Aventura "Escapando del laberinto"

El mercado de Filoland está hoy muy bullicioso.

- *¡Odio que haya tanta gente! ¡Casi no se puede andar!* Se queja la guerrera.

- *Si tú y el curandero no os comieseis cuatro bocadillos al día no tendríamos que haber venido hoy*- dice entre risas el mago.

- *¡La culpa no es de ellos! ¡La culpa es de la esfinge y de sus intensos entrenamientos! Normal que estén muertos de hambre…*- les defiende la curandera.

De pronto, entra en el mercado un hombre gritando:

- *¡Desastre! ¡Desastre! ¡Los objetos mágicos de Filoland han desaparecido! ¡Alguien los ha robado! ¡Desastre! ¡Desastre!*

Luis Miranda Guerra. El mercado de Filoland (CC-BY-SA)

Sus palabras parecen tener un efecto inmediato en la gente. Todos empiezan a sollozar y a asustarse. Sin los cuatro objetos mágicos de Filoland vuestra tierra estará a merced de cualquier villano con malas intenciones.

La esfinge ya os explicó en su día que cuatro objetos protegían vuestra tierra. Un arco, una espada, una poción y un hacha mágicas habían cuidado de que otros pueblos como Hedoland se lo pensasen mucho antes de intentar conquistaros pues en una guerra esos cuatro objetos mágicos harían que ganaseis todas las batallas.

"Aventura. Escapando del laberinto" de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.

Sabéis que, sin duda, os necesitarán, así que, antes de que tengan que acudir a buscaros, marcháis hacia el Consejo de Sabios para ofrecer vuestra ayuda.

Cuando llegáis, las puertas están repletas de aventureros que se han enterado de la noticia y desean colaborar en una de las mayores hazañas que, seguro, quedará registrada en los anales de la historia de Filoland. Todos quieren ganarse la gloria y las recompensas que premiarán a los que logren recuperar los objetos mágicos.

Aún estáis observando la inmensa cantidad de aventureros que se agolpan en las puertas cuando se abre el balcón del edificio y salen varios ancianos y ancianas.

- *Aventureros de Filoland. Como bien sabéis, los cuatro objetos mágicos que protegen nuestra tierra han sido robados. Sabemos que los ladrones son habitantes del planeta Tierra y que cruzaron un portal espacio-temporal y se llevaron nuestros tesoros a un extraño lugar de su nación, a un centro comercial. Nuestros informadores nos han dicho que entre sus tiendas han escondido nuestras reliquias y han lanzado un hechizo de protección que dificultará que sean extraídas de allí y traídas de vuelta a nuestro hogar.*

  Aquellos que queráis embarcaros en la aventura de recuperar nuestros tesoros deberéis antes prepararos para saber cómo moveros por este hechizado centro comercial y qué pasos habréis de dar para recuperar los objetos.

Os miráis a los ojos y sí, no hace falta decir nada. Claro que estáis dispuestos a participar. Entráis en el palacio y os dirigís a la sala de juntas. Os sentáis junto a otros aventureros y esperáis a que os den nuevas indicaciones.

PREPARANDO EL VIAJE A LA TIERRA: SESIÓN 1

Al menos seis equipos de aventureros han decidido intentarlo… esta vez va a ser difícil obtener las recompensas…

"Aventura. Escapando del laberinto" de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.

Los ancianos y ancianas entran en silencio en la sala de juntas.

- *Bienvenidos héroes y heroínas. Es fundamental que prestéis atención a las reglas que rigen ese centro comercial maldito o de lo contrario quedaréis atrapados allí.*

  Pero antes de eso, y como sabemos que estaréis deseando conocer qué obtendrán aquellos que logren recuperar los objetos mágicos, os diremos que ante el terrible problema al que nos enfrentamos hemos decidido invocar a los dioses y estos nos han asegurado que los vencedores recibirán un regalo divino. Sí, un regalo directo de Atenea, la diosa de la sabiduría, protectora de Filoland. Aunque, como es propio de las divinidades, no nos han querido decir más.

  Dicho esto, pasemos a explicar todo aquello que deberéis tener en cuenta para superar con éxito la misión:

Recursos para enfrentarse a la misión:

Lo primero que debéis tener claro es que esto va a ser un trabajo de equipo. Sólo si unís todas vuestras fuerzas lograréis completar la misión.

