

# GUÍA GAME MASTER/ PREPARACIÓN/ SOLUCIONES

## CONTENIDO/ARCHIVOS DEL JUEGO:

### INTRODUCCIÓN + SOSPECHOSOS

QUERIDO \_\_\_\_\_, SOY PÉREZ,  
MÁS CONOCIDO COMO "EL RATONCITO  
PÉREZ".

SEGURAMENTE NUNCA ME HAS VISTO...  
¡PERO YO A TI SÍ!

TENGO UN PROBLEMA Y NECESITO TU AYUDA!

ALGUIEN HA ENTRADO EN MI ALMACÉN Y SE HA  
LLEVADO TODOS LOS REGALOS QUE TENÍA  
GUARDADOS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS.  
¡TENGO QUE RECUPERARLOS!

COMO SABRÁS, NO PUEDO SALIR DE DÍA PARA QUE NADIE PUEDA VERME, A SÍ QUE,  
NO PUEDO INVESTIGAR YO, ¡TIENES QUE AYUDARME!

NO SE QUIÉN HA SIDO PERO TENGO CINCO SOSPECHOSOS. TIENES QUE DESCUBRIR  
QUIÉN HA SIDO, POR QUÉ LO HA HECHO, Y LO MÁS IMPORTANTE, ¡DONDE LO TIENE!



RONÓMICO  
CANTA  
U GOO,  
ABUELA.

LO PRIMERO QUE TIENE QUE LEER  
EL NIÑ@.

NO ES NECESARIO IMPRIMIR.

### CAJA DE PÉREZ



SERÁ NECESARIO PARA UN JUEGO.

NO ES NECESARIO IMPRIMIR.

## CONVERSACIONES



CONVERSACIONES.

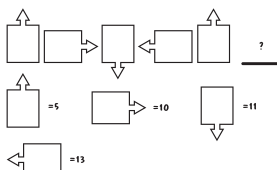
CADA SOSPECHOSO TIENE UNA HOJA DE CONVERSACIÓN.

SOLO UNA DE CADA ES CORRECTA, SE RESUELVE CON LOS "JUEGOS".

NO ES NECESARIO IMPRIMIR.

## ENIGMAS CASA

ENIGMA 1: CAMA



SUMA LOS TRES RESULTADOS

30= CONVERSACIÓN ERNESTO  
24= CONVERSACIÓN TIM  
25= CONVERSACIÓN CARMEN  
27= CONVERSACIÓN MANOLO  
33= CONVERSACIÓN CUSCUS

ENIGMAS CASA.

TIENEN QUE SER IMPRESOS Y ESCONDIDOS POR CASA CADA UNO EN EL LUGAR QUE PONE EN EL ENIGMA. EJEMPLO: ENIGMA 1, CAMA, ESCONDER EN UNA CAMA.

SI NO TIENES IMPRESORA NO TE PREOCUPES, ESTÁN PENSADOS PARA REPRODUCIRSE A MANO FÁCILMENTE.

## JUEGOS

### JUEGO CUADROS

1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	3
1	4	1	2	2	4	2	3	3	4	3
1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	3
1	4	1	2	2	4	2	4	3	3	3
1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	3
1	4	1	2	2	2	2	3	3	3	3

\_\_\_ + \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_

EL RESULTADO INDICA CUAL ES LA CONVERSACIÓN REAL.

## JUEGOS.

UNO POR CONVERSACIÓN.  
EN CADA CONVERSACIÓN HAY PISTAS  
DE QUÉ JUEGO TIENEN QUE RESOLVER.

SIRVEN PARA SABER CUÁL ES LA  
CONVERSACIÓN REAL.

NO ES NECESARIO IMPRIMIR PERO SI  
RECOMENDABLE.

## ADIVINANZAS LUGAR

### ENIGMAS DE LUGAR SOLO LO VE EL GAME MASTER

1

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:  
CUATRO PATAS TIENE  
Y NO PUEDE ANDAR.  
TAMBIÉN CABECERA SIN  
SABER HABLAR.  
RESPUESTA: CAMA

2

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:  
ES UNA CAJA HABLADORA  
QUE VIVE EN TODAS LAS CASAS  
Y SE CALLA A MUY ALTA HORA.  
RESPUESTA: TELEVISIÓN

3

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:  
MONSTRUO DE UN SOLO OJO  
QUE DA VUELTAS SIN PARAR  
GIRA, GIRA Y GIRA  
Y NO PARA DE MOJAR.  
RESPUESTA: LAVADORA

4

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:  
AUNQUE DE COMIDA VOY CARGADO,  
LA GENTE ME VACÍA  
Y NUNCA SOY TRAGADO.  
RESPUESTA: PLATO

5

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:  
¿QUIÉN PENSARÉIS QUE YO SOY,  
QUE CUANTO MÁS Y MÁS LAVO  
MUCHO MÁS LUCIA ME VOY?  
RESPUESTA: BAÑERA







## ADIVINANZAS DE LUGAR.

EL GAME MASTER TIENE QUE LEER LAS  
ADIVINANZAS PARA QUE EL INVESTIGADOR  
DESCUBRA A QUE LUGAR DE LA CASA  
DIRIGIRSE PARA DESCIFRAR EL SIGUIENTE  
ENIGMA.

NO ES NECESARIO IMPRIMIR.

