**Scape room Stranger thing**

Este año 1980, donde nos encontramos ahora mismo, en el pueblo de Hawkins, han desaparecido misteriosamente varias personas, entre ellas un niño de once años llamado Will Byers y una perra llamada Pría.

La policía no ha sido capaz de averiguar qué ha pasado, ni dónde están los desaparecidos. Sin embargo, cuando desaparecieron dejaron una pista. Vuestra pandilla tendrá la oportunidad de seguir esta pista y rescatar a Pría antes de que el malvado Demogorgon, del que se dice que es un malvado bicho que se come todo lo que pilla, devore las estupendas y ricas carnes de la perra.

Tenéis 60 minutos para poder resolver el misterio y salvarla.

**Reglas del juego**

1.- Hay que ir en el orden que marcan las pistas.

2.- Cuando estéis perdidos podéis volver al punto de partida para recibir ayuda.

3.- También podéis ayuda a través de los Walkis Talkis a Once (que soy yo).

4.- No hay que salirse a la carretera ni pasar al otro lado de la valla.

5.- Las pistas están a vuestro alrededor, mirad bien por todas partes.

6.- Usad el boli mágico porque os sacará de muchos apuros.

7.- Tenéis que investigar bien, y antes de abrir una prueba debéis comunicarlo por los walkis.

8.- En la parte final deberéis actuar juntos los dos equipos.

9.- Si encontráis un candado cerrado, no lo forcéis, hay que usar las claves que habéis encontrado para abrirlo. Y después cerrarlo de nuevo y volver a ponerlo como estaba.