tus dotes de observación, pensamiento lateral y lógica para descubrir las pistas y resolver los misterios. Las ilustraciones están repletas de información, así que mantén los ojos bien abiertos.

NIVELES DE DIFICULTAD

¡Elige tu nivel de dificultad y lucha contra el reloj para resolver el misterio!



CONSERVADOR DE PISTAS: Tienes dos horas y media para resolver todos los acertijos. También dispones de cinco vidas, lo que significa que puedes cometer cuatro errores.



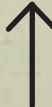
INVESTIGADOR EXPERIMENTADO: Dispones de dos horas para resolver todos los enigmas y sólo cuatro vidas. Si te equivocas en más de tres respuestas, ¡tendrás que volver a empezar!



CRIPTÓLOGA JEFA: Sólo tienes una hora y media y tres vidas para resolver todos los acertijos, así que ¡sólo puedes equivocarte dos veces!

CÓDIGO DE SÍMBOLOS DE LAS RUNAS VIKINGAS

El museo es mundialmente famoso por su excelente exposición de tesoros vikingos, por lo que es probable que veas alguna que otra runa vikinga durante tu visita. No pierdas de vista estas prácticas runas.

			
ESPERANZA	REGALOS	CAMINO BLOQUEADO	PROTECCIÓN
			
CAOS	LUZ SOLAR	DOLOR	VICTORIA

JEROGLÍFICOS EGIPCIOS

No puedes perderte la exposición «El orgullo de las pirámides», así que ten siempre a mano esta tabla con letras y números jeroglíficos por si tienes que descifrar algún mensaje oculto.

			
F	D	I	M
			
H	E	N	A
			
R	Ñ	B	L
			
P	S	O	T
			
J	1	10	100

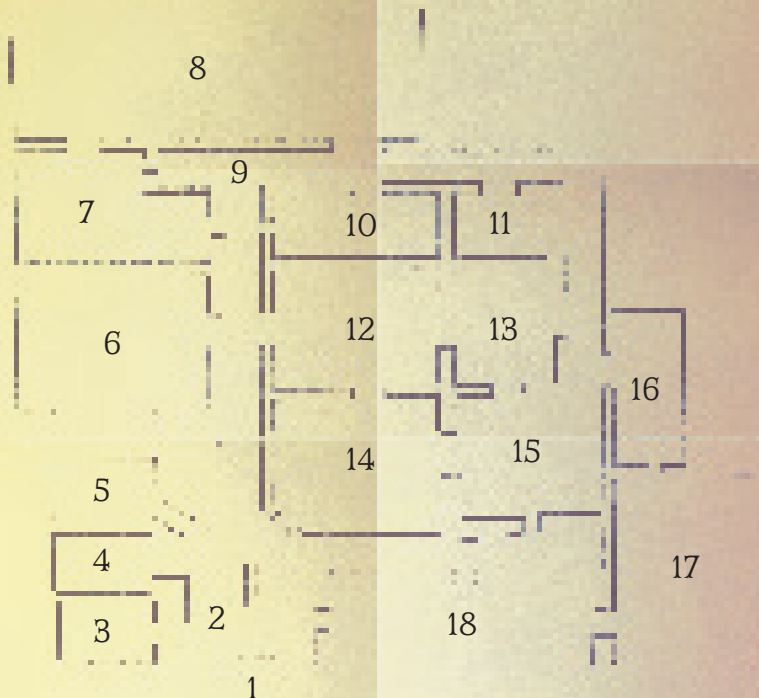
PICTOGLIFOS LEMURIANOS

Puede que durante tu visita tengas la oportunidad de ver algunos símbolos de la antigua Lemuria.

Esta tabla te ayudará a descifrarlos.

