Scape Home

guía de supervivencia

Cómo salir de la casa de la abuela
antes de las 6:00

Las 14 habitaciones · Los 10 puzles · Las 7 cosas del llavero · Los 4 finales

Si la abres, que sea porque de verdad te has atascado

Antes de leer

querido invitado...

Esta guía está escrita para que no pierdas la noche entera dando vueltas. Pero en esta casa los secretos se pagan: cuanto más leas, menos te asustará.

Cómo usar esta guía

Pista

Primero lee siempre la pista. Te dice dónde mirar o qué te falta, sin darte la respuesta.

Solución · ¡destripe!

Si sigues sin verlo, aquí está la respuesta exacta: códigos, órdenes y movimientos. Tápala con la mano si no quieres verla todavía.

Índice

3 · Lo básico para sobrevivir

4 · La ruta: los pasos en orden

5 · El Sótano (cuadro eléctrico)

6 · La Bodega y el taller

7 · La Cocina y la Despensa (horno)

8 · El Comedor (retratos)

9 · El Salón (piano)

10 · El Recibidor y el Pasillo

11 · La Biblioteca (libros)

12 · El Estudio (caja fuerte)

13 · El Baño (tuberías y botiquín)

14 · El Dormitorio (joyero)

15 · El Cuarto infantil (caja de música)

16 · El Desván (el Glotón)

17 · La puerta principal y los 4 finales

18 · Las 14 recetas de crafteo

19 · Las 14 notas y dónde están

El juego, en una frase

Despiertas en el sótano. Tienes que encontrar **las 7 cosas del llavero** repartidas por la casa, abrir con ellas las siete cerraduras de la **puerta principal** del Recibidor y decir tu nombre antes de que el reloj dé las **6:00**.

Esta guía describe la partida en solitario; en cooperativo todo funciona igual, y lo que cambia está indicado.

la puerta de las siete cerraduras

Lo básico

para no perder la cabeza

La luz

Toda luz se gasta. La **vela** se apaga si corres; el **mechero** dura poco; la **linterna** gasta pilas (úsalas con la linterna equipada); el **farolillo** dura mucho y la **antorcha** espanta a las Polillas.

Acercar la luz a los rincones descubre **objetos escondidos**. La **linterna morada** revela la **tinta invisible** de las paredes.

Cordura y pulso

A oscuras tu **cordura** baja. Por debajo de 30 aparecen las **Sombras**, y si llega a 0 te desmayas. Leer notas y comer la sube: bizcocho · manzanilla · chocolate · galletas

Lo que te cuesta tiempo

Desmayarte (cordura a 0)	**+30 min** · vuelves al sótano
Que te trague el Glotón	**+20 min** · vuelves al sótano
Que te abrace la Mecedora	**+10 min** · apareces en el pasillo
Hornear mal el bizcocho	**+15 min**

La noche dura 90 minutos reales (se cambia en Opciones). Cada hora suena una campanada.

Teo o Alba

	Teo	Alba
Empieza con	mechero	linterna
Empujar muebles y arrancar tablones	rápido	lento
Meter la mano en huecos	con gancho	sin nada
Gatear por los conductos	no cabe	sí

Las 7 cosas del llavero

Objeto	Dónde	Letra
Cuchara de plata	Horno · Cocina	T
Medallón	Retratos · Comedor	E
Página arrancada	Libros · Biblioteca	O
Anillo	Caja fuerte · Estudio	A
Diente de porcelana	Botiquín · Baño	L
Llave de la cuerda	Caja de música · Cuarto	B
Ojo de cristal	La cuna · Desván	A

Las criaturas

Polillas: apagan tu luz. Lleva antorcha. · **Mecedora**: mírala y no se mueve. · **Glotón**: ciego; lánzale canicas o cebos. · **Sombras**: quédate en la luz y come algo.

Puedes esconderte (bajo mesas, camas, tras cortinas) y guardar cosas en los **baúles** del Sótano y del Recibidor.

