

# UNLOCK!

## GAME ADVENTURES

SOLUCIONES  
PASO A PASO



**IMPORTANTE: NO LEAS ESTE LIBRITO  
ANTES DE QUE SE TE INDIQUE.**

**LÉELO SOLO SI ESTÁS ATASCADO EN LA AVENTURA Y  
YA HAS PROBADO LAS PISTAS Y SOLUCIONES DE LA  
APLICACIÓN, O SI YA HAS COMPLETADO LA AVENTURA.**

¡AVENTUREROS AL TREN!.....	3
MYSTERIUM .....	9
PANDEMIC .....	15

# Alan R. Moon ¡AVENTUREROS AL TREN!



Alan R. Moon  
**¡AVENTUREROS AL TREN!**

Nivel de dificultad:



## NEW YORK

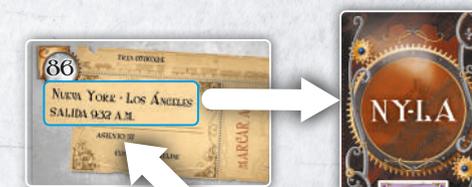
- ▶ Vuestra aventura empieza en la redacción. Ignorad las noticias sobre gatos  $+41$  y el mercado inmobiliario  $+21$ . Lo que os interesa, y aún más importante, lo que le interesa a vuestro redactor jefe  $49$ , es el artículo sobre la Baronesa del Ferrocarril  $+31$ .

$49 + +31 = 80$ . Coged la carta  $80$ .



- ▶ El redactor jefe os da a continuación una cámara de última generación  $9$  y un billete de tren  $86$ . El billete indica las ciudades de salida y destino: Nueva York - Los Angeles. El viaje NY - LA aparece también en el reverso de una de las cartas.

Coged la carta  $NY LA$ .



**72**  
**51-60**

- ▶ Ahora que habéis encontrado el tren, debéis hallar vuestro vagón. En la carta  $98$  se ven una serie de números (68, 69 y 70) que corresponden a los de los vagones. Cada vagón tiene 10 asientos y el vuestro es el número 57. Continuando esta secuencia numérica, en el vagón 71 están los asientos del 41 al 50, y en el vagón 72 los asientos del 51 al 60. Coged la carta  $72$ .



## WALTER BAKER

- ▶ En el vagón cafetería se encuentra Walter Baker  $39$ . Al leer su descripción en la carta  $T$ , fijaos en que siente verdadera pasión por la caza, especialmente la de aves. Id a su compartimento  $15$ , y a través de la ventana, fotografíad el pájaro utilizando el botón  $\text{📷}$  en la aplicación. Coged la carta  $24$ .



- ▶ Enseñadle a Walter la fotografía que habéis tomado del pájaro para darle conversación. Escuchad atentamente lo que os dice, pues es una pista para más adelante.

$24 + 39 = 63$ . Coged la carta  $63$ .



▶ Debéis distraer a los esbirros de Walter. Para ello, fijaos en el número oculto (1) en la caja de cerillas **10**. Esto encenderá una cerilla. Utilizadla para prenderle fuego al periódico:

$$46 + 1 = 47. \text{ Coged la carta } 47.$$



▶ Arrojad el periódico ardiendo **47** al interior del compartimento **15**. El humo se introducirá por el conducto de ventilación en el camarote adyacente **14**.  $47 + 15 = 62$ . Coged la carta **62**.



▶ Los esbirros salen de su compartimento y aprovecháis la ocasión para examinar el maletín. Está cerrado con una combinación. La máquina muestra cuatro ruedecillas que podéis girar. Poned los símbolos mencionados en la historia de Walter **63** por orden: CAZADORES, CIERVO, HOJA y por último PERDIZ.

Para confirmarlo, pulsad el botón **OK**. Coged la carta **F**.



▶ ¡Excelente! Habéis abierto el maletín. Los esbirros de Walter regresarán en cualquier momento. No tenéis tiempo para leer el documento, pero podéis fotografiarlo utilizando el botón **📷** en la aplicación y leerlo más tarde.

Coged la carta **53**.



▶ El texto que habéis fotografiado **53** dice que las líneas de Roy y de Walter forman ahora una sola. Al combinar las líneas rosas (carta **T** - Roy) con las amarillas (carta **T** - Walter) de la carta **M**, veréis el número 51. Coged la carta **51**.



## SAN LUIS

▶ En el andén **51**, veis a dos personas intercambiando algo detrás de Walter, quien os obstaculiza parcialmente la vista. Para poder ver mejor la escena, tiradle las galletitas al perro. Al abalanzarse sobre ellas, el perro tirará de su correa y arrastrará a su amo, permitiéndoo ver bien lo que ocurre.

$$34 + 7 = 41. \text{ Coged la carta } 41.$$

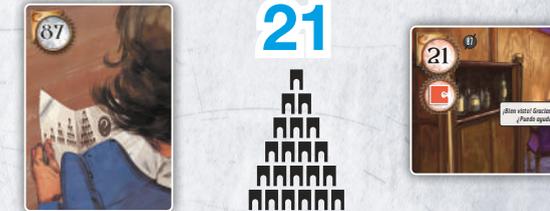


▶ Estas dos personas **41** parecen estar haciendo algo turbio. Tomad una fotografía **📷** como prueba de este sospechoso intercambio. Coged la carta **40**. La aplicación os alertará a continuación de la salida inminente del tren a Santa Fe. Coged la carta **C**.



## GRACE BAKER

▶ En el vagón cafetería, os topáis con Grace Baker **87**. Ayudadla a determinar el número de puentes necesarios para construir la estructura final. Teniendo en cuenta que la capa inferior de cada pirámide de la secuencia tiene un puente más que la anterior, debéis sumar  $6+5+4+3+2+1$  para obtener vuestra respuesta: 21 puentes. Coged la carta **21**.



