

STOP

NO ABRAS NINGUNO DE LOS SOBRES.
Lee la **SECCIÓN UNO** antes de que lleguen tus invitados.

STOP

ESCAPE THE ROOM

MISTERIO EN LA MANSIÓN DEL OBSERVATORIO

Instrucciones



— SECCIÓN UNO: Instrucciones para celebrar el evento —

¿Qué son los juegos “Escape the Room”?

Los juegos “Escape the Room” comenzaron como aventuras digitales y pronto se convirtieron en juegos en vivo en todo el mundo. En ambas versiones, los jugadores están atrapados en una habitación y deben descubrir pistas y objetos ocultos para escapar. Los juegos “Escape the Room” de ThinkFun os permiten llevar a casa toda la emoción de esta experiencia, sin tener a nadie realmente encerrado en una habitación, ¡claro! La aventura está diseñada para que incluso el anfitrión pueda participar. No hay apenas nada que preparar, sólo invita a unos cuantos participantes y estad preparados para pasar un rato divertido mientras resolvéis rompecabezas y unís las piezas del misterio.

Bienvenida

Bienvenido, anfitrión de Escape the Room, a este nuevo e interactivo misterio para grupos de tres a ocho jugadores. Tú y tus invitados pasaréis una velada como personajes en una historia resolviendo inteligentes rompecabezas para descubrir los misteriosos acontecimientos de la Mansión del Observatorio.

En la historia:

Es 1869 y tú eres el guardés, despedido hace un año, de la Mansión del Observatorio. Vas a invitar a tus amigos para que se unan a una investigación secreta sobre el comportamiento del conocido y respetado astrónomo de vuestra pequeña ciudad costera. El astrónomo empezó a actuar de manera muy extraña tras la muerte de su mujer hace unos años, hasta que finalmente desapareció en su mansión. Y ahora, parece que ocurren cosas raras fuera de su casa: ruidos extraños, un desagradable olor y humo que sale del observatorio. Tú y tus amigos tenéis la misión de averiguar qué está pasando en la Mansión del Observatorio. Pero tened cuidado, al final podéis ser vosotros los que necesitéis ser salvados...

Como anfitrión de este evento, tu papel será el de invitar a tus amigos, preparar la velada y guiar a tus invitados en la parte introductoria de la historia. Después de la introducción, te unirás a tus amigos para desenredar la historia, participar en la resolución del misterio y escapar de la habitación.

Material

- 1) Este manual de instrucciones
- 2) Tarjeta de escena 1: Investigar la mansión
- 3) 5 sobres sellados, etiquetados de la siguiente manera:
 - El archivo • El telescopio • El tocador
 - La librería • La puerta
- 4) Objetos secretos misteriosos (dentro de los 5 sobres sellados)
- 5) Rueda de soluciones (Solution Wheel)

Planifica el evento

Como anfitrión, debes asegurarte de seguir estos sencillos pasos para preparar el evento:

1) NO ABRAS NINGUNO DE LOS SOBRES.

Todos los sobres se irán abriendo durante el juego como parte del mismo. Déjalos en la caja por ahora.

2) NO LEAS LA PRIMERA TARJETA DE ESCENA.

Deja esta tarjeta en la caja para que no puedas echarle un vistazo por accidente. Leerás esta tarjeta a tus invitados cuando comience el juego.

3) Preparación de la mesa:

el Misterio en la Mansión del Observatorio es un juego de mesa con unas cuantas partes. Necesitaréis un buen espacio, así que organiza tu evento alrededor de una mesa grande con sillas para cada jugador, donde todos tengan una buena vista de la mesa.

4) Reloj:

necesitaréis un cronómetro o reloj durante el juego.

5) Lápiz y papel (opcional):

los necesitaréis en caso de que queráis tomar notas para ayudaros a resolver el misterio.

6) Acceso a internet (opcional):

lo necesitaréis en caso de que vuestro grupo quiera utilizar nuestras pistas online durante el juego.

7) Prepara el ambiente (opcional):

puedes animar a tus invitados a que se vistan de época. Prepara algo de música de clavecín o de ópera clásica para realzar la atmósfera.

8) Invita a los jugadores:

el Misterio de la Mansión del Observatorio está diseñado para grupos de tres a ocho jugadores. Reúne a tus invitados.

