
¡Escapa...
... de la Escuela de Magia!
Un juego de Murparty

Índice

Esto es lo que encontrarás en esta guía para anfitriones.

Introducción ____ ***4***

Qué es Murparty ____ **4**

Contacto ____ **4**

Aviso legal ____ ***5***

Ayuda y soporte ____ **5**

Disputas ____ **5**

Condiciones de uso ____ **5**

Cualquier parecido con la realidad es una coincidencia ____ **6**

Preparando el juego ____ ***7***

Material extra opcional ____ **8**

Preparación ____ **8**

Cómo se juega ____ ***9***

Detalle de cada prueba ____ **9**

Prueba 1: La biblioteca encantada ____ 9
Preparación ____ 9
¿Cómo resuelven la prueba? ____ 10
Prueba 2: Montando la receta en la cocina ____ 10
Preparación ____ 10
¿Cómo resuelven la prueba? ____ 11
Prueba 3: Recuperar las lágrimas de dragón en el Aula de Criaturas ____ 11
Preparación ____ 11
¿Cómo resuelven la prueba? ____ 12
Prueba 4: Sala de pociones ____ 12
Preparación ____ 12
¿Cómo resuelven la prueba? ____ 12
Prueba 5: Sala de tinieblas ____ 13
Preparación ____ 14
¿Cómo resuelven la prueba? ____ 14
Recitando el conjuro ____ 14

Imprimir ____ ***15***

Pistas prueba 1: biblioteca ____ **15**

Pistas prueba 2 (cocina) ____ **16**

Pistas prueba 3 (aula de criaturas) ____ **16**

Pistas prueba 4 (aula de pociones) ____ **17**

Pistas prueba 5 (sala de tinieblas) ____ **19**

www.murparty.com
© Copyright 2023

Pistas hasta 5 jugadores _____ 19
Pistas para más de 5 jugadores _____ 20

Más Murparty _____ ***21***

Gracias _____ ***22***

© Copyright 2023

Introducción

Bienvenido o bienvenida. En este archivo tendrás todo lo necesario para poder preparar este juego para niños.

Este es el primer juego de Murparty para niños, por lo que te agradecería mucho tu feedback, para saber si te ha gustado o en qué se podría mejorar. Si te gustaría ver algún tipo de juego que no encuentras, ¡avisa! (eso sí, siempre que hablemos de misterio).



¡Modo detective activado!

Qué es Murparty

Murparty es una marca registrada, cuyo nombre viene de unir **Mur**der y **Party** y bajo la cual se publican estos juegos.

Al hablar de los juegos de Murparty, también verás que tanto en este archivo como en la web nos referimos a ellos como murparty (en singular) o murparties (en plural) utilizando la marca para referirnos a los Murder Parties “de la casa”.

No obstante, este juego que tienes en tus manos es de otro tipo. En Murparty podrás encontrar distintos tipos de juego, eso sí, todos tienen en común el misterio.

Contacto

Tu feedback es un regalo y una oportunidad de mejora. Si tienes cualquier comentario, sea algo que te gustaría mejorar o simplemente contarnos qué te ha gustado más del juego, puedes contactarnos en:

© Copyright 2023

- hola@murparty.com
- @murparty (Instagram)

Aviso legal

Ayuda y soporte

Este juego se proporciona “tal cual es”. Desde Murparty (www.murparty.com) no nos comprometemos a prestar servicio para resolver dudas individuales que puedan surgir para que las partidas se lleven a cabo correctamente.

Lo anterior no impide que desde Murparty se puedan contestar a estas dudas, bien vía email, redes sociales u otros medios que se estimen oportunos, sin que esto suponga adquirir un compromiso con el usuario para resolver futuras dudas sobre este u otro juego.

Si tienes alguna duda, te recomendamos que consultes si en la página del juego de la web de Murparty se indica si hay disponible alguna FAQ (o página de dudas frecuentes indicada en este documento).

Murparty NO garantiza el éxito del juego, solamente se limita a proporcionar el material y la idea.

Disputas

Cualquier disputa que pudiese surgir a raíz de la adquisición de este juego está sujeta a las leyes vigentes en España según aplique, independientemente de la localización del usuario.

Condiciones de uso

Este material se encuentra protegido por los derechos de autor, con todos los derechos reservados.

