

UNLOCK! KIDS

SOLUCIONES



¡IMPORTANTE!



Lee estas soluciones solo si sigues atascado tras consultar el librito de pistas. Ten en cuenta que te darán información que puede desvirtuar tu experiencia de juego.

INSTRUCCIONES

Quando te atasques y necesites saber la solución, solo tienes que ir a la página correspondiente a la aventura que estás jugando.

Plumas y misterios

- ▶ La desaparición de la Sra. Gallina 2
- ▶ El cumpleaños del pato Bernardo 4

El castillo de Mac Unlock

- ▶ El tesoro perdido de Mac Unlock 7
- ▶ El fantasma barbudo de Mac Unlock 9

Jaleo en el parque

- ▶ El secreto de Barbarroja 12
- ▶ Tras el rastro de Jorgita Calamidad 15

LA DESAPARICIÓN DE LA SRA. GALLINA



Te han pedido que resuelvas la misteriosa desaparición de la Sra. Gallina.

- ▶ Este recorte de periódico proporciona pistas cruciales. En él se ve algo que parece una tarta de frutas. Tu tarea consiste en encontrar esos ingredientes a lo largo de la aventura.



- ▶ Estás en la entrada de la granja **16**, donde el granjero te enseña una fotografía de la Sra. Gallina.

- ▶ *Si la miras detenidamente, también verás una botella vacía (4) y un huevo (8).*



- ▶ Ahora estás en el gallinero **33**. Cuando mirabas la fotografía de la Sra. Gallina **21**, te fijaste en que tenía plumas marrones, blancas y rojas. Ves esos mismos colores dentro del nidal en la esquina inferior derecha del gallinero: ¡por lo tanto, ese es el nidal de la Sra. Gallina! Selecciónalo utilizando la ficha de mano **26**. El símbolo que se forma, que puedes consultar en la Tabla de símbolos, te lleva a la carta **49**.

- ▶ *Mientras estás aquí, recoges un huevo **9** que hay escondido en otro nidal.*



- ▶ Tras salir del gallinero, llegas al corral **41/42**. Aquí, recoges un cubo **40** y vas al granero **10**. A continuación, pones el cubo debajo de la vaca y la ordeñas para llenarlo de leche **36**.

- ▶ *Viertes un poco de leche del cubo **36** en la botella vacía **4** y así obtienes una botella de leche **46**. Recibes 2 ★.*



- ▶ De nuevo en el corral **41/42**, te percatas de que hay un gato dando vueltas con un peluche en la boca **53**.

Como parece hambriento, le das un poco de leche del cubo **36**. El gato suelta el peluche **38** para beberse la leche.



- ▶ *Mientras sigues en el corral **41/42**, te fijas en el **2** oculto entre las frambuesas. Recoges unas cuantas.*



- ▶ Aquí hay tres polluelos y cada uno señala una dirección distinta, pero solo uno de ellos es el hijo de la Sra. Gallina. Es fácil reconocerlo gracias al medio cascarón **44** que encontraste en el nidal **49** de la Sra. Gallina y que encaja perfectamente con el que lleva en la cabeza. Por lo tanto, sigues la dirección indicada por ese polluelo y juntas las cartas **23/24**.



- ▶ Ahora estás en el bosque. Ves que hay plumas de la Sra. Gallina en el camino que lleva a la maleza. Por lo tanto, eliges ese camino **26** y llegas a una madriguera...

- ▶ *Mientras estás aquí, recoges unas cuantas frambuesas salvajes **13** que ves en los arbustos.*



- ▶ Ahora estás dentro de la madriguera del zorro Enrique. Gracias al cuadro de la pared, deduces que ha perdido su jirafa de peluche y se llevó a la Sra. Gallina para que le ayudara a conciliar el sueño con una nana.

¡Por lo tanto, le devuelves el peluche al zorro Enrique para que libere a la Sra. Gallina!



★ ¡BRAVO! ¡HAS SOLUCIONADO ESTE CASO! ★

EL CUMPLEAÑOS DEL PATO BERNARDO



¡Hoy es un gran día! ¡El pato Bernardo celebra su fiesta de cumpleaños! Tu tarea consiste en repartir invitaciones a todos sus amigos y reunirlos.

- La invitación del pato menciona a sus invitados: la rana Samuel, el gato Tomás y el ratón Jaime.



- La primera invitación está en la carta **25**, donde recoges el sobre **32** para la rana Samuel y su dirección **2324**.

Al ir a ese lugar vas a parar al bosque. El camino de la izquierda, que está húmedo, parece llevar a un estanque. En él también se ven huellas de rana. Eliges ese camino seleccionándolo con la ficha de mano **26**. El símbolo que se forma, que puedes encontrar en la Tabla de símbolos, te lleva al estanque **35**.



- Ahora estás en el estanque de la rana Samuel. Aprovechas la ocasión para recoger las flores ocultas **19**. Serán un bonito regalo para el pato Bernardo.**

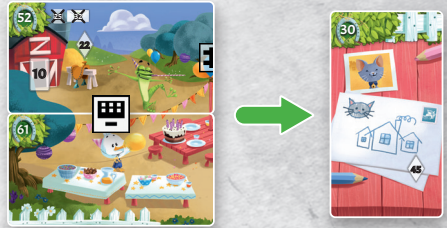


- ¿Cómo puedes distinguir a la rana Samuel de sus amigos? Tienes su retrato justo ante ti, en la carta **25**, y en él observas que tiene un lunar en la mejilla derecha.