▶ Decidís contarle a Grace que está ocurriendo algo a sus espaldas. Le mostráis la fotografía del acuerdo entre Roy y Baker.

$$53 + 21 = 74. \text{ Coged la carta } 74.$$



▶ Grace **74** se enfurece y prohíbe que el tren pueda usar su vía férrea. Para hallar la ruta más rápida entre San Luis y Santa Fe, ignorad las líneas verdes (**T** - Grace) y contad los rectángulos en las vías férreas **M** y **N**. Hay dos posibles rutas: la del sur (que pasa por Little Rock) tiene 13 rectángulos y la ruta del norte (que pasa por Omaha) solo tiene 12. Coged la carta **12**.



## SANTA FE

▶ En el andén de Santa Fe **12**, vislumbráis a un hombre que baja del tren apresuradamente. Hacedle una foto **📷** antes de que se pierda de vista. Coged la carta **4**. El tren está a punto de partir para Los Ángeles, así que coged la carta **42**.



## LA SRTA. SMITH

▶ A bordo del tren, entabláis conversación con la Srta. Smith, a quien reconocéis de la fotografía 40. Mostradle la foto que tomasteis en el andén de San Luis para averiguar más cosas sobre el intercambio:

$$40 + 42 = 82. \text{ Coged la carta } 82.$$



▶ La Srta. Smith 82 interrumpe la conversación y se marcha. Hacedle una foto a su bolso, pues contiene algo sospechoso. Coged la carta 36.



▶ Dentro del vagón 19, Grave y Walter están discutiendo sobre Roy. Mostradles la fotografía 4. Puede que hayáis reconocido el zapato de Walter en la imagen (también visible en las cartas +16 y 40),

$$4 + 19 = 23. \text{ Coged la carta } 23.$$



▶ Se oye un ruido alarmante entre los vagones 17 y 19. Para averiguar qué está ocurriendo, coged la carta 18. Podréis ver que los vagones forman el número oculto 33 a medida que se separan. Coged la carta 33.



▶ La Srta. Smith ha desacoplado los vagones y la locomotora está fuera de control. Para detener el tren, debéis llegar a la locomotora. Acordaos del texto en la carta 19, que dice: «En el vagón delantero, Walter y Grace...». La locomotora está situada justo delante del vagón 19 y solo puede ser el vagón 20. Además, la locomotora que aparece en el reverso de la carta 20 confirma esa suposición. Coged la carta 20.



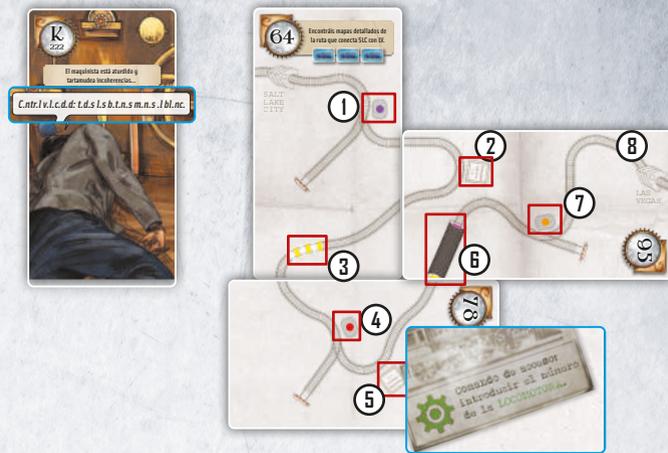
## ¿ALGUIEN SABE CONDUCIR UNA LOCOMOTORA?

▶ El maquinista está aturdido, por lo que no os puede prestar ninguna ayuda. Debéis averiguar en qué vía férrea estáis. Ahora mismo estáis en algún punto entre Salt Lake City y Las Vegas. Encontrad esa sección en el mapa R. Está compuesta por 3 rectángulos azules. En el reverso de las cartas restantes, fijaos en que tres de ellas muestran un vagón azul.

Coged las cartas 64, 78, y 95.

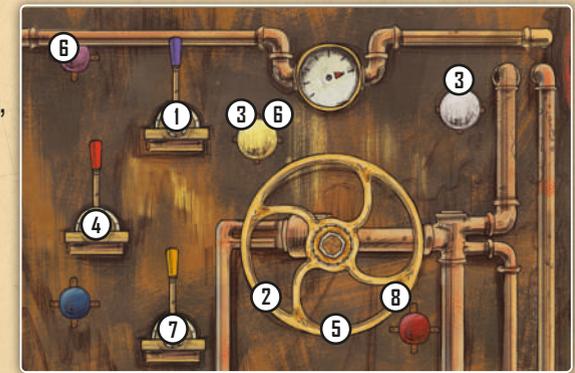


▶ Recread la ruta del mapa SLC-LV e introducíd el número de la locomotora tal como se muestra en la carta 78. La locomotora es la carta 20, por lo que abrid la máquina 20 en la aplicación. Antes de usarla, debéis comprender qué es lo que el maquinista K intenta deciros: «Control velocidad: todos los botones menos el blanco». Así que pulsad todos los botones excepto el blanco para ajustar la velocidad.



▶ Debéis utilizar la máquina 20 para la ruta de abajo. Estos son los pasos que debéis seguir para llegar a Las Vegas sin ningún percance:

- 1 Empujad la palanca violeta hacia la izquierda.
  - 2 Girad el volante para reducir la velocidad a tres.
  - 3 Pulsad los botones en el siguiente orden: amarillo, blanco, amarillo, blanco, amarillo y blanco.
  - 4 Empujad la palanca roja hacia la izquierda.
  - 5 Girad el volante para reducir la velocidad a dos.
  - 6 El tren entra en un túnel. ¡Resulta difícil ver los botones, pero podéis hacerlo! Debéis pulsar los botones en el siguiente orden: amarillo, violeta, amarillo, violeta, amarillo y violeta.
  - 7 Empujad la palanca naranja hacia la izquierda.
  - 8 Reducid la velocidad a cero para detener el tren en la estación.
- Por cada paso efectuado correctamente, obtendréis una luz verde.



Tenéis la primicia de vuestra carrera. Combinando todos los elementos de vuestra investigación, escribís el artículo sobre el sensacional caso de los magnates del ferrocarril. Vuestro artículo sale en primera página del *New York Times*.

