¡SALVA LA NAVIDAD!

Un escape-book de retos encadenados para niños y niñas de 7 a 10 años





Marina, Hugo y el duende Pimienta te necesitan. ¿Les ayudas a salvar la Nochebuena?

Este libro pertenece a _____

CÓMO FUNCIONA ESTE LIBRO



Hola, soy Pimienta, el duende de las pistas. Te cuento un secreto: la Nochebuena está en peligro y solo un cerebro despierto como el tuyo puede salvarla.

Este libro es una cadena de 60 retos repartidos en cinco capítulos. Cada reto que resuelvas te da una pieza: una letra o una cifra. Anótala SIEMPRE en la tabla de piezas… sin piezas no hay código.

Cada seis retos hago un control: no revelo nada, pero te digo si vas bien. Los retos con el sello de la estrella entregan una pieza del código del gran candado: junta las diez y el saco de los regalos se abrirá.

¿Te atascas? Pide una pista a un mayor o relee la consigna con calma. Las soluciones dibujadas están al final del libro… pero no mires antes de intentarlo, ¿eh?

☆ reto fácil	☆ ☆ reto medio	☆ ☆ ☆ reto difícil

— Pimienta, duende jefe de pistas

LA NOCHE DEL TALLER



Faltan tres días para Nochebuena y una ráfaga de viento ha entrado por la ventana del taller: ha roto en pedazos el mapa de ruta del trineo, el único que indica por dónde volar esa noche. Y como si eso fuera poco, el gran candado del saco de regalos se ha cerrado… y nadie recuerda el código.

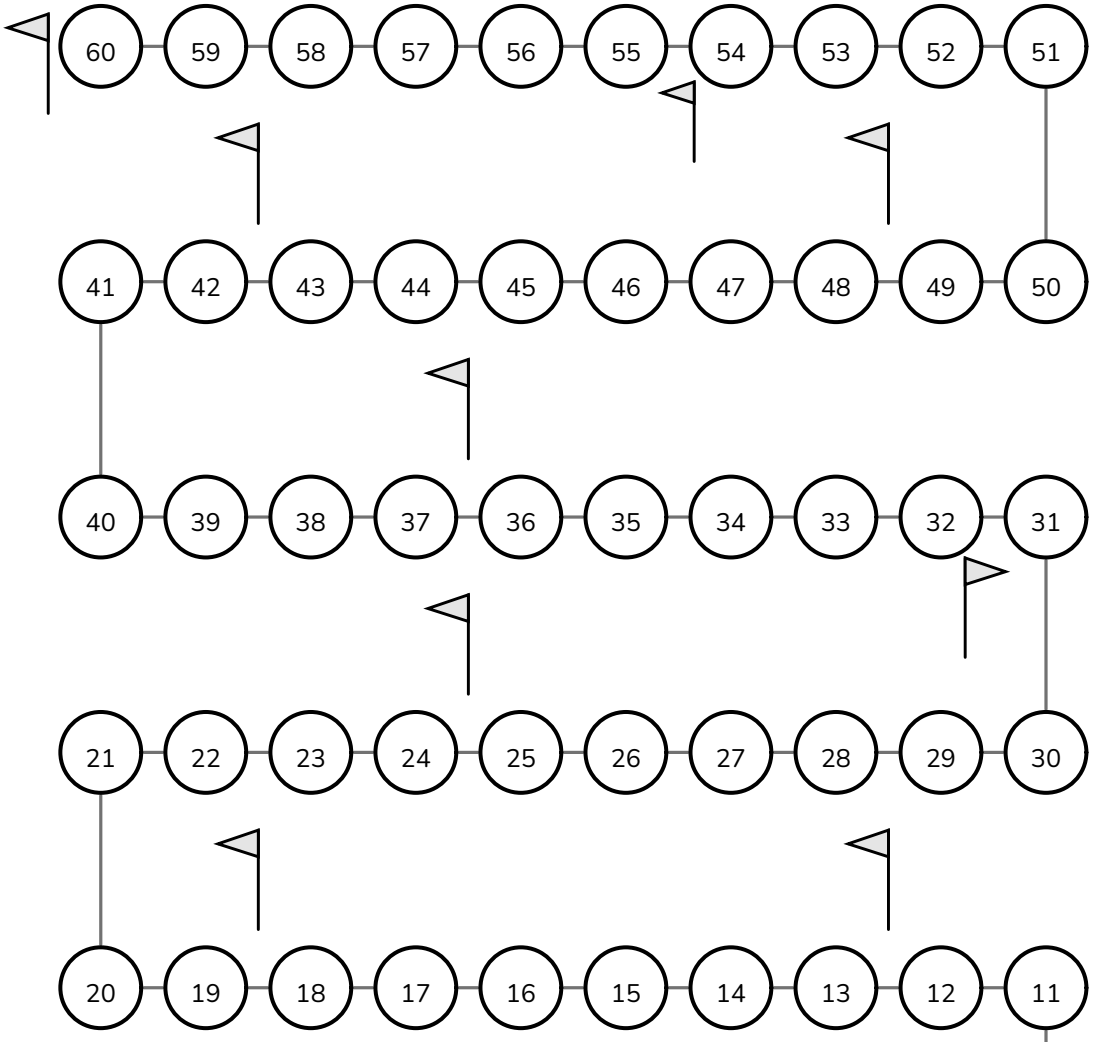
Marina y Hugo entraron corriendo a ayudar, y allí les esperaba Pimienta, el duende de las pistas: «¡Llegáis justo a tiempo! Sin ruta y sin código no hay entrega de regalos. Cada reto que resolváis os dará una pieza. ¿Preparados? ¡Empezamos!»

