

Escape room de coches de carreras

6–10 años · unos 60 minutos · 1–6 jugadores

Cómo se juega

1. Imprime todas las páginas en A4. Las dos últimas páginas son las soluciones — guárdalas para los adultos.
2. Resuelve los enigmas en el orden que quieras, solo o en equipo. Casi todos esconden una palabra secreta.
3. Usa lápiz: algunos enigmas necesitan varios intentos.
4. Comprueba cada respuesta en las páginas de soluciones — o esconde las palabras secretas como pistas para una búsqueda del tesoro.

1. **Sudoku de dibujos**
2. **Sudoku de números**
3. **Busca los números**
4. **Sigue las flechas**
5. **Laberinto de letras**
6. **Código de dibujos**
7. **Escritura secreta con dibujos**
8. **Código del móvil**
9. **Código del cuadrado**
10. **Código de números**



1. Sudoku de dibujos

Cada dibujo una vez en cada fila, en cada columna y en cada cuadro grueso. Dibuja los que faltan.



2. Sudoku de números

Escribe del 1 al 6 para que cada fila, cada columna y cada cuadro grueso tenga cada número una vez.

2				5	
4	6	5	2		
	3	4	6		
					4
	2				3
3	4				



3. Busca los números

Encuentra los 8 números en la cuadrícula — en horizontal o en vertical — y márcalos.

6	1	1	3	5	4	7	8	2
3	8	7	7	0	2	1	1	7
4	7	0	4	7	7	8	1	1
0	6	9	1	5	5	3	5	3
0	2	3	6	5	5	4	3	6
7	1	6	4	2	3	9	7	4
3	9	4	1	4	4	9	0	7
9	3	1	2	9	4	2	3	9
2	9	8	8	4	1	9	3	1

- ☐ 876
- ☐ 1354
- ☐ 1641
- ☐ 1834
- ☐ 6340
- ☐ 6423
- ☐ 6479
- ☐ 7392



4. Sigue las flechas

Empieza en la casilla verde. Apunta su letra, sigue su flecha y continúa hasta la estrella.

B ↓	S ↓	U →	X →	B →	F ←
D →	A ↓	H ↑	Ñ →	G ←	T ←
I ↑	D ★	K ↓	D ←	D ↑	B ↑
C ↑	O ←	C ←	X →	V ←	Z ↓
E →	L ↑	I ←	S ←	I ←	J ↑
V ↑	D ←	O ↑	N ←	Z ←	H ↑



5. Laberinto de letras

Empieza en la casilla verde. Muévete arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha — nunca en diagonal. El camino correcto forma dos palabras.

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

☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐



6. Código de dibujos

Escribe el nombre de cada dibujo, una letra por casilla. Las letras de las casillas de color forman el código.















7. Escritura secreta con dibujos

Cada dibujo es una letra — búscalo en la clave de abajo y escribe la palabra.







 = Q	 = M	 = T	 = U
 = D	 = E	 = Y	 = R
 = A	 = V	 = H	



8. Código del móvil

Cada grupo de cifras es una letra: pulsa la tecla tantas veces como aparece la cifra. 2 = A, 22 = B, 222 = C.

222	2	777	777	33	777	2

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
*	0	#



9. Código del cuadrado

Cada pareja de números es una letra: primero la fila, luego la columna. 11 = A, 12 = B.

33	15	45	32	11	44	24	13	34

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z



10. Código de números

Cada número es una letra: A = 1, B = 2 ... Z = 26.

2	1	14	4	5	18	1

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

Soluciones

Para los adultos — ¡que no las vean los jugadores!

1. Sudoku de dibujos

1. Sudoku de dibujos

Cada dibujo una vez en cada fila, en cada columna y en cada cuadro grueso. Dibuja los que faltan.



2. Sudoku de números

2. Sudoku de números

Escribe del 1 al 6 para que cada fila, cada columna y cada cuadro grueso tenga cada número una vez.

2	1	3	4	5	6
4	6	5	2	3	1
1	3	4	6	2	5
6	5	2	3	1	4
5	2	6	1	4	3
3	4	1	5	6	2

3. Busca los números

3. Busca los números

Encuentra los 8 números en la cuadrícula — en horizontal o en vertical — y márcalos.

