

El Salón Prohibido

JUEGO NARRATIVO CON DADOS



*Buscando evadir clase,
un grupo de estudiantes se adentra en
una aventura que los llevará a descubrir
el lado más oculto de su escuela.*

Instrucciones v-1.9

Andrés Peña, 2025

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

Contenido

Antes de jugar: Componentes del juego.....	4
Partida inicial	5
Preparación.....	5
Objetivo del juego	5
Reglas para iniciar	6
Fin de ronda	7
Ayudando a los compañeros.....	7
Pociones protectoras	8
Fin de la partida	9
Comienza la aventura.....	10
Todo final es un principio.....	19
Siguientes partidas.....	20
Modos de juego	20
Modo solitario.....	21

Modo colaborativo.....	21
Modo competitivo	23
Premiación de cada ronda, en el modo competitivo	24
Fin de la partida y ganador	24
Modo avanzado	26
Resumen de íconos y retos.....	27
Lanzamientos	27
Combinaciones de dados.....	27
Licencia.....	30

Partida inicial

Preparación

- ▶ El juego puede comenzar con uno solo o más jugadores, hasta un máximo de cinco.
- ▶ Coloca el tablero **contador de puntos** en el centro de la mesa.
- ▶ Coloca los siete dados junto al tablero.
- ▶ Cada jugador recibe una ficha de distinto color o forma y un token de poción protectora .
- ▶ En partidas en solitario, toma dos  .
- ▶ Coloca las cartas ordenadas del 1 al 7, bocarriba, junto al contador de puntos. Las demás cartas no se usarán en la primera partida.

Objetivo de la primera partida

Lograr que todos los participantes superen siete retos. En este **modo de juego colaborativo**, todos trabajan juntos, en equipo, para superar los retos.

¡Todos ganan o todos pierden!

Reglas para iniciar

- ▶ Este es un juego narrativo donde una historia guía a los jugadores a través de cartas con retos para escapar de *El Salón Prohibido*.
- ▶ La primera partida tiene **7 rondas**. Cada una con una carta de reto distinta.
- ▶ En esta partida inicial se usan las cartas del 1 al 7, en orden. Las demás cartas se guardan para futuras partidas.
- ▶ Elijan quién empieza. Esa persona lee la primera carta y lanza los dados.
- ▶ En su turno, cada jugador lanza los **7 dados** e intenta obtener el mayor puntaje según el reto de la carta.
- ▶ Al terminar su turno, suma los puntos de los dados (algunos retos pueden restar valores).
- ▶ Luego, coloca su ficha en el **contador de puntos**, según el puntaje obtenido. Si su puntaje es cero o negativo, no coloca la ficha.
- ▶ En este modo de juego colaborativo, varias fichas pueden estar en la misma casilla del contador.

- ▶ El turno pasa a la persona a su izquierda. (*En modo solitario, si supera el reto, continúa con la siguiente carta*).

Fin de ronda

- ▶ La ronda termina cuando todos los jugadores hayan lanzado los dados para el reto actual.
- ▶ Si uno o más jugadores no alcanzan el puntaje mínimo indicado en la carta, tienen dos opciones: (a) recibir ayuda de los compañeros, o (b) usar una poción protectora. (Ver más adelante)
- ▶ **Ronda completada.** Si todos los jugadores superan el reto, la ronda termina con éxito y pueden pasar a la siguiente carta de reto.
- ▶ **Para iniciar la siguiente ronda:** Retirar todas las fichas del contador de puntos, descartar la carta jugada y activar la siguiente carta de reto.
- ▶ **Ronda fallida.** Si no es posible que todos los jugadores superen el reto, la ronda termina con fallo, todo el equipo habrá perdido y deben iniciar de nuevo el juego.

Ayudando a los compañeros

- ▶ Cuando uno o más jugadores no alcanzan el puntaje mínimo, los demás pueden ayudarles de la

siguiente manera:

El jugador que ayuda pierde dos puntos por cada punto que cede al jugador que lo necesita. En el **contador de puntos** se van restando los puntos cedidos y ganados a los respectivos jugadores. (Esta regla no se aplica en partidas en solitario.)

- ▶ Para ceder puntos un jugador debe tener un puntaje superior al puntaje mínimo del reto actual.

Pociones protectoras

- ▶ Si un jugador no alcanza el **puntaje mínimo** y no puede recibir ayuda de sus compañeros, debe usar su poción protectora para superar ese reto. Una vez consumida, el jugador pierde la poción.
- ▶ Cada poción solo puede ser usada una vez y sólo sirve para un jugador.
- ▶ Las pociones no pueden ser intercambiadas entre jugadores.