## FICHA DE INVESTIGACIÓN

**FICHA DE INVESTIGACIÓN**  
**OMÉALA CON LOS DIFERENTES, DESCARTA MOTIVOS, DA CON EL CULPABLE**

 <p> <input type="checkbox"/> POR VERANZA, PARA CUMPLIRSE A TIPO POR  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA         </p>	 <p> <input type="checkbox"/> POR VERANZA, PARA CUMPLIRSE A TIPO POR  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA         </p>
 <p> <input type="checkbox"/> POR VERANZA, PARA CUMPLIRSE A TIPO POR  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA         </p>	 <p> <input type="checkbox"/> POR VERANZA, PARA CUMPLIRSE A TIPO POR  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA         </p>
 <p> <input type="checkbox"/> POR VERANZA, PARA CUMPLIRSE A TIPO POR  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA         </p>	 <p> <input type="checkbox"/> POR VERANZA, PARA CUMPLIRSE A TIPO POR  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA  <input type="checkbox"/> POR LA VIDA DE LA VIDA         </p>

FICHA DE INVESTIGACIÓN.

SIRVE PARA IR DESCARTANDO MOTIVOS  
 HASTA DAR CON EL CULPABLE.

SE RECOMIENDA IMPRIMIR.

A CONTINUACIÓN DEJAMOS EL JUEGO RESUELTO ENTERO PARA QUE EL GAME  
 MASTER TENGA UNA GUÍA MIENTRAS EL NIÑO JUEGA.

LO PRIMERO, ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, DEBES DE HABER ESCONDIDO LOS  
 "ENIGMAS CASA" CADA UNO EN SU LUGAR.  
 SI YA LOS TIENES ESCONDIDOS SIGUE LEYENDO.

RECUERDA QUE ESTA GUÍA SOLO PUEDE VERLA EL GAME MASTER O GUÍA DEL JUEGO.  
 EL NIÑO DEBERÁ MOVERSE POR LOS DIFERENTES FICHEROS DESCARGABLES.

- LEED LA INTRO PARA CONOCER A PÉREZ Y PARA SABER CUÁL ES VUESTRA MISIÓN.

- LEEMOS EL PRIMER ENIGMA DE LUGAR:

1

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:

CUATRO PATAS TIENE  
Y NO PUEDE ANDAR.  
TAMBIÉN CABECERA SIN  
SABER HABLAR.

RESPUESTA: CAMA

LLEGAMOS A LA CAMA Y ENCONTRAMOS UN ENIGMA:

$$\square \bigcirc \triangle \square \bigcirc \quad ? \quad 4$$
$$\square = 3 \quad \bigcirc = 1 \quad \triangle = 4$$

$$\begin{array}{ccccc} \text{😊} & \text{😐} & \text{😱} & \text{😊} & \text{😐} & ? & 15 \\ \hline \text{😊} & = 13 & \text{😐} & = 7 & \text{😱} & = 15 \end{array}$$

$$\begin{array}{ccccc} \begin{array}{|c|} \hline \uparrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & \begin{array}{|c|} \hline \rightarrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & \begin{array}{|c|} \hline \leftarrow \\ \hline \square \\ \hline \downarrow \\ \hline \end{array} & \begin{array}{|c|} \hline \leftarrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & \begin{array}{|c|} \hline \uparrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & ? & 10 \\ \hline \begin{array}{|c|} \hline \uparrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & = 5 & \begin{array}{|c|} \hline \rightarrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & = 10 & \begin{array}{|c|} \hline \downarrow \\ \hline \square \\ \hline \downarrow \\ \hline \end{array} & = 11 \\ \begin{array}{|c|} \hline \leftarrow \\ \hline \square \\ \hline \end{array} & = 13 \end{array}$$

SUMA LOS TRES RESULTADOS  $10 + 15 + 4 = 29$

30= CONVERSACIÓN ERNESTO

29= CONVERSACIÓN TIM

25= CONVERSACIÓN CARMEN

27= CONVERSACIÓN MANOLO

33= CONVERSACIÓN CUSCÚS

VAMOS A LA CONVERSACIÓN DE TIM

## CONVERSACIÓN CON TIM

9

HE ESTADO EN CASA HABLANDO  
CON MI JEFE POR VIDEOLLAMADA  
SOBRE MIS AVENTURAS DE LA GUÍA

VI A \_\_\_\_\_ ESCONDIDO DETRÁS  
DE UN ÁRBOL DE ESA ZONA...

3

HE ESTADO EN CASA AYUDANDO A  
MI ABUELA A HACER CROQUETAS.  
VINO MANOLO, COMO CUIDA MI  
600...

\_\_\_\_\_ SALIÓ A PASEAR ...

