AGENCIA DE MAGOS

RETO 2

¡AVISO IMPORTANTE!

La seño Carmen se ha quedado encerrada en el cole cuando ha ido a recoger unas sorpresas para vosotros (**ella siempre tan despistada**). Juan, el portero, ha cerrado el candado y la seño no sabe la numeración para abrirlo. Tenéis que ayudarla a salir de allí, su familia la espera en casa y seguro que están preocupados. Para averiguar la numeración, debéis resolver el siguiente reto:

La maestra Carmen quiere aprovechar unas rebajas para adquirir unos artículos que le hacen falta. Del siguiente folleto, necesita el conchón, el sillón, la lavadora y los muebles del salón. ¿Cuánto se gastará? Aplica los descuentos.

El resultado de la compra es el código que abre el candado. Cuando lo sepas, entra en la página web y pon el código. ¡Cuidado, sólo tienes 5 intentos!

AGENCIA DE MAGOS