¡FELICIDADES!



# MYSTERIUM

## MYSTERIUM

Nivel de dificultad:



### De camino a la mansión

► El superintendente jefe ha venido a recogeros y estáis de camino a la mansión. Ahora es el momento de leer los documentos que el conde os ha enviado (D). ¿Habéis visto el relámpago con forma de 4 en la carta (A) y el otro con forma de 3 en la carta (B)?  
**Coged la carta (43).**



► Utilizando la máquina (43), si miráis la carta (43), podréis ver que los relámpagos revelan el número 10 en la puerta.  
**Coged la carta (10).**



¿Os habéis fijado en el espejo retrovisor?  
El número que aparece en él no es el 08, sino el 80. El espíritu está intentando comunicarse con vosotros por primera vez.  
**Coged la carta de Visión (80).**



### La mansión

► El ama de llaves (12) os recibe y os hace un recorrido por la finca. Utilizad el plano de la mansión (D) para determinar la distribución de las habitaciones:

- La sala de estar (10) está debajo de todo (tal como se indica en el plano).
- La única habitación del lado derecho que comunica directamente con la sala de estar es el estudio (20).
- La piscina (70) está en el centro y el superintendente jefe os está esperando allí (90).
- La cocina (40) está en el lado opuesto al de la sala de estar teniendo en cuenta la piscina, por lo que está arriba de todo.
- El dormitorio (50) no comunica directamente con la cocina. Es una de las dos habitaciones que comunica directamente con la sala de estar. Dado que el estudio está a la derecha, el dormitorio solo puede estar a la izquierda.
- Para ir al baño (60), debéis cruzar primero el invernadero y luego la cocina. El baño no está junto al dormitorio. Ha de estar, por lo tanto, en la esquina superior derecha. El último espacio restante está, a su vez, en la esquina superior izquierda. Aquí es donde se halla el invernadero (30).



► Estáis buscando al espíritu. Si os apartáis un poco, podréis ver una parte de un campo de energía electromagnética en cada una de las cartas que se acaban de mencionar. Todas estas partes, al juntarlas, forman un 0. **Coged la carta (0).**

## Primera serie de Visiones: ESCENA

- ▶ El espíritu aparece ante vosotros: llevadlo hasta el tablero ouija en la sala de estar para intentar comunicaros con él:  $10 + 9 = 19$ .
- ▶ El espíritu señala, en ningún orden en particular, las letras E, I, L, S y W. Os dais cuenta de que está deletreando su nombre (LEWIS, tal como se indica en la carta  $19$ ). En la aplicación, introducid la secuencia L-E-W-I-S en el tablero ouija  $36$  para obtener la primera parte de la Visión de ESCENA, la carta  $40$ .



- ▶ El espíritu parece haber dejado unas curiosas pistas por toda la mansión. Por el momento, dejad aparte las canicas  $11$ . Os habréis fijado en que los coches tienen números. También tienen los mismos colores que las barras del xilófono  $88$ , que tiene a su vez forma de coche:

- ▶ Coche n.º 1 (en el invernadero  $30$ ): verde.
- ▶ Coche n.º 2 (Visión  $60$ ): amarillo.
- ▶ Coche n.º 3 (póster en el dormitorio  $50$ ): verde.
- ▶ Coche n.º 4 (en el suelo del dormitorio  $50$ ): naranja.
- ▶ Coche n.º 5 (estantería en el estudio  $20$ ): rosa.



- ▶ En la aplicación, tocad la secuencia de notas en el xilófono  $88$ : verde, amarillo, verde, naranja, rosa. De este modo, volveréis a atraer la atención del espíritu, quien os dará la segunda parte de la Visión de ESCENA, la carta  $45$ .

- ▶ Ahora tenéis ambas Visiones de ESCENA. Id a ver al superintendente jefe  $60$  y dadle una respuesta. Seleccionad el BAÑO; os dará su informe policial  $37$  y un mensaje incomprensible  $37$ .



AGUA/AZUL + BURBUJAS DE JABÓN/VIOLETA → BAÑO

## Segunda serie de Visiones: OBJETOS

- ▶ Since the message is written backward, it would be easier to read it in a mirror. There is a magnificent one in the bathroom:  $60 + 37 = 97$ . Coged la carta  $97$ .



- ▶ «Hay tres de ellos en la mansión». Puede que os hayáis fijado en que hay tres relojes en la mansión. Cada uno da una hora diferente. Estos relojes proporcionan dos elementos de información: la manecilla larga señala los dígitos del código para abrir la caja fuerte  $6$ ; la manecilla corta señala el orden de esos dígitos.

- El reloj de la cocina  $40$  es el primero (la manecilla corta está en el 1) y señala el 4 (la manecilla larga está en el 4).
- El reloj del dormitorio  $50$  es el segundo (la manecilla corta está en el 2) y señala el 2 (la manecilla larga está en el 2).
- Por último, el tercer reloj  $20$  (la manecilla corta está en el 3) señala el 1 (la manecilla larga está en el 1) y está en el estudio. El código que abre la caja fuerte es el 421. Coged la carta  $22$ .



- ▶ Al devolver la medalla (+3) al lugar que le corresponde, es decir, a la pared del estudio, el espíritu aparece de nuevo:

$20 + 3 = 23$ . Coged la carta  $23$ .

- ▶ Leed la información para la máquina  $23$  lo más atentamente posible. Uno de los jugadores posee la información para ayudaros a deducir el número de la SIGUIENTE carta de Visión. Ese jugador solo puede responder diciendo «Sí» o «No». La SIGUIENTE carta de Visión es  $24$ .



- ▶ El jardinero en el invernadero posee el juego de llaves de la mansión y podrá sin duda alguna deciros qué abre la que tenéis:  $30 + 16 = 46$ . Coged la carta  $46$ .



- ▶ Una vez abierto el cobertizo, recuperad la tercera parte de los OBJETOS  $11$ . Ponedla entre  $6$  y  $11$ . Si pasáis el péndulo  $53$  por encima de estas cartas, podréis ver el número 47. Coged la carta  $47$ .