5

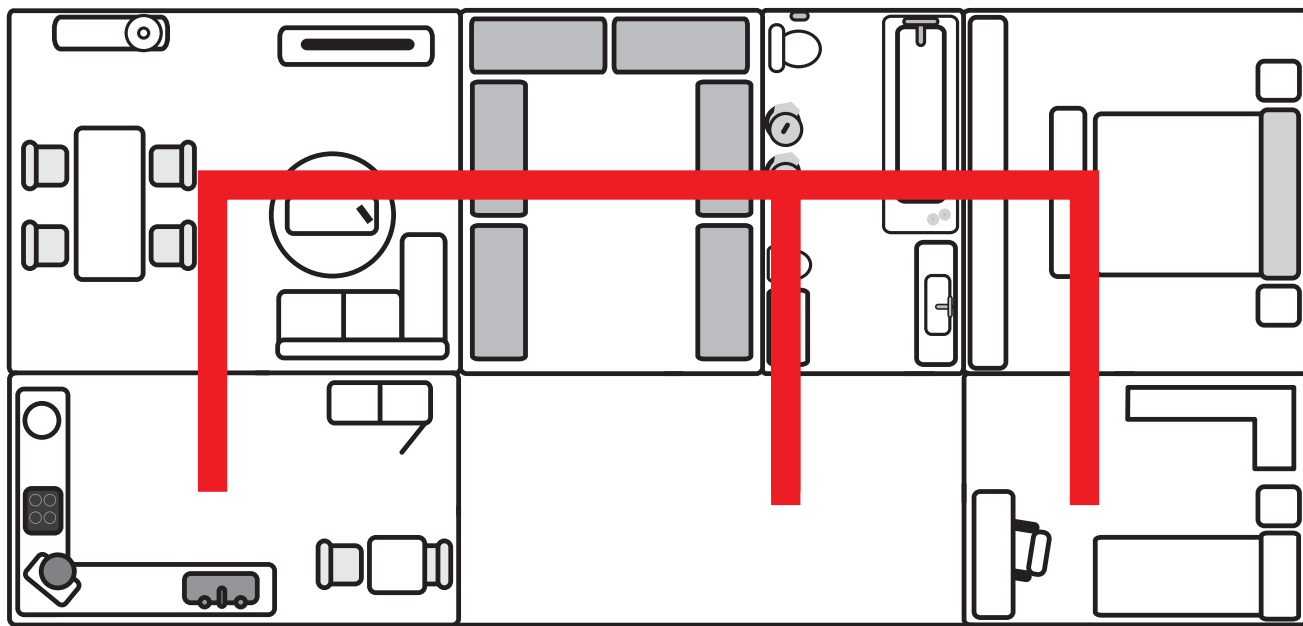
LLEVO TODO EL DÍA EN CASA  
LIMPIANDO MI 600... PERO  
\_\_\_\_\_ PASEÓ POR ESA ZONA...

TE DOY SU TELÉFONO Y PREGUNTAS

LA PALABRA CASA SE REPITE, ¿TENEMOS ALGÚN JUEGO CON ESE NOMBRE?

HE CONSEGUIDO EL RASTRO DEL LADRÓN POR CASA, TE DEJO UN MAPA Y LA GUÍA DE LOS SITIOS POR LOS QUE HA PASADO.

SI SIGUES EL CAMINO QUIZÁS DESCUBRAS ALGO...



EL RASTRO EMPIEZA EN MI HABITACIÓN, SIGUE POR LA HABITACIÓN DE MIS PADRES, DE AHÍ PASA AL BAÑO Y SALE AL PASILLO.

DEL PASILLO VUELVE AL BAÑO POR EL MISMO CAMINO Y DE AHÍ ENTRA EN EL ALMACÉN, DEL ALMACÉN PASA AL SALÓN Y TERMINA EN LA COCINA.

DIBUJAMOS POR ENCIMA EL RECORRIDO Y EL RESULTADO NOS DA UN 3. POR LO TANTO LA CONVERSACIÓN CORRECTA DE TIM ES LA 3.

SABIENDO LA CONVERSACIÓN REAL PODEMOS DESCARTAR MOTIVOS EN NUESTRA FICHA DE INVESTIGACIÓN.

PARA SABER CUÁL ES LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN VAMOS A LA SEGUNDA ADIVINANZA.

2

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:

ES UNA CAJA HABLADORA  
QUE VIVE EN TODAS LAS CASAS  
Y SE CALLA A MUY ALTA HORA.

RESPUESTA: TELEVISIÓN

LLEGAMOS A LA TV Y ENCONTRAMOS UN ENIGMA:

EN LA LAGUNA NADANDO ESTÁ  
Y CUANDO HABLA DICE  
CÚA CÚA CÚA  
¿CUÁNTOS HAY EN CASA DE PÉREZ?

---

12= CONVERSACIÓN ERNESTO  
10= CONVERSACIÓN TIM  
16= CONVERSACIÓN CARMEN  
14= CONVERSACIÓN MANOLO  
15= CONVERSACIÓN CUSCÚS

CONTAMOS LOS PATOS QUE HAY EN EL ARCHIVO "CASA PÉREZ".

EL RESULTADO ES 15, POR LO TANTO LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN ES  
CON CUSCÚS.

ABRIMOS LA CONVERSACIÓN CON CUSCÚS.



## CONVERSACIÓN CON CUSCÚS

12



AYER ESTUVE EN EL SOFÁ CON TIM, COMIENDO CROQUETAS Y JUGANDO CON MANOLO, QUE VIÑO A PROBAR Y A BAÑAR EL 600 DE TIM.

DESPUÉS \_\_\_\_\_ SALIÓ...

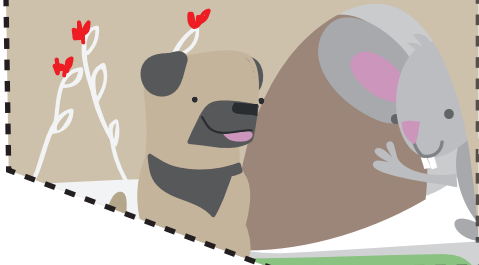
10



ESTUVE TODO EL DÍA CON TIM EN EL SALÓN, ME ECHÉ LA SIESTA, FUI AL BAÑO Y DESPUÉS JUGAMOS.