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	.	,
¿	?	;	:	-	'	

MAPA DEL MUSEO DE LOS TESOROS PERDIDOS



- | | | | |
|----|-------------------------------|----|---|
| 1 | PUERTA PRINCIPAL | 11 | SALA DE SEGURIDAD |
| 2 | VESTÍBULO | 12 | EXPOSICIÓN «EL ORGULLO DE LAS PIRÁMIDES» |
| 3 | OFICINA DE ADMINISTRACIÓN | 13 | EXPOSICIÓN «REINO MEDIEVAL» |
| 4 | TIENDA DE REGALOS | 14 | EXPOSICIÓN «SECRETOS DE LA ANTIGUA LEMURIA» |
| 5 | SALA DEL PERSONAL | 15 | EXPOSICIÓN «TESORO VIKINGO» |
| 6 | BIBLIOTECA DEL MUSEO | 16 | COLECCIÓN DE ESTATUAS |
| 7 | EXPOSICIÓN «RIQUEZAS DE ROMA» | 17 | INVERNADERO DEL MUSEO |
| 8 | PATIO DEL MUSEO | 18 | SALA DE LA PREHISTORIA |
| 9 | GALERÍA DE RETRATOS | | |
| 10 | CAFETERÍA | | |

CÓDIGO DE LETRAS/NÚMEROS

Usa esta tabla para descifrar los mensajes o las pistas en los que los números sustituyen a las letras o viceversa.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

