

UNLOCK! KIDS

SOLUCIONES PASO A PASO



¡IMPORTANTE!



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

INSTRUCCIONES

Cuando te atasques, ve a la página que se corresponda con la aventura que estás jugando.

Paseando por la prehistoria:

- ▶ Mamuts de colores 2
- ▶ ¡Caramba! ¡Menudas garras!..... 4

Los secretos de Hatshepsut, reina de Egipto:

- ▶ La maldición de Hatshepsut 7
- ▶ El tesoro de Hatshepsut 9

Bienvenidos a Golden Town

- ▶ La herencia del viejo Doug 12
- ▶ El retorno de Jorgita Calamidad..... 15

MAMUTS DE COLORES

¡Bienvenidos a la cueva de Altavaca!

- Los artistas necesitan ayuda para terminar el mural antes de que empiece la Gran Exposición de Arte.



- Entráis en la cueva **1 2 3**, sujetando la mano **25**.

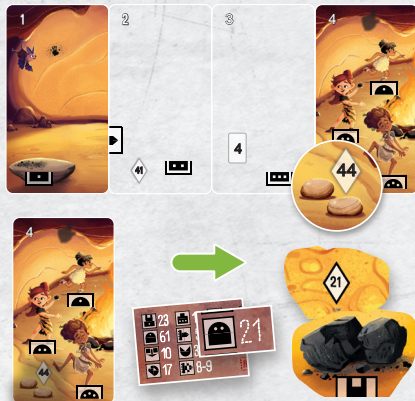


- Os fijáis en que al pie de la pared de la cueva hay varios sitios donde podéis preparar los colores, pero faltan los ingredientes necesarios. Recogéis un cuenco vacío **41**.



- Atraídos por el resplandor de una hoguera, os dirigís hacia la carta **4**, donde hay 3 personas bailando. Recogéis 2 piedras en este lugar **44**.

- Os fijáis en que una de las personas que bailan tiene una mano negra. Ella es quien ha dejado la huella en la pared de la cueva y puede ayudaros a encontrar carbón. Se lo preguntáis con la ficha de la mano **25**. Formáis un símbolo. Consultarlo en la Tabla de símbolos os lleva directamente al carbón **21**.

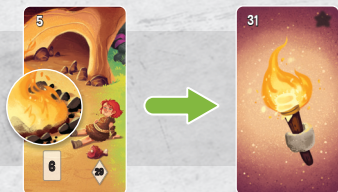


- La carta **23** reemplaza la carta **1** de la cueva, lo que os lleva a la carta **5**, donde podéis seguir explorando.



- Ahora estáis en la boca de la cueva **5**. Recogéis un trozo de carne que hay aquí **29** y proseguís vuestra exploración hacia la carta **6**.

- En las llamas distinguís el número oculto **31**, que os da una antorcha.



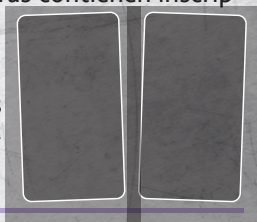
LA MALDICIÓN DE HATSHEPSUT

➤ Seguí los pasos de la arqueóloga Mary W. Strong en busca del sarcófago de la reina Hatshepsut. El diario de la aventurera os permite hallar las cuatro entradas de la pirámide.

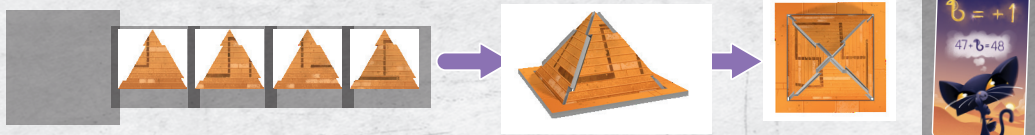
➤ Dos de las entradas de la pirámide **20** y **26** están malditas: las cámaras contienen inscripciones que muestran el símbolo de la maldición **♁**.

Debéis utilizar las entradas **68** y **1062**, que son seguras.

En la cámara **68** recogéis tres misteriosos triángulos, dos de los cuales están invertidos. Al darles la vuelta para ponerlos del derecho, obtenéis **19**, **34** y **52**.



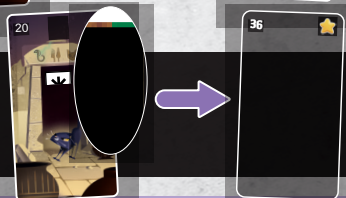
➤ En la cámara **1062** hay un enigmático altar **60**. Después de recuperar el triángulo de piedra **30**, combináis los cuatro triángulos sobre el altar para formar una pirámide, lo que os permite descubrir el secreto de Hatshepsut y disipar su maldición **54**; ahora debéis sumar 1 al número de cada cámara maldita.