\_\_\_\_\_ PASÓ POR AQUÍ...

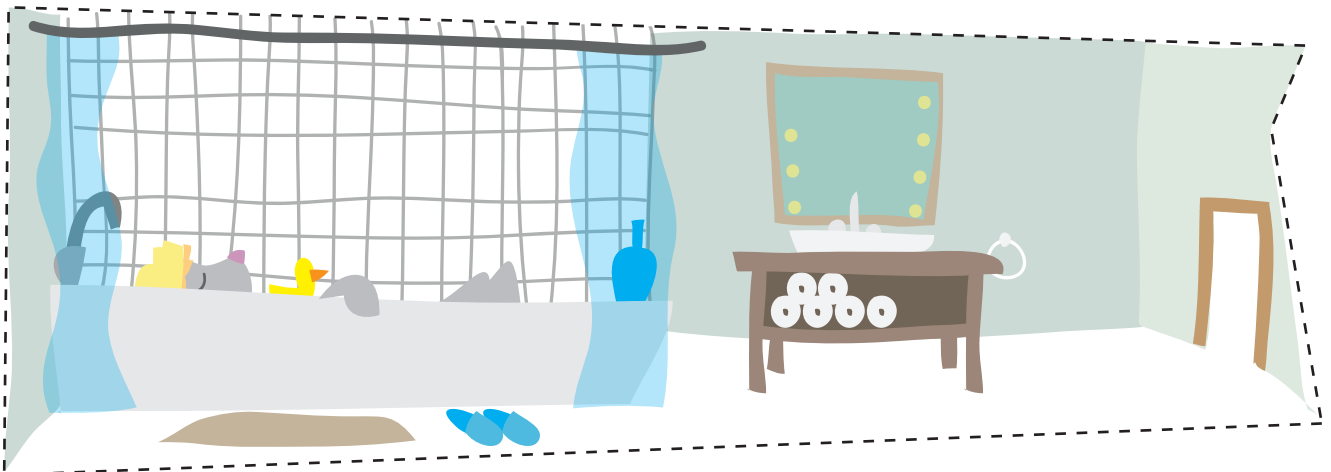
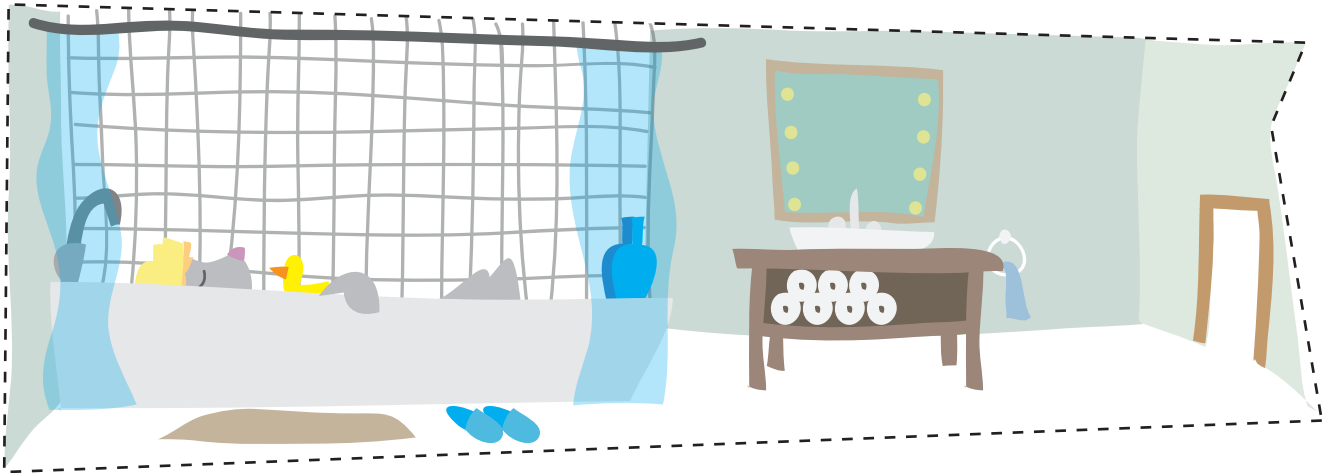
8



ESTUVE CON LA ABUELA EN CASA, ELLA HACÍA CROQUETAS ¡Y YO LAS ÍBA PROBANDO!. TAMBIÉN LIMPIÉ EL BAÑO.

\_\_\_\_\_ SALIÓ Y PASÓ POR AQUÍ...

LA PALABRA BAÑO SE REPITE, ¿TENEMOS ALGÚN JUEGO CON ESE NOMBRE?