La ruta

si solo quieres saber qué viene después

El camino más corto para salir. Cada paso abre el siguiente; los detalles están en la página de cada habitación.

1. **Sótano.** Busca los 3 fusibles, ponlos en el cuadro y deja las 5 palancas arriba. Vuelve la luz: abre la **caja de madera** y sube por la escalera.
2. **Taller.** En el banco fabrica la **palanca** y arranca los tablones de la **Bodega** (allí está la canela y la otra mitad de la receta).
3. **Cocina.** Abre la Despensa con el candado **(la hora del reloj)**, reúne los ingredientes y hornea el bizcocho → **cuchara (T)**. Se abre el Comedor.
4. **Comedor.** Coloca los retratos por año de nacimiento → **medallón (E)** y media partitura.
5. **Salón.** Encuentra la otra media partitura y toca la nana en el piano → **llave de la verja**.
6. **Recibidor.** Abre la verja y sube a la planta alta.
7. **Biblioteca.** Lleva una antorcha. Saca los libros en el orden del arcoíris → **página (O)** y llave del estudio.
8. **Estudio.** Arregla la linterna, hazla **morada** y lee la chimenea del Salón. Abre la caja fuerte → **anillo (A)** y llave pequeña.
9. **Baño.** Ordena las tuberías, mírate en el espejo y abre el botiquín con los dibujos → **diente (L)** y horquilla.
10. **Dormitorio.** Fabrica una **ganzúa**, entra y resuelve el joyero → **manivela**. ¡Abre el armario!
11. **Cuarto infantil.** Toca la caja de música vigilando a la Mecedora → **llave de la cuerda (B)**. Abre el baúl de juguetes (soga).
12. **Desván.** Garfio para la trampilla, puente para el agujero, y coge el **ojo (A)** de la cuna sin que te coma el Glotón.
13. **Puerta principal.** Las 7 cosas encajan: escribe tu nombre con las letras. **¡Fuera!**

El plano del juego (tecla M) se completa a medida que visitas las habitaciones.

El Sótano

sótano · aquí empieza todo

Está muy oscuro. Lee la nota de las mantas: la abuela escondió los fusibles en tres sitios.

el sótano con la luz encendida

el cuadro eléctrico

Qué hay aquí

- Tu mochila del colegio, junto a las mantas. Cógela: pasas de 10 a 20 huecos.
- Tarros (estantería de la izquierda): fusible 1 y galletas.
- Caja grande (centro): empújala y debajo está el fusible 2. Teo la mueve rápido; Alba tarda más.
- Ratonera (pared derecha): fusible 3. Alba mete la mano; Teo necesita un gancho.
- Estantería metálica: 2 alambres y 6 clavos.
- Cajón del banco: martillo y cinta adhesiva.
- Escoba (abajo a la derecha): palo. · Caja de cartón (abajo): tubo de hierro y trapo.
- Losa suelta (escondida, cerca de los barriles): con palanca, chocolate y pilas.
- Nota 1, el gramófono, un baúl para guardar cosas y un escondite bajo la escalera.

Puzle: el cuadro eléctrico

Pista

Primero pulsa **Poner fusibles** con los tres en la mochila. Después, cada palanca que mueves cambia también a **sus dos vecinas**. Al empezar solo la del medio está arriba. Hay que dejarlas **todas arriba**.

Solución · ¡destripe!

Mueve la palanca **2** y luego la **4**. (También vale: la 1 y la 5.)

1	2	3	4	5

Si ya habías movido palancas, sal y vuelve: el estado se guarda, así que prueba combinaciones de dos palancas hasta que queden todas arriba.

Y después

Con la luz, la **caja de madera** de la izquierda se abre: dentro está la llave de la puerta de arriba. Ya puedes subir a la **Cocina**. El agua caliente de la caldera también empieza a funcionar (te hará falta en el Baño).