Fin de la partida

La partida finaliza al terminar las siete cartas de retos.

La partida solo puede tener uno de los siguientes dos finales:

- ▶ **El equipo gana la partida** cuando todos los participantes han logrado superar TODOS los retos de las siete rondas.
- ▶ **El equipo pierde la partida** cuando, al final de una ronda, algún jugador no alcanza el puntaje mínimo, no tiene una poción protectora y sus compañeros no pueden ayudarlo. Entonces, deben [iniciar de nuevo el juego](#).
- ▶ Ya están listos para comenzar.
Pasa a la siguiente página e inicia leyendo en voz alta.

Comienza la aventura

Química era mi materia favorita, pero ese día no me convenía entrar a clase. Caminé por los pasillos del colegio. Encontré a un par de compañeros. Ellos querían escaparse de una clase aburrida. Era urgente buscar un lugar en el que no nos encontraran evadiendo.

Miramos alrededor. Contemplamos varias posibilidades. Pensamos en los baños del tercer piso, pero estaban cerrados por mantenimiento. Fue entonces cuando encontramos la puerta. Estaba ahí, como siempre, cerrada. Yo hubiera preferido otro escondite, pero ellos insistieron en entrar al salón prohibido. Hace años que no se abre. Nos decían que estaba en reparaciones. Pero nadie lo conocía. Nadie entraba.

Nos miramos por unos segundos, pensando en silencio. Sin decirlo, estábamos de

acuerdo. Atravesamos la puerta. Entramos en un gran salón que parecía una antigua biblioteca.

La biblioteca olía a papel viejo y humedad. Avanzamos entre los estantes. El aire estaba helado. Algo se sentía distinto. La madera crujía bajo nuestros pasos. El polvo flotaba en haces de luz que descendían desde las altas ventanas. A lo lejos, algo se movía entre las sombras. Un libro cayó de una repisa, golpeando el suelo con un sonido seco. Nos detuvimos. Una figura oscura cruzó entre los estantes y se desvaneció tras una hilera de libros. Nos miramos. Continuamos andando despacio. Más libros comenzaron a caer. Otra sombra pasó rápidamente, deslizándose sin hacer ruido. Entonces vimos algo imposible, algunos libros flotantes liberaban sombras hostiles que bloqueaban el paso. No sería fácil llegar al otro lado...

.

Inicia con la carta 1. Biblioteca



La cantidad de dados indica cuántas veces puedes lanzar.



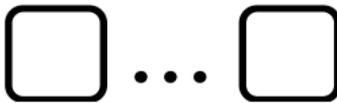
El número dentro del dado indica la cantidad de dados que debes lanzar.

En este caso, puedes lanzar hasta **dos veces**.

Y, en cada ocasión, debes lanzar **siete dados**.

Ésta es la combinación que debes conseguir con los dados.

Todo suma. En este caso, todos los números se suman.



21

Aquí se indica el **puntaje mínimo** que debe alcanzar cada jugador con sus dados.

Carta 2. Matemáticas

Retira las fichas del contador de puntos.

Descarta la carta # 1 y activa la # 2.



Cuatro lanzamientos de 7 dados



Puedes lanzar hasta cuatro veces (o menos).



En cada ocasión, debes lanzar los siete dados.



Solo parejas. Solo se suman las caras de los dados que se encuentren en pareja.



14

Puntaje mínimo.

Carta 3. Teatro



Tres lanzamientos diferentes



Puedes lanzar hasta tres veces (o menos).



La primera vez lanzas siete dados.

Las siguientes puedes decidir cuántos dados lanzar.

Números iguales menos el resto.

Se suman las caras de los dados en las que haya dos o más números iguales, los demás se restan.



16

Puntaje mínimo.

Carta 4. Deportes



Tres lanzamientos diferentes



Puedes lanzar hasta tres veces.



La primera vez lanzas siete dados.

Las siguientes puedes decidir cuántos dados lanzar.

Decenas menos el resto.

Se suman las caras de los dados que se pueden agrupar en totales de 10. Los demás dados se restan.



15

Puntaje mínimo.

Carta 5. Biología



Tres lanzamientos diferentes



Puedes lanzar hasta tres veces.



La primera vez lanzas siete dados.

Las siguientes puedes decidir cuántos dados lanzar.

Los valores indicados

menos el resto. *Se suman las caras de los dados con valores 4, 3, 2 y 1. Los demás dados se restan.*



12

Puntaje mínimo.

Carta 6. Química



Lanzar y bloquear



La primera vez lanzas siete dados.



Para los siguientes lanzamientos

*debes **bloquear al menos un dado** antes de lanzar de nuevo.*



Los dados bloqueados no se pueden volver a lanzar.