**6 Diferencias = 12**

**7 Diferencias = 10**

**5 Diferencias = 8**

**ENCONTRAMOS 6 DIFERENCIAS, POR LO TANTO LA CONVERSACIÓN CORRECTA DE CUSCÚS ES LA 12.**

**SABIENDO LA CONVERSACIÓN REAL PODEMOS DESCARTAR MOTIVOS EN NUESTRA FICHA DE INVESTIGACIÓN.**

**PARA SABER CUÁL ES LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN VAMOS A LA TERCERA ADIVINANZA.**

3

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:

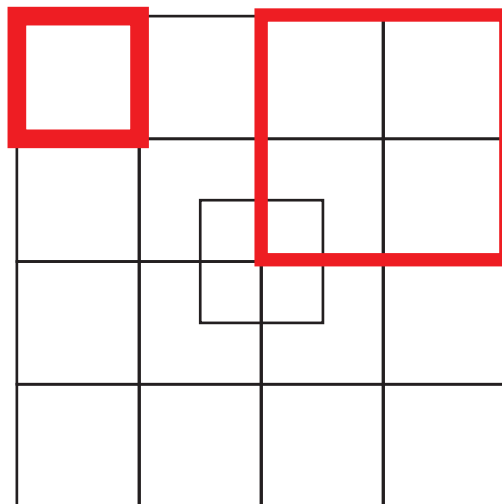
MONSTRUO DE UN SOLO OJO  
QUE DA VUELTAS SIN PARAR  
GIRA, GIRA Y GIRA  
Y NO PARA DE MOJAR.

RESPUESTA: LAVADORA

LLEGAMOS A LA LAVADORA Y ENCONTRAMOS UN ENIGMA:

¿CUÁNTOS CUADRADOS  
VES EN EL DIBUJO?

ESTO TAMBIÉN ES UN  
CUADRADO.



ESTO ES UN CUADRADO.

---

33= CONVERSACIÓN ERNESTO  
20= CONVERSACIÓN TIM  
35= CONVERSACIÓN CARMEN  
29= CONVERSACIÓN MANOLO  
25= CONVERSACIÓN CUSCÚS

CONTAMOS LOS CUADROS QUE HAY, TEN EN CUENTA QUE TODO LO QUE FORME  
UN CUADRADO ES VÁLIDO. EJEMPLO ARRIBA.

EL RESULTADO ES 35, POR LO TANTO LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN ES  
CON CARMEN.

ABRIMOS LA CONVERSACIÓN CON CARMEN.

## CONVERSACIÓN CON CARMEN

6

HE ESTADO JUGANDO CON CUSCÚS.  
DESPUÉS ESTUVE COCINANDO CON  
TIM. AH! Y TAMBIÉN LIMPIE LOS  
CUADROS.

VINO \_\_\_\_\_ Y DESPUÉS  
LLAMARON Y SALIÓ CORRIENDO...  
¡QUÉ BIEN ME CAE ESE HOMBRE!

7

HE ESTADO EN LA COCINA TODO  
EL DÍA. AH! Y PINTÉ UN CUADRO.

VI A \_\_\_\_\_ QUE  
ESTABA TRABAJANDO Y LE SAQUÉ  
UN VASITO DE AGUA...

9

HE ESTADO CON TIM TODO EL DÍA,  
COLGAMOS LOS CUADROS NUEVOS.

ME DIJO QUE ANDABA \_\_\_\_\_  
POR ESA ZONA...

LA PALABRA CUADROS SE REPITE, ¿TENEMOS ALGÚN JUEGO CON ESE NOMBRE?

1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	3
1	4	1	2	2	4	2	3	3	4	3
1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	3
1	4	1	2	2	4	2	4	3	3	3
1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	3
1	4	1	2	2	2	2	3	3	3	3

$$\underline{1} + \underline{3} + \underline{2} = \underline{6}$$

**COLOREAMOS LOS CUATROS.**

**EL RESULTADO ES 6. LA CONVERSACIÓN REAL DE CARMEN ES LA 6.**

**SABIENDO LA CONVERSACIÓN REAL PODEMOS DESCARTAR MOTIVOS EN NUESTRA FICHA DE INVESTIGACIÓN.**










**PARA SABER CUÁL ES LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN VAMOS A LA CUARTA ADIVINANZA.**

4

RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:  
AUNQUE DE COMIDA VOY CARGADO,  
LA GENTE ME VACÍA  
Y NUNCA SOY TRAGADO.

RESPUESTA: PLATO

SUDOKU: CADA FILA Y CADA COLUMNA TIENE QUE TENER LOS  
4 DIBUJOS.

 1	 2	 3	 4
3	? 4	1	2
 4	? 1	 2	 3
 2	3	 4	? 1

$$? + ? + ? = -$$

$$4 + 1 + 1 = 6$$

10= CONVERSACIÓN ERNESTO  
3= CONVERSACIÓN TIM  
5= CONVERSACIÓN CARMEN  
6= CONVERSACIÓN MANOLO  
8= CONVERSACIÓN CUSCUS

EL RESULTADO ES 6, POR LO TANTO LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN ES  
CON MANOLO.

ABRIMOS LA CONVERSACIÓN CON MANOLO.

## CONVERSACIÓN CON MANOLO

12



ESTUVE EN CASA DE CARMEN, NO ARRANCABA EL COCHE, MENUDO LABERINTO ESE MOTOR... ME QUEDÉ A MERENDAR CROQUETAS.

ME FUI PORQUE ME LLAMÓ \_\_\_\_\_ POR UNA AVERÍA, PERO CUANDO LLEGÚE NO HABÍA NADIE...

13



ESTUVE EN EL TALLER TODO EL DÍA. VINI A CASA MUY TARDE, ESTABA CORTADA LA CALLE, VAYA LABERINTO.

