

STOP

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

STOP

ESCAPE THE ROOM

EL SECRETO DEL DR. GRAVELY

Instrucciones



— SECCIÓN UNO: Instrucciones para celebrar el evento —

¿Qué son los juegos “Escape Room”?

Los juegos “Escape 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 a 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 el secreto del retiro del Dr. Gravely.

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: Llegada
- 3) 4 sobres sellados, etiquetados de la siguiente manera:
 - El escritorio • La caja fuerte • Los bustos • La puerta del laboratorio
- 4) Objetos secretos misteriosos (dentro de los 4 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 Secreto del Dr. Gravely 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 para 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 Secreto del Dr. Gravely está diseñado para grupos de tres a ocho jugadores. Reúne a tus invitados.

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

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

STOP

NO LEAS MÁS HASTA QUE
LLEGUEN TUS INVITADOS

STOP

— SECCIÓN DOS: Instrucciones de Escape the Room —

Preparación

- 1) Sacad los cuatro 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 Room, lee en alto la sección “¿Qué son los juegos “Escape 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) Sacad lápiz y papel para tomar notas.

La historia

Corre el año 1913 y eres el afortunado ganador de una estancia con todos los gastos pagados en el retiro Foxcrest. En el retiro, el afamado Dr. Gravely ha perfeccionado los últimos tratamientos de spa y técnicas de relajación reservadas normalmente para gente de clase alta. En el retiro, los invitados reciben las mejores técnicas de atención médica en mitad de un paraje natural espectacular que, como bien se sabe, mejora la vitalidad de las personas.

Participaste en un concurso y, entusiasmado, recibiste una carta de invitación del mismo director, el Dr. Gravely, anunciando tu victoria.

Durante el largo viaje en tren hasta el retiro, conoces a otras personas en tu grupo que también han ganado el mismo pack de spa de regalo. Todos vosotros os sentís afortunados por asistir al retiro Foxcrest como invitados del Dr. Gravely. Pero, cuidado, tal vez tú y tus nuevos amigos descubráis que el retiro no es lo que parece...

Objetivo

Como equipo, tenéis que descubrir el secreto del retiro de Foxcrest y escapar de la habitación. Por el camino descubriréis pistas y resolveréis rompecabezas. Todo lo que necesitareis está dentro de los sobres en esta caja, pero debéis llegar a las soluciones correctas antes de poder 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.

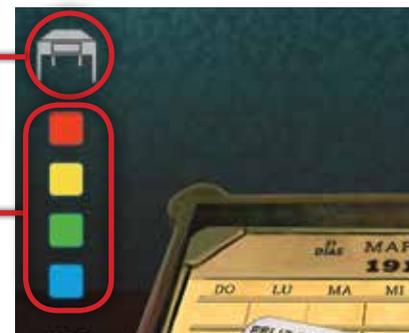
Cada vez que esto ocurra, un jugador deberá leer inmediatamente la tarjeta en alto.

Rueda de soluciones

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

EJEMPLO:

Símbolo blanco

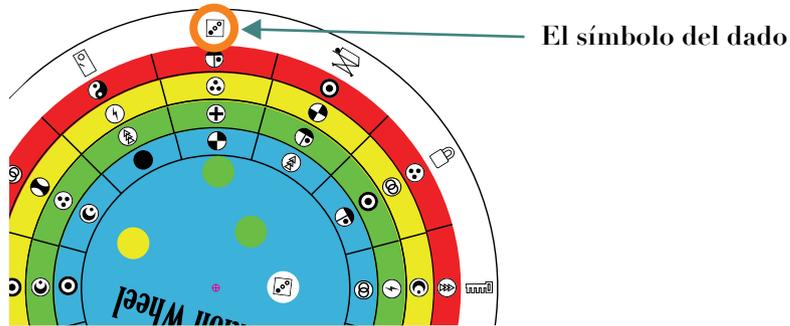


4 cuadrados de colores

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:

