

El salón prohibido

Un juego de dados, basado en un relato de acción y fantasía.

Descarga aquí los componentes del juego y las instrucciones:



hiperjuegos.club/juegos/esp

Andrés Peña, 2025
Licencia: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

v.1.3

CONTADOR DE PUNTOS POR RONDA						
42	41	40	39	38	37	36
29	30	31	32	33	34	35
28	27	26	25	24	23	22
15	16	17	18	19	20	21
14	13	12	11	10	9	8
1	2	3	4	5	6	7



Sellar las sombras
BIBLIOTECA



0



“La biblioteca olía a papel viejo y humedad. Pero, algo se sentía distinto. Avanzamos entre los estantes. [...] Entonces vimos algo imposible, algunos libros flotantes liberaban sombras hostiles que bloqueaban el paso.”
p. 11

Devuelve todos los libros posibles para vencer a las sombras hostiles.

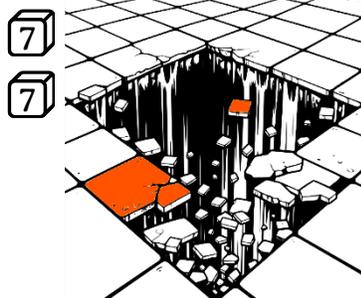
carta #1 ... 21



Igualar las ecuaciones
AULA DE MATEMÁTICAS



6



“El suelo se había derrumbado parcialmente y las baldosas caían al azar, abriendo un profundo abismo. [...] Descubrimos que igualar las ecuaciones caóticas evitaría el desprendimiento de las baldosas.”
p. 22

En el tablero digital las ecuaciones debes igualar.

carta #2 = 14



Imitar las máscaras
AULA DE TEATRO



0

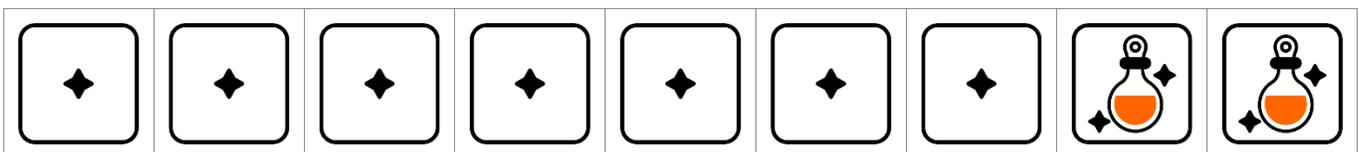


“Encontramos un baile de máscaras sombrías, con muecas extrañas y movimientos amenazantes. [...] Debíamos copiar sus gestos, camuflarnos para cruzar sin ser detectados.”
p. 31

Mézclate entre las iguales. Las solitarias son fatales.

carta #3 = - 16

TOKENS. Pegar sobre cartón y recortar.



7
7
7
7

Agrupar las cajas
ALMACÉN

6



“Cajas desquiciadas se movían por todo el lugar. Bloqueaban nuestro camino a cada paso.”
p. 102

Las cajas iguales debes juntar si de este laberinto quieres escapar.

7
7
7
7

Derrotar a los juguetes
AULA DE PREESCOLAR

10



“Un xilófono tocaba una melodía infantil y siniestra. Una gran cantidad de muñecos trastornados sonreían mientras nos acorralaban.”
p. 111

Diez juguetes cada uno, debe vencer para estar seguro.

7
:
7
?

Finalizar los juegos
AULA DE JUEGOS

0



“Las fichas se movían solas sobre diez tableros. Los dados flotaban y giraban en el aire. El juego había comenzado.”
p. 122

Si el salón quieres abandonar, diez desafíos debes ganar.

carta # 10



16

7
:
7
?

Controlar las bicicletas
BICIPARQUEADERO

5



“Bicicletas oxidadas nos rodeaban, nos atrapaban. Arrastraban sus cadenas con un chillido insoportable.”
p. 131

Toma las chicas, evita las altas, y de ese lío pronto te salvas.

carta # 11



15

7
?
?

Dominar la melodía
AULA DE MÚSICA

10



“Los instrumentos tocaban una melodía discordante y desordenada. Perdíamos el equilibrio. No podíamos continuar avanzando.”
p. 142

En el pentagrama, con precisión, ordena las notas en sucesión.

carta # 12



15

7
7
7
7

Interrumpir la señal
EMISORA ESCOLAR

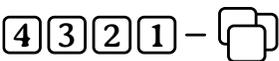
5



“En las frecuencias impares sonaba una música hipnotizante. Una voz sutil y encantadora nos detenía paralizados.”
p. 151

Cancela las frecuencias pares para evitar sus trampas fatales.

carta # 13



12

carta # 14



11

carta # 15



10

TOKENS. Pegar sobre cartón y recortar.