- ▶ Ahora tenéis ambas cartas de Visión del ARMA. Id a hablar con el superintendente jefe  $60$ . Seleccionad las píldoras somníferas. El superintendente jefe os dará otra parte de su informe. Coged la carta  $10$ .

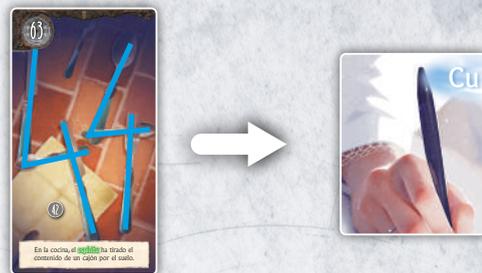


FLORES/PLANTAS + OSCURIDAD/NOCHE → PÍLDORAS SOMNÍFERAS

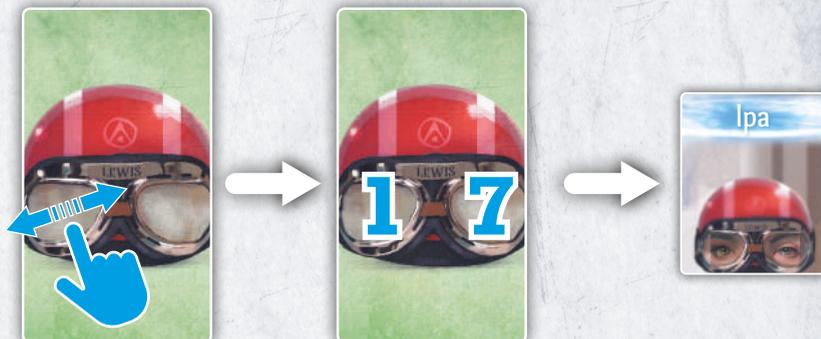
Tercera serie de Visiones: CULPABLE

▶ A unos pocos segundos después, oís un ruido ensordecedor procedente de la cocina. **Coged la carta 63**.

▶ El espíritu os ha dejado un mensaje en la cocina: los cubiertos tirados en el suelo 65 forman el número 44. **Coged la carta 44**.



▶ En el cobertizo hay un casco cubierto de polvo 14. Frotad las gafas en la aplicación: el fantasma os proporcionará otra Visión. **Coged la carta 17**.



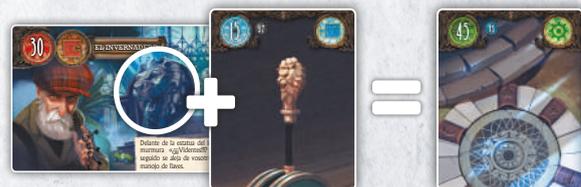
▶ El mensaje menciona libros dos veces. Los libros favoritos de Lewis están en la librería. A raíz de esta información, os dirigís de inmediato a la sala de estar: 10 + 42 = 52. **Coged la carta 52**.



▶ Lewis escribió «Mis libros favoritos ocultan la palanca». Gracias a vuestra investigación, deducís que su tema favorito eran los coches. Tomad la primera letra de cada título relacionado con coches: *Quemando rueda, Una historia del automóvil, Ingeniería de coches de competición, Nociones de mecánica automotriz, Coches de nueva generación y Etanol, el potenciador de octanos para bólidos* y obtendréis QUINCE. Apartad esos libros para acceder a la palanca. **Coged la carta 15**.



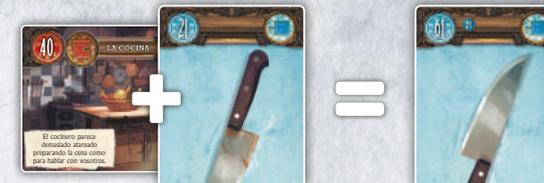
▶ La cabeza de león en la palanca indica que esta acciona alguna cosa en la fuente del león en el invernadero: 30 + 15 = 45. **Coged la carta 45**.



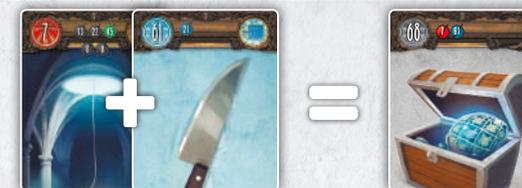
▶ La fuente del león se desliza hacia un lado y revela una losa sellada 45 con unos cuantos símbolos elementales grabados en relieve. No tenéis el libro *Magia elemental*, que han robado (comparad la carta 42), pero el espíritu conoce la combinación y os la ha dado mediante las canicas 7. Organizad los símbolos según la colocación de las canicas. **Coged la carta 7**.



▶ Para usar el cuchillo embotado, primero debéis afilarlo. Id a ver al cocinero; podrá ayudaros al respecto: 40 + 21 = 61. **Coged la carta 61**.



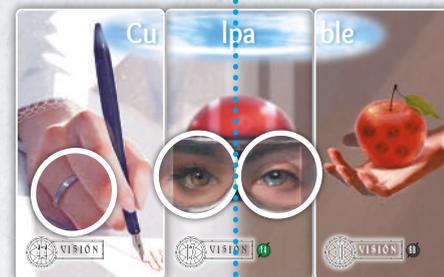
▶ Cortad la cuerda que rodea el cofre empleando el cuchillo afilado: 7 + 61 = 68. **Coged la carta 68**.



▶ Habéis encontrado un tesoro: ¡un huevo de Fabergé! Recibís una tercera Visión tras tocarlo. **Coged la carta 11**.



▶ Ahora tenéis las tres cartas de Visión del CULPABLE. Contadle vuestras conclusiones al superintendente jefe 10. Puede que hayáis deducido a partir de la página 42 (alguien que no era Lewis escribió en rojo un mensaje dirigido a una tercera persona) que el crimen lo cometieron dos personas. Las Visiones os ayudarán a identificarlas: el ama de llaves (ojos marrones, anillo, escritura roja) y el cocinero (ojos azules, comida, página hallada en un cajón de la cocina). Seleccionad a ambos culpables y luego confirmad vuestra elección. **Coged la carta 10**.