Lo segundo que debéis saber es que el tiempo es limitado. Tendréis una hora para entrar en el centro comercial, investigarlo, encontrar los objetos y salir de allí en silencio sin ser vistos. Para romper el hechizo protector tendréis que, una vez descubráis dónde están los cuatro objetos, situaros junto a ellos y cogerlos todos a la vez. Luego habréis de escapar cada uno por una salida del centro comercial.

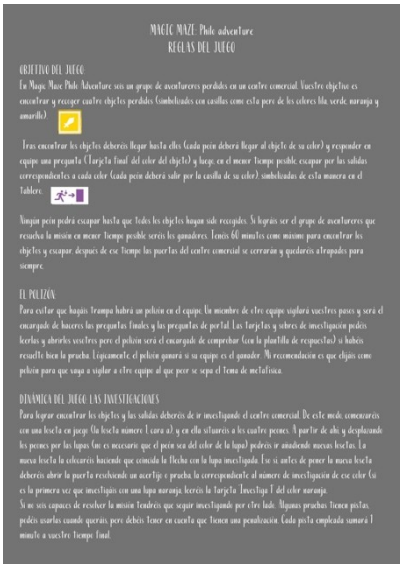
El centro comercial tiene muchas puertas y para abrirlas deberéis ir resolviendo pruebas, pues todas ellas están también hechizadas. Además, hay varios portales que os permitirán desplazaros mágicamente por el centro comercial y para coger los objetos deberéis también responder una última pregunta final para cada objeto.

En el siguiente vídeo aprenderéis bien todos los pasos y reglas que rigen este extraño centro comercial. Además del vídeo os hemos dejado unas indicaciones en papel. Y sí, por si alguien aún no se había dado cuenta, podemos afirmar con rotundidad que a lo que os enfrentáis es a un Escape Room.

Dedicad lo que resta de jornada a familiarizaros con las reglas y el juego pues mañana, en cuanto salga el sol, partiremos hacia nuestro destino.

https://www.youtube.com/watch?v=815SXH2kG0I&t=6s

"Aventura. Escapando del laberinto" de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.



MAGIC MAZE: Pixle adventure
REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO:
En Magic Maze Pixle Adventure sois un grupo de aventureros perdidos en un centro comercial. Vuestro objetivo es encontrar y recoger cuatro objetos perdidos (simbolizados con casillas como esta pero de los colores blá, verde, naranja y amarillo).

Tras encontrar los objetos deberéis llegar hasta ellos (cada peón deberá llegar al objeto de su color) y responder en equipo una pregunta (Tarjeta final del color del objeto) y luego, en el menor Tiempo posible, escapar por las salidas correspondientes a cada color (cada peón deberá salir por la casilla de su color), simbolizadas de esta manera en el Tablero:

Ningún peón podrá escapar hasta que Todos los objetos hayan sido recogidos. Si lográis ser el grupo de aventureros que resuelva la misión en menor Tiempo posible seréis los ganadores. Tenéis 60 minutos como máximo para encontrar los objetos y escapar, después de ese Tiempo las puertas del centro comercial se cerrarán y quedaréis atrapados para siempre.

EL POLICÍA:
Para evitar que hagáis trampa habrá un policía en el equipo. Un miembro de otro equipo vigilará vuestros pasos y será el encargado de haceros las preguntas finales y las preguntas de portal. Las Tarjetas y sobres de investigación podéis leerlas y abrirlos vosotros pero el policía será el encargado de comprobar (con la plantilla de respuestas) si habéis resuelto bien la prueba. Lógicamente el policía ganará si su equipo es el ganador. Mi recomendación es que elijáis como policía para que vaya a vigilar a otro equipo al que peor se sepa el Tema de metafísica.

DINÁMICA DEL JUEGO: LAS INVESTIGACIONES
Para lograr encontrar los objetos y las salidas deberéis de ir investigando el centro comercial. De este modo, comenzaréis con una loseta en juego (la loseta número 1 cara A) y en ella situaréis a los cuatro peones. A partir de ahí, y desplazando los peones por las lupas (no es necesario que el peón sea del color de la lupa) podréis ir añadiendo nuevas losetas. La nueva loseta la colocaréis haciendo que coincida la flecha con la lupa investigada. Eso sí, antes de poner la nueva loseta deberéis abrir la puerta resolviendo un acertijo o prueba la correspondiente al número de investigación de ese color (si es la primera vez que investigáis con una lupa naranja leeréis la Tarjeta Investig 1 del color naranja.
Si no sois capaces de resolver la misión Tendréis que seguir investigando por otro lado. Algunas pruebas tienen pistas, podéis usarlas cuando queráis, pero debéis tener en cuenta que tienen una penalización. Cada pista empleada sumará 1 minuto a vuestro Tiempo final.

