

ESCAPE



MAP

**4 juegos de escape
para montar en casa**

Ivan Tapia

ESCAPE MAP

**4 juegos de escape
para montar en casa**

Ivan Tapia


LUNWERG
EDITORES



© Ivan Tapia, 2020
www.cocolisto.com

© Editorial Planeta, S. A., 2020
Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid
lunweg@lunweg.com
www.lunweg.com
www.instagram.com/lunweg
www.facebook.com/lunweg
www.twitter.com/Lunweglibros

© Mapas derivados de cartografía oficial del Instituto Geográfico Nacional,
CC BY 4.0. ign.es, y colaboradores, CC BY 4.0. scne.es.

Diseño gráfico: Isaac M. Rovira
Creación de juegos: Ivan Tapia y Marta Lentijo Casanovas

Primera edición: octubre de 2020
ISBN: 978-84-18260-00-1
Depósito legal: B. 6.185-2020
Imprime: Macrolibros

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

LEER ANTES DE USAR

Escape map incluye cuatro juegos para disfrutar cuando y donde queráis.

¡Vais a tener que cortar este libro!

Sí, así es. Este libro está pensado para recrear lo máximo posible las experiencias de juego de las *escape rooms*, por lo que sus páginas se convierten en puzles para recortar.



¡También tendréis que recurrir a una página web!

Cada uno de los juegos presenta una historia que se resuelve mediante mapas, pero estos solo cobran sentido cuando se comparan con los de la página web. Más adelante explicaremos cómo hacerlo.

¿Cuántas personas pueden jugar?

El juego está pensado para entre 1 y 4 personas. Siempre puede incluirse una más si decidís jugar con *game master*.

¿Cuáles son los contenidos del libro?

Escape map está dividido en tres apartados:

- **Zona de juegos**, con cuatro experiencias de juego:
 - La cámara secreta
 - La carrera insólita
 - El terremoto oculto
 - El gran atraco

Al inicio de cada uno de los juegos encontraréis una breve introducción imprescindible para jugar. Al final, hay una zona con pistas y soluciones.



- **Zona de contenidos:** aquí encontraréis nuevos mapas para incluir en el juego, una vez comprobados los resultados en la zona encriptada.
- **Zona encriptada:** sirve para comprobar si vuestras deducciones son correctas, es el candado del libro. Cada vez que veáis en los juegos el icono de un libro, tendréis que acudir a esta zona con el código que hayáis descubierto.
- **Zona de pistas y soluciones:** al final de cada uno de los juegos encontraréis una zona de pistas que os ayudarán durante el juego en caso de necesitarlo.


¿Cómo preparar la partida?


Hay dos formas de jugar: con un *game master*, que se encargará de preparar la partida y esconder partes del contenido por diferentes espacios, o sin *game master*, jugando de forma inmediata con el libro. Ahora os explicamos paso a paso las dos formas.


¡Jugamos sin game master!

Esto significa que todo el equipo juega sin saber nada de lo que sucederá, por lo que tendréis que guiaros por el libro. Para hacerlo, seguid los siguientes pasos:

1. Escoged uno de los cuatro juegos.
2. Recortad las páginas por la línea discontinua y colocadlas encima de la mesa.
3. Preparad un ordenador o tableta con acceso a internet.
4. Leed la información de las instrucciones del juego para ponerlos en contexto y empezad a resolver los enigmas.
5. Si encontráis un enigma con el símbolo de una lupa () , tendréis que buscar esa información en la página web (indicada más adelante).
Si encontráis un enigma con el símbolo de un libro () , tendréis que buscar la información en la página que se os indique en la zona encriptada.

Si encontráis un enigma con el símbolo de unos prismáticos () , tendréis que buscar esa información en la página web (indicada más adelante) en coordenadas.

Si encontráis un enigma con el símbolo de una regla () , tendréis que buscar esa información en la página web (indicada más adelante) y utilizar la herramienta de medida.

Si encontráis un enigma con el símbolo de dirección () , tendréis que buscar esa información en la página web (indicada más adelante) para saber las indicaciones entre dos calles.

Parece mucha información, pero no os preocupéis, iréis descubriendo cómo jugar paso a paso.

6. Si el código es correcto, se os dirá que vayáis a la zona de contenidos y añadiréis otra página al juego con un nuevo mapa. Recortad también esta página.
7. Si el código no es correcto, no pasa nada, continuad intentándolo. Recordad que podéis buscar ayuda en las zonas (hay una por cada juego) de pistas.
8. El mecanismo se repite durante todo el juego. Si queréis, podéis usar el cronómetro para saber cuánto tardáis en resolver cada enigma.