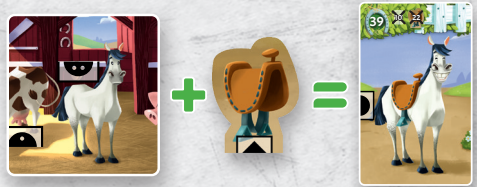
El reflejo de Samuel es el único que está completamente visible. Pero ¡presta atención! Como ocurre con todos los reflejos, la imagen está invertida. Por lo tanto, el reflejo de la rana Samuel muestra el lunar en la mejilla izquierda.



- ▶ Tras recibir su sobre, la rana Samuel te sigue hasta el corral **52**, donde el pato Bernardo prepara la fiesta **61**. Al juntar a la rana Samuel con el pato Bernardo, recibes la carta **30**, donde aparece la segunda invitación **45**.



- ▶ En el corral **52** ves una silla de montar **22** y la entrada del granero **10**.
Tras entrar en el granero **10**, pones la silla de montar **22** sobre el caballo. ¡Ahora dispones de un caballo ensillado dispuesto a llevarte a donde quieras!



- ▶ Recoges la invitación del gato Tomás de la carta **30** y te fijas en que parece vivir en un pueblo. Recuerdas haber visto desde el bosque un pueblecito a lo lejos. Por lo tanto, vas a las cartas **2324** y utilizas el caballo **39** para tomar el camino de la derecha. Te lleva al pueblo **5051**.



- ▶ *Aprovechando que estás en el pueblo, recoges unas cuantas frambuesas **2** y una botella de leche **46**. ¡Gustarán mucho en la fiesta de cumpleaños del pato Bernardo!*



- ▶ Hay dos gatos **53 57** jugando en el pueblo. Pero ¿cuál de ellos es el invitado de la fiesta del pato Bernardo? Miras detenidamente a los gatos y los comparas con el retrato del gato Tomás **30**. Te fijas en que Tomás tiene un collar con un pequeño cascabel. Por lo tanto, es el gato que aparece en la carta **57**. Le das su invitación.

- ▶ *También te fijas en que el muñeco que el gato Tomás lleva en la boca tiene el número **7**. ¡Recoges ese muñeco para darle otro bonito regalo al pato Bernardo!*



▶ Ahora que tiene su invitación, el gato Tomás también va a la fiesta del pato Bernardo **11**, donde se pone junto a la rana Samuel. Ya puedes coger la carta **17**.



▶ La carta **17** te proporciona la última invitación, la del ratón Jaime **37**, además del punto inicial de las alcantarillas **14** que te llevará hasta su casa. Para acceder a las alcantarillas **14**, vuelves al pueblo y colocas esta carta debajo de la boca de alcantarilla de la carta **50**. De esta manera, puedes avanzar a la carta **3**, donde encuentras a Jaime delante de su casa.

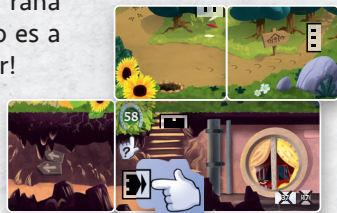


▶ Le das a Jaime su invitación, lo que te permite ir con él por las alcantarillas **58**.

▶ **Mientras estás aquí, recoges otro regalo para el pato Bernardo, ya que el coche de la casa de Jaime tiene un número oculto 5.**



Los carteles te indican que puedes llegar a la fiesta del pato Bernardo a través de las alcantarillas. ¡Si sales ahora, aparecerás en el estanque de la rana Samuel, que no es a donde quieres ir!



▶ Ahora estás en la carta **56**, donde evitas una trampa antes de regresar al corral, donde Jaime se une a todos sus amigos **1**.



★ ¡HURRA! ¡HAS LOGRADO REUNIR A TODOS LOS AMIGOS DEL PATO! QUE EMPIECE LA FIESTA... ★

EL TESORO PERDIDO DE MAC UNLOCK



Vas en busca del tesoro de Mac Unlock gracias a la información que has encontrado en una postal.

► Provisto de un juego de llaves **14**, desembarcas en la playa **48/49**.

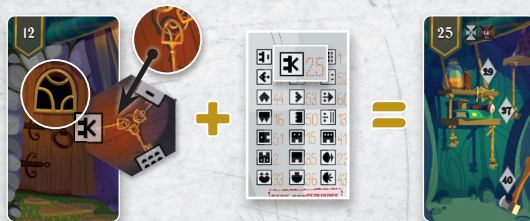
► ¡Aquí encuentras una moneda de oro **17** medio escondida en la arena!



► Exploras los alrededores y vas a la carta **45**, que te lleva a la **12**.

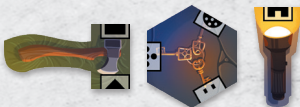
¡Abres la puerta **12** usando tu juego de llaves **14** y te fijas en que una de las llaves tiene la misma forma que la reja de esta puerta!

Unes esa llave con el ojo de la cerradura para formar un símbolo y lo buscas en la Tabla de símbolos de la postal. Esto te lleva a la carta **25**.



► Dentro del cobertizo **25** encuentras un hacha de leñador **40**, otro juego de llaves **29** y una linterna **37**.

► También te fijas en que hay un libro oculto en el cobertizo **11**.



► De vuelta a la carta **45**, utilizas el lado afilado del hacha **40** para partir el tronco y convertirlo en tablones pequeños **44**.



