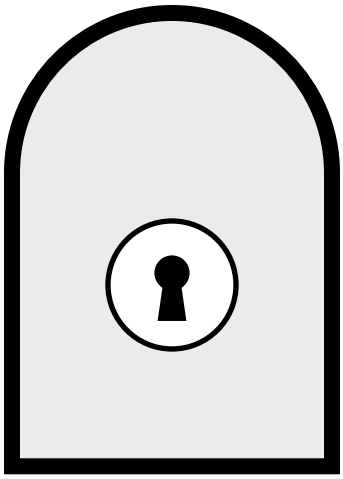
UNA AVENTURA DE ACERTIJOS PARA NIÑOS

ESCAPA DE LA FÁBRICA DE JUGUETES

Un libro de escape room para niños de 8 a 12 años: 8 salas cerradas, 32 códigos secretos, mapas y acertijos de lógica, con pistas y soluciones





Lucía Romero

Escapa de la fábrica de juguetes

Copyright © 2026 Lucía Romero. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de este libro puede copiarse, reproducirse ni compartirse de ninguna forma sin permiso por escrito del titular de los derechos, salvo citas breves en reseñas. Puedes fotocopiar las páginas de acertijos para tu uso personal.

Esta es una obra de ficción. Los nombres, personajes, lugares y sucesos son fruto de la imaginación. Cualquier parecido con personas o lugares reales es pura coincidencia.

Cada acertijo de este libro se generó y se comprobó con un programa: cada uno tiene una sola respuesta, cada código abre una sola puerta y cada código incorrecto del Libro de claves se comprobó para que no lleve a ninguna parte.

Primera edición.

ÍNDICE

Cómo jugar **4**

Empieza la historia **6**

Sala 1 . . . . . **7**

La sala de entrada. Las demás salas se abren de una en una.

Registro de escape **56**

El Libro de claves **57**

Primeras pistas: un empujoncito **59**

Segundas pistas: el método **63**

Terceras pistas: casi lo tienes **66**

Solucionario **69**

Sample pages

CÓMO JUGAR

¡La puerta se cerró con llave y no puedes salir! Para escapar, ve de sala en sala. Cada sala tiene acertijos. Sus respuestas forman un código, y el código abre la puerta siguiente.

1 Explora la sala

Cada sala empieza con una página de puerta: la historia, un mapa de la sala que muestra dónde está cada acertijo y la lista de sus acertijos con sus páginas.

2 Resuelve los acertijos

Cada acertijo tiene un símbolo y un nombre, como el acertijo Triángulo 3B. Su respuesta es una sola cifra, salvo en un candado numérico, que da la combinación completa. Algunos acertijos necesitan antes la respuesta de otro; la página te dice cuál.

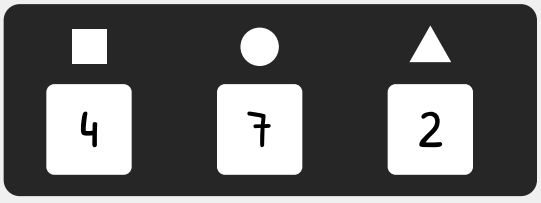
3 Marca el candado

En la página del candado, escribe cada respuesta debajo de su símbolo. Las ruedas no siguen el orden de los acertijos. Léelas de izquierda a derecha: ese es el código de la sala.

4 Consulta el Libro de claves

Busca el bloque de la sala en el Libro de claves (página 57) y localiza tu código. Ve a la página que aparece a su lado. Si arriba pone LA PUERTA SE ABRE, has pasado. Cualquier otra página significa que el candado resistió: no sigas leyendo, vuelve y revisa tus respuestas. Un código que no está en el libro también es incorrecto.

EJEMPLO



El acertijo A (círculo) dio 7, el B (triángulo) dio 2 y el C (cuadrado) dio 4. Las ruedas dicen cuadrado, círculo, triángulo, así que el código es 472. En el libro de claves, el 472 tiene al lado un número de página: ve allí y mira si se abre la puerta.

Sample pages

Si te atascas

En las salas de escape de verdad hay alguien que dirige el juego y te da una pista. Este libro tiene tres para cada acertijo, cada una un poco más fuerte que la anterior, en secciones separadas para que mirar una nunca te estropee la siguiente.

Primera pista: un empujoncito
Te señala por dónde empezar, sin desvelar nada. Página 59.

Segunda pista: el método
Te explica cómo funciona el acertijo y te pone en marcha. Página 63.

