

ESCAPE YOUR HOUSE

CONTENIDO

6 MISIONES

- Cerradura de la puerta
- Llave de la puerta
- Temporizador
- 78 Cartas de enigma
- 55 Cartas de respuesta
- 6 Colgantes para puerta
- 3 Tarjetas de misión
- Tarjeta de puntuación y disposición de zonas

LA HISTORIA

El Servicio de Espionaje Súper Secreto (SESS) es una organización que protege al mundo de muchos peligros. Una de las principales virtudes de los espías es pasar desapercibidos. ¿Y qué llamaría menos la atención que una dulce e inocente familia o un grupo de amigos entusiastas? Precisamente por eso, ¡el SESS busca personas como vosotros! Nunca dais la espalda a un reto y, como muchas otras personas, habéis decidido inscribiros como candidatos.

Esta semana han dejado una carta en la alfombrilla de vuestra casa en la que se indica que vosotros, junto con otros 9 equipos, habéis sido seleccionados para participar en las Pruebas del Servicio de Espionaje. La carta también contenía una especie de temporizador con una nota que decía que debíais llevar el aparato con vosotros en todo momento.

Cuando vuestro equipo ha regresado hoy de una excursión al zoo, la puerta principal se ha cerrado de golpe y ha quedado bloqueada tras vosotros. De repente, desde el temporizador se ha oído la voz de un hombre: «¡Saludos, candidatos...!»

NÚMERO DE JUGADORES: 3-6 • EDAD: 8+ • TIEMPO: 6 x 15 MINUTOS



Colgantes para puerta



Cartas de enigma



Cartas de respuesta



Tarjetas de misión



Tarjeta de puntuación



Temporizador



Llave de la puerta



Cerradura de la puerta

REGLAS DEL JUEGO



Zonas 5 a 9: en cada pomo de cada puerta debéis colgar un **colgante para puerta** y solo podréis acceder a estas zonas cuando hayáis encontrado la **carta de respuesta** correcta. A estas zonas se debe poder acceder desde las zonas 1, 2, 3 o 4, o desde cualquier zona que no se utilice para el juego (p. ej. un pasillo).

Disposición incorrecta



Disposición correcta



La zona 10 siempre tendrá solo la **Llave de la puerta**. Podría ser simplemente un armario cerrado.

3 Elegid una misión

Jugad las misiones por orden, del 1 al 6.

4 Preparad las zonas

Coged la **tarjeta de Misión** que corresponda a la misión que vais a jugar y comprobad la tabla. Poned en cada zona las **cartas de enigma y de respuesta** correspondientes, colocad los **colgantes para puerta** adecuados y colocad también la **Cerradura de la puerta** y la **Llave de la puerta**.



A: Colocad las **cartas de enigma** y las **cartas de respuesta**

- Las **cartas de enigma** (cartas grandes) deben colocarse en sitios claramente visibles de la habitación, preferiblemente en una posición elevada, como encima de una mesa, pero también se pueden colocar en el suelo. Si hay varias **cartas de enigma** en una zona, colocadlas separadas al menos a medio metro una de otra.
- Las **cartas de respuesta** (cartas pequeñas) deben colocarse por orden debajo de sus **cartas de enigma** correspondientes:

OBJETIVO DEL JUEGO

¡El objetivo de las 6 misiones de *Escape Your House* es salir de vuestra casa en 15 minutos!

PREPARACIÓN

Al *Escape Your House* no se juega sobre una mesa, sino en las distintas habitaciones de vuestra casa, o en cualquier otro lugar, como una casa de colonias, una oficina, una escuela, etc. Los pasos 1 y 2 de la preparación solo tendrán que hacerse una vez en cada lugar en el que juguéis. Los pasos 3, 4 y 5 tendrán lugar antes de cada misión.

1 Elegid una puerta de escape

Elegid por qué puerta queréis escapar. Normalmente será la puerta principal, pero también puede ser la puerta trasera.

2 Numerad las zonas del lugar en el que jugaréis

- Una zona puede ser una habitación entera (o un pasillo o un aseo), o
- Una parte de una habitación, como las zonas 2 y 3 del mapa de ejemplo.

Disposición de zonas:

Decidid qué **10** zonas vais a utilizar para el juego y rellenad la tabla que hay en la tarjeta de disposición de zonas. Utilizad una nueva columna para cada nuevo lugar donde vayáis a jugar.