➤ Tras volver a la primera entrada de la pirámide **20**, esta vez podéis abrir la puerta utilizando la mano **44**. Esta carta muestra el símbolo de la maldición **♁**, por lo que debéis sumar 1 a 47 (ver la Tabla de símbolos) para acceder a la cámara funeraria del gato de Hatshepsut **48**.



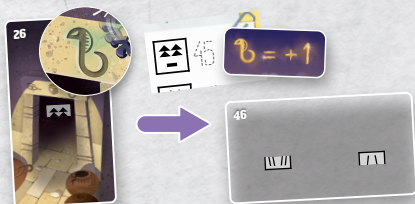
➤ Os fijáis en el número oculto 35 de esta cámara maldita (+1): **35 + 1 = 36**. Recogéis el tocado funerario (nemes) **36**.



➤ En la cámara funeraria del gato de Hatshepsut **48** halláis los números ocultos 5 y 13. Pero, como también está maldita **♁**, debéis sumar 1 a ambos: **5 + 1 = 6** y **13 + 1 = 14**. De esta manera obtenéis el cayado y el mayal **6** y la cruz ansada **14**.



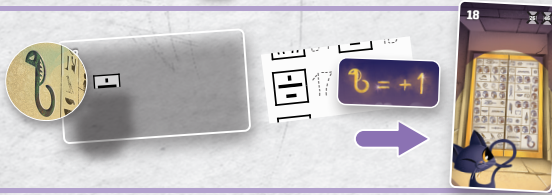
- ▶ Cruzáis la entrada **26** utilizando la mano **44**. Esta cámara está marcada con el símbolo **⌚**, por lo que está maldita. Tras colocar vuestra mano, debéis sumar 1 a 45 (ver la Tabla de símbolos), lo que os permite acceder a otro pasadizo **46** de la pirámide.



- ▶ El pasadizo **46** no está maldito, pero debéis elegir qué camino tomar. Este escorpión parece peligroso, por lo que decidís seguir al gato que se está adentrando en el pasadizo **28**.



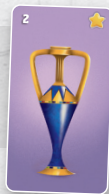
- ▶ El pasadizo **28** está maldito **⌚**. Para seguir explorando, debéis sumar 1 a 17 (ver la Tabla de símbolos) para llegar a la puerta **18**.



- ▶ Para abrir la puerta **18**, fijaos bien en los retratos grabados de la reina: forman el número 23. ¡Pero tened cuidado! Esta puerta está maldita. Tenéis que sumar 1 para abrir la cámara funeraria **24** donde se halla el sarcófago de la reina Hatshepsut.



- ▶ *Encontráis el número oculto 2 en la cámara de la reina: es un ánfora de gran valor.*



★ ¡BRAVO! ★

**HABÉIS RESUELTO LOS MISTERIOS
DE LA PIRÁMIDE Y DESCUBIERTO
LA CÁMARA FUNERARIA
DE HATSHEPSUT.**

LOS TESOROS DE HATSHEPSUT

- El Gran Museo os envía a recorrer una serie de excavaciones arqueológicas para hallar los tesoros de la reina Hatshepsut antes de que lo hagan los saqueadores.

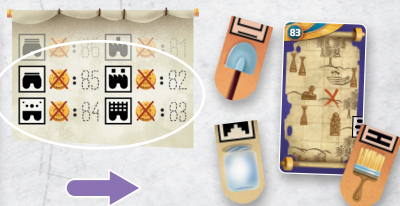
Visitad las distintas excavaciones con vuestra carta de misión, tres monedas de oro y la lista de los tesoros que ha dejado Mary W. Strong.



Gastad vuestras monedas de oro en el mercado para adquirir el equipo que os hace falta. Comprad únicamente los objetos necesarios para cumplir vuestra misión. Hay una moneda adicional **8** en la excavación **42**, lo que hace un total de cuatro monedas de oro que podéis gastar en:

- 1 pala **84** para cavar en el desierto.
- 1 mapa **83** que os brindará acceso a nuevos lugares de excavación.
- 1 frasco vacío **85** con el que aprisionar al peligroso escorpión.
- 1 cepillo **82** para limpiar la arena de un valioso brazalete.

Para adquirir los objetos, poned una moneda sobre cada uno de los que queráis comprar y tomad el componente correspondiente indicado en la Tabla de símbolos.