Secuencia. *Se suman todas las caras de los dados con valores sucesivos, iniciando por el 1. Los valores más altos después de un intervalo no cuentan. Los valores que aparecen varias veces también cuentan, mientras se cumplan las condiciones anteriores.*



16

Puntaje mínimo.

Carta 7. Tecnología



Lanzar y bloquear



La primera vez lanzas siete dados.



*Para los siguientes lanzamientos debes **bloquear al menos un dado** antes de lanzar de nuevo.*



Los dados bloqueados no se pueden volver a lanzar.

Impares menos el resto. Se suman las caras de los dados con valores impares (1, 3 y 5). Los demás dados se restan.



12

Puntaje mínimo.

Todo final es un principio

Si todos los participantes han logrado superar todos los retos, entonces el equipo ha ganado. ¡Felicitaciones!

Sin embargo...

Al salir del aula de informática nos hallamos en un largo y zigzagueante pasillo. Una puerta al final. La atravesamos para encontrarnos de nuevo en... ¡Otro salón disparatado!

Y, ¡vamos a jugar de nuevo!

Continúa leyendo las instrucciones para aprender a jugar nuevas partidas.

Siguientes partidas

- ▶ Luego de la partida inicial podrás jugar con todas las cartas, mezclándolas aleatoriamente.
- ▶ Consulta el [Resumen de iconos y retos](#) para interpretar los íconos en cada una de las cartas.
- ▶ Para continuar, selecciona el modo de juego:

Modos de juego

Puedes jugar de diferentes maneras:

- ▶ **[Colaborativo](#)**. Dos o más jugadores contra el juego.
- ▶ **[Solitario](#)**. Un único jugador.
- ▶ **[Competitivo](#)**. Todos contra todos.
- ▶ **[Avanzado](#)**. Todos contra todos, adicionando una regla especial.

Modo colaborativo

Este modo es similar a la partida inicial. Todos los participantes forman un equipo que trata de escapar del Salón Prohibido.

- ▶ Para iniciar, mezcla todas las 15 cartas.
- ▶ Toma 5 cartas al azar y déjalas bocabajo.
- ▶ Cada jugador toma un token de poción protectora  .
- ▶ Juegan cada carta siguiendo las mismas instrucciones de la partida inicial.
- ▶ Al inicio de cada ronda descubrirán una de las cartas y tomarán turnos para lanzar los dados.
- ▶ Sólo ganarán cuando todos los participantes logren superar todos los 5 retos.

Modo solitario

Este modo de juego es para partidas de un solo jugador.

- ▶ Para iniciar, mezcla todas las 15 cartas.
- ▶ Toma 7 cartas al azar y déjalas bocabajo.
- ▶ Toma dos tokens de poción protectora .
- ▶ Juega cada carta siguiendo las mismas instrucciones de la partida inicial.
- ▶ Irás avanzando por una carta a la vez, tratando de alcanzar el puntaje mínimo.
- ▶ Para ganar tendrás que superar los retos de las siete cartas.

Modo competitivo

En este modo pueden jugar de dos a cinco jugadores y todos compiten entre sí.

El objetivo es conseguir más puntos que los demás jugadores.

- ▶ Para iniciar, mezcla todas las 15 cartas.
- ▶ Toma 5 cartas al azar y déjalas boca abajo.
- ▶ Coloca junto al tablero todos los tokens de premios:  .
- ▶ **No se usan** los tokens de poción protectora  en este modo de juego. Tampoco se requiere alcanzar el puntaje mínimo.
- ▶ Al inicio de cada ronda descubrirán una de las cartas y tomarán turnos para lanzar los dados.
- ▶ Al terminar de lanzar, cada jugador marca con su ficha el puntaje obtenido en el tablero contador de puntos.
- ▶ Si el puntaje es cero o negativo, el jugador no coloca su ficha.

- ▶ Si dos fichas de jugador terminan en la misma casilla del contador de puntos, la última en llegar ocupará la posición anterior.

Premiación de cada ronda, en el modo competitivo

- ▶ La ronda termina cuando todos han lanzado los dados.
- ▶ Al final de cada ronda, los 3 jugadores con mayor puntaje reciben un token de premio, así:
 -  3 puntos al jugador con el mayor puntaje,
 -  2 al segundo, y
 -  1 al tercero.
- ▶ Cuando el puntaje de un jugador es cero o negativo, no recibe token de premio.
- ▶ En partidas de 2 jugadores, solo se usan los tokens de 3 puntos y de 1 punto. Se otorgan 3 puntos al ganador de cada ronda y 1 al perdedor.