Consideraciones importantes para seleccionar las zonas:

Zona 1: siempre junto a la puerta de escape.

Zonas 1 a 4: a estas zonas debéis poder acceder desde el principio del juego. Elegid zonas que estén conectadas entre sí y con la puerta de escape. (Ejemplo: 1. Pasillo, 2. Comedor, 3. Sala de estar, 4. Cocina.)



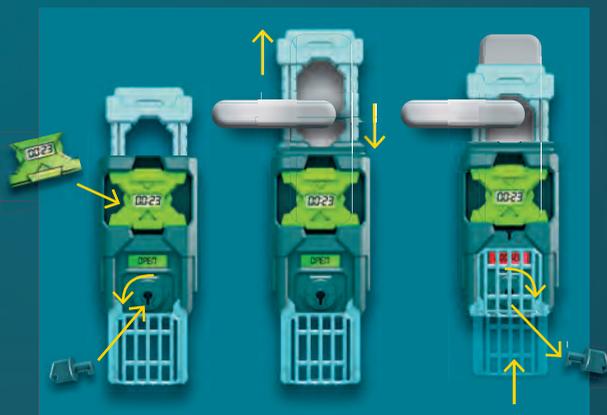
B: Doblad los colgantes para puerta (ver instrucciones en el reverso) y colgadlos

- ¿La zona es una habitación entera? Colocad el **colgante para puerta** en el pomo exterior de la puerta.
- ¿La zona es una parte de una habitación? Colocad el **colgante para la puerta** en algún lugar de la estancia y simulad que es una habitación a parte. Junto a ella colocad la **carta de enigma** o las **cartas de enigma**, en el caso de que haya varias.

CONSEJO: Podéis utilizar una silla para bloquear una zona y dejar el colgante para puerta en la silla.

C: Colocad la Cerradura de la puerta

- Deslizad el **temporizador** dentro de la **Cerradura de la puerta**, introducid la **Llave de la puerta** en la **cerradura** y giradla 90 grados hacia la izquierda para abrir la **cerradura**.
- Deslizad la barra superior hacia arriba, colgad la **cerradura del pomo** del lado interior de la puerta de escape y empujad la barra hacia abajo hasta que quede bloqueada.
- Cerrad la **cerradura**, retirad la **llave** de la puerta del ojo de la cerradura y volved a empujar la rejilla hacia arriba.



D: Colocad la Llave de la puerta
Colocad la **Llave de la puerta** en la zona 10 en un lugar al que podáis acceder fácilmente.

E: Coged el temporizador
Quitad el **temporizador** de la **cerradura** y entregádselo al jugador más joven, que llevará el tiempo en nombre de todo el grupo.



CONSEJO: Haced que 3 jugadores pasen por las zonas por orden. 1 jugador coloca las **cartas de enigma**, 1 jugador coloca las **cartas de respuesta** asociadas y 1 jugador coloca en las puertas los **colgantes**. Un cuarto jugador podría colocar la **Cerradura de la puerta** y la **Llave de la Puerta**. Comprobad las tareas de los demás para asegurarnos de que todo está en el lugar correcto.

EL JUEGO

Comienzo del juego

Todos los integrantes se reúnen en el interior, cerca de la puerta de escape cerrada. Uno de los jugadores lee en voz alta la historia introductoria que hay en la **tarjeta de misión**. El jugador más joven enciende el **temporizador** moviendo el interruptor ON/OFF de la tapa trasera a la posición «ON» y pone en marcha el **temporizador** pulsando el botón de la parte delantera. ¡El juego ha comenzado! Ahora tenéis **15 minutos** para resolver todos los enigmas, desbloquear todas las zonas y, finalmente, encontrar la **Llave de la puerta**, abrir la **Cerradura de la puerta** y escapar.

Cómo jugar

1 Buscad todas las cartas de enigma de un mismo color
Para resolver un enigma, necesitaréis juntar todas las **cartas de enigma** del mismo color (en el anverso). Cuando entréis en una zona, podéis dar la vuelta a las **cartas de enigma** de dicha zona para que queden hacia arriba y mirarlas. En la esquina superior izquierda de las cartas, hay un pequeño icono que indica cuántas cartas hay de ese color y qué número es dicha carta. Así, la carta del ejemplo de al lado es la **tercera** carta de las **4** que necesitaréis para resolver el enigma **rojo**.