Las condiciones de uso de los recursos publicados en www.murparty.com, incluyendo este juego están disponibles en el siguiente enlace:

http://www.murparty.com/politica-de-privacidad/

A modo de resumen y, en caso de conflicto prevaleciendo las condiciones proporcionadas en el enlace, se permite su uso para el ámbito personal. Es decir, puedes usarlo para tu uso propio y además para organizar o jugar partidas con tus amigos, proporcionándoles en este caso el material necesario para jugar (hojas de personaje, pistas, objetos, etc.). No se permite cualquier forma de distribución o publicación de este juego, de manera total o parcial, que se salga de ese ámbito sin autorización del titular de los derechos de esta obra.

© Copyright 2023

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de la obra, así como del material que contiene, incluidos sus elementos gráficos, sólo podrá efectuarse previa autorización expresa de sus titulares. Los titulares se reservan el derecho a ejercer las acciones legales pertinentes frente a cualquier infracción a lo establecido en las presentes cláusulas.

Cualquier parecido con la realidad es una coincidencia

Los personajes y la historia que hay detrás de esta partida son inventados. Cualquier parecido con la vida real es pura coincidencia.

© Copyright 2023

Preparando el juego

Para poder jugar, vas a necesitar el siguiente material:

- Un ordenador o dispositivo móvil para reducir el vídeo. Si no tienes la opción de tele, se recomiendan altavoces si vas a jugar con más de 4 niños.
- Impresora
- Tijeras
- Algún folio para que los niños apunten
- Bolis o lápices
- Para la prueba de hacer la tarta:
    - Un par de paquetes de galletas estilo María (si tienes un grupo grande de niños, duplica o triplica para hacer varias tartas).
    - Dos bricks de natillas por tarta (de vainilla o de chocolate, o combinados, según prefieras)
    - Un recipiente tipo fuente o bandeja pequeña para montar la tarta, idealmente rectangular.
    - Un cuenco
    - Un brick de leche (añade más si vas a hacer más tartas)
    - Coloca todo en una o varias mesas (según número de niños y tartas a hacer) a modo de una cocina mágica.
- Ovillo de lana
- Cascabeles
- Canicas o alguna alternativa que tengas por casa para simular unas “lágrimas de dragón”
- Un plato o recipiente que tengas por casa que haga de “caldero”
- Si vas a jugar en exterior o no puedes jugar en una habitación completamente a oscuras, necesitarás un pañuelo o equivalente para que los niños se puedan tapar los ojos.

© Copyright 2023

Material extra opcional

Si quieres ir un paso más allá con la ambientación, te damos algunas ideas de materiales que puedes adquirir para el juego y reutilizar más adelante en otras dinámicas.

- Sombrero de mago.
- Frascos de pociones.
- Frasco de bruja.
- Libro de hechizos.
- Caldero mágico.
- Escoba de bruja.

Preparación

Imprime todas las páginas que hay en la sección “Imprimir” y recorta las tarjetas.

www.murparty.com
© Copyright 2023

Cómo se juega

Cuando lleguen los niños, explícales que van a jugar a un juego ambientado en una Escuela de Magia, y que Delia la maga les va a guiar.

Empieza poniendo el vídeo introductorio que puedes encontrar AQUÍ. Hay que explicarles que tendrán que superar una serie de pruebas para recuperar el hechizo que se menciona en el vídeo y poder escapar.

El hechizo completo es el siguiente:

Lumen Porta Desbloqueus,

sabios juntos al poder,

que se rompa el cruel hechizo,

que Malemort vino a tejer,

¡y podamos otra vez correr!

Cada vez que superen una prueba, recibirán un fragmento del hechizo hasta poder escapar.

En los siguientes apartados tienes el detalle de cada prueba.

Detalle de cada prueba

Prueba 1: La biblioteca encantada

🎯 **Objetivo**: Recuperar una antigua receta mágica (en realidad es una tarta de natillas y galletas) para más adelante poder acceder al Aula de Criaturas y ofrecérsela a los Glótonix, para que no nos ataquen y poder seguir buscando el hechizo. Una vez reconstruida correctamente, podrán ir a la cocina y **reciben el primer fragmento del conjuro**.

Preparación

Simplemente imprime y recorta las 5 hojas sueltas que hay en la sección “Imprimir” asociadas a esta prueba y escóndelas en una zona de juego. Si estás en una casa, pueden estar en una habitación concreta. Si juegas en el exterior, en un área que delimites.