La Bodega y el taller

sótano

La puerta de la Bodega (pared derecha del Sótano) está tapiada. Necesitas una palanca, y la palanca se fabrica en el banco de trabajo.

El banco de trabajo

Algunas recetas solo se pueden hacer en el banco del Sótano. Acércate y pulsa E, o abre el crafteo con Q.

Fabrica	Necesitas	Dónde
Palanca	tubo de hierro + cinta adhesiva · *con el martillo*	Banco
Gancho de alambre	2 alambres + palo	Banco

Pista

Todo lo de la palanca está en el Sótano: el tubo en la caja de cartón, y el martillo y la cinta en el cajón del banco. El martillo es una herramienta: no se gasta.

Solución · ¡destripe!

Fabrica la palanca en el banco y usa E junto a los **tablones** de la pared derecha. Te guardas un **tablón** (sirve para el puente del Desván).

Qué hay en la Bodega

- Botellero de la derecha: aceite, canela (para el bizcocho) y cinta.
- Botellero de la izquierda (escondido: acércale la luz): la mitad de abajo de la receta.
- Cajas (abajo a la izquierda): trapo y 3 cerillas.
- Detrás de los barriles (solo Alba): 3 canicas y galletas.
- Nota 14 sobre la mesa, y un escondite entre los barriles.

Consejo

Con el palo, un trapo y el aceite ya puedes hacer una **antorcha** en cualquier sitio. Guárdala para la Biblioteca: las Polillas le tienen miedo.

Si la mochila se llena, deja lo que no uses en el baúl del Sótano.

La Cocina y la Despensa

planta baja

- Cajones (izquierda): la mitad de arriba de la receta y una taza.
- Nevera: 2 huevos y mantequilla.
- Alacena: sal, pimienta y 2 cerillas.
- Sacos (abajo a la derecha): galletas y manzanilla.
- El reloj de la pared está parado. Míralo.
- Nota 2 en la mesa. El grifo llena tazas de agua.
- Despensa (puerta de arriba a la izquierda), con candado de 3 números: azúcar, harina, manzanilla, alambre, galletas y canicas.

el horno de la abuela

El candado de la Despensa

Pista

La nota 2 dice que la abuela abría la despensa «a la hora de la merienda», cuando sonaba el reloj de la cocina. El reloj se paró... justo a esa hora.

Solución · ¡destripe!

El reloj marca las cuatro y diecisiete:

4 1 7

Puzle: el horno

Pista

Une las dos mitades de la receta (cocina y bodega) con cinta para leerla entera. Antes de hornear hay que encender la leña con **cerillas**. ¡Cuidado con la sal y la pimienta! Cada intento fallido cuesta **15 minutos**.

Solución · ¡destripe!

Echa al bol en este orden:

1 huevos · 2 harina · 3 azúcar · 4 mantequilla · 5 canela

180° GRADOS

30 MINUTOS

y pulsa **Hornear**.

Premio

2 **bizcochos** (recuperan mucha cordura), la **cuchara de plata (T)** y se desatasca la puerta del **Comedor**.

El Comedor

planta baja

- Aparador (izquierda): una vela y 2 cerillas.
- Nota 3 junto a la vitrina.
- Tabla suelta (escondida, abajo a la izquierda): con palanca, 2 pilas y 2 canicas.
- Escondite bajo el mantel.
- Al fondo a la derecha, la puerta al Salón.

la cena está servida

Puzle: los retratos de la familia

Hay seis placas con años de nacimiento y seis retratos. Cada placa se cambia pulsándola: tienes que colgar a cada persona sobre **su año**.

Pista

Las respuestas están en la **nota 4** («Cartas de la abuela»), que está en la mesa baja del **Salón**. Puedes entrar al Salón antes de resolver esto. Rosa es la abuela; Julián, el abuelo.

Los retratos bien colocados se marcan en color.

Solución · ¡destripe!

