



PRUEBAS....

1. Los que estéis dispuestos a seguir los pasos de los duendes, tenéis que distinguíros del resto. La única manera de que la Reina os reconozca sería mascándoos una raya en la barbilla. Para esto tenéis pintura de cara. (El color es indiferente elegir vosotros)
2. La encontrarán en un papel enrollado donde las pinturas de cara. La siguiente pista la tiene la Reina. ¿Sabéis quién es? En el primer pergamino tenéis una pista.
3. Los duendes se llevaron todas las zanahorias que iba a comerse Perseo el caballo real... creo que las escondieron por algún sitio, las buscáis?... Hay 7, podría valer con encontrar 5. Cuando las tengáis entregárselas al Conde. (No muy alto, pelo castaño y con rizos, creo que no estará lejos de vosotros) Darle su Insignia (la tenéis que haber encontrado atada a una zanahoria) El Conde les da la siguiente pista.
4. Antes de daros la pista, tendréis que adivinar el acertijo que los duendes escribieron en la insignia del Conde. (Resultado Sol) Sale y se esconde...
5. Darles pedazos de lana de distintos colores. Vaya...Los duendes cortaron la lana, ya no podemos hacer un ovillo de dos metros como el que tenía el Gato Real Missy para jugar. Unir vosotros la lana de color negro hasta conseguir dos metros. (los pequeños pueden buscar la lana, los medianos unirla los que sepan y los mayores medirla) La tercera pista está en la bolsa de la lana.
6. Gracias a vosotros el Reino está casi como debería, faltan dos cosas, la primera, entregarle su insignia a la Reina (la esconde el Conde) y si os gustó el juego deberíais decírselo para que os haga más... y la segunda cosa que falta es una llave muy importante la que abre la puerta de los tesoros del reino, si no aparece tendremos que organizar otra búsqueda, otro día para encontrarla.