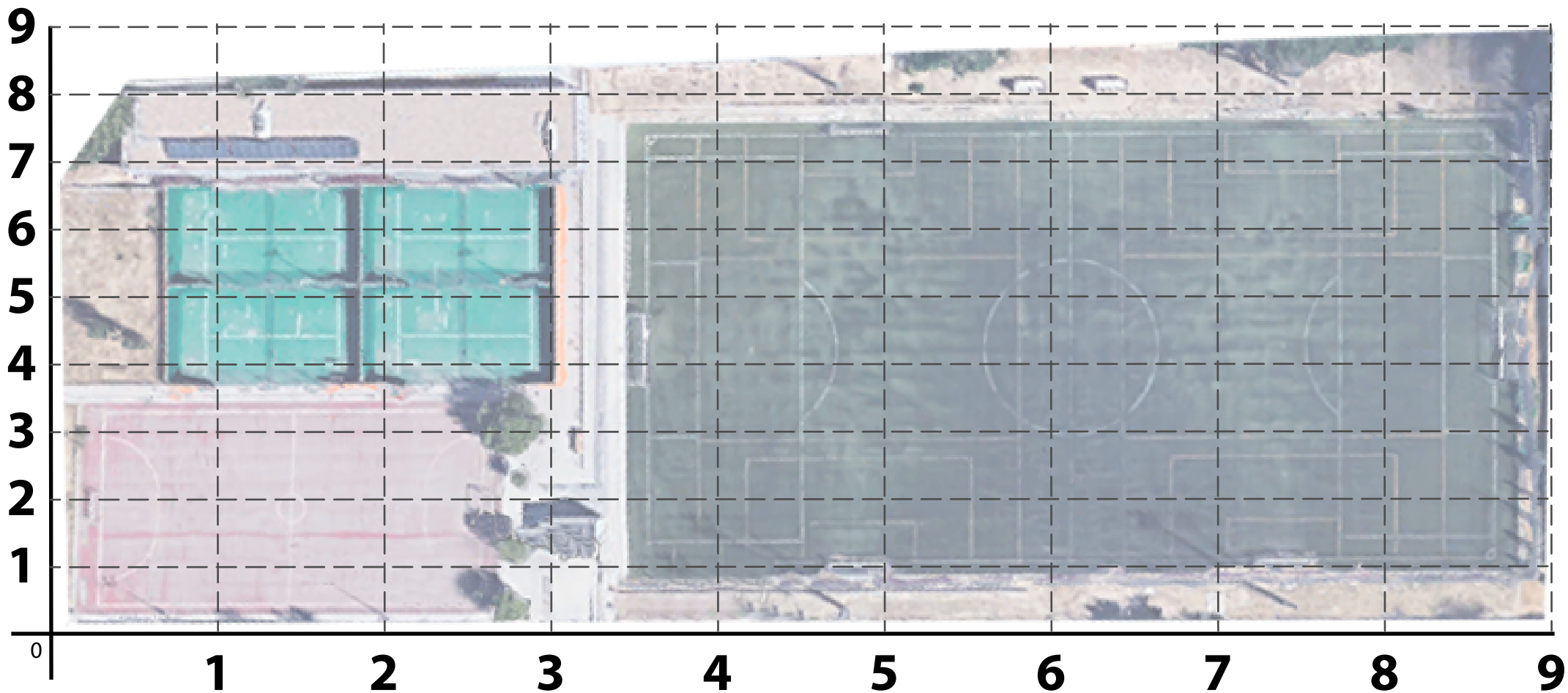


Cuando se abra la puerta podréis salir a por más pistas para conseguir abrir el cofre de vuestra casa y así poder salvar al mundo de Voldermort.

Vais a tener muy poco tiempo, así que es importante que sepáis dónde tenéis que ir a buscar. Con los dos primeros dígitos de vuestro candado formad una coordenada y busacadla en este plano.



Solución para profes

- Gryffindor. 51
- Hufflepuff. 71
- Ravenclaw. 68
- Slytherin. 03