Sería genial si puedes colocar unos libros en el área de juego (si no están ya) y esconder alguna de las pistas entre las páginas de los libros, sobresaliendo ligeramente.

Además, ten impresa la primera frase del conjuro que deberás entregarles cuando acaben la prueba.

© Copyright 2023

Conviene que les des un boli o lápiz y papel para que puedan apuntar las instrucciones que descifren.

¿Cómo resuelven la prueba?

Simplemente los niños tendrán que encontrar las 5 hojas y descifrar las frases de la receta. En una de las hojas tienen un abecedario con emojis que tendrán que utilizar para descifrar las frases.

Las instrucciones descifradas son las siguientes:

1. Empieza mojando las galletas en leche
2. Colócalas en una fuente como base
3. Echa una capa de natillas
4. Repite galletas mojadas + natillas hasta llenar la fuente

Cuando lo tengan y sea correcto, entonces les entregarás el primer trozo del conjuro "*Lumen Porta Desbloqueus*" que puedes encontrar también en la sección de imprimibles.

Les indicarás que ya pueden ir a la cocina a hacer la receta.

Prueba 2: Montando la receta en la cocina

🎯 **Objetivo**: Hacer la receta de natillas y galletas para poder ir a la sala de criaturas y que los Glótonix nos dejen pasar sin atacarnos. Además de, por supuesto, recuperar un fragmento del conjuro.

Nota: la tarta que se haga en esta prueba, puedes dejarla para merendar cuando terminéis el juego, o si lo consideras interrumpirlo brevemente para tomarla. Aunque se recomienda dejarlo para el final para no romper la narrativa de que es para los Glótonix.

Preparación

Prepara con antelación los ingredientes necesarios:

- Un par de paquetes de galletas estilo María (si tienes un grupo grande de niños, duplica o triplica para hacer varias tartas).
- Dos bricks de natillas por tarta (de vainilla o de chocolate, o combinados, según prefieras)

© Copyright 2023

- Un recipiente tipo fuente o bandeja pequeña para montar la tarta, idealmente rectangular.
- Un cuenco
- Un brick de leche (añade más si vas a hacer más tartas)
- Coloca todo en una o varias mesas (según número de niños y tartas a hacer) a modo de una cocina mágica.

Si quieres ambientarlo, puedes añadir utensilios mágicos ficticios (un cucharón encantado, un gorro de chef mago, etc.).

¿Cómo resuelven la prueba?

Los niños deben seguir las instrucciones que descifraron en la biblioteca:

- Primero se mojan las galletas en leche
- Se colocan como base, cubriendo todo el fondo de la fuente
- Cubrir la capa de galletas con una capa de natillas
- Repetir (capa de galletas mojadas + capa de natillas) hasta rellenar la fuente

Sería algo similar a lo que vemos en este vídeo. De hecho, si ves que tienes pocos niños (1-3) puedes usar un tupper de cristal como se hace en el vídeo y coger solo dos natillas como se ve en las imágenes. Si vas a hacerlo con más, sí que puede compensarte comprar en briks.

Cuando terminen la tarta, entrégales el siguiente fragmento del conjuro.

Prueba 3: Recuperar las lágrimas de dragón en el Aula de Criaturas

🎯 **Objetivo**: Recuperar las lágrimas de dragón atrapadas en una gran tela de araña mágica. Cada niño deberá conseguir una.

Cuando todas estén reunidas, el adulto revelará el tercer fragmento del conjuro.

Preparación

Crea una “tela de araña mágica” usando:

- Lana, cuerda o cinta blanca enrollada por un pasillo o entre sillas/mesas
- Puedes colgarla de puertas, muebles o colocar varias sillas en el salón y usar las sillas y la mesa.
- Si juegas en el exterior, puedes o bien usar árboles o bien llevar sillas y mesas y hacerlo.
- Necesitarás también unos cascabeles

© Copyright 2023

En el centro de la tela de araña, pon una bolsita, cuenco o similar con las canicas. Asegúrate de que haya al menos una lágrima por niño. En caso de estar con un grupo pequeño de niños (6 o menos) puedes poner dos por niño y que repitan.

Si juegas en el exterior, puedes echar un ojo a este vídeo de YouTube en el que se explica una prueba similar.