SEGÚN VENÍA ME CRUCÉ CON \_\_\_\_\_

9



ESTUVE MALO EN LA CAMA TODO EL DÍA, MENUDO RESFRIADO QUE TENÍA, MI CABEZA ERA UN LABERINTO.

MI MUJER ME DIJO QUE HABÍA PASADO \_\_\_\_\_, QUE ME DIESE RECUERDOS...

LA PALABRA LABERINTO SE REPITE, ¿TENEMOS ALGÚN JUEGO CON ESE NOMBRE?

**PARA SABER CUAL ES LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN VAMOS A LA QUINTA ADIVINANZA.**





RESUELVE Y DIRÍGETE A ESE LUGAR:

¿QUIÉN PENSARÉIS QUE YO SOY,  
QUE CUANTO MÁS Y MÁS LAVO  
MUCHO MÁS SUCIA ME VOY?

RESPUESTA: BAÑERA



13= CONVERSACIÓN ERNESTO

10= CONVERSACIÓN TIM

7= CONVERSACIÓN CARMEN

1= CONVERSACIÓN MANOLO

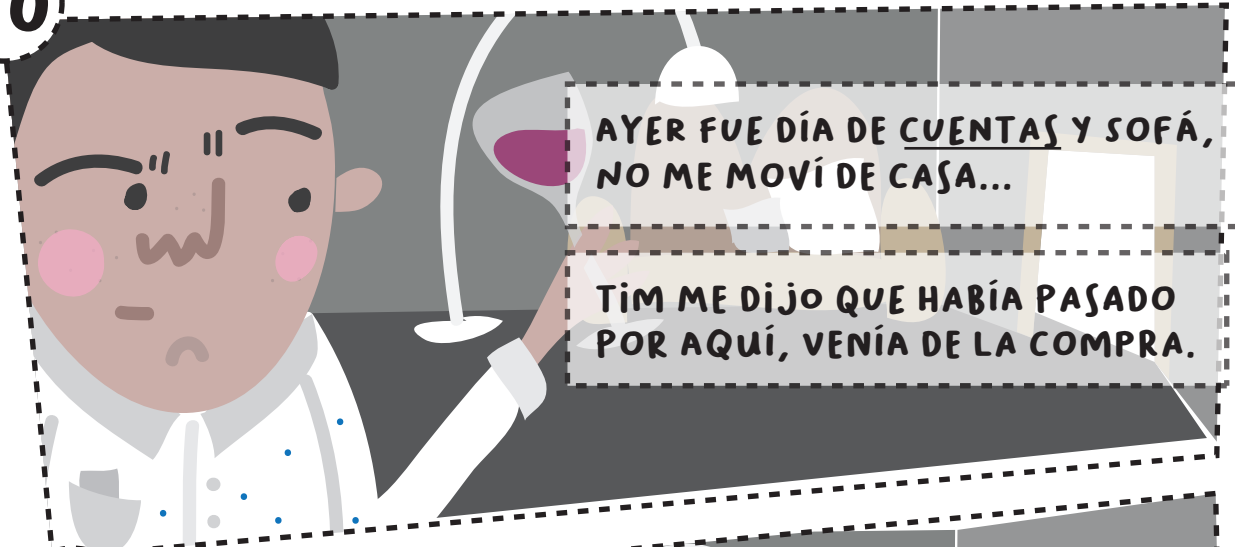
12= CONVERSACIÓN CUSCÚS

SI TRADUCIMOS LOS SIGNOS DEL RECUADRO NOS DICE "CUATRO MÁS NUEVE",  
EL RESULTADO ES 13, POR LO TANTO LA SIGUIENTE CONVERSACIÓN ES  
CON ERNESTO.

ABRIMOS LA CONVERSACIÓN CON ERNESTO.

## CONVERSACIÓN CON ERNESTO

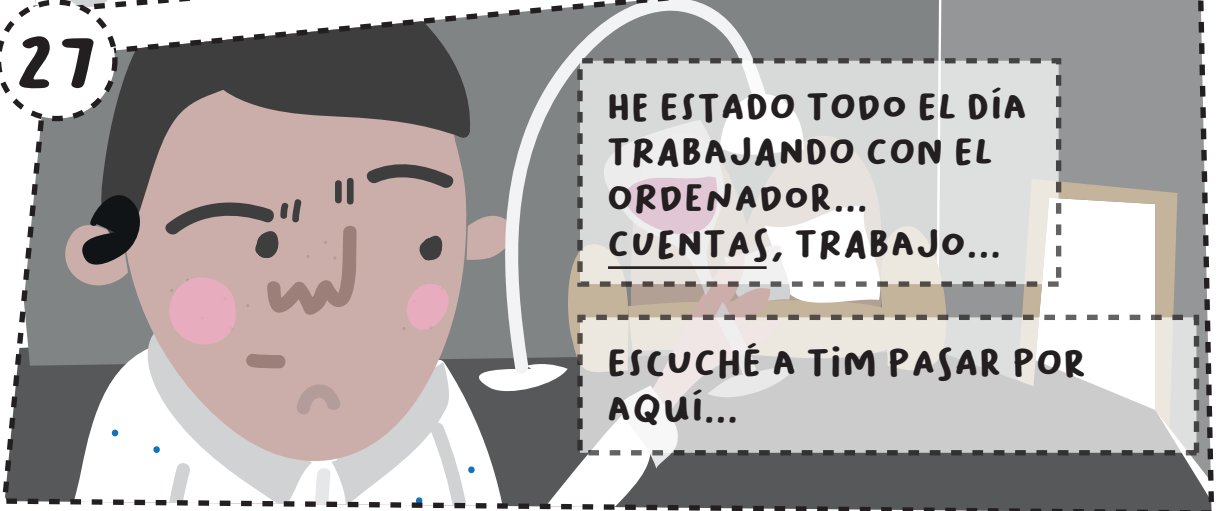
40



AYER FUE DÍA DE CUENTAS Y SOFÁ,  
NO ME MOVÍ DE CASA...