ANILLO/  
LETRAS  
ROJAS

+ OJO  
MARRÓN/  
MUJER

OJO  
AZUL/  
HOMBRE

+ COMIDA/  
VENENO

→ AMA DE LLAVES  
COCINERO

NOTA: Ahora que sabéis que hay dos culpables, podéis darle la vuelta a la carta S y añadir esa letra a CULPABLE.

Gracias a vuestros talentos como videntes y la brillante interpretación de las Visiones del más allá, habéis ayudado al superintendente jefe a apresar a los culpables. El espíritu de Lewis puede ahora descansar en paz.

¡BIEN HECHO!





# PANDEMIC

## EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN

▶ **Vuestra misión empieza en Atlanta.** Antes de salir de las instalaciones, pedidle a un genetista que tome una muestra de sangre de uno de los enfermos:  
 $22 + 32 = 54$ . **Coged la carta 54.**



▶ A continuación, identificad las 6 ciudades que Graham Cook, el paciente cero, ha infectado. Cada miembro de vuestro equipo posee un billete de avión que detalla las 6 escalas del viaje de Graham Cook: **Atlanta (ATL), Londres (LON), Lima (LMA), Nueva Delhi (NDL), Hong Kong (HKG) y Jartum (JTM).** Colocad los 6 cubos sobre estas 6 ciudades en el Mapa de cuarentenas.



▶ Para combatir esta pandemia, debéis construir un centro de investigación. El Experto en operaciones  $41$  dice que debe estar «en la única ciudad que no tenga ninguna conexión directa con las seis ciudades infectadas». San Petersburgo es la única que cumple esa condición.

Usad el botón para el Coordinador de efectivos  $9$  en la aplicación, seleccionad San Petersburgo y luego confirmad vuestra elección. **Coged la carta  $33$ .**



▶ En el transcurso de vuestra aventura, el Médico os pedirá que gestionéis emergencias epidémicas. Tendréis que acordaros de vuestras elecciones para proporcionarle las respuestas correctas.

Respuesta 1: Empezad conteniendo la enfermedad dentro de exactamente una ciudad infectada de cada color. No hay ninguna trampa aquí. Elegid una ciudad infectada de cada color: amarillo, azul y rojo.

Respuesta 2: Seleccionad las mismas tres ciudades que habíais seleccionado antes.

Respuesta 3: Seleccionad las otras tres ciudades en el siguiente orden: azul, amarillo y rojo.

Respuesta 4: Seleccionad las 6 ciudades en el mismo orden.

Respuesta 5: Por último, seleccionad las 6 ciudades, pero en orden inverso. Cada vez que respondáis correctamente, ganaréis unos cuantos minutos en la aplicación.



- EJEMPLO:**
- 1: ATLANTA, LONDRES, NUEVA DELHI
  - 2: ATLANTA, LONDRES, NUEVA DELHI
  - 3: JARTUM, LIMA, HONG KONG
  - 4: ATLANTA, LONDRES, NUEVA DELHI, JARTUM, LIMA, HONG KONG
  - 5: HONG KONG, LIMA, JARTUM, NUEVA DELHI, LONDRES, ATLANTA

▶ El centro de investigación está construyéndose. El Experto en operaciones debería ser capaz de finalizar las obras de construcción:

$33 + 41 = 74$ . Coged la carta  $74$ .



## LA VARIANTE AMARILLA

▶ Una vez completado el centro de investigación, podéis empezar vuestra labor. El Investigador jefe  $12$  os pide que identifiquéis la clasificación de la variante amarilla. Primero, abrid el microscopio  $88$  para observar la muestra de sangre tomada en Atlanta  $54$ . A continuación, determinad la clasificación del virus  $XY$  utilizando el ordenador  $1$ : las proteínas de la espícula son amarillas ( $X = 1$ ) y la forma es triangular ( $Y = 4$ ). Comunicadle esta información crucial al Investigador jefe:  $12 + 14 = 26$ .

Coged la carta  $26$ .



▶ Tenéis la cura para la variante amarilla. Avisad al Médico para obtener el protocolo de inoculación:  $57 + 26 = 83$ .

Coged la carta  $83$ .



▶ Según el protocolo  $83$ , debéis empezar la inoculación en una ciudad que esté conectada directamente con 2 ciudades infectadas con la misma variante. México D. F. es la única ciudad que está conectada directamente a 2 ciudades infectadas por la variante amarilla (Atlanta y Lima). Usad el botón  $20$  en la aplicación para ir allí. Escanead el código QR  $20$  de la variante amarilla.



## LA VARIANTE AZUL

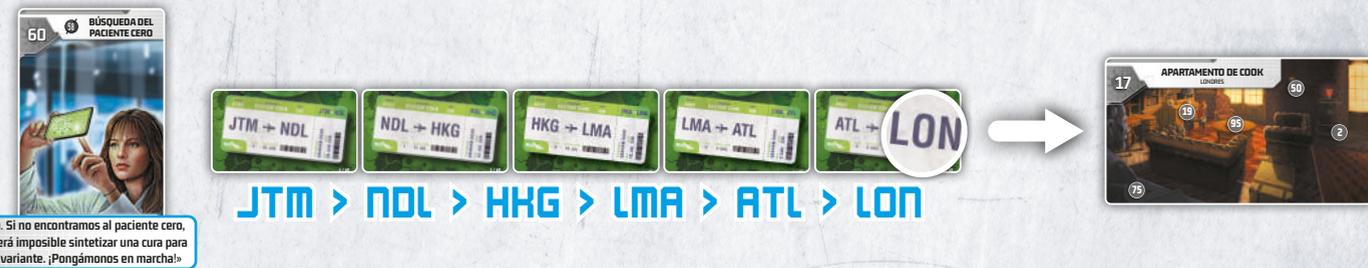
▶ ¡Buen trabajo! La inoculación para la variante amarilla está en marcha. Ahora tenéis que investigar las otras variantes. Además, el Investigador jefe  $26$  no se siente bien. Sería prudente estudiar su caso durante esta pandemia. Tomad una muestra de su sangre para comprobar si es portador de la enfermedad:  $26 + 32 = 58$ . Coged la carta  $58$ .



