

# La Nochebuena de Sherlock

Monta tu propio juego de escape en vivo

“La Nochebuena de Sherlock” es un juego de escape de dificultad media (7 sobre 10), tematizado, para montar en casa, en eventos familiares o con amigos, idealmente en grupos de entre 3 y 5 jugadores a un tiempo.

Escoge una habitación, sigue las instrucciones que te facilitamos para prepararla y conviértete en Game Master.

## Presentación del juego

Eres Watson. Has pasado el fin de semana en Kent y has vuelto el día de Nochebuena. Quisiste que tu íntimo amigo Sherlock Holmes, el famoso detective, te acompañase, pero él insistió en quedarse en casa, obsesionado como está con el último crimen sin resolver. El cadáver de la joven estaba casi putrefacto después de dos días, la pecera rota y los peces muertos permitieron que el olor se detectase desde la calle... y así la encontraron.

Es Nochebuena y él no está en casa. Su despacho está revuelto, como siempre que trabaja, y no sabes qué ha hecho con el anillo de pedida que compraste para Mary. Esperabas que llegase a tiempo, pero a media tarde has recibido la siguiente carta:

*“Querido Watson:*

*No sé si llegaré a tiempo para la cena. He descubierto al verdadero asesino, el dueño de los peces, y salgo en su busca. El regalo de Mary está bien guardado, he escrito la combinación del candado en las banderas que están sobre la mesa, por el orden en que viven en sus casas (excepto la del asesino, ese número no lo he usado).*

*Hasta pronto,*

*Sherlock”*

La hora de la cena se acerca. Afortunadamente, los primeros invitados a la cena han llegado ya. Queda apenas una hora para que llegue Mary y les has pedido que te ayuden a buscar el regalo en el despacho de Sherlock.

## Desarrollo

Da a tus amigos la bienvenida, interpreta el papel de Watson y preséntales el juego. Entrégales la carta de Sherlock, que resume lo que deben hacer, para que no lo olviden. A continuación, hazles pasar a la sala y ¡comienza el juego! En una hora, tendrán que haber encontrado las pistas que les conduzcan al regalo de Mary.

Cuando entren en la sala van a ver varios cajones (o cajas) cerrados con candados, unos de llave y otros de combinación, un ajedrez con una partida a medias, un montón de fichas desordenadas sobre la mesa y un bloc con las “notas de la investigación”.

## Qué tienen que hacer los jugadores

El juego está montado alrededor del “enigma de las 5 casas”, que es un acertijo clásico de dificultad media. Las fichas de la mesa se corresponden con este juego, que se puede resolver sobre papel, pero que es más sencillo y visual si se resuelve con fichas. Las fichas permiten, además, que colaboren varias personas al tiempo.

En el enigma hay 5 casas de colores en las que viven 5 inquilinos de distintas nacionalidades. Cada uno fuma un tipo de tabaco, tiene una mascota y una bebida favorita. Se trata de ordenar de izquierda a derecha las 5 casas, banderas, bebidas, mascota y tabaco, a partir de una serie de pistas.

El enigma se resuelve con 15 pistas, que habrá que ir descubriendo en la habitación. Una vez se tengan las pistas, la solución del enigma nos da la combinación del candado que oculta el anillo de Mary, y ahí acaba el juego.

Las pistas se encuentran en el tablero de ajedrez, las notas de investigación y en cartas y fotos que se ocultan en los cajones. Para abrir

los cajones con candados de llave se precisa encontrar las llaves que habrás escondido en la habitación y para los candados de combinación, resolver algunos acertijos intermedios que irán apareciendo en los cajones con llave.

¿Listo? Vamos con la preparación.

## Preparación del juego

Descarga e imprime la presentación con el material gráfico y las notas de:

<http://escape.mediaprivee.com/descargas/nochebuenasherlock.pdf>

Además, necesitarás un tablero de ajedrez y juego de candados y/o cajas con cerradura, como los de la figura. Se pueden adquirir en cualquier bazar.



### Preparación de la sala

Preparar la habitación te llevará casi una hora, empieza con tiempo antes de que lleguen tus invitados.