



# CERTIFICADO

Los siguientes jugadores

1 |

2 |

3 |

4 |

5 |

6 |

el día

de

lograron escapar con éxito de la cabaña abandonada.

¡No está nada mal! ¡Por suerte no tendrán que pasarse la vida entera encerrados en una cabaña!

Para escapar emplearon

minutos

y

segundos

En total usaron

cartas de ayuda

con una puntuación final de

estrellas.

El acertijo más emocionante fue

El acertijo más difícil fue

y lo resolvió el jugador/a



De 1 a 6 jugadores  
A partir de 12 años

## La cabaña abandonada

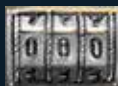
**ATENCIÓN: no miréis todavía los componentes del juego (cartas, cuaderno, etc.)  
Leed primero este manual en voz alta y seguid atentamente las instrucciones.**

### ¿De qué va este juego?

Vais en coche camino de unas merecidas vacaciones. Estáis todos muy animados hablando de los días que pasaréis relajándoos en la playa y jugando en el apartamento por la tarde. Lo único que os podría arruinar los planes sería que se averiara el coche...

Así que os encontráis en una carretera solitaria junto a un bosque. ¿Qué tal si llamáis a una grúa? No estáis de suerte: no hay cobertura. Para más inri, se está haciendo tarde y amenaza con tormenta. Al cabo de poco empiezan a caer unos enormes gotarrones y en un momento ya está lloviendo a cántaros. Os alejáis del coche en busca de refugio y os topáis con una cabaña en medio del bosque. Se ve muy destartada y posiblemente esté abandonada. Por suerte la puerta está abierta. ¡Ya tenéis un lugar donde pasar la noche!

Pero cuando la tormenta amaina, ¡os dais cuenta de que alguien ha cerrado la puerta con una cerradura de combinación! ¡Además, todas las ventanas tienen unos gruesos barrotes de hierro que no pudisteis ver por culpa del chaparrón! Delante vuestro encontráis un **cuaderno** junto con un **extraño disco**. Os dais cuenta de que **no podréis salir de esta cabaña hasta que no logréis resolver una serie de acertijos entre todos y podáis abrir el cierre**. Pero habrá que darse prisa. Tendréis que escapar antes de que regrese vuestro inquietante “anfitrión”...



**IMPORTANTE: ¡no examinéis ninguno de los componentes del juego antes de empezar la partida! No hojeéis todavía el cuaderno ni miréis tampoco el anverso de las cartas. Esperad a que el propio juego os lo indique.**

## Componentes

86 cartas

23 cartas de acertijo

30 cartas de resolución

33 cartas de ayuda

3 piezas curiosas (roja, verde y azul)

1 cuaderno

1 disco descodificador



Además, necesitaréis **algo para escribir** (a poder ser, lápiz, papel y goma de borrar) así como un **reloj** (o un **cronómetro**, si es posible) para controlar el tiempo. Si queréis, también podéis usar unas **tijeras** (pueden ayudar en algún caso, pero no son imprescindibles).

## Preparación del juego

Dejad el cuaderno y el descodificador en el centro de la mesa.

Dejad las “piezas curiosas” en la caja.

Separad las cartas en tres montones en función del texto que aparece en el reverso de cada una:

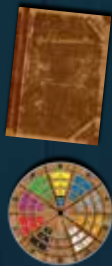
- › Cartas de acertijo
- › Cartas de resolución
- › Cartas de ayuda

Sobre todo, **no miréis el anverso** de ninguna de las cartas.

Comprobad que las cartas de acertijo y las cartas de resolución estén ordenadas correctamente (ya sea alfabéticamente o numéricamente). Separad las cartas de ayuda según el símbolo que tengan y dejadlas a un lado de la mesa. Apilad las cartas que tengan el mismo símbolo de tal modo que la carta con la “1ª PISTA” quede arriba, la carta con la “2ª PISTA” quede debajo de ésta y la carta “SOLUCIÓN” debajo de la pila.

## ¿Dónde está el tablero?

¡Este juego no tiene tablero! Tendréis que averiguar vosotros mismos qué es lo que hay que descubrir y cómo son las habitaciones. Cuando empiece el juego, **solo dispondréis del cuaderno y el descodificador**. A medida que vayáis avanzando, iréis añadiendo cartas de acertijo, ya sea porque las encontréis en alguna ilustración o en algún texto. Cuando así sea, podréis tomar la carta correspondiente del mazo de cartas de acertijo y mirarla.