TU MISIÓN

Resuelve los 60 retos en orden y apunta cada pieza en tu tabla de la página 84. Cada seis retos, Pimienta te espera con un control. Las diez piezas del sello de la estrella abren el gran candado de la página 80.

TU MAPA DE PROGRESO

Colorea una casilla por cada reto que superes: verás cómo el trineo avanza colina arriba hacia la noche del 24. Los controles de Pimienta tienen su sello aparte, al llegar a cada bandera.
Si el trineo llega a la cima con las diez piezas del código, el gran candado del saco no podrá resistirse.



¡EMPIEZA AQUÍ!



CAPÍTULO 1 · EL TALLER EN DESORDEN



El taller de juguetes amaneció patas arriba. «No hay ruta ni código: no hay entrega», suspiró Pimienta. Pero Marina y Hugo ya se remangaban: si cada rincón del taller escondía un reto, cada reto devolvería una pieza.

Primera misión: el propio taller. Recomponer, abrir, deducir. Los retos con el sello de la estrella guardan las piezas del código del gran candado.

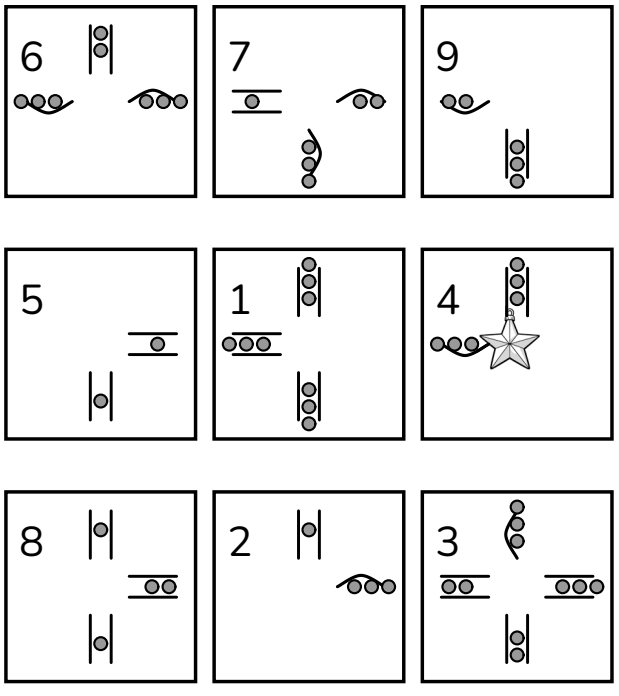
RETO 1 · EL MAPA ROTO

★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

Una ráfaga de viento hizo trizas el mapa de ruta del trineo. ¡Hay que recomponerlo!
Encaja los nueve trozos del mapa sin girarlos (sus números quedan derechos): cada borde sigue en el de su vecino, con sendas de líneas dobles, ríos ondulados y marcas de puntos. Escribe en cada casilla el número del trozo que va en ella. Tu pieza es la letra de la casilla donde encaja el trozo que lleva la estrella: apúntala en tu tabla de piezas (página 84).



N	G	M
H	B	V
F	L	E



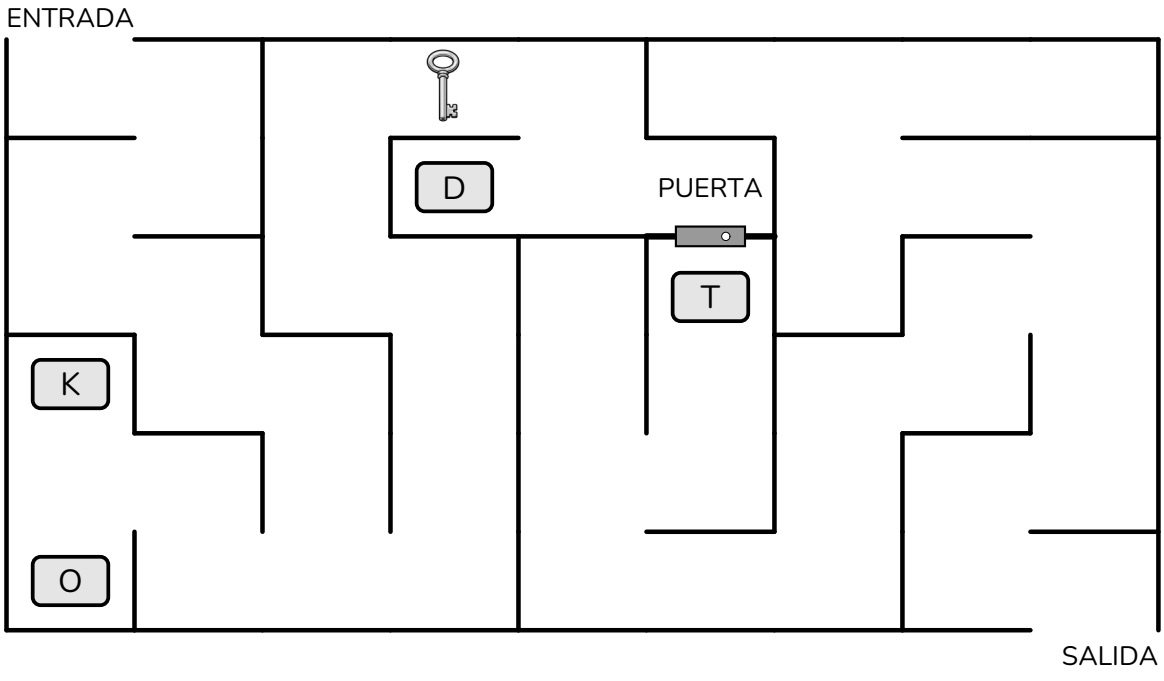
RETO 2 · EL ALMACÉN CERRADO

★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

Las piezas de repuesto del trineo están guardadas en el almacén… que es un laberinto con llave.