TIM ME DIJO QUE HABÍA PASADO  
POR AQUÍ, VENÍA DE LA COMPRA.

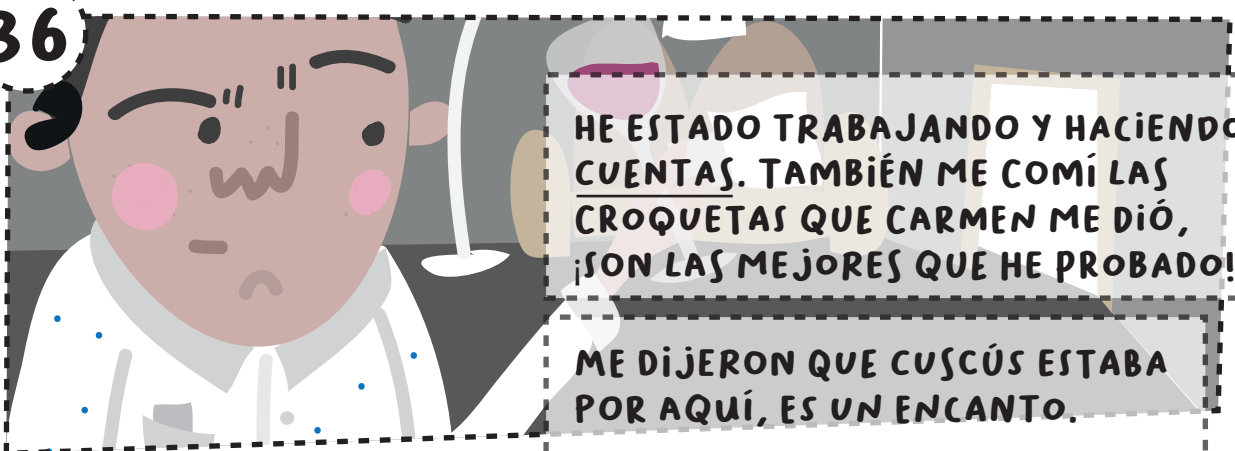
27



HE ESTADO TODO EL DÍA  
TRABAJANDO CON EL  
ORDENADOR...  
CUENTAS, TRABAJO...

ESCUCHÉ A TIM PASAR POR  
AQUÍ...

36

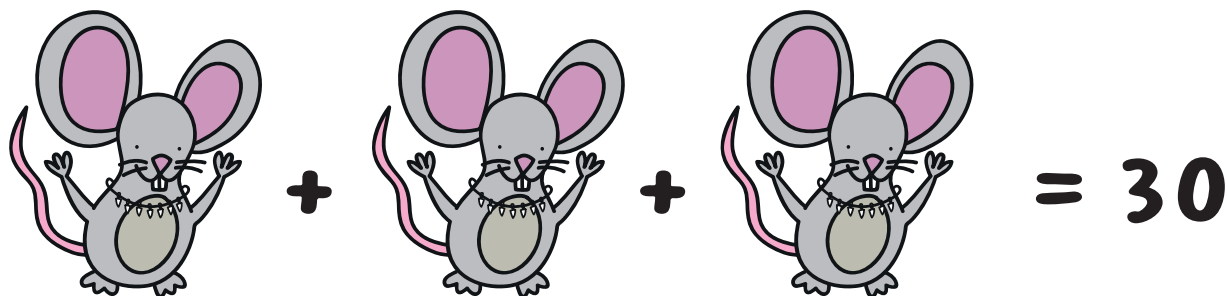


HE ESTADO TRABAJANDO Y HACIENDO  
CUENTAS. TAMBIÉN ME COMÍ LAS  
CROQUETAS QUE CARMEN ME DIÓ,  
¡SON LAS MEJORES QUE HE PROBADO!

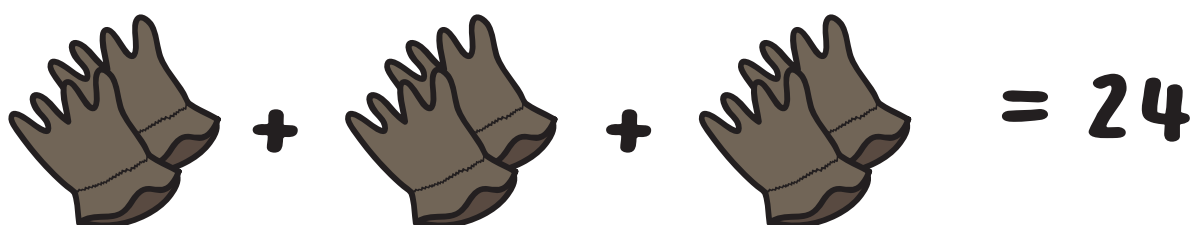
ME DIJERON QUE CUSCÚS ESTABA  
POR AQUÍ, ES UN ENCANTO.