▶ Examinad la muestra  $58$  con el microscopio  $88$ . Esta variante tiene varias proteínas de la espícula (las cortas y de color azul oscuro) que no están identificadas en la base de datos. Fijaos en la posición de estas puntas. Forman un 60. Coged la carta  $60$ .



▶ Para sintetizar una cura para la variante azul, necesitáis al paciente cero: Graham Cook. ¿Pero dónde está? Los billetes de avión proporcionan su última posición conocida. Si los ponéis en el orden correcto, empleando las fechas, veréis que terminó su viaje en Londres (LON). Así que usad el botón  $17$  en la aplicación para ir a Londres. Coged la carta  $17$ .



▶ Cuando llegáis al apartamento de Graham Cook, averiguáis por una carta  $95$  que ya ha iniciado una nueva expedición, de manera que debéis descubrir detalles sobre su paradero para encontrarlo. Empezad mirando su caja fuerte  $2$  y fijaos en el majestuoso cáliz que hay encima de ella. Es el mismo de la fotografía de la excavación arqueológica  $15$ . La posición del cáliz en la excavación arqueológica os dará el código. La caja fuerte muestra el orden de las coordenadas: primero amarillo y luego violeta. Abrid la máquina  $2$  en la aplicación e introducid el código 1016. Coged la carta  $69$ .



▶ La carta  $95$  os informa de que G. Cook ha salido de Londres en barco. La tira de papel  $80$  os proporciona la ruta que ha seguido. Las letras indican las direcciones: O = OESTE, S = SUR, E = ESTE y N = NORTE. Los números representan el número de casillas en el Mapa de cuarentenas. Empezando por Londres, contad 4 casillas hacia el oeste, 16 hacia el sur, 20 hacia el este, 3 hacia el norte, 8 hacia el este, 3 hacia el norte y por último 1 hacia el oeste. Así llegaréis a Hong Kong. Luego usad el botón  $16$  en la aplicación para ir allí. Coged la carta  $16$ .



▶ Ahora estáis en la Unidad de Emergencias de Hong Kong. Fijaos en el soldado que monta guardia en la entrada. Tal vez pueda ayudaros a localizar al paciente cero. Enseñadle la fotografía de Graham Cook.  $16 + 50 = 66$ . Coged la carta  $66$ .



Los soldados os llevan a un helicóptero con el que sobrevolar Hong Kong **66**. Observad Hong Kong en el Mapa de cuarentenas. A través del cubo rojo, se puede leer **+18**. Dirigíos allí en helicóptero.  
**66 + 18 = 84**. Coged la carta **84**.



Graham Cook ya se ha marchado de **Hong Kong**. Pero el trozo de papel arrugado **84** que habéis encontrado en su habitación de hotel parece indicar la siguiente escala de su viaje. Para averiguar cuál era su próximo destino, colocad el papel correctamente sobre el mapa, empezando en **Hong Kong**. La ruta os lleva a Miami. Usad el botón **15** en la aplicación para ir allí. Coged la carta **15**.



Descubriste que Cook ha partido en un jet privado, cuya distancia de vuelo conocéis. Trasladad esa distancia al mapa, superponiendo la carta **15**. Hay dos ciudades situadas a la misma distancia de **Miami**: **Estambul** y **Jartum**. Sin embargo, sabéis que los aeropuertos de las ciudades contaminadas están cerrados. Al eliminar **Jartum**, deducís que Cook ha ido a Estambul. Usad el botón **5** en la aplicación para ir allí. Coged la carta **5**.



Cook ya se ha marchado de **Estambul**, pero es posible deducir su siguiente destino gracias a los ecos de radar de la torre de control **5**. Cook está en una ciudad situada a tres conexiones aéreas de Atlanta, Jartum y Nueva Delhi. La única ciudad que cumple esa condición es Essen. Usad el botón **5** en la aplicación para ir allí. Coged la carta **5**.



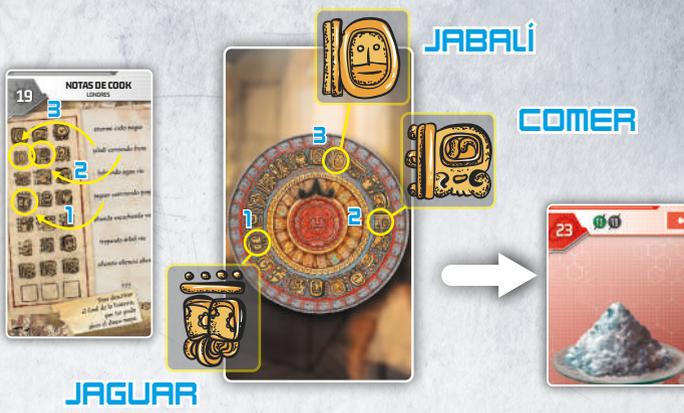
Ya casi lo habéis encontrado; no puede estar muy lejos ahora. Según su nota **6**, «esta última escala (ESSEN) es también la ruta a seguir». ESSEN no es solo una ciudad, sino también una sucesión de direcciones: **ESTE/SUR/SUR/ESTE/NORTE**. Al seguir estas indicaciones desde Essen, descubriréis un **+39** muy bien oculto. Coged el coche para ir allí: **6 + 39 = 45**. Coged la carta **45**.



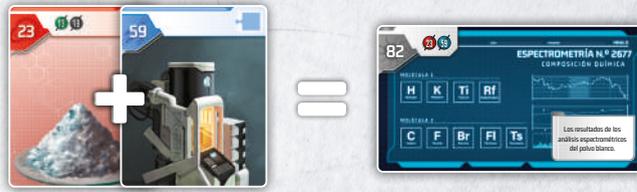
Por fin tenéis con vosotros al paciente cero. ¡No hay tiempo que perder! Tomad una muestra: **45 + 32 = 77**. Coged la carta **77**.