IMPORTANTE: Muestra a los niños este vídeo en el que la maga Delia les introduce a la prueba. Usa la contraseña "ESCUELA" para poder verlo.

¿Cómo resuelven la prueba?

Los niños deben atravesar la tela de araña sin hacer que los cascabeles suenen para recoger su lágrima y traerla de vuelta.

Cuando no queden lágrimas en el centro, debes entregarles el tercer fragmento del conjuro, que tienes en la sección de imprimibles.

Prueba 4: Sala de pociones

🎯 **Objetivo:**
"Preparar" una **poción reveladora** combinando correctamente los 5 ingredientes mágicos correctos.
Si los niños aciertan la mezcla, la poción "revela" el siguiente fragmento del conjuro, que estaba oculto mágicamente.

Preparación

Recorta todas las cartas de ingredientes que hay en la sección de imprimir y tenlas preparadas. Si tienes un grupo de niños grande, puedes imprimirlas varias veces (para dividirlos en grupos de 5 niños y que cada grupo resuelva el acertijo por su cuenta).

Pon este vídeo en el que la maga Delia da las instrucciones previas a la prueba. (Contraseña: ESCUELA) y a partir de ahí deja que los niños revisen los acertijos y los ingredientes.

¿Cómo resuelven la prueba?

Los niños deben leer las pistas para deducir qué ingredientes deben combinar.

Cuando tengan claro qué ingredientes son, los van juntando para "añadirlos al caldero" (no tendremos caldero como tal, puede ser un plato o algo que tengas por casa).

Cuando quieran intentar resolver, te avisan y les indicas si los ingredientes son los correctos. Si fallan y tienes varios equipos participando, tendrán que esperar al menos 3 minutos para volver a intentarlo (así te da tiempo a atender a otros grupos).

© Copyright 2023

Los 5 ingredientes correctos son los siguientes:

- Escamas de escarabajo dragón
- Lágrima de nube
- Polvo de duende
- Esencia de luna
- Pluma de fénix

Los acertijos que tienes en la sección de imprimibles son los siguientes:

1. “Mi piel no es de pez ni de serpiente,
   pero reluzco entre la gente.
   Duras como piedra, de brillo marrón,
   son mías, las llevo con mi caparazón” (Escamas de escarabajo dragón)
2. “No soy tristeza, ni soy llorón,
   pero a veces caigo desde el cielo en montón.
   Soy clara y ligera, suave como el aire,
   y si me evaporas… ¡vuelvo a mi baile!” (Lágrima de nube)
3. En Navidad soy ayudante veloz,
   y el resto del año… nadie sabe dónde estoy.
   Me escapo, me escondo, no me puedes ver,
   pero dejo mis pequeñas motas donde hay que creer. (Polvo de duende)
4. “No me verás al mediodía,
   solo en noches de fantasía.
   En frascos brilla mi reflejo,
   y las mareas se mueven a mi antojo.” (Esencia de luna)
5. “De fuego renazco sin sufrir,
   mis alas al rojo suelen lucir.
   Si mi pluma en tu sopa ha caído,
   el conjuro está casi cocido.” (Pluma de fénix)

Prueba 5: Sala de tinieblas

🎯 **Objetivo:**

Recuperar el último fragmento del hechizo para poder liberar a la escuela

© Copyright 2023

Preparación

Recorta todos los posibles finales de hechizo que hay en los imprimibles de la prueba 5 y:

- Si estás jugando en el exterior, los niños deben taparse los ojos con una venda o equivalente y después tú repartirás los fragmentos por el suelo.
- Si estás jugando en interior, pon los trozos en una sala completamente a oscuras (un salón o una habitación) a la que luego entrarán los niños con los ojos tapados para no ver nada al entrar.

Este es el último vídeo de Delia, para presentar la prueba. (Contraseña: ESCUELA)

¿Cómo resuelven la prueba?

En dos partes:

- Lo primero es encontrar todos los trozos buscando y usando el sentido del tacto. Cuando parezca que tienen todos los trozos avísales para que puedan volver a ver.
- Lo segundo es deducir cuál es el fragmento del hechizo apropiado. Tienen que encontrar el fragmento que es diferente a los demás. Todos los hechizos llevan un emoji, y el auténtico es el que tiene un emoji que no se repite en otros (concretamente “¡y podamos otra vez correr!” con un dragón de emoji). Por lo tanto, tendrán que comparar todos los hechizos e irlos agrupando.