Traza el camino de la ENTRADA a la SALIDA: la puerta del pomo grande solo se abre si antes pasas por la LLAVE grande. Hay varias placas con letra, pero solo una está en el camino bueno, después de la puerta. Su letra es tu pieza: apúntala en tu tabla de piezas (página 84).



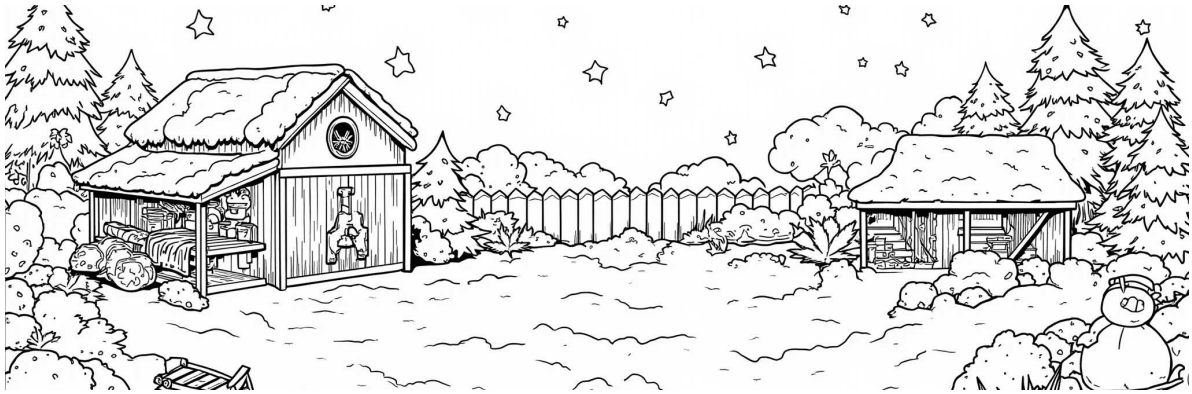


RETO 3 · LOS MUÑECOS DEL PATIO

★ ★ ☆ 1 JUGADOR

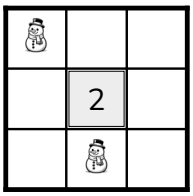
En el patio del taller, los duendes han escondido muñecos de nieve bajo los montones de nieve.

Marca con una X las casillas donde se esconden los muñecos de nieve: cada número dice cuántos hay a su alrededor. En la fila de la flecha solo hay un muñeco. Tu pieza es la letra de su columna: escríbela en la casilla TU PIEZA y cópiala en tu tabla de piezas (página 84).



	M	B	S	E	I	C
				0		1
		0		1		
→			1			
	1				3	1
		1			2	
					1	

EJEMPLO



El 2 dice: en las 8 casillas de su alrededor hay 2 muñecos escondidos.