Puedes encontrar pistas online, sugerencias de música apropiada para la época, instrucciones de montaje y una carta de invitación de ejemplo que puedes personalizar e imprimir en:

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

— SECCIÓN DOS: Instrucciones de Escape the Room —

Preparación

- 1) Sacad los cinco sobres, la tarjeta de escena 1 y la rueda de soluciones de la caja. Extendedlos sobre la mesa delante de vosotros.
NO ABRÁIS LOS SOBRES.
- 2) Si tu grupo no está familiarizado con los juegos tipo Escape the Room, lee en alto la sección “¿Qué son los juegos “Escape the Room”?” (ver página 2).
- 3) (Opcional) Si queréis utilizar nuestras pistas online, conectaos a internet con un ordenador, smart phone o tablet. Id a:
www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom y navegad hasta las pistas de este juego. No miréis las pistas aún, sólo dejadlas listas por si las necesitáis.
- 4) (Opcional) Si tenéis, poned algo de música apropiada de la época.
- 5) Sacad el cronómetro o el reloj y preparadlo como se indica (¡pero no lo iniciéis aún!)

3-5 jugadores	2 horas
6-8 jugadores	1.5 horas

- 6) (Opcional) Sacad lápiz y papel para tomar notas.

Historia

Ha pasado más de un año desde que el guardés (vuestro anfitrión) fue despedido por Richard Harrison, el astrónomo retirado al que toda la ciudad conocía. Después de la muerte de su esposa hace tres años, el astrónomo empezó a actuar de manera bastante extraña: despidió a toda la ayuda de su mansión, excepto al guardés y a la cocinera, no recibía visitas y cada vez se encerraba más en su observatorio. Un día, muy repentinamente, forzó al guardés y a la cocinera a que salieran también por la puerta.

Como empleado de la mansión durante más de veinte años, el guardés había desarrollado cierto cariño por el extravagante astrónomo. Recientemente el guardés hizo un largo viaje de vuelta a la vieja mansión para persuadir al astrónomo para que dejara que sus amigos le ayudaran a arreglar las cosas. La puerta estaba cerrada, el correo se había amontonado, pero sobre todo, el guardés se alarmó por los ruidos extraños, el desagradable olor y el humo que salía del observatorio. El guardés escribió una carta pidiendo ayuda a varios amigos en la ciudad para que se unieran a él para investigar la mansión. Afortunadamente, todos accedieron y hoy se han reunido, a las puertas de una entrada lateral. Pronto se aventurarán a entrar e investigar qué ha ocurrido...

Objetivo

Como equipo, tenéis que revelar el misterio del astrónomo y escapar de la habitación. Por el camino descubriréis pistas y resolveréis rompecabezas. Todo lo que necesitaréis está dentro de los sobres en esta caja, pero **debéis llegar a las soluciones correctas antes de que podáis abrir cada sobre**. Cualquier escape de la habitación es una victoria, pero tal vez podáis ir más allá en la historia si estáis dispuestos a hacer un esfuerzo adicional.

Tarjetas de escena

A lo largo del juego encontraréis nuevas tarjetas de escena. Cada vez que esto ocurra, un jugador deberá leer inmediatamente la tarjeta en alto.

Rueda de soluciones

Todos los rompecabezas están marcados con un símbolo blanco y cuatro cuadrados de colores (rojo, amarillo, verde y azul).

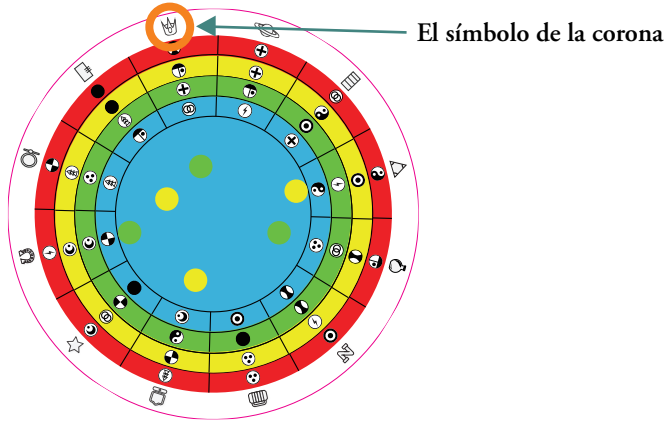
EJEMPLO:



Estos símbolos indican que hay contenidos ocultos ¡que tienen que ser revelados! La rueda de soluciones es vuestra llave para saber si habéis resuelto el rompecabezas correctamente.