Placa	Retrato	Por qué
1921	Julián	«nació en el veintiuno»
1924	Rosa	tres años menor que él
1950	Ernesto	«llegó primero»
1953	Luis	tres años mayor que Clara
1956	Clara	seis años después que Ernesto
¿?	Tú	«mucho después»

Premio

El retrato borroso cae: detrás están el **medallón (E)** y la **mitad izquierda de la partitura**.

El Salón

planta baja

- Entre los cojines del sofá: la mitad derecha de la partitura y una cerilla.
- Costurero (en el sillón de la izquierda): cinta adhesiva.
- Nota 4 («Cartas de la abuela») en la mesa baja: la clave de los retratos.
- Estantería (derecha): chocolate.
- La chimenea tiene manchas de tinta invisible. Vuelve con la linterna morada (página 12).
- Un gramófono y un escondite detrás del sofá.

el salón del piano

Puzle: el piano

Pista

Une las dos mitades de la partitura con cinta. Solo el primer **Do** (la tecla de la izquierda) está marcado: cuenta las teclas blancas desde ahí. Si te equivocas, empieza otra vez.

Solución · ¡destripe!

La nana de la abuela:

Mi · Sol · La · Sol · Mi · Re · Do · Re

7	6 8	1 5		2 4	3		
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do

Los números indican en qué orden tocar cada tecla.

Premio

La tapa del piano se abre: dentro está la **llave de la verja**. Úsala en la escalera del Recibidor para subir a la planta alta.

El Recibidor y el Pasillo

planta baja · planta alta

El Recibidor

- La puerta principal, con siete cerraduras. Vuelve cuando tengas las 7 cosas (página 17).
- La verja de la escalera (izquierda): se abre con la llave del piano.
- El reloj de pie te dice la hora exacta.
- Nota 5 en la consola. La nota 12 aparece en la alfombra cuando tienes las 7 cosas.
- Un baúl para guardar cosas, un gramófono y un escondite tras los abrigos.

el recibidor

El Pasillo (planta alta)

Distribuye la planta alta. Cuidado con la tabla que cruje en medio: hace ruido.

Puerta	Lleva a	Cómo se abre
Arriba, izquierda	La Biblioteca	abierta
Arriba, centro	El Estudio	llave del estudio (de los libros)
Abajo, izquierda	El Baño	abierta
Abajo, centro	El Cuarto infantil	abierta
Abajo, derecha	El Dormitorio de la abuela	ganzúa (alambre + horquilla)

- Detrás del cuadro vacío: celofán morado (para la linterna morada).
- Consola: pilas y galletas.
- Nota 13 sobre la consola.
- Tinta invisible al fondo, junto al reloj: una pista para las tuberías del Baño.

Consejo

En la planta alta hay mucho que hacer. Lleva luz de sobra (pilas o farolillo: vela + 2 alambres) y algo de comer.

La Biblioteca

planta alta · cuidado con las Polillas

Seis Polillas vuelan por la sala y van directas a tu luz para apagarla.

Polillas

Entra con una **antorcha** (palo + trapo + aceite): les da miedo y no se acercan. Sin antorcha, ve rápido y lleva cerillas para volver a encender.

Cajones del escritorio (abajo a la derecha): destornillador.

Nota 6 («Mi arcoíris»), junto al escritorio.

Estantería de la izquierda: pilas. Estantería de la derecha (escondida): galletas.

Escondite tras el sillón.

polillas en la biblioteca

Puzle: la estantería del arcoíris

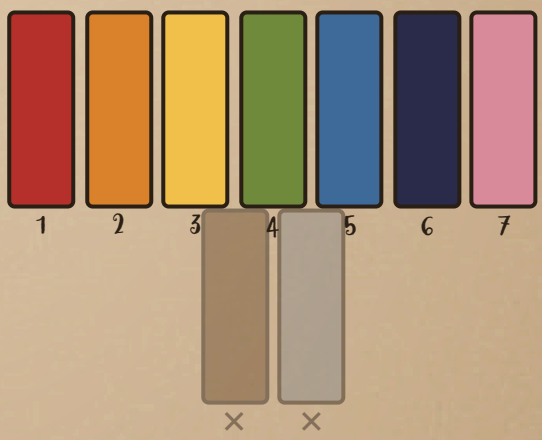
Hay nueve libros de colores en la estantería ancha. Hay que sacarlos en el orden del poema de la nota 6. **Dos libros sobran.**