Del mismo modo, solamente podréis usar las tres piezas que habéis dejado en la caja cuando se os diga explícitamente que las habéis encontrado. Hasta entonces, dejadlas allí.

### Ejemplo

*Si os encontrarais una ilustración como esta, podríais sacar de inmediato la carta de acertijo con una W y mirarla.*




## Desarrollo del juego


Vuestro objetivo es escapar juntos de la cabaña abandonada lo antes posible.

Obviamente, lograrlo sería mucho más fácil si no fuera porque todas las cerraduras que hay en la habitación van acompañadas de un acertijo. Durante el transcurso del juego, os iréis encontrando objetos que llevan un cierre con un **código de tres dígitos o tres colores**. Para abrirlos, tendréis que averiguar el código correcto e introducirlo en el **disco descodificador**. En el borde del disco hay **10 símbolos distintos**. Cada símbolo tiene un código por descifrar, pero vosotros mismos tendréis que encontrar cuál es el código que se corresponde con cada símbolo. Prestad mucha atención a todos los detalles. Si creéis que ya habéis descifrado el código, deberéis introducirlo usando el símbolo correspondiente del disco. Después, tendréis que mirar el número que aparece en la **ventanilla** de la rueda más pequeña.

Ese número señalará el número de la carta de resolución que podréis mirar. Si el código no es correcto, tendréis que seguir dándole vueltas al acertijo o tal vez centraros en otro durante un rato. Si el código es correcto, la carta de resolución os indicará cómo debéis continuar.

### Ejemplo

Estáis convencidos de que la solución al acertijo  son las cifras "8 7 4".

Introducís esta combinación debajo del símbolo  en el descodificador.

En la ventanilla aparecerá el número de la carta de resolución que podréis sacar del mazo y leer.



### ➔ Si el código no fuera correcto

Si os habéis equivocado, la carta de resolución os lo dirá. En dicho caso, devolved la carta al mazo y volved a pensar en el acertijo que no habéis resuelto. Tal vez se os haya pasado algo por alto. O tal vez os falte alguna pista para acabar de resolverlo. Si es así, tendréis que seguir por algún otro lado.



### ➔ Si el código tal vez sea correcto

En este caso, la carta de resolución tendría este aspecto:



### ➔ ¿Dónde habéis visto el símbolo?

¡Buena pregunta! Para responderla, tendréis que fijaros bien en las imágenes que aparecen en el cuaderno o en las cartas de acertijo.


Todos los objetos cerrados posibles aparecen en alguno de estos dos sitios. Todos estos objetos llevan un símbolo. En este ejemplo podéis ver una caja fuerte con el símbolo . Luego tendríais que leer la carta de resolución que aparece junto a la



imagen de la caja fuerte que hay en la carta. Siguiendo con el ejemplo anterior, en este caso deberíais tomar la carta 1 de la pila.



### ➔ Si el código definitivamente es correcto

De ser así, la carta de resolución os indicará qué debéis hacer a continuación. Os señalará una o más cartas de acertijo que podréis sacar del mazo y mirar inmediatamente.

### ➔ Si el código resulta ser incorrecto

En este caso, señal que habéis cometido algún error. Tendréis que volver a pensar en ello y buscar otra solución.

#### IMPORTANTE

- ➔ Tanto si acertáis como si os equivocáis, devolved todas las cartas de resolución al mazo.
- ➔ Todos los códigos pueden descifrarse usando la lógica. No tiene mucho sentido que intentéis probar con todas las combinaciones posibles que el disco permite.

## ¿Necesitáis ayuda?

Si no sabéis cómo seguir, el juego os puede ayudar. Cada código tiene tres cartas de ayuda que se pueden identificar fácilmente a partir del símbolo que aparece en el dorso.

La carta “1ª PISTA”, aparte de daros una pista inicial que ya es útil por sí sola, también os indicará los acertijos que deberíais haber encontrado para poder resolver el acertijo correspondiente.

La carta “2ª PISTA” os dará una ayuda algo más concreta para encontrar la solución al acertijo correspondiente.

La carta “SOLUCIÓN” os dará la solución al acertijo.