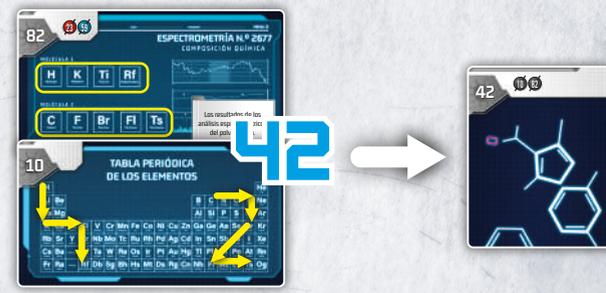
Ahora debéis hallar el origen de la enfermedad. Esta pandemia global tiene alguna relación con el disco maya **13**. Para abrirlo, hay que resolver el final de la historia **19**. La traducción de Cook os da el significado de cada glifo. La historia es sobre un jabalí cerca de un río, perseguido por un jaguar. El jaguar trepa por un árbol junto al río; luego, tras un momento de silencio, es de suponer que el jaguar acabará comiéndose al jabalí. Encontrad estos glifos y seleccionadlos en el disco en el orden correcto para abrirlo. Coged la carta **23**.



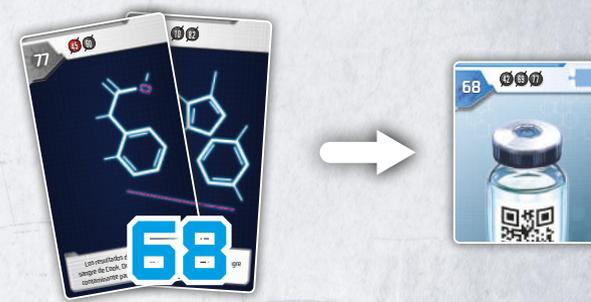
Utilizad el espectrómetro de masas para analizar el misterioso polvo blanco que habéis encontrado dentro del disco maya: **23 + 59 = 82**. Coged la carta **82**.



El análisis espectrométrico del polvo blanco **82** muestra 2 moléculas. Transferid los elementos de cada molécula de manera secuencial a la tabla periódica de elementos químicos **10**. Los elementos H, K, Ti y Rf de la molécula 1 forman un 4. Los elementos C, F, Br, Fl y Ts de la molécula 2 forman un 2. Coged la carta **42**.



Así pues, el polvo blanco fue lo que infectó al paciente cero, Graham Cook, y provocó esta pandemia global. Para sintetizar la cura azul, debéis analizar las moléculas del polvo blanco **42** y la sangre de Cook **11**. Superponedlas para encontrar puntos de coincidencia entre la estructura molecular comunal (de color violeta) y el átomo de oxígeno (O). Las moléculas forman ahora el número **68**. Coged la carta **68**.



Aplicad el protocolo **87** para determinar dónde empezar la inoculación utilizando la recién sintetizada cura azul tal como hicisteis con la cura amarilla. **Argel** es la única ciudad conectada directamente con 2 ciudades contaminadas por la variante azul (**Londres** y **Jartum**). Usad el botón **68** en la aplicación para ir allí y escanead el código QR de la cura azul **68**.



Recordad que el Investigador jefe también fue infectado por la variante azul. Por lo tanto, inoculadle la cura azul: **26 + 68 = 94**. Coged la carta **94**.



## LA VARIANTE ROJA

▶ Ahora debéis encargáros de la variante roja. Tomad una muestra de la variante en la Unidad de Emergencias de **Hong Kong**. Tomad una muestra:  $16 + 32 = 48$ . **Coged la carta 48**.



▶ Examinad la muestra de la variante roja  $48$  con el microscopio  $88$ . Ampliad la imagen hasta que podáis ver el ADN. Para extraer el ADN, debéis emplear un «filtro de infrarrojos». Para ello, usad uno de los cubos y deslízadlo a través de vuestra pantalla. Deberíais distinguir un 4 entre los fragmentos de ADN. **Coged la carta 4**.



▶ Para sintetizar una cura para la variante roja, debéis manipular el ADN del virus. Utilizad el secuenciador  $70$  y empezad escaneando el ADN de la variante roja  $4$ . A continuación, podréis descargar los datos inmunitarios de las dos primeras variantes. **Coged la cartas 27 y 28**.



**NOTA: Si os faltan datos, eso significa que habéis inoculado alguna cura errónea (mirad la página 16 para la variante amarilla y la página 19 para la variante azul).**

▶ Corregid las anomalías en el ADN para obtener la cura roja. Cada base consiste en una secuencia lógica que debe completarse:

- Para la primera, es una simple repetición de un patrón de 3 partes. El enlace que falta es el que tiene un dibujo de puntos. Según los anticuerpos amarillos  $27$ , este enlace está formado por las proteínas T (timina), G (guanina) y T (timina), de manera que introducid TGT en la aplicación y luego confirmad lo que habéis escrito.
- La segunda base es otra repetición, esta vez de un patrón de 4 partes. El enlace que falta es el que no tiene ningún dibujo. Los anticuerpos azules  $28$  indican que se trata de una textura formada por proteínas AAA. Introducid AAA en la aplicación.
- La tercera base es simétrica. El centro es el enlace con el dibujo de tablero de ajedrez. Por lo tanto, el enlace que falta es el que tiene el dibujo de rayas diagonales. Estas son las proteínas GCT, por lo que introducid GCT en la aplicación. **Coged la carta 11**.



▶ De nuevo, aplicad el protocolo  $87$  para determinar dónde inocular la cura roja. **Calcuta** es la única ciudad conectada directamente con 2 ciudades infectadas por la variante roja (**Nueva Delhi** y **Hong Kong**). Usad el botón  $11$  en la aplicación para ir allí y escanead el código QR de la cura roja  $11$ . **Coged la carta 3**.