Nota: En la sección de imprimibles se han puesto muchos fragmentos para adaptarse a distintos tamaños de grupo. Si juegas con menos de 5 jugadores, imprime únicamente los de “hasta 5 jugadores” y ve ampliando según necesidad.

Recitando el conjuro

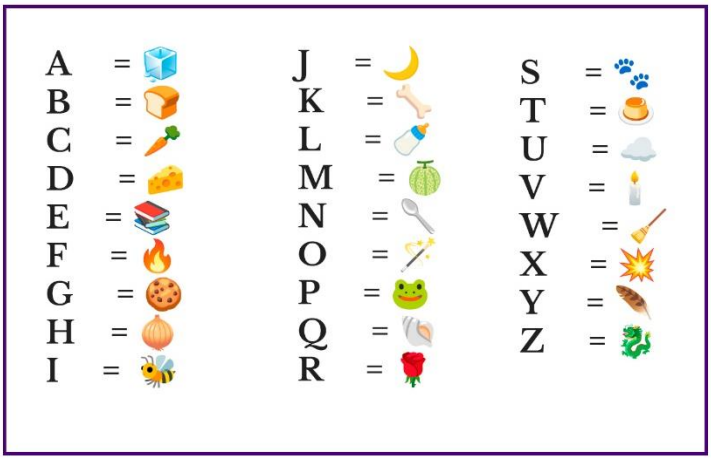
Ahora que ya tienen todos los fragmentos, los niños deberán recitar el conjuro todos a la vez (y a ser posible creyéndoselo un poco y actuando). Con eso, el juego termina y consiguen liberar la Escuela de Magia.

© Copyright 2023

Imprimir

Imprime y recorta estas páginas y utiliza las pistas como se indica en las instrucciones anteriores. Cada cuadro morado debe recortarse y es un elemento independiente al resto.