Llegáis al desierto de Guiza, que alberga varios lugares que os interesan.

Primero, usad el mapa **83** para orientaros. Ponedlo junto al paisaje **7980** para acceder a nuevos lugares de excavación **38**. Además, la carta **83** os muestra dónde cavar. Para ello, usad la pala **84** que comprasteis en el mercado y cavad en el lugar indicado. Desenterráis una losa de piedra **7** que parece muy valiosa.



Gracias a las pistas halladas en el mural de la pirámide 28, sabéis en qué lugar del desierto 7980 debéis cavar. Al poner la pala 84 en el lugar que se indica en el mural, descubris un túnel 42 que os conduce a una cámara subterránea 1070.

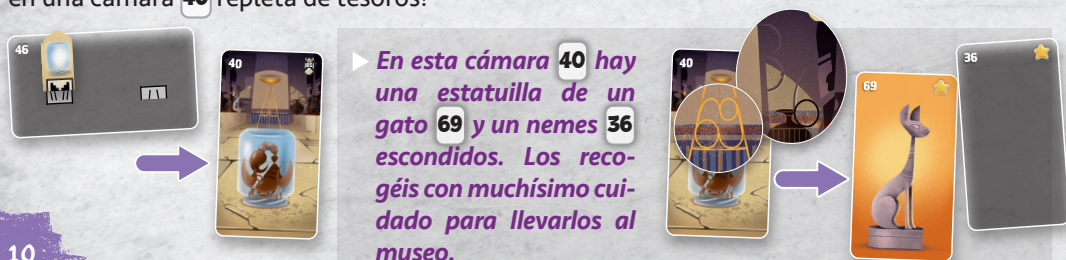


Encima del túnel 42 encontráis una moneda escondida 8 con la que podéis comprar un objeto adicional en el mercado.

En la cámara subterránea 1070 descubris un extraño triángulo de piedra 30. También encontráis escondidas dos valiosas reliquias: un ánfora 2 y un medallón 15.



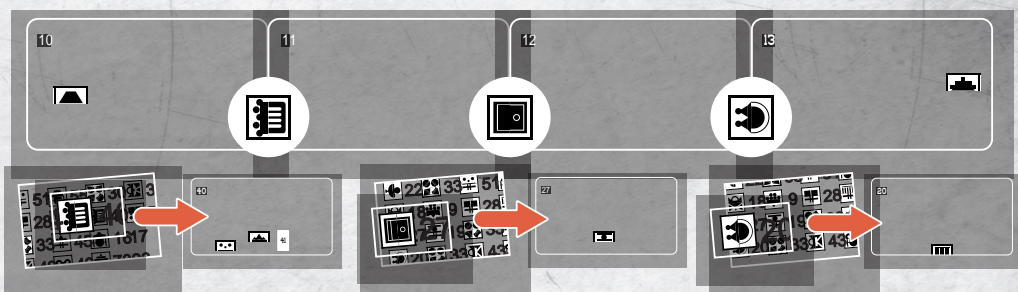
Entráis en la pirámide 46 y debéis elegir entre dos túneles. Para acceder al primero, debéis libraros del peligroso escorpión que os impide el paso. Para ello, encerradlo en el frasco vacío 85 que comprasteis en el mercado. ¡Ahora ya podéis entrar en una cámara 40 repleta de tesoros!



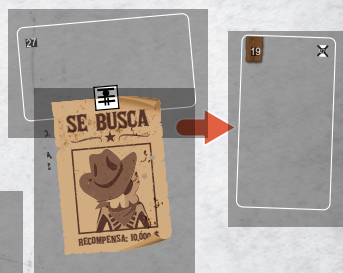
EL RETORNO DE JORGITA CALAMIDAD

► La temible Jorgita Calamidad ha vuelto a atacar: en esta ocasión ha atracado en banco de Golden Town. Estáis decididos a capturarla, pero primero debéis hablar con los habitantes del pueblo para hallar su rastro.

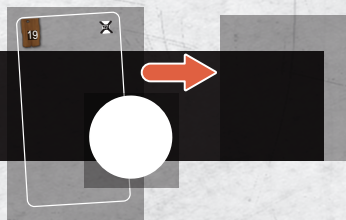
► Estáis en la calle principal de Golden Town. Podéis visitar tres edificios: la taberna (*saloon*), el banco y la oficina del *sheriff*. Primero, observad los símbolos que se forman al combinar las cartas **10 11 12 13**. Luego, buscad esos símbolos en la Tabla de símbolos; os enviarán a las cartas correspondientes: la taberna **40**, el banco **27** la oficina del *sheriff* **20**.