¡Quiero ser el game master!

En este caso, la partida puede resultar más dinámica, ya que permite incorporar el espacio al juego escondiendo algunas de las páginas por la zona donde vaya a desarrollarse la partida (el comedor, la habitación...).

Si vas a ser el *game master*, tendrás que preparar el juego a solas, sin que los jugadores estén presentes, y por supuesto abstenerte de participar, ya que, como es lógico, conocerás todos los códigos.

Como *game master*, tendrás que seguir los siguientes pasos:

1. Escoge uno de los cuatro juegos.
2. Recorta las páginas por la línea discontinua y colócalas encima de la mesa.
3. Prepara un ordenador o tableta con conexión a internet.
4. Utiliza la zona de pistas del juego para obtener los códigos y búscalos en la zona encriptada.

5. Recorta todas las páginas de la zona de contenidos y escóndelas por la zona donde se jugará.
6. Tacha las páginas de la zona de contenidos y sustitúyelas por el nombre del lugar donde hayas escondido el material. Por ejemplo:



7. Lee en voz alta la información de la página de instrucciones para poner en contexto a los jugadores. Si hace falta, explica algunos de los elementos de este apartado, como los iconos.
8. Durante el juego, tendrás que guiar y motivar a los jugadores, así como controlar el tiempo y aportar pistas y ayuda.

Ya lo sabéis todo. Así que adelante y que no se os resista ningún enigma.

¡Que empiece el juego!



ZONA DE JUEGOS

LA CÁMARA SECRETA

LA CARRERA INSÓLITA

EL TERREMOTO OCULTO

EL GRAN ATRACO



La cámara secreta

Balsa de

las
as

Balsa
Prima

Vialer
Vialer
Casa de Pescadores

Rosales
Camino

La Punta




Fondea

CONTEXTO

Cuenta la leyenda que, en algún lugar del país, hay escondida una cámara secreta cerrada con seis llaves y repleta de oro. Los cartógrafos han descubierto unos mapas antiguos según los cuales las llaves están ocultas en las ciudades más emblemáticas de nuestra historia. ¿Será cierto? Solo lo sabréis si encontráis las llaves y descifráis el código que abre la cámara. El Instituto Geográfico Nacional dispone de una herramienta web que os ayudará en la búsqueda.

INSTRUCCIONES

Los cartógrafos os han enviado seis mapas antiguos y un esbozo de la puerta de la cámara secreta. Vuestro objetivo es recabar la información que esconden estos mapas. Para ello, tenéis que seguir los siguientes pasos:

- Resolver los enigmas con el icono de una lupa  y, después, buscar la información descubierta (ya sea un nombre o un número) usando la herramienta web y activando la capa de Mapas Históricos.
- Comparar el mapa en la web con el que tenéis en papel (encontrad elementos en común) y resolver así el enigma con el icono de un libro . El código que obtengáis os llevará a la página del libro donde continúa el juego.
- Cuando aparezca el icono de una llave , descifrar el enigma (su valor) y, al final, completar el código que abre la puerta de la cámara secreta.

NIVEL:

fácil

NÚMERO DE JUGADORES:

1 a 4

TIEMPO DE JUEGO:

60 minutos

OBJETIVO

Descubrir lo siguiente:

- 6 capitales de provincia que ocultan las lupas.
- 6 códigos correspondientes a páginas del libro.
- 6 llaves con un valor cada una para abrir la puerta.



PASOS PARA RESOLVER LA CÁMARA SECRETA

1. Resolver el enigma de la lupa.



5. Buscar la página correspondiente y recortarla.



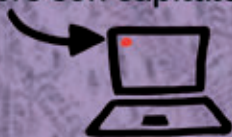
2. Entrar en: <https://cocolisto.com/ign> y activar la capa de Mapas Históricos. En caso de dudas con la herramienta web, puede consultarse: <https://cocolisto.com/ign2>



6. Resolver el enigma final montando el puzle.



3. Introducir en la web la información descubierta con la lupa. Siempre son capitales de provincia.



4. Averiguar el código que esconde el libro comparando el mapa en papel con el de la web.



7. Repetir los pasos con todas las páginas hasta conseguir el valor de cada llave para averiguar el código postal.



8. Buscar el código postal en la herramienta web y abrir la puerta de la cámara secreta.

