

# ESCAPE ROOM™

## THE GAME

# REGLAS DE JUEGO

**60**  
MINUTOS PARA  
ESCAPAR

**PRISON  
BREAK**

**VIRUS**

 **CUENTA ATRÁS  
NUCLEAR**

  
**EL  
TEMPLO  
AZTECA**

## 1. INTRODUCCION

Hola, bienvenidos a **ESCAPE ROOM** de Diset. Como sucede en las Escape Rooms de todo el mundo, estáis “atrapados” en este juego y el objetivo es encontrar los códigos para “escapar” en 60 minutos, resolviendo rompecabezas y acertijos. ¡Utilizad el cerebro! El trabajo en equipo, la buena comunicación, el ingenio, la creatividad, la lógica y la atención a los detalles también son muy importantes.

Esta caja contiene 4 emocionantes aventuras en orden ascendente de dificultad. Como en una Escape Room de verdad, solo se puede jugar cada aventura una vez.

¿Estáis preparados para el desafío definitivo?

## 2. APP Y WEB

Descargáis la app **Escape Room the Game** (iOS y Android) para obtener música para ambientar las aventuras, y para compartir una foto del equipo y el momento de la victoria en las redes sociales.

Visita la web [www.escaperoomthegame.com](http://www.escaperoomthegame.com) para FAQ's, videos sobre las reglas de juego y presentaciones de cada una de las aventuras. Podéis encontrar también partes para descargar e imprimir. Después de acabar una aventura podéis leer cómo deberíais haberla resuelto, y dónde estaban ocultas las pistas...



### Contenido:

- Crono Decodificador
- 16 Llaves
- 8 Cartas-Pista por Aventura
- Decodificador de Pistas
- 4 Aventuras:
  1. Prison Break ★★
  2. Virus ★★
  3. Cuenta atrás Nuclear ★★★
  4. El Templo Azteca ★★★★★



Llaves



Decodificador de Pistas

**¡ESTA INFORMACIÓN ES CRUCIAL!**  
Leed las reglas de juego cuidadosa y completamente.  
O mirad el vídeo sobre las reglas de juego en la web.  
¡Necesitáis las reglas para escaparos!

**IMPORTANTE: ¡LEED, MIRAD Y COMUNICAOS!**

### 3. PREPARACION

Coloca 3 pilas AA en el Crono Decodificador y reúne todas las llaves. Busca los componentes y las Cartas-Pista que corresponden a la aventura.

Juega siempre la aventura 1 primero, después la aventura 2 y así sucesivamente, en orden creciente de dificultad. Asegúrate de que todos tenéis papel y lápiz, de que hay suficiente luz y de que tenéis todos los elementos de juego a la vista. Examinad detenidamente los detalles de las llaves y del Crono Decodificador antes de empezar.

### 4. OBJETIVO DEL JUEGO

Cada aventura tiene 3 partes. En cada una, debéis encontrar un código de 4 llaves y ponerlas en el Crono Decodificador. Encontrad los 3 códigos correctos en 60 minutos para ganar.

### 5. EL JUEGO

No abráis **nunca** un sobre o elemento sellado si no se indica que lo hagáis. Coged el sobre “Parte 1” de la aventura que hayáis escogido y leed en voz alta la introducción en el dorso del sobre, o mirad el vídeo en la web. Entonces ya podéis abrir el sobre. Comprobad que el contenido se corresponde con la descripción bajo la solapa del sobre. ¿Está todo? Destroquelad los elementos. Ahora poned en marcha el Crono Decodificador cambiando a “on” el interruptor de la base y apretando el botón **START**. El reloj empezará a contar exactamente 60 minutos. ¡El juego ha empezado! Si queréis escuchar música para ambientar la aventura, apretad el botón “play” en la app al mismo tiempo que el botón “start”.

Todos los jugadores proceden a examinar todos los elementos con mucho cuidado, por delante y por detrás. Buscad pistas, códigos, acertijos y (partes de) rompecabezas, trabajad en equipo. Cuando hayáis encontrado el primero de los 3 códigos, coged las 4 llaves correspondientes e introducídlas en el Crono Decodificador. Si el código es correcto, se oirá un sonido de “confirmación”.

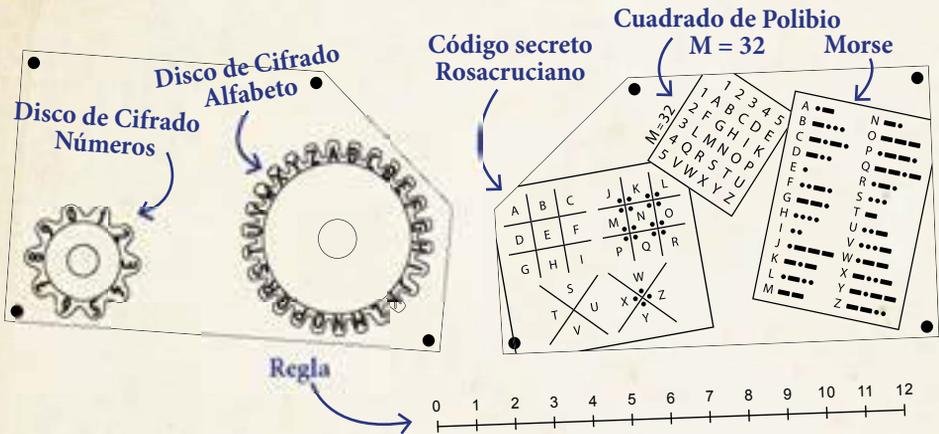
Podéis abrir la siguiente parte de la aventura para descifrar el segundo código. Cuando hayáis introducido correctamente el tercer código, escucharéis una música de victoria y el tiempo se detendrá.