Tercera pista: casi lo tienes
Te lleva casi hasta el final. Solo te queda el último paso. Página 66.

Solucionario
Cada respuesta, cómo llegar a ella y cada código de sala, desde la página 69. Guárdalo para comprobar.

Conviene saber

- Cada acertijo tiene una sola respuesta. Un programa los resolvió todos y otro programa distinto los volvió a comprobar.
- La dificultad sube poco a poco. Los puntos de cada acertijo indican su nivel: un punto, fácil; dos, medio; tres, difícil.
- Escribe en el libro. Mejor con lápiz: casi todos los acertijos dejan espacio para trabajar, y las páginas del candado tienen casillas para tus respuestas.
- Lleva la cuenta. El Registro de escape de la página 56 tiene espacio para tu tiempo y las pistas que usaste en cada sala.
- Los mensajes secretos se escriben en mayúsculas, sin tildes y sin Ñ: CODIGO en lugar de CÓDIGO, NUMERO en lugar de NÚMERO.

Sample pages

EMPIEZA LA HISTORIA

LA FÁBRICA DE JUGUETES

La excursión del colegio terminó hace un rato, pero tú te quedaste mirando el gran tren de juguete que da vueltas por el techo. Cuando te das la vuelta, el pasillo está vacío y las luces empiezan a apagarse.

De pronto, una voz sale de un altavoz con forma de trompeta: "¡Hola! Soy Tic, el robot guardián. Esta fábrica se cierra por la noche, pero cada puerta se abre con un código."

"Encuentra los códigos escondidos en cada sala y llegarás a la salida antes de que salga el sol. Toma un lápiz. ¡Te espero en la puerta grande!"

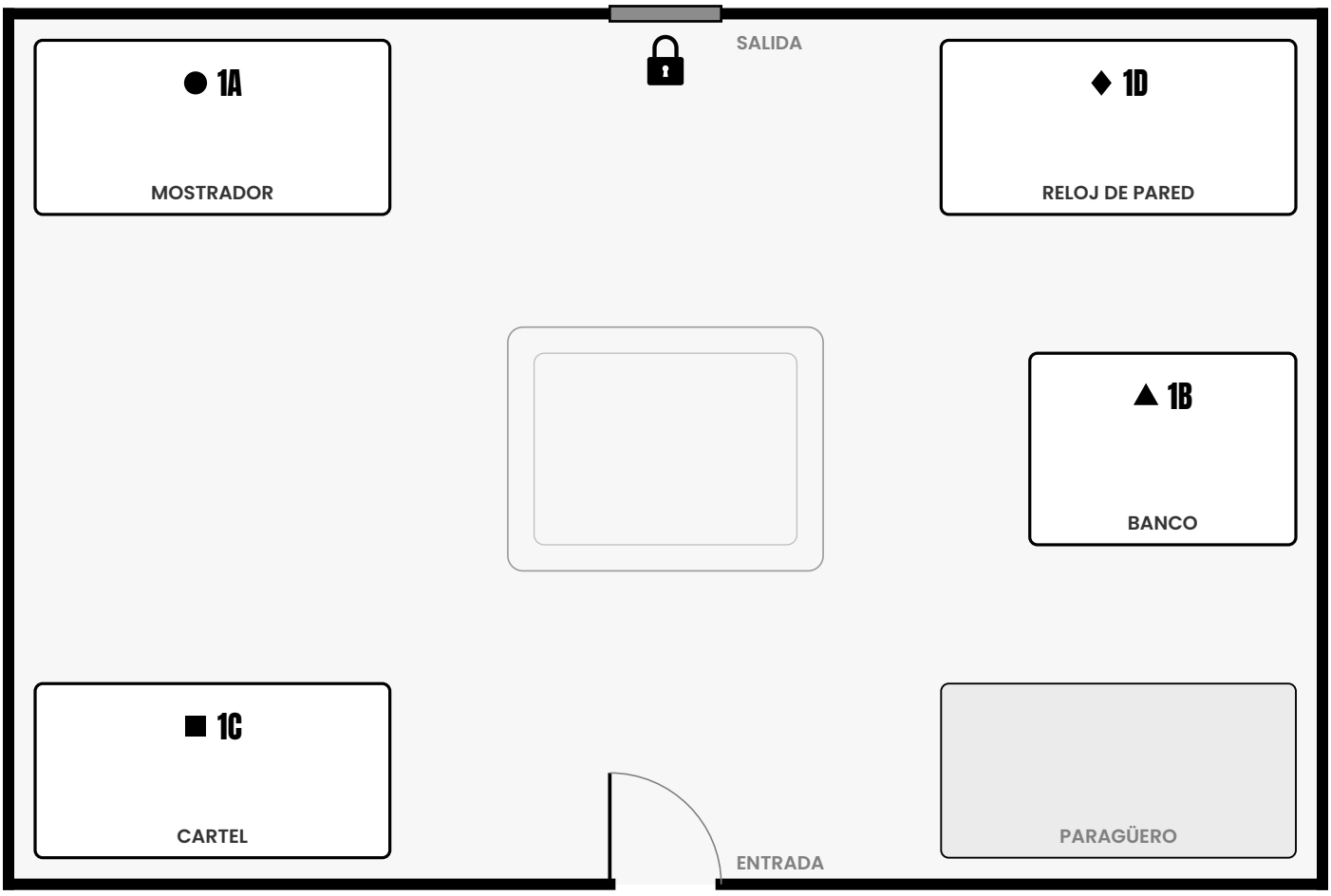
Ve a la página 7 para entrar en la Sala 1.

