

4 ¿Habéis acertado? Bien hecho. Marcad como buena la respuesta en vuestra hoja de puntuación y seguid avanzando.



¿Os habéis equivocado? ¡Mala suerte! Marcad como incorrecta con una equis (X) la respuesta en vuestra hoja de puntuación y seguid jugando.



ATENCIÓN: CADA VEZ QUE RESOLVÁIS UNA CARTA DE PISTA (YA SEA DE FORMA CORRECTA O INCORRECTA), SACADLA DEL SOPORTE PARA CARTAS DE PISTA Y COLOCADLA BAJO LA PILA.



Para coger una nueva carta de pista, otro jugador debe caer en una casilla de pista diferente a la que se estaba resolviendo. No se puede volver a ocupar la misma casilla de pista dos veces seguidas, ni un mismo jugador puede ocupar una casilla de pista de forma consecutiva.

DESBLOQUEAR UNA PUERTA

La cantidad de passwords (contraseñas) correctos que se necesitan para salir de cada habitación se encuentra en dos sitios: 1. En la hoja de puntuación y 2. En el tablero, al lado de la puerta por la que se está intentando salir.

Una vez tengáis la cantidad necesaria de passwords correctos, podréis salir de la habitación. Para ello, cada jugador debe dirigirse hacia la puerta y caer en la casilla de la flecha situada justo enfrente de ésta para «atravesar la puerta» y colocarse en la casilla que haya al otro lado.

NOTA: Los passwords que obtengáis en una habitación no pueden ser usados en otra habitación diferente.

FINAL DEL JUEGO

Una vez que hayáis conseguido salir por la última puerta y todos los jugadores estéis en la casilla final, parad el cronómetro. Es el momento de averiguar la puntuación de vuestro equipo completando las cuatro casillas (A, B, C, D) de la hoja de puntuación.

A	TIEMPO DE SALIDA Es la cantidad de minutos que habéis tardado en escapar de la casa. No olvidéis sumar o restar a este tiempo todas las cartas de suceso que hayáis conseguido a lo largo del camino.	B	PASSWORDS INCORRECTOS Contad el número de equis (X) en vuestra hoja de puntuación.
	TIEMPO DE SALIDA (MINUTOS) A 44		PASSWORDS INCORRECTOS B 1
C	NÚMERO DE JUGADORES C 5	D	MONEDAS PISTA Contad las monedas pista que aún conserváis entre todos. Las monedas que se han devuelto a la pila no cuentan.
			MONEDAS PISTA D 21
PUNTUACIÓN FINAL Usad la plantilla para sumar, multiplicar y restar estos valores, el resultado será vuestra puntuación final. Podréis ver lo bien que lo habéis hecho en base a las estrellas que hayáis conseguido.		PUNTUACIÓN FINAL Usad la plantilla para sumar, multiplicar y restar estos valores, el resultado será vuestra puntuación final. Podréis ver lo bien que lo habéis hecho en base a las estrellas que hayáis conseguido.	
44 + 10 + 25 - 21 = 58		A 10XB 5XC D	
★★★★-45 ★★★★★46-55 ★★★★★56-65 ★★★★★66-75 ★★★★★76+			

¿LISTOS?

Ahora que sabéis cómo jugar ya estáis preparados para intentar escapar de la Casa Misteriosa. Preparad bolígrafo y papel, poned en marcha un cronómetro y ¡buena suerte!



ESCAPA COMO PUEDAS

LA CASA MISTERIOSA



2

LEE ESTO DESPUÉS

CÓMO JUGAR

PREPARACIÓN



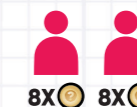
1 Apila todas las cartas de pista formando un único montón con el lado del enigma mirando hacia arriba. **No barajes las cartas.** Después, pon la carta tapa pistas encima y coloca al lado el soporte de plástico para las cartas de pista.

