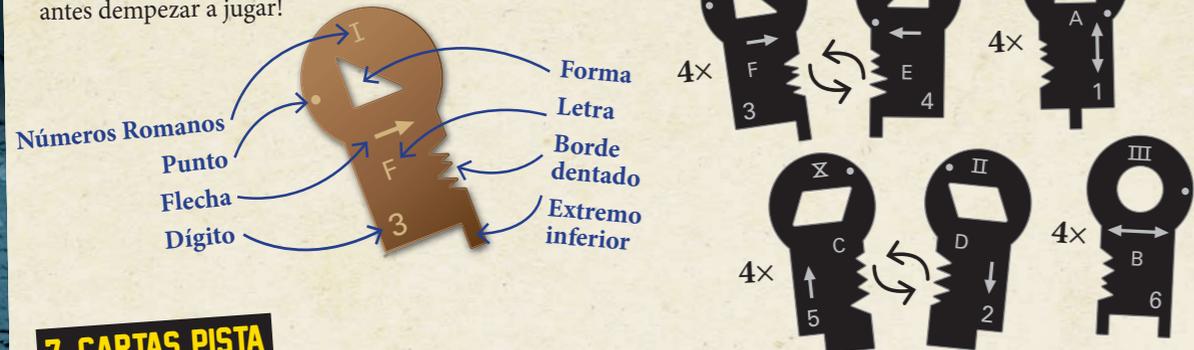


6. LLAVES

¡ESTA INFORMACIÓN ES CRUCIAL!

En el Crono Decodificador del juego base hay 4 llaves diferentes. Dos de ellas, triángulo y rombo, no son iguales por la cara y por el dorso, por lo que hay 6 claves distintas y cada una indica diferente información correspondiente a los códigos que encontraréis durante el juego. Hay 4 copias de cada llave ¡Examinad las llaves cuidadosamente antes de empezar a jugar!



7. CARTAS PISTA

Cada aventura contiene 8 pistas estándar, 8 pistas extra y las respuestas de las partes 1 y 2. Estas están situadas en el interior del envoltorio. Ocasionalmente, podéis oír un “bip-bip” que indica que podéis coger una pista. Colocad el Decodificador de Pistas sobre la pista estándar y leedla. Podéis optar por no leerla (todavía), pero es más difícil. Si todavía estáis atascados en el juego, podéis leer la pista extra. Solo si todavía es imposible resolver esa parte, podéis leer las respuestas de la misma manera. ¡Leed siempre las pistas **cuidadosa** y **completamente**! Si no necesitáis la pista, es que vais por buen camino.



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

8. 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 ± 75% de jugadores que han logrado salir 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 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. Aseguraos de poner todo otra vez en su sitio. ¡Una vez jugadas todas las aventuras, podéis expandir el juego comprando nuevas!



CONSEJOS IMPORTANTES

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. Conservad estos consejos al alcance de la mano y leedlos en voz alta cuando estéis bloqueados:

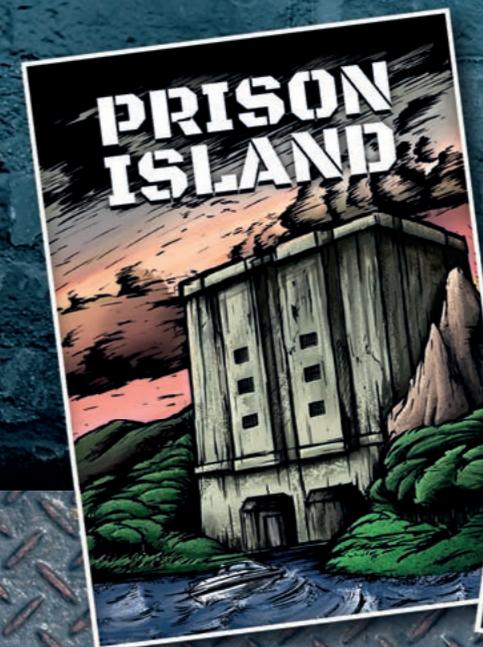
- Comunicaos, compartid toda la información.
- No necesitáis romper nada para encontrar pistas, pero podéis doblar o escribir algunos elementos. Están señalados con un icono “imprimir”.
- Tomad notas, pueden ayudaros a descubrir nuevas conexiones.
- No hacen falta conocimientos previos, cualquiera puede jugar.
- Os podéis ayudar de apps del teléfono como calculadora, linterna, etc.
- Leed estas reglas en alto antes de jugar y mantenedlas a mano, así como la información sobre las características de las llaves.
- Revisad las partes previas. Aquellas que ya habéis completado pueden contener información necesaria más tarde.