6	1	1	3	5	4	7	8	2
3	8	7	7	0	2	1	1	7
4	7	0	4	7	7	8	1	1
0	6	9	1	5	5	3	5	3
0	2	3	6	5	5	4	3	6
7	1	6	4	2	3	9	7	4
3	9	4	1	4	4	9	0	7
9	3	1	2	9	4	2	3	9
2	9	8	8	4	1	9	3	1

- ☐ 876
- ☐ 1354
- ☐ 1641
- ☐ 1834
- ☐ 6340
- ☐ 6423
- ☐ 6479
- ☐ 7392

4. Sigue las flechas — VELOCIDAD

4. Sigue las flechas

Empieza en la casilla verde. Apunta su letra, sigue su flecha y continúa hasta la estrella.

B ↓	S ↓	U →	X →	B →	F ←
D →	A ↓	H ↑	Ñ →	G ←	T ←
I ↑	D ★	K ↓	D ←	D ↑	B ↑
C ↑	O ←	C ←	X →	V ←	Z ↓
E →	L ↑	I ←	S ←	I ←	J ↑
V ↑	D ←	O ↑	N ←	Z ←	H ↑

V E L O C I D A D

5. Laberinto de letras — COPA + COCHE

5. Laberinto de letras

Empieza en la casilla verde. Muévete arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha — nunca en diagonal. El camino correcto forma dos palabras.

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

C O P A C O C H E

6. Código de dibujos — TESORO

6. Código de dibujos

Escribe el nombre de cada dibujo, una letra por casilla. Las letras de las casillas de color forman el código.


N E U M A T I C O S

H E R R A M I E N T A S


C A S C O


C O C H E


C R O N O M E T R O

C O N O

T E S O R O

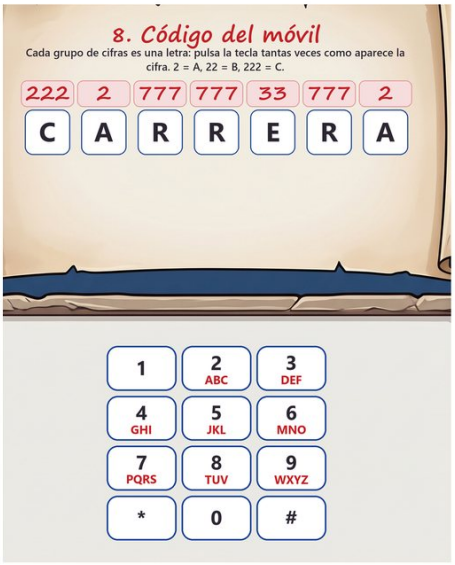
Soluciones

Para los adultos — ¡que no las vean los jugadores!

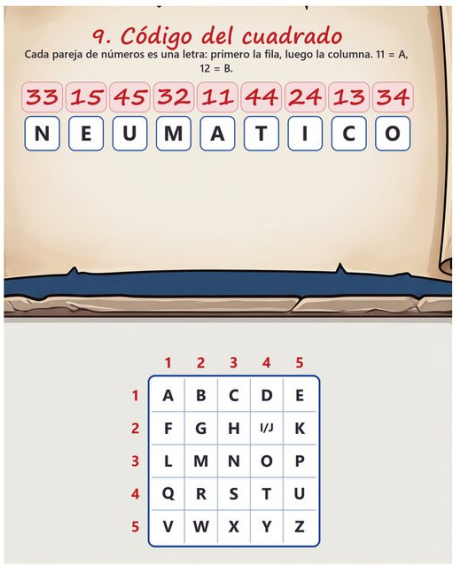
7. Escritura secreta con dibujos — RUEDA



8. Código del móvil — CARRERA

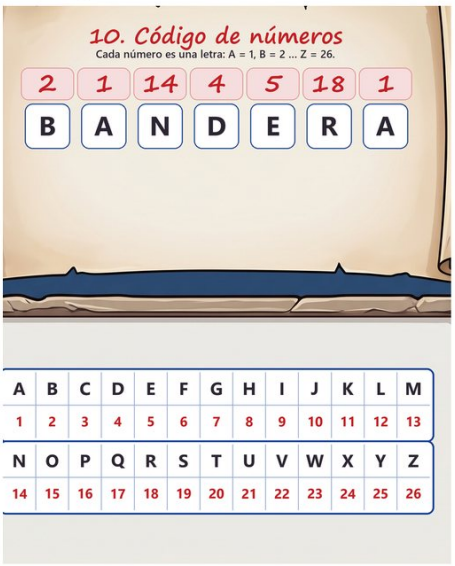


9. Código del cuadrado — NEUMATICO



	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

10. Código de números — BANDERA



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