Fin de la partida y ganador

- ▶ Al final de las 5 rondas, cada jugador suma sus puntos de premios    .

- ▶ El jugador con más puntos de premios gana el juego. En caso de empate, gana el jugador con más tokens de tres puntos  .

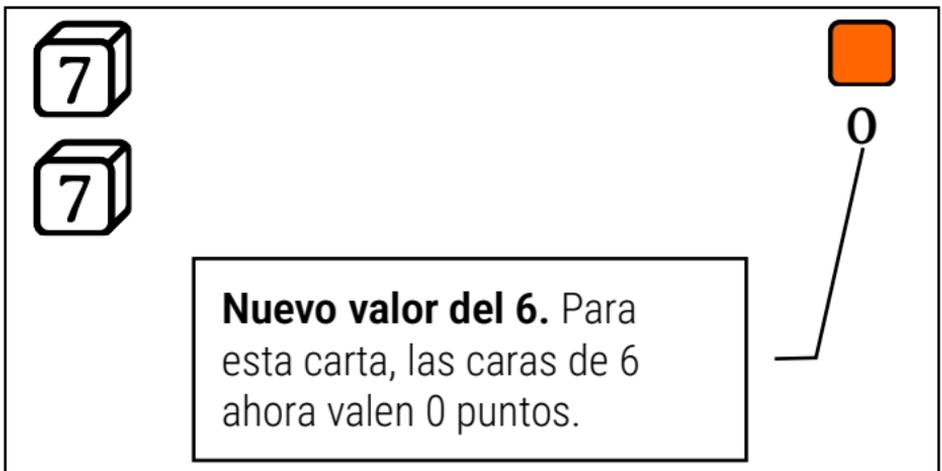
Modo avanzado

Este modo se juega de forma similar al modo competitivo, aplicando las mismas reglas para la asignación de puntos de premios. Adicionalmente, se agrega una regla para aumentar la diversión.

- ▶ Cuando en un dado se obtenga un valor de 6 , éste se cambiará por el valor indicado bajo el ícono , en la esquina superior derecha de cada carta.

Ejemplo:

Carta 1. Biblioteca



Nuevo valor del 6. Para esta carta, las caras de 6 ahora valen 0 puntos.

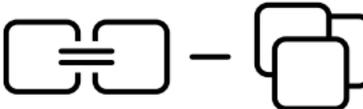
Resumen de íconos y retos

Lanzamientos

- ▶  La cantidad de dados indica cuántas veces puedes lanzar. Y el número dentro del dado indica la cantidad de dados que debes lanzar.
- ▶  Indica que puedes lanzar la cantidad de dados que desees.
- ▶  Indica debes bloquear al menos un dado antes de lanzar de nuevo. Los dados bloqueados no se pueden volver a lanzar.

Combinaciones de dados

- ▶  **Todo suma.** Todos los números se suman.
- ▶  **Solo parejas.** Solo se suman las caras de los dados que se encuentren en pareja.

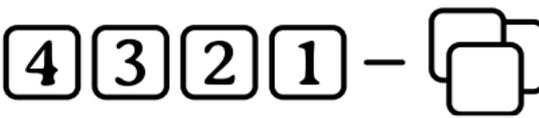
▶  **Parejas menos el resto.**

Se suman las caras de los dados que se encuentren en pareja, los demás se restan.

▶  **Números iguales.** Solo se suman las caras de los dados en las que haya dos o más números iguales.

▶  **Números iguales menos el resto.** Se suman las caras de los dados en las que haya dos o más números iguales, los demás se restan.

▶  **Decenas menos el resto.** Se suman las caras de los dados que se pueden agrupar en totales de 10. Los demás dados se restan.

▶  **Los valores indicados menos el resto.** Se suman las caras de los dados con valores 4, 3, 2 y 1. Los demás dados se restan.



1 2 3 4 5 □

▶ **Secuencia.** Se

suman todas las caras de los dados con valores sucesivos, iniciando por el 1. Los valores que aparecen varias veces también cuentan.

Los valores siguientes, después de un intervalo no cuentan.



5 3 1

▶ **Impares.** Se suman las caras de los dados con valores impares (1, 3 y 5).



5 3 1 - □ □

▶ **Impares menos el resto.** Se suman las caras de los dados con valores impares (1, 3 y 5). Los demás dados se restan.

Licencia



2025, Andrés Peña.

Este material y sus anexos se distribuyen con licencia *Creative Commons* [Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

Para más información, ver:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Esta licencia le permite distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de esta obra, de modo **no comercial, dando crédito al autor**. Las nuevas creaciones, derivadas de ésta, se deben licenciar bajo las mismas condiciones.