Pistas prueba 1: biblioteca



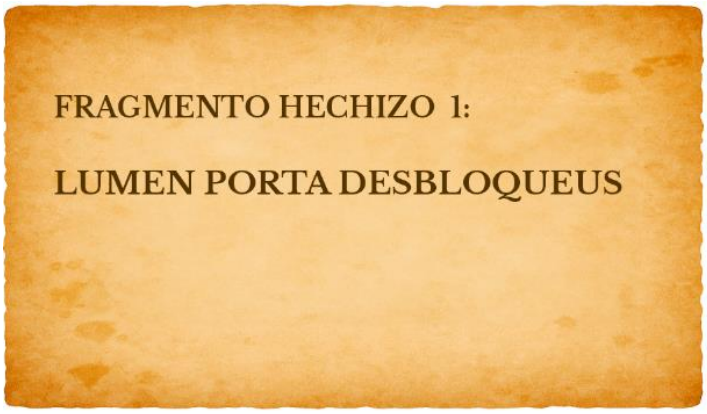




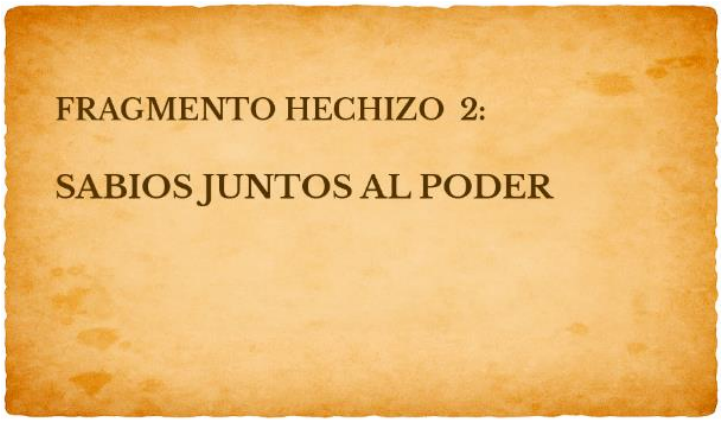




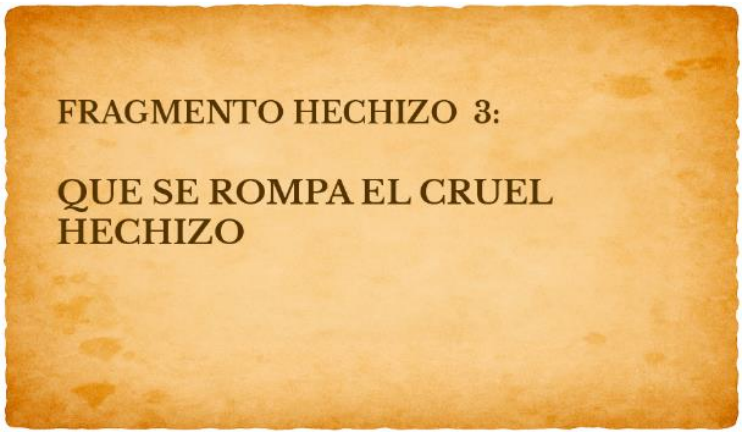
www.murparty.com
© Copyright 2023



Pistas prueba 2 (cocina)



Pistas prueba 3 (aula de criaturas)



www.murparty.com
© Copyright 2023

Pistas prueba 4 (aula de pociones)

FRAGMENTO HECHIZO 4:

QUE MALEMORT VINO A TEJER

Acertijo 1:
Mi piel no es de pez ni de serpiente,
pero reluzco entre la gente.
Duras como piedra, de brillo marrón,
son mías, las llevo con mi caparazón

Acertijo 2:
No soy tristeza, ni soy llorón,
pero a veces caigo desde el cielo en montón.
Soy clara y ligera, suave como el aire,
y si me evaporas... ¡vuelvo a mi baile!

Acertijo 3:
En Navidad soy ayudante veloz,
y el resto del año... nadie sabe dónde estoy.
Me escapo, me escondo, no me puedes ver,
pero dejo mis pequeñas motas donde
hay que creer.

Acertijo 4:
No me verás al mediodía,
solo en noches de fantasía.
En frascos brilla mi reflejo,
y las mareas se mueven a mi antojo.

Acertijo 5:
De fuego renazco sin sufrir,
mis alas al rojo suelen lucir.
Si mi pluma en tu sopa ha caído,
el conjuro está casi cocido.

www.murparty.com
© Copyright 2023



www.murparty.com
© Copyright 2023

Pistas prueba 5 (sala de tinieblas)

Pistas hasta 5 jugadores

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y podamos otra vez correr! 🐉

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y la escuela salvar! 🏝️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y el recreo rescatar! 🏝️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y el de aquí salir por fin! 🦄

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y el hechizo llegue a su fin! 🦄

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y se rompa el lazo interior! 🚀

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y la magia vuelva a fluir! 🚀

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y desaparezca el encierro cruel! 🕯️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y el conjuro empiece a huir! 🕯️

www.murparty.com
© Copyright 2023

Pistas para más de 5 jugadores

Nota: si tienes más de 10 niños, puedes duplicar este bloque de pistas (imprimirla dos veces), y así añades más tarjetas para que todos tengan la oportunidad de encontrar alguna. Cuidado que no debes duplicar el anterior para que la carta con el signo del dragón sea la única que haya.

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y la escuela se deje abrir! 🏰

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y la puerta quiera ceder! 🏰

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y se disipe el mal sin más! 🌬️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y nos deje volver al hogar! 🌬️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y se rompa la prisión total! ⛓️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y se libere el poder final! ⛓️

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y Malemort se olvide ya! 💥

FRAGMENTO HECHIZO final:

¡y el conjuro no vuelva jamás! 💥

www.murparty.com
© Copyright 2023

Más Murparty

En Murparty hay distintos juegos, para distintas ocasiones.

Si quieres saber más, síguenos en Instagram (@murparty) o visita la web (www.murparty.com).



© Copyright 2023

Gracias

Gracias por jugar a los juegos de Murparty. Espero que los disfrutes y que te dejen con ganas de seguir queriendo vivir más historias de la casa. Recuerda que, si quieres contarnos qué tal fue o hacernos alguna sugerencia, puedes hacerlo a través de los contactos que aparecen en los apartados iniciales.

Antes de despedirme, me gustaría pedirte un favor. Si el juego te ha gustado sería genial que hablases de la marca a tus conocidos (o que nos etiquetases en Instagram compartiendo alguna de tus experiencias). Si Murparty va creciendo poco a poco, esa será la mejor manera de poder seguir contando historias.

Un abrazo fuerte.

Aida.



© Copyright 2023