



VIAJE EN EL TIEMPO

1. PREÁMBULO

Hola, bienvenidos a la edición familiar de **Escape Room The Game - Viaje en el Tiempo**. 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?

NOTA PARA LOS PADRES

La edición familiar de **Escape Room The Game - Viaje en el Tiempo** 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 tener una visión general, 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.

2. MÚSICA DE AMBIENTE

Escanead el código QR o id a la página web: app.escaperoomthegame.com. Pulsad el logo de 'Escape Room The Game', id a la aventura y pulsad el botón de música.



CONTENIDO

- Crono Decodificador electrónico
- Decodificador de pistas *Nivel de dificultad creciente*
- 16 llaves
- 3x8 Cartas pista
- Las 4 aventuras:
 - Castigado en casa ■■■■
 - El Presente ■■■■
 - El Pasado ■■■■
 - El Futuro ■■■■

Niveles basados en una edad de 10+



¡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!

3. 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 "Castigado en casa" 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.

4. 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.

5. 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!

6. ENTER A CODE IN THE CHRONO DECODER

Cuando encontréis el primero de los 3 códigos, coged las 4 llaves iguales e introducídlas de izquierda a derecha en el Crono Decodificador. Si el código introducido es **incorrecto**, oiréis un sonido de "error" y **se descontará 1 minuto del tiempo restante**. Intentad encontrar de nuevo el código correcto. No podréis continuar hasta que hayáis descifrado este código. Si el código es **correcto**, oiréis un sonido de 'confirmación' y el reloj continuará. Podéis abrir la siguiente parte de la aventura y proceder a descifrar el segundo código. Una vez introducido el tercer código correcto, oiréis música de victoria y la cuenta atrás se detendrá.



7. CRONO DECODIFICADOR

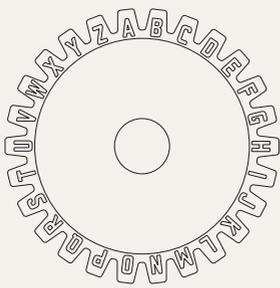
Durante el juego, encontraréis ocasionalmente el **texto** o el **logotipo «ER»**. Se trata de información importante, ya que significa que debéis **convertir algo usando uno de los sistemas de cifrado** incluidos en la parte superior, en la parte delantera o en los lados del Crono Decodificador. No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

Nota: Cada aventura requiere únicamente un tipo de cifrado.

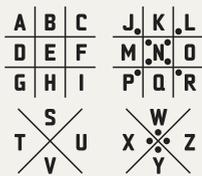
Disco de Cifrado de Números



Disco de Cifrado de Alfabeto



Código Secreto Rosacruciano



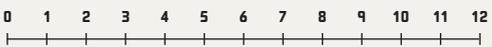
Cuadrado de Polibio
M = 32



Morse

A	·—	H	····	O	—·—·	V	····
B	····	I	····	P	····	W	····
C	····	J	····	Q	····	X	····
D	····	K	····	R	····	Y	····
E	····	L	····	S	····	Z	····
F	····	M	····	T	····		
G	····	N	····	U	····		

Regla



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 juegos de Escape Room.

¿ALGUNA DUDA? CONSULTAD LAS FAQ EN LA WEB

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, introducirla 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.

10. GANADORES

Si habéis introducido 3 códigos correctos en el Crono Decodificador en 60 minutos, oiréis la música de «victoria» y habréis ganado el juego. ¡Enhorabuena, ahora pertenecéis al +- 75% de los jugadores que han conseguido escapar de la Escape Room a tiempo! Haced una foto del tiempo que os queda y compartidla en las redes sociales @escaperoomthegame.

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.

11. LA SOLUCIÓN Y CÓMO JUGAR DE NUEVO

¿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.



CONSEJOS IMPORTANTES

Os frustraréis, pero eso forma parte de la experiencia de un Escape Room. Volved a repasar en equipo todos los pasos para ver si habéis cometido algún error de lógica en alguna parte. Tened a mano los siguientes consejos y leedlos en voz alta cuando estéis atascados:

- Comunicaos abiertamente, compartid toda la información.
- No dañéis ningún material. Sólo los materiales con un icono de impresión pueden alterarse doblándolos, escribiendo, cortándolos, etc.
- Tomad notas. Pueden ayudaros a encontrar nuevas conexiones.
- No se necesitan conocimientos previos para jugar.
- Podéis utilizar el smartphone para funciones que os puedan resultar útiles, como la linterna, la calculadora, etc.
- Leed las reglas del juego en voz alta antes de empezar. Tened a mano la información sobre las características de las teclas, así como estos consejos.
- Repasad las partes previas. Las partes que ya habéis completado pueden contener información que necesitéis más adelante.

PERO LO MÁS IMPORTANTE, ¡NUNCA OS RINDÁIS!
LAS RESPUESTAS ESTÁN LITERALMENTE ¡FRENTE A VOSOTROS!

CRONO DECODIFICADOR

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.

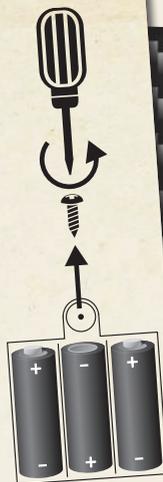


CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- 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.



Desarrollo del Juego: White Castle Games & Markus Müller
Ilustraciones: Anna Verhoog
Idea del Juego y Diseño: Team Identity Games

©2022, 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

Diset
Jumbodiset

1120200151

FABRICADO EN CHINA