**PERO LO MÁS IMPORTANTE, ¡NUNCA ABANDONÉIS!
¡LAS RESPUESTAS ESTÁN LITERALMENTE ANTE VOSOTROS!**



2 JUGADORES

REGLAS DE JUEGO



Diset
Jumbodiset

©2019, 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



62328

Made in China

1. INTRODUCCIÓN

Hola, bienvenidos a la versión de 2 Jugadores de 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 2 emocionantes aventuras en orden ascendente de dificultad. Como en una Escape Room de verdad, solo se puede jugar cada aventura una vez. Cuando las hayáis jugado, podéis comprar nuevas aventuras.

¿Estáis preparados para el desafío definitivo?

Contenido:

- 1 Libro de Pistas por aventura
- Decodificador de Pistas
- Las 3 aventuras:

1. Secuestrado ■■■■■
2. Prison Island ■■■■■
3. Asylum ■■■■■

nivel de dificultad

Se necesita: un smartphone totalmente cargado con la app Escape Room the Game o el Crono Decodificador y las llaves del Juego Base.



¡ESTA INFORMACIÓN ES CRUCIAL!

Leed las reglas de juego cuidadosa y completamente.
¡Necesitáis las reglas para escapar!

IMPORTANTE: ¡LEED, MIRAD Y COMUNICAOS!

2. APP Y WEB

Descargaos la app Escape Room the Game para obtener música para ambientar las aventuras, y para compartir una foto del equipo y el momento de la victoria en las redes sociales. Mínimo: iPhone 6 / iOS 9 o Android 5 / 1GB RAM / 200MB de espacio.



Visitad la web www.escaperoomthegame.com para FAQ's, partes para descargar e imprimir, y el tutorial, en el que podéis leer cómo deberíais haber resuelto la aventura y dónde estaban ocultas las pistas.

3. PREPARACIÓN

Aseguraos de que tenéis el Decodificaor de Pistas preparado. Tomad lápiz y papel. Necesitáis una buena iluminación, y sentaos juntos de manera que todos vean bien todo el juego. Examinad cuidadosamente los detalles de las llaves antes de empezar. Os aconsejamos que juguéis primero la aventura introductoria de 15 min. “Secuestrado”, usando el Crono Decodificador de 15 min. de la app.

CRONO DECODIFICADOR

¿Jugáis utilizando el Crono Decodificador? Entonces poned 3 pilas nuevas en el aparato y preparad las 16 llaves. Si jugáis sin el Crono Decodificador, debéis descargaros la app “Escape Room the Game” en un smartphone totalmente cargado, seleccionad la aventura y a continuación el Crono Decodificador digital.



Entonces, localizad la aventura que queréis jugar, abrid el sello con cuidado y desdoblad el envoltorio pat encontrar las pistas.

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

Leed con calma y en voz alta la introducción del juego. Desplegad una parte del juego y comprobad si el contenido coincide con la descripción. ¿Está completo? Destroquelad con cuidado todos los elementos. Encended el Crono Decodificador y presionad START. El reloj empezará a contar exactamente 60 min ¡y el juego ya ha comenzado!

Nunca abráis una parte de la aventura o un elemento sellado si no se os dice específicamente de hacerlo.

Todos los jugadores proceden a comprobar cuidadosamente los materiales suministrados, por delante y por detrás. Buscad pistas, códigos, enigmas y (partes de) puzzles, y trabajad en equipo. Una vez encontréis el primero de los 3 códigos, coged las 4 llaves correspondientes y entradlas de izquierda a derecha en el Crono Decodificador. Si el código es **incorrecto**, oiréis un sonido de “error” y **se restará 1 minuto** del tiempo restante. Probad de encontrar el código correcto de nuevo. No podéis continuar hasta que este código haya sido resuelto. Si el código es **correcto**, oiréis un sonido de “confirmación” y el reloj continuará.

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.

¿Alguna pregunta? Consultad las FAQ en la web.