2 Baraja todas las cartas de suceso, apílalas y colócalas a un lado del tablero junto al diario, la lupa y el espejo.

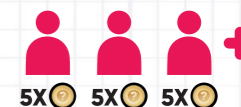


3 Reparte a cada jugador 5 monedas pista. En caso de haber solo 2 jugadores, cada uno recibirá 8 monedas pista. Deja el resto de monedas en una pila al alcance de todos.

1-2 JUGADORES



3+ JUGADORES



4 Finalmente, cada jugador elige un personaje y lo coloca en la casilla de INICIO en la habitación roja. Los personajes que no se utilicen se guardan en la caja.



INICIO

LA HISTORIA COMIENZA

El jugador de más edad deberá leer el artículo 1 del diario en voz alta para todo el equipo para crear el ambiente de juego adecuado.

OBJETIVO DEL JUEGO

Escapa como puedas es un juego en equipo en el que protagonizaréis una carrera para conseguir escapar de la Casa Misteriosa pasando de habitación en habitación en el menor tiempo posible. Para salir de cada habitación tendrás que encontrar el número de passwords (contraseñas) indicado en la puerta de cada una de ellas. Los passwords están escondidos entre el mobiliario, el suelo y las paredes de las habitaciones y para encontrarlos tendrás que resolver primero las cartas de pista. A medida que avancéis en el juego, iréis registrando en la hoja de puntuación el progreso del equipo y, una vez que hayáis escapado, ¡descubriréis cuál ha sido vuestra puntuación!



¡ATENCIÓN! LEED ATENTAMENTE ESTAS INSTRUCCIONES ANTES DE COMENZAR A JUGAR. EL JUEGO ES SENCILLO, PERO CONVIENE ENTENDER UNAS CUANTAS COSAS PRIMERO...!

CÓMO SE JUEGA

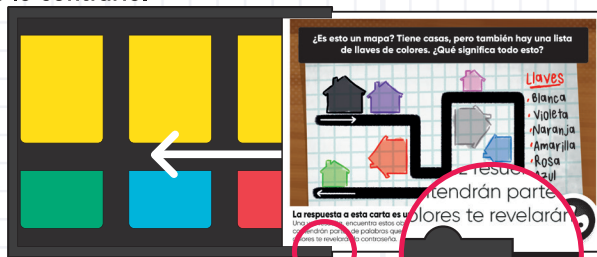
Se pone en marcha un cronómetro y el jugador más joven empieza tirando el dado y moviendo a su personaje el número de casillas correspondiente a su tirada. Hay diferentes casillas a lo largo del tablero:



CASILLAS DE SUCESO: Cuando un jugador caiga en una de estas casillas, deberá coger una carta de suceso de la pila y leerla en voz alta. Una vez usada, se volverá a colocar debajo del montón, a no ser que la propia carta indique lo contrario.



CASILLAS DE PISTA: Cuando un jugador caiga en una de estas casillas, deberá coger una carta de pista e introducirla en el soporte de plástico para cartas de pista, tal y como se muestra en la imagen. El jugador que se encuentre en esta casilla de pista podrá entonces intentar resolver el enigma que propone la carta.



ATENCIÓN: Cada casilla de pista está rodeada por un gran círculo con una X. Solo los jugadores que estén dentro de ese círculo pueden intentar resolver el enigma de la carta.

En su turno, cada jugador decidirá si quiere intentar entrar en el círculo para ayudar o, en cambio, si prefiere intentar caer en una casilla de suceso o en una casilla de pista diferente. Solo puede haber una carta de pista dentro del soporte, así que no se puede colocar una nueva hasta que se resuelva la pista que se encuentre en ella.

ATENCIÓN: Solo puede haber en juego dos cartas de pista al mismo tiempo. En caso de que una carta de pista esté ya dentro del soporte y otro jugador caiga en una casilla de pista diferente, este deberá coger una nueva carta de pista del mazo. Esta segunda carta DEBE colocarse con la cara del enigma hacia arriba, encima de la mesa y delante de los demás jugadores hasta que el enigma de la carta de pista que estuviera en el soporte haya sido resuelta. Nadie podrá revelar ninguna otra carta de pista ni intentar solucionar el nuevo enigma HASTA que esta nueva carta de pista sea introducida dentro del soporte.