Pista

Primero, la sangre que corre. Luego, el fuego que enciende la abuela. Después, el sol del verano en la playa. La hierba del jardín, el mar, la noche sin luna, y al final, la flor que me regaló.

Solución · ¡destripe!

Saca: **rojo, naranja, amarillo, verde, azul, azul noche y rosa.** No toques el **marrón** ni el **gris.**



Premio

La **página arrancada (O)** y la **llave del estudio,** con su etiqueta roja.

El Estudio

planta alta

- Archivador (izquierda): el macuto del abuelo, 30 huecos.
- Escritorio: una linterna rota.
- Cajas: cinta adhesiva y alambre.
- Nota 7 («El día que nos conocimos»), de Julián a Rosa.
- La caja fuerte, a la derecha: rueda del 0 al 39.

la caja fuerte

La linterna morada

Linterna	linterna rota + pilas · *con destornillador*
Linterna morada	linterna + celofán morado + cinta

El celofán está detrás del cuadro del Pasillo o bajo la almohada verde del Cuarto infantil. Alba ya empieza con linterna.

Puzle: la caja fuerte

Pista

La nota 7 dice que la combinación está escrita «donde arde el fuego», con tinta que solo se ve con **luz morada**: la chimenea del **Salón**. Y se gira «derecha, izquierda, derecha, como cuando bailábamos».

Solución · ¡destripe!

Derecha	Izquierda	Derecha
23	8	31

Gira a la **derecha** hasta el 23 y pulsa **Marcar**. Gira a la **izquierda** hasta el 8 y marca. Gira a la **derecha** hasta el 31 y marca.

Premio

El **anillo de la abuela (A)** y una **llave pequeña**: la del baúl de juguetes del Cuarto infantil.

El Baño

planta alta

Nota 8 («El espejo»), junto al toallero.

Botiquín con candado de dibujos: horquilla, pilas y el diente de porcelana (L).

El grifo de la bañera llena tazas. · Conducto abajo a la derecha: Alba gatea hasta el Cuarto infantil.

Puzle: las tuberías

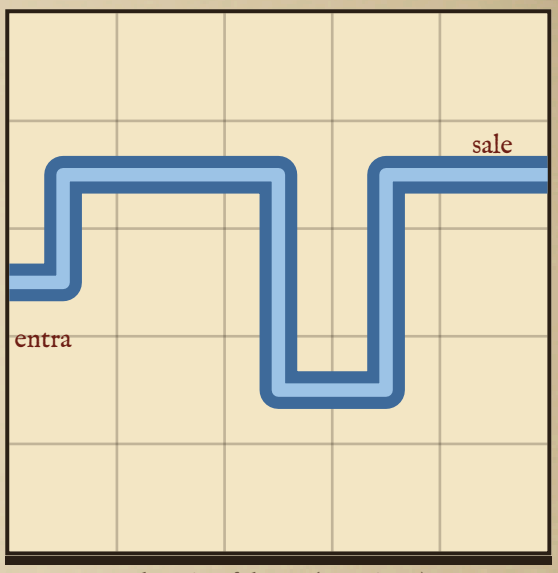
Pista

Necesitas que haya luz en el Sótano (la caldera). Haz clic en las piezas para girarlas: el agua entra por la izquierda, en la **fila 3**, y tiene que salir por la derecha, en la **fila 2**.

Solución · ¡destripe!