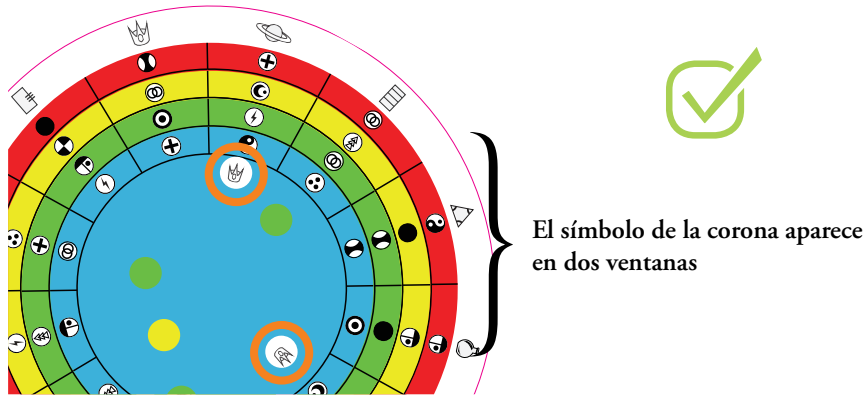
Cuando creáis que tenéis la respuesta para el rompecabezas:

1) Empezad con el símbolo blanco en el círculo exterior de la rueda de soluciones.



2) Girad cada uno de los círculos de colores hasta el símbolo que se corresponda con vuestra solución. Alinead los cuatro símbolos de colores de la solución con el símbolo blanco original.

3) Si vuestra solución es correcta, el símbolo blanco del círculo exterior tendrá que aparecer en dos ventanas.



4) Si la solución no es correcta, no aparecerá ningún símbolo, o el símbolo o símbolos que salgan no cuadrarán con el del círculo exterior. Si esto pasa, ¡no os preocupéis! Seguid dándole vueltas y buscad una solución diferente.

Cuando la rueda de soluciones indica que habéis resuelto un rompecabezas correctamente, podéis sacar los objetos ocultos rompiendo el sello del sobre y vertiendo todo su contenido en la mesa.

Nota: recomendamos encarecidamente que no giréis la rueda de soluciones al azar para encontrar las respuestas correctas a base de adivinar o probar. Esto provocará que la puerta de la habitación quede cerrada para siempre.

Cuándo usar los sobres y los objetos

Vosotros (los invitados) estáis en una habitación con objetos que iréis encontrando en la historia. Estos objetos los podréis necesitar en cualquier momento:

- 1) Podéis encontrar objetos al principio del juego que no tendréis que utilizar hasta más tarde. ¡No los perdáis!
- 2) Todas las ilustraciones de los sobres también están en juego. Sin embargo, los sobres no pueden abrirse hasta que no se haya resuelto su rompecabezas. No apartéis ningún sobre hasta que no haya sido abierto.

Pistas

Si estáis realmente atascados, utilizad nuestras pistas online en:

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

Antes de ir a las pistas, aseguraos de que todos los invitados estén de acuerdo en usarlas. Si no podéis decidir si usarlas o no, haced una votación rápida y que gane la mayoría (el voto del anfitrión rompe el empate).

¡A jugar y mucha suerte!

Leed la tarjeta de escena 1: Investigar la mansión.

Sobre los inventores

Nicholas Cravotta y Rebecca Bleau han estado inventando juntos durante más de veinte años.

Rebecca es también una premiada artista plástica.

Puedes saber más sobre sus juegos y rompecabezas en:

www.BlueMatterGames.com

La misión de ThinkFun es ¡Activar Tu Mente!

ThinkFun® es el líder mundial en juegos adictivamente divertidos que agudizan y activan tu mente. Desde despertar las mentes de los más pequeños a crear diversión para toda la familia, los juegos innovadores de ThinkFun y sus aplicaciones para móviles hacen que pienses mientras te diviertes.



www.ThinkFun.com