LA PALABRA CUENTAS SE REPITE, ¿TENEMOS ALGÚN JUEGO CON ESE NOMBRE?

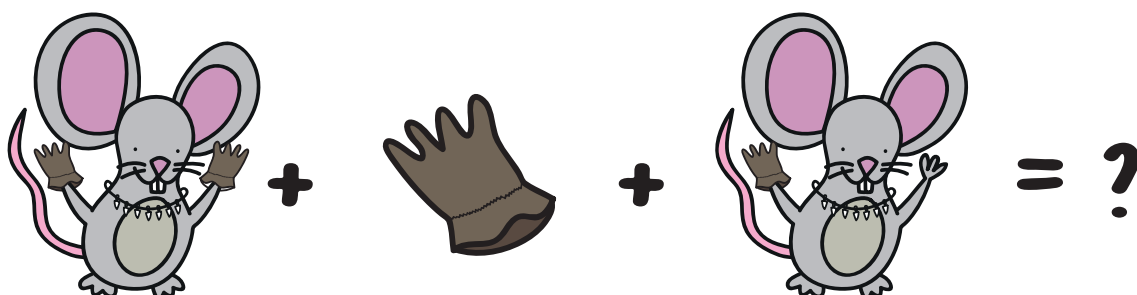
$$10 + 10 + 10 = 30$$



$$8 + 8 + 8 = 24$$



$$18 + 4 + 14 = 36$$



**¡FÍJATE SI PÉREZ LLEVA ALGÚN GUANTE PUESTO!**

**EL RESULTADO ES 36, POR LO TANTO LA CONVERSACIÓN CORRECTA DE ERNESTO ES LA 36.**

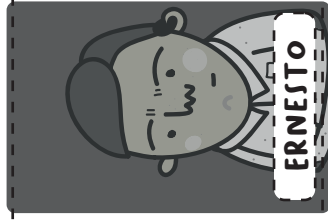
**SABIENDO LA CONVERSACIÓN REAL PODEMOS DESCARTAR MOTIVOS EN NUESTRA FICHA DE INVESTIGACIÓN.**

**YA TENEMOS TODA LA INFORMACIÓN, AHORA, SABIENDO TODAS LAS CONVERSACIONES REALES PODREMOS DESCUBRIR QUIÉN ES EL CULPABLE Y POR QUÉ LO HA HECHO.**

**CUANDO CREAS QUE LO TIENES VE A LA WEB E INTRODUCE LOS DATOS. ALLÍ SABRÁS SI ES CORRECTO.**

## FICHA DE INVESTIGACIÓN

(HABLA CON LOS SOSPECHOSOS, DESCARTA MOTIVOS, DA CON EL CULPABLE)



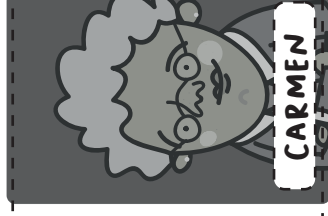
POR VENGANZA, PARA CULPABILIZAR A TIM POR MIEDO A QUE LE QUITÉ SU PUESTO EN LA GUÍA.



POR ENVIDIA, DICE QUE SUS CROQUETAS SON MEJORES QUE LAS DE CARMEN.



POR ENEMISTAD, ERNESTO SIEMPRE A DICHO QUE NO SOPORTA A CUSCÚS.



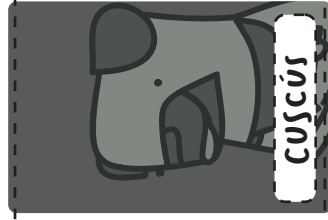
POR VENGANZA, TIM NO LA AYUDA A HACER CROQUETAS.



POR ENVIDIA, CUSCÚS NO LA HACE CASO, SOLO QUIERE JUGAR CON TIM.



POR ENEMISTAD, PARA CULPABILIZAR A MANOLO, DICE QUE ES INSOPORTABLE.



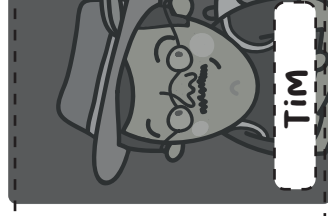
POR VENGANZA, MANOLO NO LE HACE CASO CUANDO VIENE A CASA.



POR ENVIDIA, A TIM SIEMPRE LE DAN CROQUETAS Y A ÉL NO.



POR ENEMISTAD, CARMEN NO LE DEJA SUBIRSE AL SOFÁ.



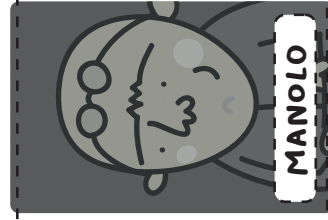
POR VENGANZA, QUIERE RIDICULIZAR A MANOLO POR ESTROPEAR SU 600.



POR ENVIDIA, SU ABUELA SOLO LE DA CROQUETAS A CUSCÚS.



POR ENEMISTAD, SU ABUELA Y ÉL NUNCA SE HAN LLEVADO BIEN.



POR VENGANZA, INTENTA ECHAR LA CULPA A CARMEN POR NO DEJARLE PROBAR SUS CROQUETAS.



POR ENVIDIA DE QUE TIM NO LE DEJE SU 600.



POR ENEMISTAD, CUSCÚS Y ÉL NO SE LLEVAN BIEN.