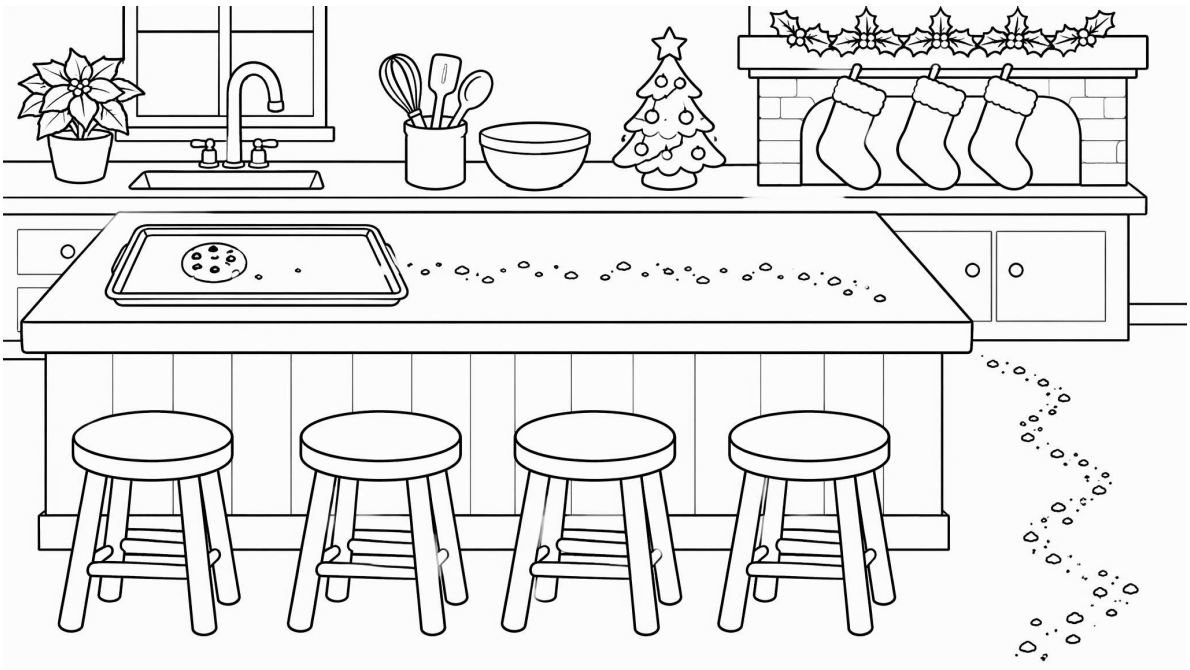
Hay 5 muñecos de nieve escondidos. Cada número dice cuántos hay alrededor de su casilla (también en diagonal). Las casillas con número no esconden muñeco.
Dibuja una X donde haya muñeco. En la fila de la flecha solo hay uno.

TU PIEZA

RETO 4 · ¿QUIÉN SE COMIÓ LA GALLETA?

★ ★ ☆ 1 JUGADOR

De la bandeja de galletas falta una. Escucha lo que dice cada duende de turno.
Uno de estos cuatro duendes se comió la galleta; uno de los cuatro miente SIEMPRE y los demás dicen la verdad. Lee lo que dice cada uno y descubre al culpable. Tu pieza es la primera letra de su nombre: apúntala en tu tabla de piezas (página 84).