Si no podéis encontrar todas las **cartas de enigma** de un color, es muy probable que haya más cartas de ese color en zonas que todavía están bloqueadas por un **colgante para puerta**. Si es así, dejad el enigma en cuestión por el momento y buscad un enigma que tenga todas las cartas disponibles (del mismo color).

2 Resolved el enigma para encontrar una carta llave
Hay dos tipos de enigmas: Preguntas y Tareas.

PREGUNTAS:

La primera carta contiene una pregunta; las demás cartas contienen la información necesaria. Cuando sepáis la respuesta a esta pregunta, dadle la vuelta a la **carta de respuesta** asociada de la **carta de enigma**.

- **Si la respuesta es correcta** encontraréis una **carta llave**. Llevadla con vosotros.
- **Si la respuesta es incorrecta**, encontraréis una **carta trampa**. Guardad esta carta (en el bolsillo) y volved a responder la pregunta. Al final del juego, cada carta trampa representará puntos negativos.



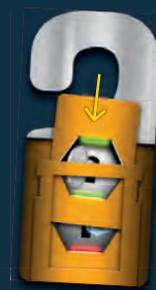
TAREAS:

Esta carta describe la tarea que hay que realizar. Continúad con la tarea hasta que tengáis éxito y volved a empezar si falláis. Una vez completada la tarea, podéis coger la **carta llave** de debajo de la **carta de enigma**.

¿Para alguna tarea necesitáis cosas que sólo podéis encontrar en una zona que aún está cerrada como, por ejemplo, papel higiénico? Si es así, podéis ir a buscarlas rápidamente sin mirar ninguna **carta de enigma** que esté en la zona bloqueada. Volved a cerrar la puerta detrás de vosotros.

3 Utilizad la carta llave para desbloquear una nueva zona

Introducid la **carta llave** en el **colgante para puerta** del mismo color, para desbloquear el **colgante para puerta** y acceder a la zona asociada. Ahora tenéis acceso a nuevas **cartas de enigma** y **cartas de respuesta**.



4 Repetid

Repetid los pasos del juego **1, 2 y 3** hasta que hayáis encontrado las **6 cartas llave**, desbloqueado todos los **colgantes de puerta** y encontrado la **Llave**.

5 Desbloquead la Cerradura de la puerta

Introducid el **temporizador** en la **Cerradura** para desbloquearla. A continuación, introducid la **Llave** en la **cerradura** y giradla 90 grados hacia la izquierda. El **temporizador** se detiene y la **cerradura** se desbloquea. Abrid la puerta y salid al exterior. ¡Habéis completado la misión!



Reglas

Hay algunas reglas importantes que debéis observar durante el juego:

- Las **cartas de enigma** nunca deben sacarse de la zona en la que se encuentran.
- Las **cartas de enigma** sólo las pueden mirar los jugadores que estén en esa zona. Un jugador no puede mostrar una carta a otro jugador que esté en otra zona.
- Un enigma sólo puede resolverse cuando se han encontrado todas las cartas del mismo color de ese enigma.
- La **Cerradura** de la puerta sólo puede abrirse cuando se han desbloqueado todos los **colgantes para puerta**.
- No está permitido tomar notas de ninguna manera.
- A las habitaciones bloqueadas por un **colgante para puerta** sólo se puede acceder cuando se hayan desbloqueado. Sólo entonces se podrán examinar y resolver las **cartas de enigma** en estas zonas.
- Sólo se puede escribir en las cartas que muestren este símbolo en la esquina superior derecha. Estas cartas se pueden incluso cortar o mojar, etc., ya que se pueden sustituir posteriormente.



Podéis recorrer libremente todas las habitaciones que no estén cerradas por un **colgante para puerta** y mirar todas las **cartas de enigma** que haya allí. Si queréis compartir la

información que aparece en las **cartas de enigma** podéis hablar o gritar o ir de una carta a otra, siempre que éstas permanezcan en sus zonas.

Recoger el juego

Después de completar el juego, debéis guardar todas las **cartas de enigma** y de **respuesta** usadas. Comprobad en la **tabla de tarjetas** de misión cuántas cartas de cada tipo se han utilizado para asegurarnos de que las habéis encontrado todas. Colocad las **cartas de respuesta** en el orden correcto en la pila de **cartas de respuesta**. ¿Vais a jugar otra misión inmediatamente? Entonces podéis dejar en su sitio los **colgantes** y la **Cerradura**.