El camino del agua es el dibujo de la derecha. Si no habías tocado nada, gira:

fila 3, columna 1	**2 clics**
fila 2, columna 1	**1 clic**
fila 2, columna 2	**1 clic**
fila 4, columna 3	**1 clic**
fila 4, columna 4	**3 clics**
fila 2, columna 4	**1 clic**



el camino del agua (5 × 5 piezas)

El espejo y el botiquín

Pista

Con el agua caliente, **mírate en el espejo**: el vapor muestra cuatro dibujos. La **nota 10** («Mis dibujos», en la pared del Cuarto infantil) dice qué número es cada dibujo.

Solución · ¡destripe!

Luna, estrella, sol y nube:

El Dormitorio

planta alta · de la abuela

Para entrar

La cerradura está oxidada. Fabrica una **ganzúa** en cualquier sitio: **alambre + horquilla**. La horquilla está en el botiquín del Baño.

¡Muy importante! · ¡destripe!

Jugando en solitario, **abre el armario** de la izquierda: hay alguien encerrado dentro. Si no lo rescatas, solo podrás conseguir el final «Despertar solo».

- Cómoda (abajo a la izquierda): 2 canicas y galletas.
- Mesita: galletas y la foto de la playa.
- Máquina de coser (escondida, abajo): una soga.
- Escondite debajo de la cama.

Puzle: el joyero

Es un rompecabezas deslizante de 3 × 3 con la foto de la casa. Cada pieza lleva un número pequeño en la esquina.

Pista

Ordena las piezas del **1 al 8**, de izquierda a derecha y de arriba abajo, con el hueco abajo a la derecha. Truco: termina primero la fila de arriba (1, 2, 3), después la columna izquierda (4, 7) y al final el resto.

Solución · ¡destripe!

Si no habías movido nada, haz clic en estas piezas, una tras otra (22 movimientos):

3 · 4 · 7 · 8 · 2 · 6 · 1 · 7 · 4 · 3 · 7 · 4 · 3 · 5 · 8 · 3 · 6 · 2 · 3 · 6 · 5 · 8

así empieza

6	2	8
1	4	7
	3	5

así tiene que quedar

1	2	3
4	5	6
7	8	

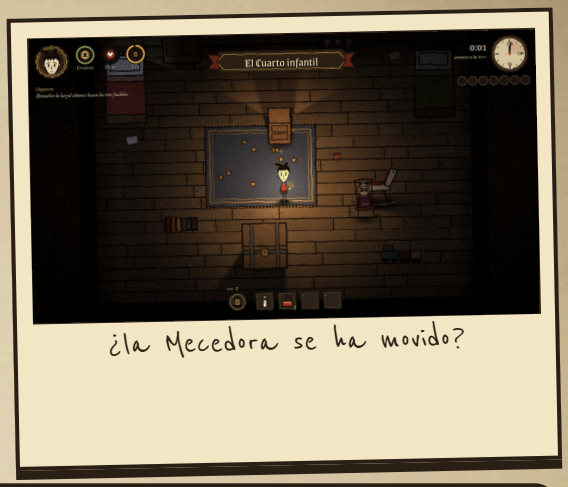
Premio

La **manivela** de latón (la de la caja de música) y otra foto vieja.

El Cuarto infantil

planta alta · no le des la espalda

- Armario: galletas y 2 soldaditos (se lanzan para despistar).
- Bajo la almohada de la cama verde: celofán morado.
- Baúl de juguetes: se abre con la llave pequeña de la caja fuerte. Dentro: soga y 3 canicas.
- Nota 9 junto a la cama roja y nota 10 («Mis dibujos») en la pared: los números del botiquín.
- La trampilla del techo lleva al Desván. Necesitas un garfio.
- Escondite bajo la cama y conducto al Baño (solo Alba).



¿la Mecedora se ha movido?

La Mecedora

Solo se mueve cuando no la miras. Camina de cara a ella y, durante la caja de música, **mantén pulsado Mirar** (Espacio ; el jugador 2, ○ o RB) cada vez que se acerque. Si te atrapa, pierdes 10 minutos.