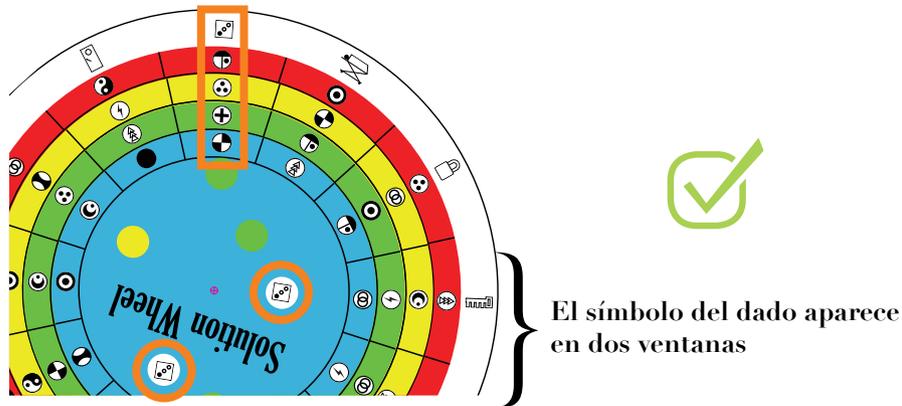
- 1) En el círculo exterior de la rueda de soluciones, empezad con el símbolo blanco del sobre del rompecabezas que estáis intentando resolver.



- 2) Girad cada uno de los círculos de colores para alinear los símbolos de colores de la solución  con el símbolo blanco del círculo exterior.
- 3) Las ventanas de la rueda de soluciones indicará si vuestra solución es correcta o incorrecta:

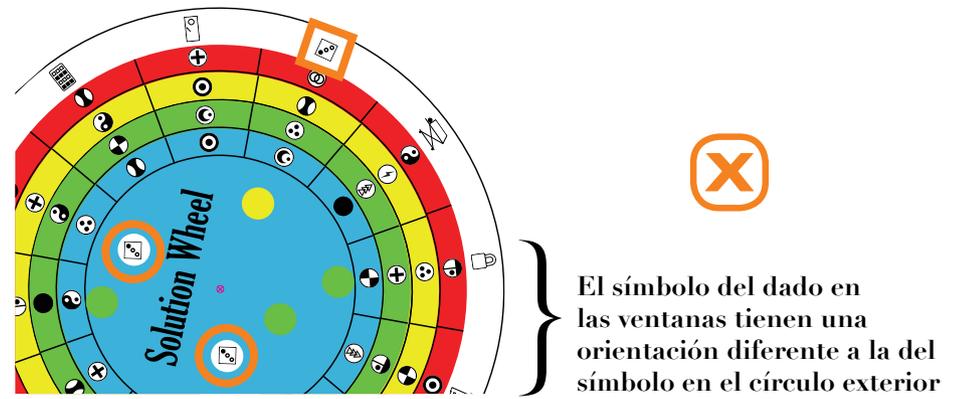
Vuestra solución es **correcta** si:

- aparece el mismo símbolo del círculo exterior en DOS ventanas de la rueda de soluciones, en la MISMA ORIENTACIÓN que el símbolo blanco del círculo exterior.



Vuestra solución **no es correcta** si:

- no aparecen símbolos en las ventanas de la rueda de soluciones
- el símbolo o símbolos en las ventanas no cuadran con el del círculo exterior
- los dos símbolos en las ventanas cuadran con el símbolo del círculo exterior pero no están orientados en la misma dirección



Si vuestra respuesta es incorrecta, ¡no os preocupéis! Seguid intentándolo y buscad una solución diferente.

- 4) Cuando la rueda de soluciones indique que habéis resuelto un rompecabezas correctamente, podéis sacar los objetos ocultos rasgando 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 siempre. 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).

Una vez que hayáis escapado con éxito, hay instrucciones de montaje online para que el juego pueda volverse a jugar.

¡A jugar y mucha suerte!

Leed la tarjeta de escena 1: Llegada al Retiro Foxcrest.

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



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:

BlueMatterGames.com