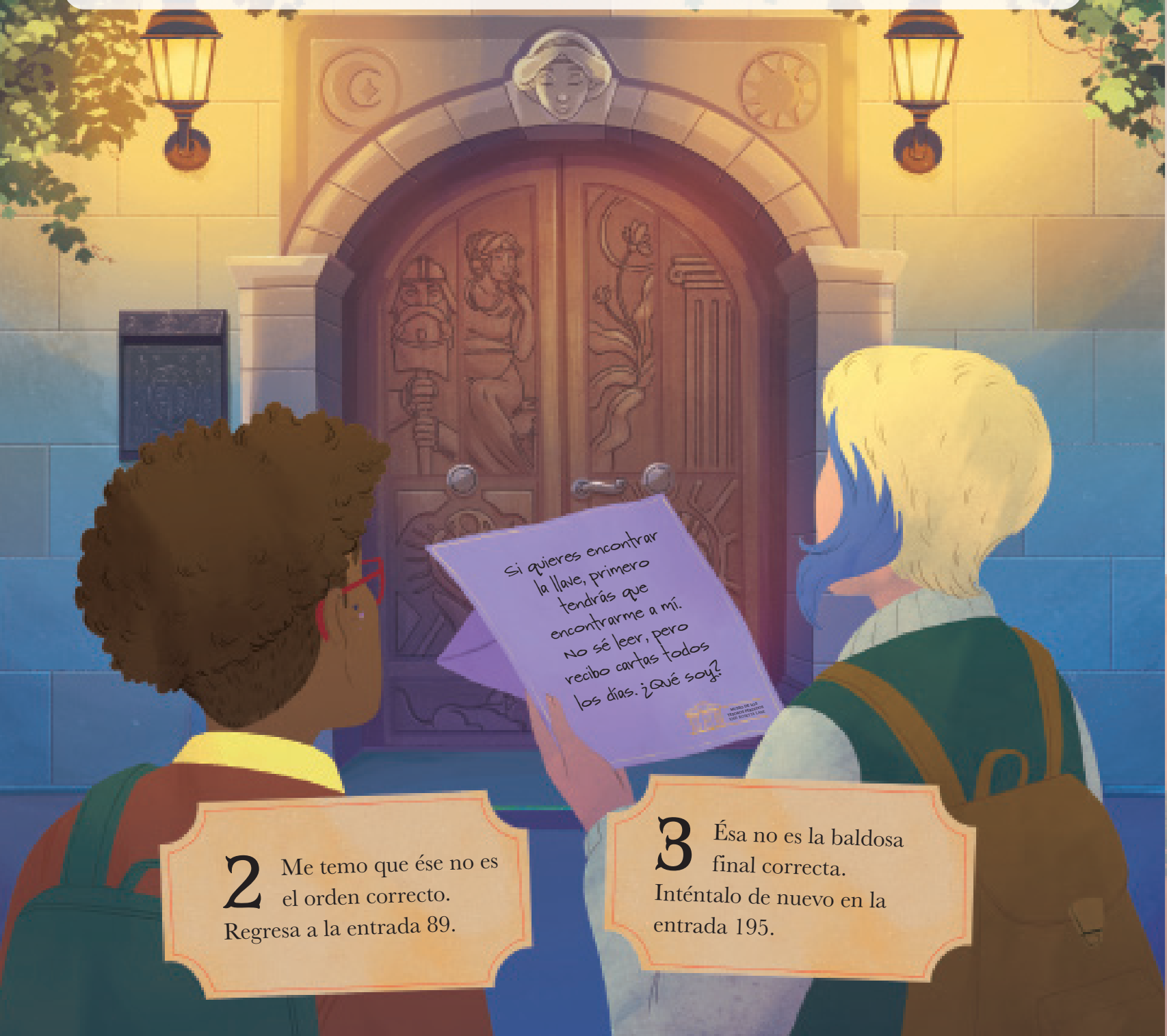
.	,	!	?	;	:	-	/
27	28	29	30	31	32	33	34

1

No te lo puedes creer: ¡por fin ha llegado el día! Estás delante del Museo de los Tesoros Perdidos, preparado para empezar la visita exclusiva entre bastidores. Bajas el gran picaporte de bronce, pero la puerta está cerrada con llave. Desconcertado, miras a tu alrededor y ves un sobre de color morado que asoma por debajo de la enorme puerta de madera. Dentro del sobre encuentras una carta.

PIENSAS DETENIDAMENTE Y DECIDES QUE LA RESPUESTA ES...

- ... CHIMENEA; dirígete a la entrada 17.
- ... CERRADURA; dirígete a la entrada 93.
- ... BUZÓN; dirígete a la entrada 33.



2 Me temo que ése no es el orden correcto. Regresa a la entrada 89.

3 Ésa no es la baldosa final correcta. Inténtalo de nuevo en la entrada 195.

4

¡Ésa es! Te diriges directamente a la exposición «Riquezas de Roma». Sin embargo, cuando llegas allí, no ves por ningún lado los trozos de la calavera de cristal de Udalf. Vuelves a analizar la segunda parte del acertijo de Hatshepsut. ¿Dónde puede haber un número impar?

BUSCAS BAJO LA COLUMNA...

... A; dirígete a la entrada 38.

... B; dirígete a la entrada 114.

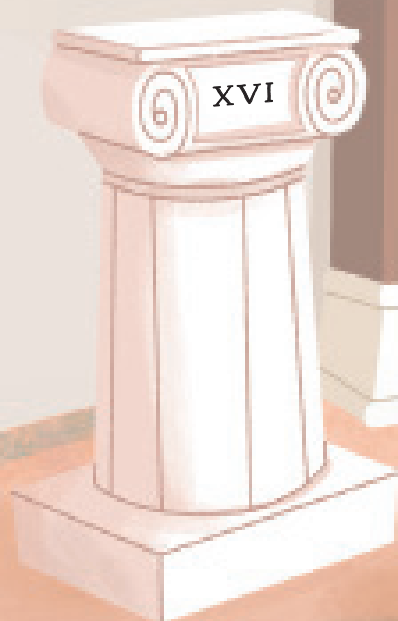
... C; dirígete a la entrada 147.

... D; dirígete a la entrada 184.

NÚMEROS ROMANOS

I = 1	VII = 7
II = 2	VIII = 8
III = 3	IX = 9
IV = 4	X = 10
V = 5	L = 50
VI = 6	C = 100

A



XVI

B



CIV

C



XXIX

D



LXX

5 Ése no es el nombre del antídoto. Descifra tu camino de vuelta a la entrada 15.

6 No, eso no es un diente de cocodrilo del Nilo. Mastica tu camino de regreso a la entrada 19.

7 No, de ahí no proviene la luz. Endereza el mapa y echa otro vistazo en la entrada 50.