Sample pages

LA SALA DE ENTRADA

Un mostrador de madera, un reloj que hace tic tac y un cartel que dice “Bienvenidos”. Detrás de ti, la puerta de la calle ya está cerrada. Delante te espera una puerta azul con un candado de colores.

MAPA DE LA SALA



EN ESTA SALA

- ☐ ● 1A **El candado** ●○○ página 8
- ☐ ▲ 1B **La balanza del banco** ●○○ página 9
- ☐ ■ 1C **El orden del cartel** ●○○ página 10
- ☐ ◆ 1D **La nota del reloj de pared** ●○○ página 11

Con todas las respuestas, ve al candado de la página 12.

Sample pages

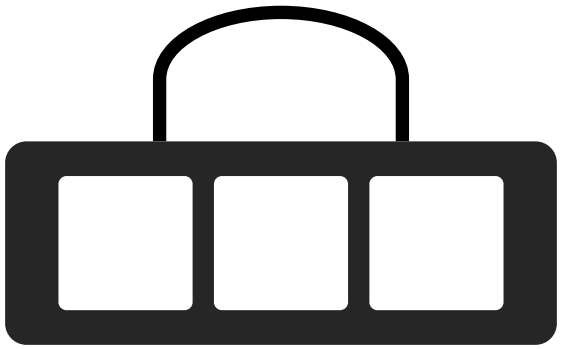
EL CANDADO

●○○ FÁCIL

Un candado en el mostrador pide un código. Alguien estuvo probando combinaciones y apuntó qué pasaba.

El candado necesita un código de 3 cifras, todas distintas. Cada línea de abajo es un intento de alguien, con lo que le respondió el candado. Solo un código encaja con todas las líneas.

1	1 0 5	Una cifra es correcta, pero está mal colocada.
2	1 3 5	Ninguna cifra es correcta.
3	7 5 8	Una cifra es correcta y está en su sitio; una es correcta, pero está mal colocada.
4	4 8 2	Una cifra es correcta, pero está mal colocada.