Puntuación

¿Habéis conseguido escapar? Entonces, ¡habéis completado la misión con éxito! ¿Lo habéis conseguido en el tiempo previsto? ¿Entonces lo habéis hecho extraordinariamente bien!

Si queréis saber con exactitud lo que habéis hecho, o queréis comparar vuestra puntuación con la de otros equipos, utilizad la **tabla de la tarjeta** para calcular vuestra puntuación.



Ejemplo

El equipo de Juanes escapó con 5 jugadores y le quedaban 2:43 minutos en el reloj. Recogieron 3 cartas trampa. Obtienen **+3 puntos** por escapar con 5 jugadores, **+6 puntos** por escapar dentro del tiempo permitido, **+5 puntos** por el tiempo restante (5 x medio minuto), y **-2 x 3 = -6 puntos** por las 3 cartas trampa que recogieron.

Por tanto, su puntuación será: **+3 +6 +5 -6 = 8 puntos**.

PASAR EL JUEGO A OTRO EQUIPO

¿Queréis pasar el juego a otro equipo después de completarlo? Para eso debéis volver a crear conjuntos completos de cartas para las misiones 1, 3, 4 y 6 utilizando las **4 cartas sobrantes** de la pila de **cartas de enigma**. Si queréis volver a jugar, se pueden imprimir nuevas cartas y tarjetas de zonas y de puntuación desde el sitio web:

escaperoomthegame.com/es-es/spy-team



MEDIDAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIAS

- No sumergir el temporizador en agua.
- No desmontar el temporizador.
- No colocar el temporizador ni las pilas cerca del agua, ni tampoco de fuentes de calor, frío y/o electricidad.
- Tirar inmediatamente las pilas usadas.
- Mantener las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños.
- En caso de que alguien haya podido ingerir o introducir las pilas en cualquier parte del cuerpo, buscar inmediatamente atención médica.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- Apagar el temporizador cuando no se esté usando.
- Extraer las pilas del temporizador si no se va a utilizar

durante un período de tiempo prolongado.

- Limpiar el temporizador suavemente con ayuda de un trapo húmedo y limpio.

SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS (DEBE COLOCARLAS UN ADULTO)

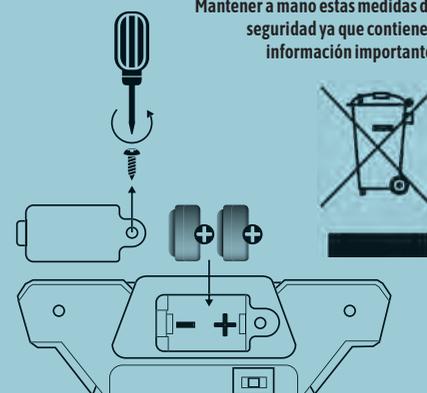
- Utilizar un destornillador para quitar el tornillo y la tapa del compartimento de las pilas.
- Colocar dos (2) pilas alcalinas de 1,5 V AG13 (LR44) (no incluidas) asegurándose de que los extremos (+) y (-) estén orientados en la dirección correcta, tal y como se indica en el interior del compartimento de las pilas.
- Volver a colocar la tapa del compartimento y apriete el tornillo.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- No incluye las 2 pilas LR44 de 1,5V.

- Utilizar 2 pilas alcalinas nuevas tipo botón de 1,5 V AG13 (LR44).
- No utilizar diferentes tipos de pilas o pilas viejas y nuevas simultáneamente.
- Colocar las pilas con los polos en la dirección correcta.
- Las pilas debe colocarlas un adulto.
- Las pilas recargables deben ser retiradas por un adulto antes de recargarlas.
- Las pilas recargables sólo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No recargar pilas que no sean recargables.
- Asegurarse de que los polos de la batería no entran en cortocircuito.
- Extraer las pilas usadas del temporizador.
- Eliminar las pilas vacías como residuos químicos domésticos.

Mantener a mano estas medidas de seguridad ya que contienen información importante.



Conserve estas instrucciones para futuras referencias.

Diseño e idea del juego: Team Identity Games

©2022, Identity Games International BV, Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | The Netherlands | www.identitygames.com

Distribuido por Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca 08040 Barcelona (España)
Jumbodiset Group. All rights reserved.

diset.com

62329

Diset
Jumbodiset



Fabricado en China