► **EL BANCO:** Empezáis vuestra investigación hablando con el cajero del banco. Cuando le enseñáis el cartel de la recompensa que ofrecen por Jorgita Calamidad, os cuenta que la malhechora se apoderó de unas gemas y las guardó en una bolsa **19**.



► **Distinguí un 4 oculto en la manga de este honrado cajero.**



► **LA TABERNA:** Este es el lugar más concurrido de Golden Town. Enseñadle el cartel de la recompensa a los parroquianos.

El camarero os dice que Jorgita Calamidad pidió una botella en la barra **51**.

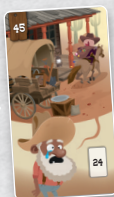
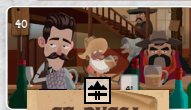


- La malvada Jorgita Calamidad le robó al viejo Doug su caballo, tras lo cual huyó galopando tan rápido que iba dejando un rastro de gemas **45**.

El viejo Doug os presta su carro-mato **24** para que podáis viajar a la montaña.

- Los jugadores de cartas os cuentan que Jorgita Calamidad habló con el camarero y que llevaba colgada del cuello una llave dorada.

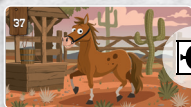
- *Aprovecháis para jugar una partida de cartas. Lográis jugar disimuladamente los cuatro ases que os dio el cajero y os hacéis con un buen bote **50**. El pianista, que está demasiado ocupado tocando, no tiene nada que deciros.*



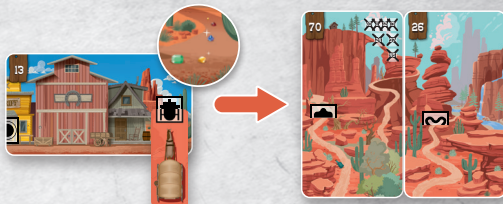
- **LA OFICINA DEL SHERIFF:** Cuando le enseñáis el cartel de la recompensa, el sheriff os cuenta, bastante avergonzado, que Jorgita Calamidad lo atacó **34**. Como estaba herido, no pudo perseguir a la malhechora, por lo que os entrega su caballo **37** y su lazo **48**.



- Engancháis el caballo del sheriff **37** al carro-mato del viejo Doug **24**. Ahora tenéis el componente **22**.



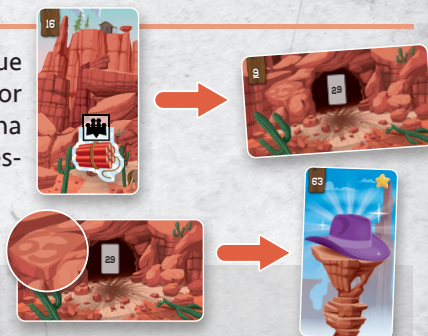
- Utilizáis el carromato para perseguir a Jorgita Calamidad. Gracias a las indicaciones que os dio el viejo Doug, halláis las gemas en una de las salidas del pueblo. Os dirigís hacia la montaña **70 26**.



- Ahora estáis en la encrucijada **70 26**. Gracias a las indicaciones del camarero, encontráis la botella que le compró Jorgita Calamidad. Seguíis por ese sendero y llegáis a los pies del barranco **16 17**.



- A los pies del barranco **16 17**, encontráis una llave que Jorgita Calamidad parece haber perdido **21**. ¡Vais por el buen camino! Pero un desprendimiento de piedras ha bloqueado la entrada de la cueva. Por suerte, podéis despejar las rocas **9** con un cartucho de dinamita **62** que había en el carromato.



- En la boca de la cueva **9** encontráis un sombrero de vaquero escondido **63**.

- Entráis por fin en la cueva **29** y dais con la caja fuerte de Jorgita Calamidad **88**. Halláis la combinación grabada en una piedra, por lo que usáis la llave dorada **21** para introducirla en la caja fuerte y abrirla **30**.



- ¡Pero, mientras estáis recuperando las gemas que había en la caja fuerte **30**, Jorgita Calamidad aparece por sorpresa **33**! Utilizáis el lazo del sheriff **48** para capturarla.



★ ¡FELICIDADES! ★

¡HABÉIS CAPTURADO A LA PELIGROSA
MALHECHORA JORGITA CALAMIDAD!

¡SE PASARÁ UNA BUENA TEMPORADA
ENTRE REJAS!