

**Quiz del docente con soluciones.** Para tus alumnos, imprime la página 2.

- 1** ¿Qué teoría plantea Amaia sobre la llegada de Némesis y su equipo?

  - Que vinieron en helicóptero
  - Que dejaron los preparativos listos y se fueron
  - Que nunca hubo nadie en la isla
  
- 2** ¿Quién sostiene que la muerte de Vanesa está relacionada con el juego?

  - Teo
  - Hugo
  - Paula
  
- 3** ¿Qué armas toman de la cocina?

  - Palos de madera
  - Cuchillos y cubiertos afilados
  - Mecheros
  
- 4** ¿Qué instrucción da la nota de la caja número uno?

  - Localizar el único «router» de la mansión
  - Encontrar el único celular con cobertura
  - Escapar por la ventana
  
- 5** ¿Cuál es el objetivo final del «escape room»?

  - Encontrar el tesoro
  - Capturar a Némesis
  - Salir de la isla
  
- 6** ¿Qué frase causa que todos se separen en la sala?

  - «Están solos en la isla»
  - «El juego solo acaba de empezar»
  - «Encuentren el tesoro»
  
- 7** ¿Qué tema sale a la luz y une a todos los invitados de la fiesta?

  - Un accidente de automóvil
  - La muerte de Nuria, la exnovia de Hugo
  - Un caso de maltrato en la escuela
  
- 8** ¿Qué hace Hugo después de la conversación?

  - Se sienta y llora desconsoladamente
  - Llama a la policía
  - Corre por el pasillo hacia la escalera, armado con cuchillos
  
- 9** ¿Cómo se dispersa el grupo?

  - Cada uno se esconde en una habitación de la casa
  - Se separan durante la persecución por la casa
  - Deciden ir nadando a sus casas
  
- 10** ¿Qué le ocurre a Hugo luego de acercarse al ventanal?

  - Nota como alguien lo empuja por la ventana, cae y muere
  - Encuentra a Némesis
  - Escapa por la repisa

Nombre: ..... Clase: .....

**1** ¿Qué teoría plantea Amaia sobre la llegada de Némesis y su equipo?

- Que vinieron en helicóptero
- Que dejaron los preparativos listos y se fueron
- Que nunca hubo nadie en la isla

**2** ¿Quién sostiene que la muerte de Vanesa está relacionada con el juego?

- Teo
- Hugo
- Paula

**3** ¿Qué armas toman de la cocina?

- Palos de madera
- Cuchillos y cubiertos afilados
- Mecheros

**4** ¿Qué instrucción da la nota de la caja número uno?

- Localizar el único «router» de la mansión
- Encontrar el único celular con cobertura
- Escapar por la ventana

**5** ¿Cuál es el objetivo final del «escape room»?

- Encontrar el tesoro
- Capturar a Némesis
- Salir de la isla

**6** ¿Qué frase causa que todos se separen en la sala?

- «Están solos en la isla»
- «El juego solo acaba de empezar»
- «Encuentren el tesoro»

**7** ¿Qué tema sale a la luz y une a todos los invitados de la fiesta?

- Un accidente de automóvil
- La muerte de Nuria, la exnovia de Hugo
- Un caso de maltrato en la escuela

**8** ¿Qué hace Hugo después de la conversación?

- Se sienta y llora desconsoladamente
- Llama a la policía
- Corre por el pasillo hacia la escalera, armado con cuchillos

**9** ¿Cómo se dispersa el grupo?

- Cada uno se esconde en una habitación de la casa
- Se separan durante la persecución por la casa
- Deciden ir nadando a sus casas

**10** ¿Qué le ocurre a Hugo luego de acercarse al ventanal?

- Nota como alguien lo empuja por la ventana, cae y muere
- Encuentra a Némesis
- Escapa por la repisa