

10. GANADORES

Si habéis introducido 3 códigos correctos en el Crono Decodificador antes de que transcurran 60 minutos, oiréis la melodía de la «victoria» y significará que habéis ganado el juego. Haced una foto de vuestro equipo en la que aparezca el tiempo que habéis tardado en completar el juego y compartidla en las redes sociales a través de la aplicación. Si no habéis logrado encontrar todos los códigos correctos transcurridos 60 minutos, sonará la música de la «derrota» y el tiempo empezará a contar. En ese momento podéis seguir buscando los códigos. El decodificador funcionará como lo hacía hasta ahora, pero sin la melodía de la «victoria» final. No olvidéis apagar el Crono Decodificador cuando hayáis terminado.

¿No habéis logrado el objetivo final y sentís curiosidad por saber de qué forma podríais haber resuelto la aventura y qué pistas pasasteis por alto? Si es así, visitad el sitio web WWW.ESCAPEROOMTHEGAME.COM, seleccionad la aventura apropiada y descargad el tutorial. Si otras personas quieren jugar el juego, siempre podéis volver a imprimir fácilmente las partes «usadas» (las que llevan el icono de la impresora) y sustituirlas en los sobres adecuados.

II. CONSEJOS IMPORTANTES

SI ESTÁIS ATASCADOS EN EL JUEGO

Os sentiréis frustrados en algunos momentos, pero esto forma parte de la experiencia de un Escape Room. Volved a repasar cada uno de los pasos con todos los miembros del equipo para ver si habéis cometido algún error lógico en algún punto. Tened a mano estos consejos y leedlos en voz alta cuando estéis atascados:

¡COMUNICAROS! Sed positivos y prestad atención a lo que digan los compañeros. Compartid toda la información. Pensad en voz alta. Tomad notas. Cotejadlas con los compañeros. Resumid. Una y una... y otra vez.

¡LEED! Toda la información del juego es importante. En el texto del sobre no figura ninguna pista, pero el texto es importante para tener una visión general. Leed los itinerarios y las cartas pista atentamente y por completo. Leedlo todo una y otra vez.

¡MIRAD! ¿Habéis comprobado que no quede nada en el sobre? Volved a repasar el anverso y el reverso de todos los elementos y comparar todas las notas. Revisad otra vez los detalles de las llaves. ¿Habéis introducido las llaves en el Crono Decodificador en el orden correcto? ¿Y los lados de las llaves que miran hacia delante son los correctos?

¡AHORRAD TIEMPO! Leed en voz alta las reglas antes de empezar a jugar. Recurrid a la ayuda de las funciones de vuestro smartphone como, por ejemplo, la linterna, la calculadora, etc. En realidad, no necesitáis tener ningún conocimiento previo, ya que toda la información necesaria la encontraréis en el propio juego. Dividid las tareas. No rompáis nada, a menos que en el elemento aparezca el símbolo de la impresora. Usad los cifrados del Crono Decodificador solamente cuando lo indiquen las letras «ER».

**PERO LO MÁS IMPORTANTE, ¡NO OS DEIS NUNCA POR VENCIDOS!
¡LAS RESPUESTAS ESTÁN LITERALMENTE DELANTE VUESTRO!**

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

ADVERTENCIAS

- No sumergir el Crono Decodificador en agua.
- No desmontar el Crono Decodificador.
- No situar el Crono Decodificador ni las pilas cerca del agua, ni tampoco de fuentes de calor, frío y/o electricidad.

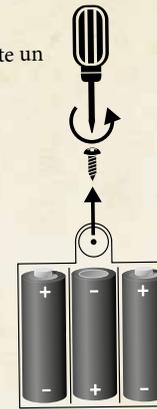
CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- Apagar el Crono Decodificador cuando no esté funcionando.
- Extraer las pilas del Crono Decodificador si no va a utilizarse durante un período de tiempo prolongado.
- Limpiar el Crono Decodificador suavemente con ayuda de un trapo húmedo y limpio.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD DE LAS PILAS

- Se necesitan 3 pilas alcalinas «AA» (LR6) de 1,5 V (no incluidas).
- Solo deben usarse pilas del mismo tipo o de un tipo equivalente.
- Colocar las pilas según el diagrama de polaridad (+/-) que figura en el compartimento.
- Las pilas debe colocarlas un adulto.
- Las pilas recargables debe extraerlas un adulto antes de recargar las pilas.
- NO recargar pilas que no sean recargables.
- NO cortocircuitar los terminales de alimentación.
- Extraer las pilas usadas de la unidad.
- Consultar la reglamentación y la normativa local para reciclar y desechar las pilas correctamente.