● **Rueda Círculo (1A)**
Tu respuesta

¿Te atascas? Pistas en las páginas 59, 63, 66

Sample pages

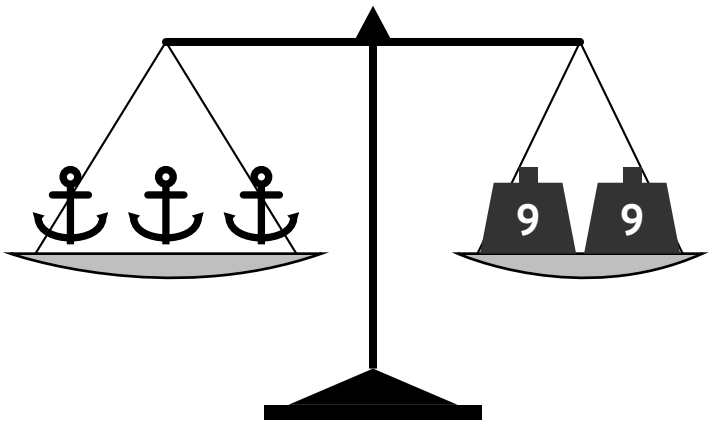
LA BALANZA DEL BANCO

●○○ FÁCIL

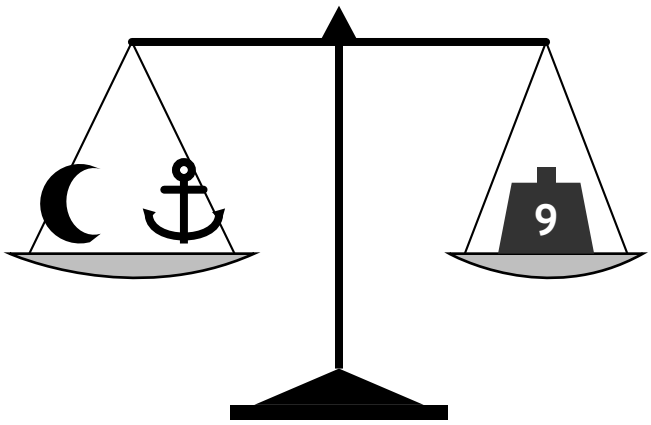
En el banco hay unas viejas notas de pesadas.

Todas las balanzas están perfectamente niveladas. Los bloques oscuros pesan lo que dice su número. Cada dibujo pesa un número entero del 1 al 9, y el mismo dibujo pesa siempre lo mismo.

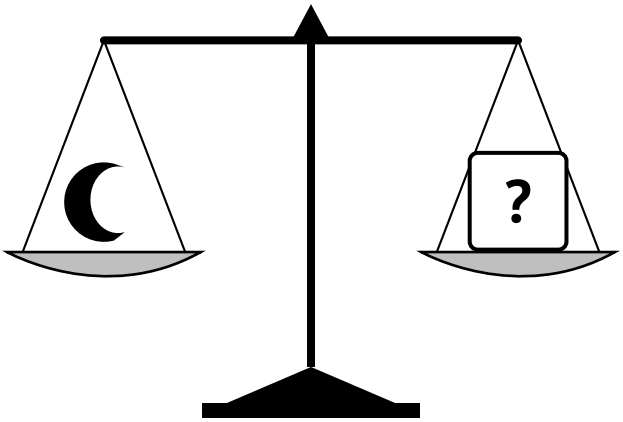
BALANZA 1



BALANZA 2



¿CUÁNTO PESA?



¿Cuánto pesa una luna? Esa es tu respuesta.

▲ **Rueda Triángulo (1B)**
Tu respuesta

¿Te atascas? Pistas en las páginas 59, 63, 66

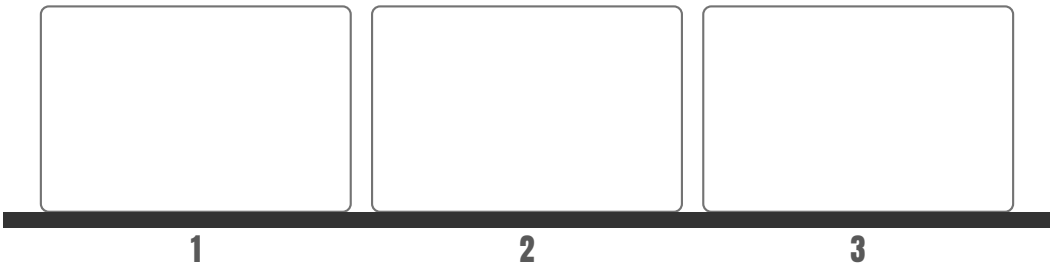
Sample pages

El orden del cartel

●○○ FÁCIL

Alguien cambió de sitio las cosas del cartel. Una tarjeta cuenta cómo estaban.

Tres tarros están en fila en el estante, en las posiciones 1 a 3, contando desde la izquierda. En cada posición hay un solo objeto. Usa las pistas para averiguar dónde está cada uno.



1. Entre el tarro de galletas y el tarro de canicas hay exactamente un tarro.
2. El tarro de botones está en algún lugar a la izquierda del tarro de canicas.

Posición:	1	2	3
El tarro de galletas			
El tarro de botones			
El tarro de canicas			

Tu respuesta: el número de la posición donde está el tarro de botones.