## 6. CRONO DECODIFICADOR

# ER

Durante el juego, encontraréis ocasionalmente el nombre o el logo ER. Es una información importante, ya que significa que debéis **convertir algo** usando uno de los sistemas de cifrado incluidos en los lados del Crono Decodificador, o **usar información** incluida en el frontal o la parte superior del aparato. No utilizéis el Crono Decodificador si no habéis visto el logo o el nombre ER. Cada aventura requiere solo un tipo de cifrado. Estudiad con atención los cifrados antes de empezar el juego .



### Introducir un código

Cuando creáis haber encontrado un código, colocad las 4 llaves de izquierda a derecha en el Crono Decodificador.

Si el código es **incorrecto**, escucharéis un sonido de “error” y se restará 1 minuto del tiempo restante. Intentad encontrar el código de nuevo. No podéis seguir adelante hasta que esté resuelto. Si el código es **correcto**, oiréis un sonido de “confirmación” y el reloj continuará. Retirad siempre las llaves después de introducir un código.

¿Alguna pregunta? Mirad los FAQ's en la web.

## 7. LLAVES

### ¡ESTA INFORMACIÓN ES CRUCIAL!

El juego incluye 16 llaves. Estas 16 llaves tienen 6 caras diferentes, y cada una de ellas muestra información correspondiente a los códigos que encontraréis en el juego. Las otras llaves son copias exactas. Si las miráis con atención, veréis que 2 llaves (con el círculo y el cuadrado) son iguales de cara y dorso. Las otras 2 llaves tienen diferentes cara y dorso. ¡Examinad las llaves cuidadosamente antes de empezar a jugar!



## 8. CARTAS PISTA

Cada aventura contiene 8 cartas-pista numeradas. De vez en cuando oiréis un “bip-bip” que indica que podéis coger una carta-pista. Igual preferís no leerla (todavía), pero esto es un gran reto. Para leer la carta, ponedla dentro del Decodificador de Pistas. Todas las aventuras requieren el uso del Decodificador que encontraréis en la aventura 1. ¡Leed siempre las pistas **cuidadosa** y **completamente**! Si no necesitáis la pista, es que váis por buen camino y a tiempo...



1. Número: es el orden en que debéis coger las cartas-pista.
2. Parte 1, 2 o 3: la pista se refiere a esta parte de la aventura.
3. Respuesta: algunas cartas-pista contienen la respuesta del código. Decidid si queréis usarla en el momento, más tarde o nunca.
4. Tiempo: no leáis nunca una pista antes del tiempo que se muestra en la carta.

## 9. GANAR

Si habéis introducido 3 códigos correctos en el Crono Decodificador en 60 minutos, oiréis un sonido de “victoria” porque habréis ganado el juego. ¡Felicidades, ahora formáis parte del  $\pm$  75% de jugadores que han logrado salir de Escape Room a tiempo!

Tomad una foto del grupo en que se vea el tiempo restante y compartidla en las redes usando la **app**. Si no lográis encontrar los 3 códigos correctos en 60 minutos, oiréis un sonido de “fracaso” y el tiempo empezará a contar hacia adelante. Podéis seguir buscando los códigos, el Crono Decodificador funcionará igualmente, pero sin sonido de “victoria” al final. No os olvidéis de apagarlo cuando acabéis.

Tanto si no lo habéis logrado como si queréis ver qué indicios os habéis perdido, podéis visitar [www.escaperoomthegame.com](http://www.escaperoomthegame.com) y ver cómo deberíais haber resuelto la aventura...

Si otras personas quieren jugar la misma aventura, podéis imprimir las partes “usadas” (icono “imprimir”) y reemplazarlas en el juego.



## 10. CONSEJOS IMPORTANTES

- 1: **Comunicaos, compartid toda la información, ¡el tiempo es precioso!**
  - 2: **No necesitáis romper nada para encontrar pistas, pero podéis doblar o escribir algunos elementos. Están señalados con un icono “imprimir”.**
  - 3: **Tomad notas, pueden ayudaros a descubrir nuevas conexiones.**
  - 4: **No hacen falta conocimientos previos, cualquiera puede jugar.**
  - 5: **Os podéis ayudar de apps del teléfono como calculadora, linterna, etc.**
  - 6: **Leed estas reglas en alto antes de jugar y mantenedlas a mano.**
  - 7: **Os sentiréis frustrados a ratos, pero esto es parte de la experiencia Escape Room. Revisad juntos todos los pasos otra vez para ver si habéis cometido un error de lógica. ¡Estudiad todos los elementos de nuevo y comparad las notas que habéis escrito!**
- ¡No os rindáis! ¡Las respuestas están literalmente ante vuestros ojos!**

**IMPORTANTE: ¡LEED, MIRAD Y COMUNICAO!**



3x1.5V AA pilas alcalinas.  
No incluidas.

**Diset**  
Jumbodisēt

©2016, Identity Games International BV,  
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | The Netherlands  
Distribuido por: Diset, S.A Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca,  
08040 Barcelona (España) info@diset.com diset.com



[ [WWW.IDENTITYGAMES.COM](http://WWW.IDENTITYGAMES.COM) ]

62304