Guarde debidamente estas instrucciones de seguridad, ya que incluyen información importante.



Diseño e idea del juego: Team Identity Games
Con la ayuda de: Sjaak Griffioen



3 pilas alcalinas de 1,5 V AA
no incluidas

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)
Jumbodiset Group. All rights reserved.
diset.com



www.identitygames.com

FABRICADO EN CHINA

62331



1. PREÁMBULO

Hola, bienvenidos a la edición familiar de Escape Room The Game - La Jungla. Como sucede en la mayoría de Escape Rooms de todo el mundo, estáis «atrapados» en este juego y el objetivo es encontrar los códigos correctos para poder «escapar» en 60 minutos, resolviendo diferentes enigmas y misterios. ¡Utilizad el cerebro! El trabajo en equipo, una buena comunicación, el ingenio, la creatividad, la lógica y la atención a los detalles... Todos estos factores son importantes.

Esta caja contiene 3 emocionantes aventuras con niveles de dificultad por orden creciente. Como en cualquier Escape Room de la «vida real», solo podréis jugar cada juego una vez. ¿ESTÁIS PREPARADOS PARA EL DESAFÍO DEFINITIVO?

2. NOTA PARA LOS PADRES

La edición familiar de Escape Room The Game - La Jungla está pensada para niños a partir de 10 años. Si juegan niños de entre 10 y 14 años, se recomienda a los padres acompañarlos en el juego y supervisarlos. Por ejemplo, puede ayudarles a ver el dibujo más grande, a repartir las tareas y a leer las cartas pista en voz alta. A partir de los 14 años, la mayoría de los niños deberían poder jugar sin la supervisión de los padres.

3. APLICACIÓN Y SITIO WEB

Descargad la aplicación para obtener música de fondo extra (temática) y para compartir una foto de vuestro equipo y el tiempo que habéis tardado en terminar el juego en las redes sociales.

En el sitio web www.escaperoomthegame.com encontraréis la sección de preguntas frecuentes, un vídeo con las normas del juego y los elementos que se pueden volver a imprimir. También podéis leer los tutoriales para ver cómo habrían podido resolverse las aventuras y saber si podríais haber encontrado las pistas ocultas.



CONTENIDO

- Crono Decodificador electrónico
- Decodificador de pistas
- 16 llaves
- 3x8 Cartas pista
- Las 3 aventuras:
 - Mono Mágico ★★☆☆☆
 - Picadura de Serpiente ★★☆☆☆
 - Portal Lunar ★★☆☆☆

Nivel de dificultad creciente

Niveles basados en la indicación de edad, a partir de 10 años



¡ESTA INFORMACIÓN ES CRUCIAL!
 Leed las reglas del juego atentamente y por completo.
 O mirad el vídeo con las normas del juego en nuestro sitio web.
 ¡Vais a necesitarlas de verdad para poder escapar!

IMPORTANTE: ¡LEED, MIRAD Y COMUNICAROS!

4. PREPARACIÓN

Colocad 3 pilas AA (no incluidas) en el Crono Decodificador y agrupad todas las llaves. Localizad los sobres y las cartas pista que corresponden a la aventura que vais a jugar. Nuestra recomendación es que empecéis por la aventura Mono Mágico y que luego sigáis por las otras aventuras en el orden indicado. Cada jugador debe tomar papel y bolígrafo. Aseguraos también de que las condiciones de luz son óptimas y de que todos los jugadores tienen una visión clara del juego. Examinad atentamente los detalles de las llaves y los cifrados del Crono Decodificador antes de empezar el juego.

5. OBJETIVO DEL JUEGO

Cada aventura consta de tres sobres (partes). En cada parte deberéis encontrar un código de cuatro llaves que introduciréis en el Crono Decodificador. Ganaréis el juego si lográis encontrar los tres códigos correctos en 60 minutos.