Puzle: la caja de música

Pista

Necesitas la **manivela** del joyero. La caja toca una melodía con los seis juguetes y tienes que repetirla. Empieza con 3 notas y añade una más en cada ronda, hasta 8.

Solución · ¡destripe!

La melodía completa es:

1 Campana · 2 Tambor · 3 Tren · 4 Campana · 5 Muñeca · 6 Trompeta · 7 Xilófono · 8 Tambor

En cada ronda, toca desde el principio hasta donde llegue.

Premio

La **llave de la cuerda (B)**, y la Mecedora se queda quieta para siempre.

El garfio para la trampilla

Gancho	2 alambres + palo · *en el banco del Sótano*
Garfio con soga	gancho + soga · *en cualquier sitio*

El Desván

desván · pisa flojito

Algo enorme duerme aquí arriba. El Glotón no ve nada, pero lo oye todo: las tablas que crujen, correr, los golpes.

- Nota 11 («Pisa flojito»), cerca de la entrada.
- Tablones sueltos (centro-izquierda): 2 tablones.
- Cajas (abajo, centro): 4 clavos y 2 soldaditos.
- Caja junto a la trampilla: galletas. Cajas de la derecha: chocolate y 2 canicas.
- La cuna (arriba a la derecha): el ojo de cristal (A).
- Baúl (arriba a la izquierda) para esconderte.

el desván

El agujero del suelo

Pista

En medio del Desván hay un agujero enorme. Para cruzarlo hace falta «un puente de verdad, con clavos».

Solución · ¡destripe!

Fabrica el **puente: 2 tablones + 4 clavos**, con el martillo. Úsalo junto al agujero.

Cómo coger el ojo sin que te coma

Pista

Camina despacio (agáchate con C) y no pises las tablas que crujen. Al coger el ojo, **el Glotón se despierta** y va hacia ti.

Solución · ¡destripe!

Antes de subir, fabrica **cebos**: galletas + mantequilla (te dan 2). Cuando despierte, lánzale un cebo o una canica (G) lejos de ti y vuelve corriendo a la trampilla. Si te traga, despiertas en el Sótano con 20 minutos menos, pero **conservas el ojo**.

Consejo

Un **bote de canicas** (taza + 3 canicas) suena mucho más rato que una canica suelta: perfecto para despistarlo.

La puerta y los finales

recibidor · antes de las 6:00

La puerta principal

Con las 7 cosas del llavero, las cerraduras encajan solas. En la madera pone: *«Dime cómo te llamas»*. Las siete letras aparecen desordenadas.

Pista

Las letras son **T, E, O, A, L, B, A**. Forma tu nombre: el de quien despertó en el sótano. Pulsa las letras, y después **Decirlo en voz alta**.

Solución · ¡destripe!

En solitario escribe **TEO** o **ALBA**, según con quién juegues. En cooperativo, los dos nombres, uno detrás del otro: **TEO** y **ALBA**.

Los 4 finales

Destripe total · ¡destripe!

Final	Cómo se consigue
1 · Despertar el bueno	Abre la puerta antes de las 6:00. En solitario, además, tienes que haber **rescatado a tu compañero** del armario del Dormitorio. En cooperativo basta con salir los dos.
2 · Despertar solo	Abres la puerta en solitario sin haber abierto el armario del Dormitorio.
3 · Quedarse el malo	El reloj da las **6:00** y sigues dentro.
4 · La abuela el secreto	Lee **al menos 12 de las 14 notas**, consigue la **llave de la cuerda** (caja de música) y, en vez de abrir la puerta, usa el **gramófono del Recibidor**. El Sr. Bisagra te pedirá que le des cuerda una última vez...

El Sr. Bisagra

Habla desde los gramófonos del Sótano, el Salón y el Recibidor. Lo que te dice cambia según cuántas cosas del llavero tengas. Escúchalo: a veces da pistas sin querer.

