

1. Haz que alguien te explique una pista sin que se dé cuenta de que es tu reto.
2. Consigue que un miembro del equipo revise dos veces una misma pista.
3. Haz que alguien diga en voz alta "está en algún lugar aquí".
4. Consigue que alguien te diga "espera, déjame intentarlo yo".
5. Consigue que alguien busque por su cuenta algo que tú ya encuentres.
6. Haz que alguien inspeccione algo que tú le sugieras pero ya habéis revisado.
7. Haz que alguien diga en voz alta "esto no tiene sentido" mientras lee una pista.
8. Logra que un miembro del grupo proponga una idea que tú ya tenías.
9. Haz que alguien lea un texto importante en voz alta aunque tú ya lo entiendes.
10. Haz que un compañero se bloquee en una pista y te pida ayuda para resolverla.
11. Consigue que un compañero pase más de un minuto explicando algo.
12. Consigue que alguien te pase una llave que no necesitas todavía.
13. Consigue que alguien use mal una herramienta de la sala.
14. Consigue que un compañero abra y cierre un cajón vacío más de una vez.
15. Logra que alguien trate de usar algo para abrir algo que ya está abierto.
16. Haz que alguien intente abrir un candado sin la llave correcta más de una vez.
17. Logra que un compañero invente un escenario ficticio relacionado con la trama.
18. Haz que un compañero mencione cómo podría terminar la historia.
19. Logra que un compañero invente que la historia tiene un giro inesperado.
20. Haz que un compañero lea en voz alta el mismo párrafo al menos dos veces.
21. Consigue que alguien diga "esto está relacionado con el final seguro".
22. Haz que un compañero tome algo del suelo y te lo entregue.
23. Consigue que alguien coloque dos objetos juntos pensando que tienen relación.
24. Consigue que otro miembro del grupo te pase un objeto que no estás usando.
25. Logra que un compañero sostenga un objeto mientras tú trabajas en otra cosa.
26. Haz que un compañero mueva un objeto pesado creyendo que hay algo debajo.
27. Logra que un miembro del equipo diga "puerta" al explorar la sala.
28. Logra que un compañero diga "sala secreta" mientras reflexiona sobre la trama.
29. Haz que un compañero diga "clave" mientras analiza los textos de la sala.
30. Consigue que un miembro del equipo diga "esquina" al revisar las paredes.
- 31.
- 32.
- 33.
- 34.
- 35.

1. Logra que un compañero lea en voz alta un texto aunque no lo necesites.
2. Logra que alguien te diga "lo tenemos" en cualquier momento.
3. Logra que un compañero señale un objeto que ya habíais descartado.
4. Haz que un miembro del equipo mire debajo de algo ya inspeccionado.
5. Logra que alguien te diga "necesitamos más pistas para esto".
6. Encuentra un accesorio colorido que alguien lleve puesto y haz que te lo preste.
7. Logra que alguien hable sobre una teoría que no funciona.
8. Haz que alguien utilice una pista aparentemente irrelevante.
9. Consigue que alguien sugiera probar una solución poco lógica.
10. Consigue que alguien te dé las gracias por explicar algo que ya sabías.
11. Interactúan con elementos prácticos del Escape Room.
12. Haz que un miembro del grupo presione dos veces un botón que no sirve.
13. Logra que un miembro del equipo use un objeto random al resolver un puzzle.
14. Logra que alguien trate de empujar una puerta que no está cerrada con llave.
15. Haz que alguien examine el mismo interruptor más de una vez.
16. Logra que alguien mencione un detalle de la historia que no es relevante.
17. Haz que alguien lea algo en voz alta dos veces como parte de la narración.
18. Consigue que alguien señale una frase escrita en la sala y la mencione.
19. Consigue que alguien diga "esto tiene que ser importante para la historia".
20. Consigue que alguien explique cómo un evento de la historia afecta a las pistas.
21. Retos centrados en interactuar con las cosas que hay en el Escape Room.
22. Consigue que alguien mueva un objeto por la sala sin saber que es tu reto.
23. Haz que alguien busque un objeto "invisible" siguiendo tus indicaciones.
24. Logra que alguien revise un libro o caja decorativa como si hubiera algo dentro.
25. Haz que otro miembro del equipo combine dos objetos que no hacen falta.
26. Logra que alguien diga la palabra "candado" mientras busca una solución.
27. Haz que alguien mencione "combinación" mientras intenta descifrar un código.
28. Consigue que alguien diga "código" al intentar resolver un acertijo numérico.
29. Consigue que alguien diga "historia" al referirse a un texto decorativo.
30. Logra que alguien mencione "espejo" mientras inspecciona la decoración.
- 31.
- 32.
- 33.
- 34.
- 35.