**IMPORTANTE:** tomad siempre las cartas de ayuda que se correspondan con una carta de acertijo o con un acertijo del cuaderno concretos. Normalmente los acertijos se distinguen a partir de su símbolo (que coincide con el símbolo del descodificador). De nada os serviría utilizar las cartas de ayuda si antes no habéis encontrado un acertijo que tenga ese mismo símbolo.

Tened un poco de paciencia; algunos de los acertijos solo pueden resolverse con varias cartas de acertijo. No siempre las conseguiréis todas a la vez; a veces tendréis que resolver otros acertijos para conseguir las cartas necesarias. Y no os preocupéis si tenéis que recurrir a las cartas de ayuda porque os habéis quedado encallados.

En cuanto hayáis usado una carta de ayuda, dejadla en una pila de descarte.

## Otros componentes necesarios

Aparte de los componentes que contiene la caja, también necesitaréis lápiz y papel para tomar notas.

También será necesario un reloj o un cronómetro.

**IMPORTANTE:** podéis escribir sobre los componentes del juego, **doblarlos o romperlos...** No solo está permitido, sino que a veces puede que sea necesario. Solamente podréis jugar una vez con este juego dado que, una vez terminado, ya sabréis la respuesta a todos los acertijos y ya no necesitareis ninguno de los componentes. Si lo preferís, podéis usar unas tijeras para cortar los materiales en vez de rasgarlos.

## ¿Cuándo termina el juego?

El juego termina cuando hayáis resuelto el último acertijo y hayáis salido de la cabaña abandonada. Una carta así os lo indicará. Al principio de la partida, poned en marcha el cronómetro (o mirad la hora en el reloj) para que luego sepáis cuánto tiempo habéis estado jugando.

En la tabla de la página siguiente podréis ver lo bien que lo habéis hecho. Al calcular el número de cartas de ayuda que usasteis, solo deberíais contar las que os hayan dado alguna solución o pista nueva.

Si la carta de ayuda os indicó algo que ya sabáis, no la contabilicéis de cara al cálculo final.

	Sin cartas de ayuda	1-2 cartas de ayuda	3-5 cartas de ayuda	6-10 cartas de ayuda	> 10 cartas de ayuda
< 60 min	10 estrellas	8 estrellas	7 estrellas	5 estrellas	4 estrellas
< 75 min	9 estrellas	7 estrellas	6 estrellas	4 estrellas	3 estrellas
< 90 min	8 estrellas	6 estrellas	5 estrellas	3 estrellas	2 estrellas
> 90 min	7 estrellas	5 estrellas	4 estrellas	2 estrellas	1 estrella

## Un último consejo

Es mejor dejar a un lado todos los componentes que hayáis usado para resolver un acertijo con éxito, pero sin retirarlos del juego; podría ser que volvierais a necesitarlos más adelante. De este modo, podréis ver más claramente qué habéis utilizado sin mezclarlo con lo otro. Para la mayoría de acertijos únicamente necesitaréis las ilustraciones de la cabaña.

## Empieza el juego

¿A qué estáis esperando? ¡Poned en marcha el cronómetro y salid de la cabaña antes de que sea demasiado tarde! A partir de ahora ya podéis mirar todo el cuaderno y empezar a resolver los acertijos. Si alguna cosa no os ha quedado clara, podéis volver a consultar este manual en cualquier momento del juego.

Inka y Markus Brand así como todo el equipo de Kosmos quisieran dar las gracias a los probadores del juego y a los revisores del manual.



### Los autores

Inka y Markus Brand viven con sus hijos Lukas y Emely en Gummersbach, Alemania. Han diseñado varios juegos familiares e infantiles y han conseguido numerosos premios. Obviamente, les encantan los acertijos y las salas de escape.



Devir Iberia S. L.  
Rosselló 184  
08008 Barcelona  
www.devir.com

KOSMOS

© 2016 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
info@kosmos.de, kosmos.de

Concepto de EXIT: KOSMOS  
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)  
Ilustraciones: Franz Vohwinkel  
Ilustración de la portada: Silvia Christoph  
Diseño del título: Michaela Kienle  
Diseño gráfico: Sensit Communication  
Edición: Ralph Querfurth

De esta edición  
Producción editorial: Xavi Garriga  
Traducción: Oriol Garcia  
Adaptación gráfica: Antonio Catalán