ESPACIO PARA TRABAJAR

Rueda Cuadrado (1C)
Tu respuesta

¿Te atascas? Pistas en las páginas 59, 63, 66

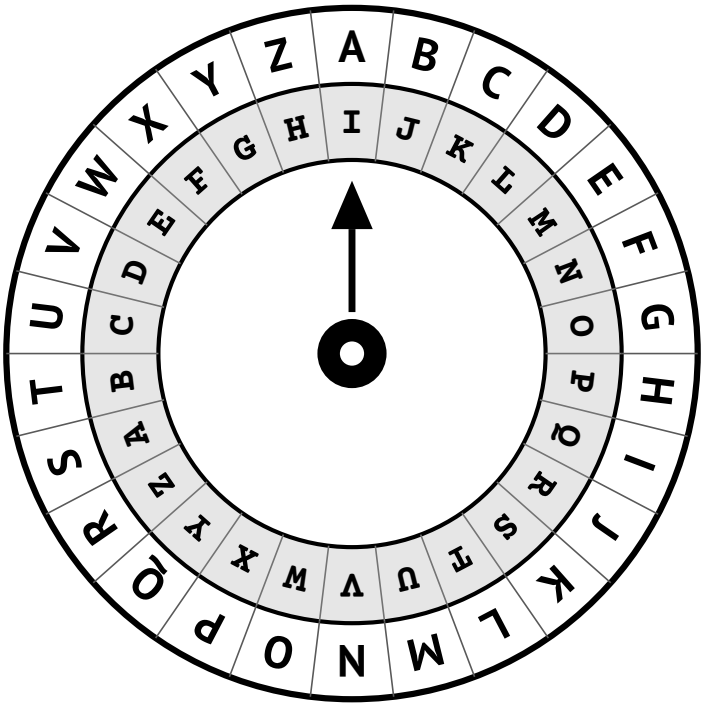
Sample pages

LA NOTA DEL RELOJ DE PARED

●○○ FÁCIL

El reloj de pared esconde una nota doblada. Las letras son pulcras y cuidadosas, y no tienen ningún sentido.

Cada letra de la nota se movió el mismo número de lugares en el alfabeto. La rueda está puesta en ese desplazamiento: busca cada letra de la nota en el anillo INTERIOR y escribe la letra que tiene al lado en el anillo EXTERIOR.



D	M	W		K	Q	V	K	W
___	___	___		___	___	___	___	___
M	A	B	Z	M	T	T	I	A
___	___	___	___	___	___	___	___	___

El mensaje termina con un número escrito en letras. Ese número es tu respuesta.

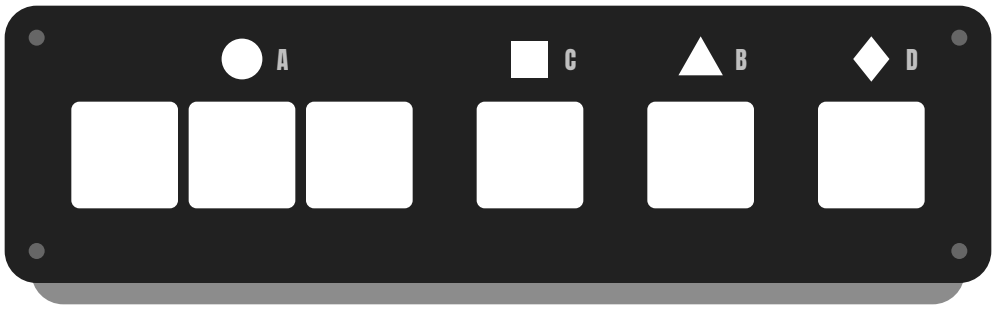
◆ **Rueda Rombo (1D)**
Tu respuesta

¿Te atascas? Pistas en las páginas 59, 63, 66

Sample pages

EL CANDADO

Escribe cada respuesta debajo de su símbolo. Las ruedas no siguen el orden de los acertijos. Léelas de izquierda a derecha: ese es tu código de sala.



TUS RESPUESTAS

● 1A	El candado	página 8	☐☐☐
▲ 1B	La balanza del banco	página 9	☐
■ 1C	El orden del cartel	página 10	☐
◆ 1D	La nota del reloj de pared	página 11	☐

COMPRUEBA TU CÓDIGO

1. Ve al Libro de claves de la página 57 y busca el bloque de la Sala 1.
2. Busca tu código. Si no está, es incorrecto: revisa tus respuestas.
3. Ve a la página que aparece al lado de tu código. ¿Arriba pone LA PUERTA SE ABRE? Has pasado. Cualquier otra página: el candado resistió, así que vuelve enseguida.

¿No se abre? Casi todos los códigos incorrectos vienen de una sola rueda. Revisa cada respuesta o pide una pista: las pistas empiezan en la página 59.

Tiempo en esta sala _____ **Pistas usadas** _____

Sample pages