

FLUXVISION / 04

La oficina de correos de medianoche

Algunas cartas solo viajan de noche.

Edad 8–12 · 30 min · 2–6 jugadores

Tu misión

La última carta del bosque no tiene dirección, solo sellos cifrados. Ordena el correo, sigue los faroles y descubre quién espera un mensaje de la luna.

Encuentra seis cifras y ordénalas por enigma para completar la misión.



01 / El patrón perdido

Encuentra el número que falta. Cada paso sigue la misma regla.



Tu cifra

Vista previa gratis

Vista previa: historia, un enigma y su respuesta. El juego completo incluye seis enigmas.

01 / El patrón perdido

Compara la diferencia entre números vecinos.

Tu cifra: 5