Una pintada en la pared del Sótano, escrita con tinta invisible, aconseja «no le contestes».

Las 14 recetas

tecla Q · crafteo

Las herramientas (en cursiva) hacen falta pero no se gastan. Algunas recetas solo salen en el banco del Sótano o junto al fuego de la Cocina.

Fabrica	Necesitas	Dónde	Para qué
Antorcha	palo + trapo + aceite	donde sea	mucha luz; espanta a las Polillas
Farolillo	vela + 2 alambres	donde sea	luz duradera; no se apaga al correr
Linterna	linterna rota + pilas · *destornillador*	donde sea	luz fuerte hacia delante
Linterna morada	linterna + celofán + cinta	donde sea	revela la tinta invisible
Gancho	2 alambres + palo	banco	la ratonera (Teo)
Garfio	gancho + soga	donde sea	bajar la trampilla del desván
Palanca	tubo + cinta · *martillo*	banco	tablones y tablas sueltas
Puente	2 tablones + 4 clavos · *martillo*	donde sea	cruzar el agujero del desván
Ganzúa	alambre + horquilla	donde sea	abrir el dormitorio
Receta	2 mitades de la receta + cinta	donde sea	leer el bizcocho entero
Partitura	2 mitades de la partitura + cinta	donde sea	leer la nana del piano
Manzanilla caliente	taza de agua + manzanilla	fuego cocina	recupera mucha cordura
Bote de canicas	taza + 3 canicas	donde sea	señuelo que suena mucho rato
Cebo (×2)	galletas + mantequilla	donde sea	entretiene al Glotón

Cinta adhesiva

Hace falta en muchas recetas. Hay en el cajón del banco (Sótano), la Bodega, el costurero del Salón y las cajas del Estudio.

Las 14 notas

tecla J · diario

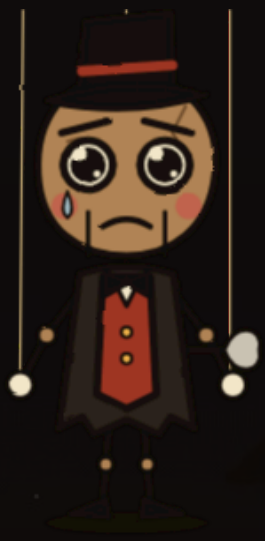
Cada nota que lees te devuelve algo de cordura y se guarda en el diario. Leer 12 o más es necesario para el final secreto.

Nº	Título	Dónde está	Sirve para
1	No hagas ruido	Sótano, junto a las mantas	los 3 fusibles
2	La merienda	Cocina, en la mesa	candado de la despensa
3	Calentito	Comedor, junto a la vitrina	la historia
4	Cartas de la abuela	Salón, mesa baja	los retratos
5	El pitido	Recibidor, en la consola	la historia
6	Mi arcoíris	Biblioteca, junto al escritorio	los libros
7	El día que nos conocimos	Estudio, en el escritorio	la caja fuerte
8	El espejo	Baño, junto al toallero	tuberías y espejo
9	Debajo de la cama	Cuarto infantil, junto a la cama roja	la Mecedora
10	Mis dibujos	Cuarto infantil, en la pared	el botiquín
11	Pisa flojito	Desván, cerca de la entrada	el Glotón y el puente
12	La última	Recibidor (aparece con las 7 cosas)	el final secreto
13	La foto	Pasillo, sobre la consola	la historia
14	El coche	Bodega, en la mesa	la historia

Textos con tinta invisible

Solo se ven con la linterna morada:

Sótano, sobre los tarros	*«No le contestes»*
Salón, encima de la chimenea	**23 · 8 · 31** (la caja fuerte)
Pasillo, junto al reloj	*«El agua siempre encuentra el camino»*



«¿Ya te vas?
Pero si acababas de llegar...»

Scape Home

Una idea de Lucía Moreno Nicolás · Hecho con Godot

scapehome.netlify.app