6. EL JUEGO

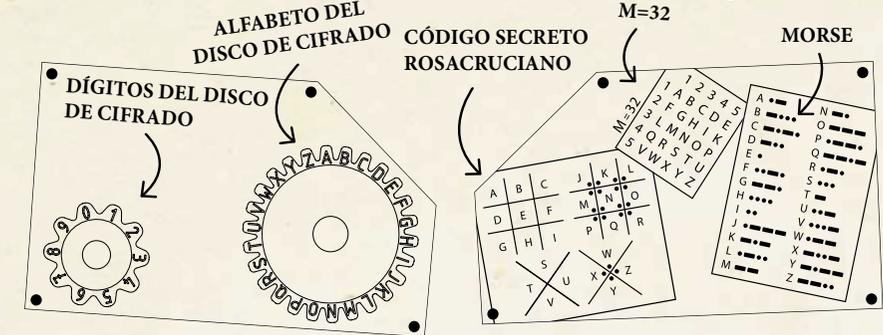
No abráis ningún sobre o elemento cerrado a menos que específicamente se os pida hacerlo. Coged el sobre «Parte 1» de la aventura elegida y leed la historia del reverso del sobre en voz alta. Comprobad que el contenido del sobre coincida con la descripción que hay debajo de la solapa del reverso. Si el contenido está completo, podéis separar los elementos de sus marcos. A continuación, encended el Crono Decodificador y pulsad el botón START. Si queréis reproducir la música de fondo extra con la aplicación, pulsad el botón PLAY de la aplicación al mismo tiempo que pulsáis el botón START. ¡El reloj empezará a contar atrás 60 minutos exactamente y el juego habrá comenzado!

En ese momento todos los jugadores deben examinar atentamente el anverso y el reverso de todos los elementos. Buscad pistas, códigos, misterios y (partes de) enigmas, y trabajad en equipo. En cuanto encontréis el primero de los tres códigos, coged las cuatro llaves coincidentes e introducidlas en el Crono Decodificador. Si el código es correcto, oiréis un sonido de «confirmación». Después, abrid el siguiente sobre y tratad de descifrar el segundo código. Cuando hayáis introducido el tercer código correcto, oiréis el sonido que os confirma que habéis ganado el juego y la cuenta atrás se detendrá.



7. CRONO DECODIFICADOR

Durante el juego, encontraréis ocasionalmente el texto o el logotipo «ER». Se trata de información importante, ya que significa que debéis convertir algo usando uno de los sistemas de cifrado incluidos en la parte superior, en la parte delantera o en los lados del Crono Decodificador. No utilizéis nunca el Crono Decodificador a menos que veáis el texto o el logotipo ER. Cada aventura requiere únicamente un tipo de cifrado.



INTRODUCCIÓN DE UN CÓDIGO Cuando descubráis un código, colocad las cuatro llaves en el Crono Decodificador, de izquierda a derecha. Si el código introducido es incorrecto, oiréis un sonido de «error» y se descontará 1 minuto del tiempo restante. Intentad averiguar nuevamente el código correcto. No podéis continuar hasta que no lo hayáis descifrado. Si el código es correcto, oiréis un sonido de «confirmación» y el reloj continuará.

¿Alguna pregunta? Consultad la sección de preguntas frecuentes en el sitio web.

Nota: El Crono Decodificador también dispone de una función de temporizador de 15 minutos. El temporizador de 15 minutos puede activarse manteniendo pulsado el botón START durante 3 segundos. Cuando volváis a pulsar durante 3 segundos, el temporizador volverá a contar 60 minutos. El temporizador de 15 minutos puede utilizarse en las aventuras de 15 minutos que hay a modo de introducción en algunos de nuestros otros juegos de Escape Room.

8. LLAVES

¡ESTA INFORMACIÓN ES CRUCIAL!

El juego incluye 16 llaves. Estas 16 llaves tienen 6 lados distintos, cada uno de los cuales muestra distinta información referente a los códigos que iréis encontrando durante el juego. Las otras llaves son copias exactas. Si observáis con atención, veréis que 2 de las llaves (las que tienen el círculo y el cuadrado) tienen exactamente el mismo anverso y reverso. Las otras 2 llaves tienen un anverso y un reverso distintos. ¡Examinad atentamente las llaves antes de empezar el juego!



9. CARTAS PISTA

Cada aventura contiene ocho cartas pista numeradas. Ocasionalmente oiréis un sonido especial que indica que podéis coger una carta pista. Podéis optar por no leerla (todavía), pero eso puede complicar la solución. Para leer la carta pista, introducidla en el Decodificador de Pistas y leedla en voz alta. ¡Leed siempre las cartas pista atentamente y por completo! Si no necesitáis la pista, significa que vais por el buen camino y dentro del tiempo previsto.



1. Número: indica el orden por el cual debéis coger las cartas pista.
2. Parte: la pista se aplica a esa parte de la aventura en concreto.
3. Tiempo: nunca debéis leer una carta pista mientras quede más tiempo que el indicado.
4. Respuesta: algunas pistas contienen la respuesta al código correcto. Deliberad entre todos los miembros del equipo si queréis usar la pista o si preferís hallar la solución vosotros mismos.