MOVIMIENTO DE LOS PEONES
Pero, ¿cómo movemos a los peones? Cada jugador podrá mover cualquiera de los cuatro peones, pero sólo podrá realizar los movimientos y acciones que aparezcan indicados en su Tarjeta de jugador. De este modo, por ejemplo, el jugador con esta Tarjeta podría abrir y leer las Tarjetas de investigación (aunque se resolverán las pruebas entre Todos), podría subir y bajar escaleras, y podría mover a los peones hacia abajo. (como seréis muchos jugadores, posiblemente sólo podáis realizar una acción cada uno, eso sí, con cualquier peón.

LOS PORTALES
Además de investigar, subir escaleras o desplazar hacia arriba, abajo, izquierda y derecha a los peones existe un tipo más de movimiento, es el de viajar por los portales. Cada vez que veáis en el Tablero una casilla como esta:

Significará que podéis desplazaros desde ella a otra del mismo color siempre y cuando claro, seáis capaces de responder una pregunta de las Tarjetas de portal de ese color. Aunque sólo el jugador con el símbolo de los portales en su Tarjeta puede entrar en ellos, la respuesta la tendréis que consensuar entre Todos. Si fallais, ese portal quedará cerrado y pondréis un aspa de cartón de los que hay en la caja sobre él.

ESCAPAR:
Una vez hayáis encontrado y recogido Todos los objetos podréis escapar del centro comercial (cada peón por la salida de su color). Para comenzar a escapar deberéis estar Todos simultáneamente en sus respectivas casillas de objeto. En este momento, cuando respondáis la última pregunta final la alarma se activará y deberéis comenzar a mover a los peones hacia la salida de su color. Ahora bien, en esta última parte del juego, como deberéis ser muy silenciosos para que no os pillen ¡NO PODRÉIS HABLAR! Cada uno Tendrá que ir moviendo a los peones según su Tarjeta de jugador pero sin comunicarse verbalmente con los demás. El juez vigilará que no se diga ni una palabra pues... jcada vez que se hable se sumarán 3 minutos de penalización a vuestro Tiempo final!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA
- Coloca las losetas numeradas del 2 al 12 hacia abajo y pon en el centro de la mesa la loseta 1 con la cara A visible. Sitúa en el centro de esta loseta los cuatro peones.
- Separa en un montón las cartas de portal según sus colores, en otro las cuatro cartas finales y en otro las pistas de las cartas de investigación. Deja los sobres ordenados por colores y según su orden (del 1 al 9).
- Entregale al policía la plantilla de respuestas.
- Esperad a que el profesor o profesora active el cronómetro y... ¡a jugar!

ESCAPANDO DEL LABERINTO: SESIÓN 2

Aún no ha amanecido, pero todos estáis muy despiertos. Los aventureros os encontráis en el lugar indicado por los sabios. Los nervios están a flor de piel...
Nada más aparecer el primer rayo de luz se abren las puertas del Consejo de Sabios.

- *Es la hora. Os habéis preparado bien, pero sólo un equipo logrará salir antes que los demás del centro comercial, incluso podría ser que alguno se quede encerrado allí para siempre. Sólo podemos desearos suerte en vuestra misión. Nuestras reliquias sagradas son lo único que puede asegurar la paz en nuestra tierra y ahora, recuperarlas, depende de vosotros. ¡Fuerza y razón aventureros!"*

Y dicho esto, agita sus manos y todo desaparece... tras un breve mareo observáis a vuestro alrededor. Estáis en el centro comercial. El tiempo ha comenzado a contar. Quedan 59 minutos y 56 segundos para encontrar los objetos mágicos y escapar todos a la vez y en silencio de ese lugar. ¡A trabajar!

“Aventura. Escapando del laberinto” de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.

Luis Miranda Guerra. Héroes escapando del laberinto (CC-BY-SA)

"Aventura. Escapando del laberinto" de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.