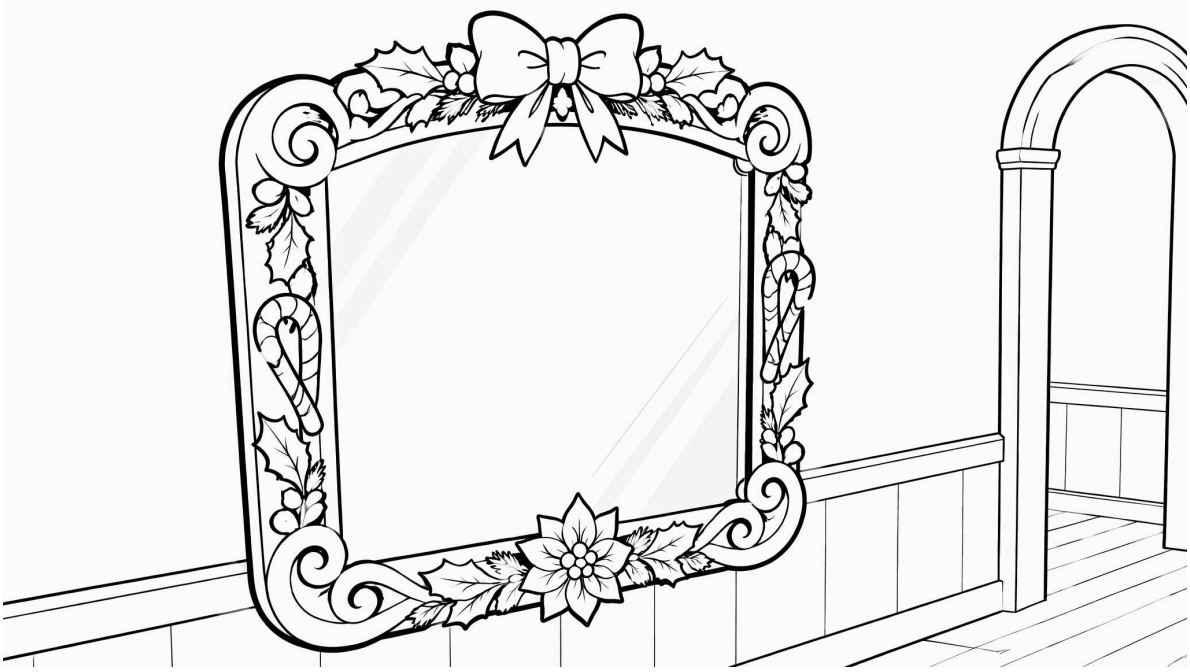


Bombo Tito Lila Nico

RETO 5 · EL MENSAJE DEL ESPEJO

★ ☆ ☆ 1 JUGADOR

El espejo del recibidor se empañó de repente: alguien escribió en él.
El recado está escrito al revés, como en un espejo: léelo con un espejo al lado o copiándolo tú letra a letra. Resuelve el acertijo que esconde. Tu pieza es la primera letra de la respuesta: apúntala en tu tabla de piezas (página 84).



El árbol de Navidad de verdad: verde, de agujas y no es un pino. Su nombre tiene cinco letras y la segunda es b.

Escribe aquí la respuesta del acertijo:

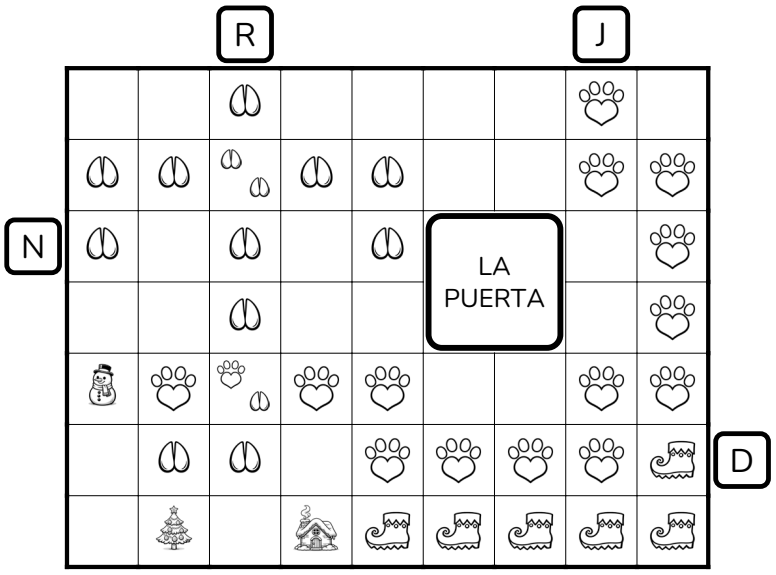
RETO 6 · LAS HUELLAS EN LA NIEVE

☆ ☆ ☆ 1 JUGADOR

☆ PIEZA DEL CÓDIGO

A la puerta del taller han llegado huellas que nadie pidió.
Sigue cada rastro de huellas, casilla a casilla, desde su letra del borde: solo uno termina junto al sitio del recuadro grande. Tu pieza es la letra donde empieza ese rastro: escríbela en la casilla TU PIEZA y cópiala en tu tabla de piezas (página 84).





= reno

= duende

= gato

Cada rastro empieza en una letra del borde y termina junto a un sitio. Hay 2 rastros de reno: no basta con mirar la huella, sigue cada rastro paso a paso.
Donde dos rastros se cruzan, la casilla lleva las dos huellas y cada uno sigue recto.
Solo un rastro termina junto a LA PUERTA.

TU PIEZA