El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador debe tirar el dado y mover a su personaje A MENOS QUE ya se encuentre en su casilla de pista. En este caso, deberá permanecer en esa casilla hasta que la carta sea resuelta, ya sea de manera correcta o incorrecta. Si un personaje cae en la casilla ocupada por otro personaje, se coloca en la siguiente tras él. Si no hay ninguna casilla, se coloca en el espacio previo a él.

CARTAS DE PISTA



¡IMPORTANTE! PARA AVANZAR EN EL JUEGO DEBEN RESOLVERSE LOS ENIGMAS QUE MUESTRAN LAS CARTAS DE PISTA. LAS SOLUCIONES A LOS ENIGMAS DEBEN CONVERTIRSE EN PASSWORDS (CONTRASEÑAS) USANDO LOS OBJETOS DE LA HABITACIÓN EN LA QUE ESTÁN LOS JUGADORES. LA MANERA DE HACERLO SIEMPRE ESTÁ DESCRITA AL FINAL DE CADA CARTA DE PISTA.

Para resolver una carta de pista, lee la información situada al principio de ésta antes de leer el texto en la parte inferior. Hacerlo en orden os ayudará a entender cuál podría ser la solución de la carta y hará el proceso de resolución más sencillo.

USO DE LAS MONEDAS PISTA

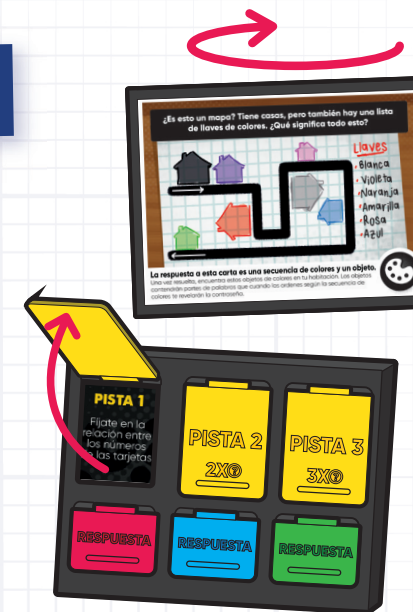
Si os quedáis atascados resolviendo el enigma de una carta de pistas, podéis intercambiar monedas pista por pistas usando el soporte de plástico.

ATENCIÓN: Solamente los jugadores que estén en la casilla de pista pueden comprar una pista.

Para comprar una pista, primero debes girar el soporte para cartas de pista para poder acceder a las ventanas de pista (CLUE) y de respuesta (ANSWER). Las pistas se han de comprar en orden. Si no has comprado la pista 2, no puedes comprar la pista 3; y no puedes comprar la pista 2 sin haber comprado antes la 1.

La cantidad de monedas que hay que pagar por cada una está escrita en cada ventana del soporte. Paga el número de monedas pista indicado devolviéndolas a la pila.

Una vez que se ha comprado una pista, ya se puede abrir la ventana correspondiente para revelarla. Como ya está pagada, puedes leerla en voz alta y consultarla todas las veces que quieras.



RESOLVER UNA CARTA DE PISTA

¿Crees que tienes la solución al enigma de la carta de pista? Pues ahora tienes que convertirlo en un password (contraseña).



La información ubicada al final de la carta de pista te dirá cómo debes crear el password en función de la habitación en la que estás.



Una vez que hayáis descifrado el password, deberéis anotarlo en vuestra hoja de puntuación. Aseguraos de que lo hacéis en el recuadro correspondiente a la habitación en la que os encontráis.



Ahora toca comprobar si el password que habéis anotado es correcto. Girad el soporte de plástico con la carta de pista para que las ventanas de pista (CLUE) y respuesta (ANSWER) queden a la vista y levantad la ventana de respuesta que corresponda a la habitación en la que os encontráis (atención: es el color de las casillas que hay en la sala) y comparad las respuestas.