## LA VARIANTE VIOLETA

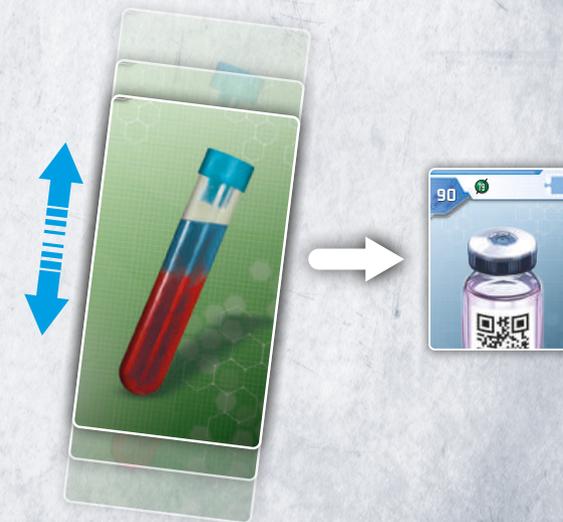
▶ Habéis empezado la inoculación de las tres curas y estáis cerca de vuestro objetivo, pero el estado de Cook es preocupante y ninguna de las curas parece mejorar su estado. Esto probablemente significa que os enfrentáis a otra variante. Tomad otra muestra  $3$  +  $32$  =  $35$ . **Coged la carta 35**.



▶ Examinad esta nueva muestra  $35$  con el microscopio  $88$ . Es definitivamente una nueva variante de la enfermedad: la variante violeta. La cura podría consistir en una combinación de la cura azul y la cura roja (azul + rojo = violeta). Intentad mezclarlas:  $11 + 68 = 79$ . **Coged la carta 79**.



▶ Verted un poco de la cura roja y la cura azul en un tubo de ensayo, y sacudidlo para obtener una solución violeta. Abrid la máquina  $79$  en la aplicación y sacudid vuestro dispositivo. **Coged la carta 90**.



▶ Se os está acabando el tiempo para salvar a Cook. Inyectadle cuanto antes la cura violeta: + = . Coged la carta .



▶ Debéis aplicar una última vez el protocolo para determinar dónde empezar la inoculación con la cura violeta. Pero en este caso no hay ninguna ciudad contaminada por un virus violeta. Habéis descubierto, sin embargo, que la variante violeta es una combinación de la variante azul y la variante roja. **Riad** es la única ciudad que está conectada directamente con una ciudad contaminada por la variante azul (**Jartum**) Y una ciudad infectada por la variante roja (**Nueva Delhi**). Usad el botón en la aplicación para ir allí y escanead el código QR de la cura violeta .

Coged la carta .



▶ Habéis sintetizado y distribuido todas las curas. Con un protocolo de inoculación adecuado, conseguiréis erradicar esta pandemia. Debéis diseminar las curas para proporcionar la mejor cobertura posible en cada territorio de cada continente. Utilizad los componentes del juego en el fondo de la caja. Ponedlos encima de cada continente, cubriendo las zonas formadas por las conexiones entre ciudades. Podréis leer un número para cada variante: un 5 para la amarilla, un 2 para la azul y un 8 para la roja. Abrid la máquina en la aplicación e introducid el código del protocolo: **528**.



HABÉIS LOGRADO APLICAR CON ÉXITO VUESTRO PROTOCOLO DE DISEMINACIÓN DE CURAS. GRACIAS A LAS HABILIDADES DE VUESTRO EQUIPO, LA PANDEMIA ESTÁ TOTALMENTE BAJO CONTROL. UNAS CUANTAS SEMANAS DESPUÉS, LA ENFERMEDAD HA SIDO ERRADICADA POR COMPLETO. HABÉIS SALVADO A LA HUMANIDAD.

**¡UN MAGNÍFICO TRABAJO!**

# UNLOCK!

## ESCAPE ADVENTURES

**¡INTENTA ESCAPAR EN EL TIEMPO DESIGNADO!**

El juego de cartas cooperativo inspirado en los escape room:  
 ¡10 cajas (30 aventuras) disponibles!  
 Descarga nuestros escenarios introductorios gratuitos en  
<https://print-and-play.asmodee.fun/es/unlock/>  
 para descubrir **UNLOCK!**



# MYSTERIUM

Un espíritu vaga por la mansión. ¡Sus visiones serán las únicas pistas que permitirán a los videntes descubrir la verdad sobre su desaparición!

*Mysterium* es un juego cooperativo en el que un jugador interpreta al espíritu y se comunica tan solo mediante cartas ilustradas. Los demás jugadores son videntes que deben interpretar esas imágenes y ayudarse para identificar a los sospechosos, los lugares y los objetos que el espíritu está señalando. ¡Dejaos guiar por vuestra intuición!

10+ 2-7 42'



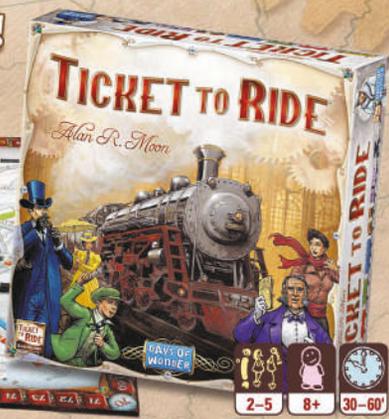
Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko

Xavier Collette & Igor Burtakov



# Alan R. Moon TICKET TO RIDE

THE POPULAR FAMILY-FRIENDLY CROSS-COUNTRY TRAIN ADVENTURE BOARD GAME!



DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

# PANDEMIC



Tú y tus compañeros formáis parte de un equipo de élite que lucha contra cuatro enfermedades mortales. Tu equipo recorre el mundo para impedir la propagación de enfermedades y desarrollar los recursos necesarios para sintetizar la cura. Tendréis que cooperar y aprovechar vuestros talentos individuales para contener las enfermedades antes de que se extiendan por todo el planeta. El tiempo apremia: epidemias y brotes aceleran la propagación de las enfermedades. ¿Encontrarás las curas a tiempo?

8+

2-4

45 min



Chris Quilliams



Matt Leacock