1. Pide a alguien que te pase un objeto clave sin pedirlo directamente.
2. Haz que un compañero te pregunte si necesitas ayuda con un candado.
3. Haz que alguien te pida que sostengas una pista mientras ellos trabajan.
4. Logra que alguien te pregunte "¿crees que esto es importante?".
5. Haz que otro miembro del grupo se ofrezca a encargarse de un enigma.
6. Haz que alguien te explique cómo resolver un acertijo sin decirte que lo sabes.
7. Haz que un compañero diga "ya está" aunque aún no se haya solucionado.
8. Consigue que alguien diga que el enigma es demasiado complicado.
9. Haz que alguien insista en volver a revisar algo que ya está claro.
10. Haz que otro miembro del grupo dude sobre si una pista es útil o no.
11. Logra que alguien abra un cajón o puerta aunque no sea necesario.
12. Logra que alguien mueva un objeto decorativo pensando que es una pista.
13. Haz que alguien revise un área específica sin que encuentren nada útil.
14. Haz que otro miembro del grupo insista en girar algo que no tiene sentido.
15. Consigue que alguien trate de poner algo en una ranura que no encaja.
16. Haz que un miembro del grupo lea un texto completo aunque no sea necesario.
17. Consigue que un miembro del equipo haga preguntas sobre un personaje.
18. Logra que alguien diga "esto tiene que ver con el final" mientras enseña algo.
19. Haz que alguien pregunte algo sobre un personaje ficticio de la trama.
20. Logra que alguien proponga una solución basada solamente en el argumento.
21. Haz que alguien te pase un objeto que ya ha sido utilizado.
22. Haz que alguien revise un libro decorativo creyendo que hay algo oculto.
23. Logra que un miembro del equipo te pida ayuda para usar un objeto sencillo.
24. Haz que alguien intente emparejar dos objetos sin relación entre sí.
25. Consigue que alguien toque un objeto frágil sin necesidad.
26. Haz que un compañero mencione "llave" al intentar abrir algo.
27. Consigue que un compañero diga "misterio" mientras habla de la historia.
28. Haz que alguien diga "cerradura" mientras inspecciona un objeto.
29. Logra que un compañero mencione "interruptor" al intentar activar algo.
30. Consigue que alguien mencione "panel" mientras busca por la sala.
- 31.
- 32.
- 33.
- 34.
- 35.

1. Haz que alguien te pregunte si has encontrado algo importante.
2. Consigue que alguien te cuente su teoría sobre la siguiente sala.
3. Logra que un compañero te sugiera probar una combinación en un candado.
4. Haz que un compañero trate de explicarte algo que ya entendiste.
5. Consigue que alguien trate de conectar dos objetos que no tienen relación.
6. Adivina qué juego será el próximo sin preguntárselo a nadie.
7. Logra que otro niño diga la palabra "diversión" mientras juega.
8. Haz que alguien mencione el "amarillo" mientras habla contigo.
9. Consigue que alguien hable sobre algún animal sin que lo pidas directamente.
10. Logra que otro niño mencione el número 5.
11. Consigue que alguien mencione el color "rojo".
12. Logra que un amigo toque algo en la mesa sin que tenga uso en ese momento.
13. Consigue que otro niño toque algo decorativo de la sala por curiosidad.
14. Logra que un compañero mueva su silla mientras habla contigo.
15. Consigue que alguien señale un rincón de la fiesta que considere interesante.
16. Haz que alguien pase al lado de una ventana y mencione algo sobre lo que ve.
17. Haz que un compañero cree una canción corta sobre lo que está pasando.
18. Haz que alguien invente una pequeña historia sobre algún objeto de la sala.
19. Consigue que alguien te diga algo que le gusta de la decoración de la sala.
20. Logra que alguien diga algo bueno sobre su día mientras habla contigo.
21. Logra que alguien mencione un deseo que tenga para las próximas salas.
22. Haz que un amigo te diga cuántos dulces ha comido.
23. Haz que alguien adivine cuántos objetos de un color específico hay en la sala.
24. Consigue que un amigo tararee una canción.
25. Logra que otro niño te diga si una canción es rápida o lenta.
26. Logra que un alguien baile contigo.
27. Consigue que alguien haga una expresión divertida durante un juego.
28. Consigue que un amigo invente un juego basado en un objeto de la sala.
29. Haz que alguien diga "mueble" mientras busca detrás de un objeto.
30. Logra que un compañero diga "caja fuerte" al intentar abrir algo cerrado.
- 31.
- 32.
- 33.
- 34.
- 35.