

# LA BIBLIOTECA ABANDONADA

## ¡ATENCIÓN!

¡Leed bien estas reglas  
antes de sacar las cartas de  
la caja de juego!

Contenido: 88 cartas de juego

1 mazo de acertijos:  
18 misiones, 18 pistas, 2 cartas  
"exit", 2 'cartas-tapa' de mazo

1 mazo de ayudas:  
46 cartas de ayuda,  
2 'cartas-tapa' de mazo

¡Aconsejamos que juguéis con  
la ayuda de un papel y un lápiz  
para tomar notas y que uséis  
un cronómetro!



## ¿DE QUÉ SE TRATA?

La puerta está cerrada a cal y canto y estáis atrapados. Repartidos por toda la biblioteca encontraréis candados de combinaciones de números. Para conseguir los códigos que abren los candados, tendréis que enfrentaros a los acertijos. La única manera de escapar de la biblioteca abandonada será trabajar juntos y darle bien al coco.

## PARA EMPEZAR EL JUEGO

Tomad los dos mazos de la caja de juego.

**¡NO BARAJÉIS LOS MAZOS y no miréis las cartas por el otro lado!**

Decimos esto porque por el otro lado están las soluciones.

Tomad primero el “**mazo de acertijos**”.

**MUY IMPORTANTE:**

*¡nunca le deis la vuelta a una carta "porque sí"!*

### 1. El mazo de acertijos

#### » La tapa del mazo...

...podéis dejarla en la caja de juego.

#### » Las cartas “exit” son el acertijo final

Las siguientes dos cartas son las **cartas “exit”**.

Dejadlas a un lado formando un mazo de dos cartas con la puerta hacia arriba. **Es la combinación numérica que tendréis que conseguir al final del todo.** Estas cartas solo harán falta cuando hayáis abierto todos los demás candados.



#### » Las 18 cartas con candado

Las siguientes **18 cartas** forman otro mazo: son vuestras **misiones**. Cada una de estas cartas muestra una estantería de libros con un **candado de combinación**. Necesitaréis averiguar la **combinación de números** para cada uno de estos candados para poder abrirlos.

#### » Las 18 cartas de pistas

Estas cartas deberéis colocarlas una al lado de la otra en el centro de la mesa. Contienen **las pistas** que harán falta para averiguar los códigos numéricos. Cada candado se abre con **exactamente una pista**.

La última carta (tapa) podéis dejarla también en la caja de juego.

Tomad ahora el “**mazo de ayudas**”.





Las **pistas** se deben colocar visibles sobre la mesa.



El mazo de **misiones** (candados)



4 misiones **activas**

## 2. El mazo de ayudas

- » Volved a dejar la tapa del mazo en la caja de juego. El resto del mazo podéis dejarlo a un lado. **Estas cartas os ayudarán** si os atascáis con alguno de los acertijos.



El mazo de **ayudas**

## ASÍ SE JUEGA

Jugaréis como **un solo equipo** y **no habrá turnos**. Todos podréis compartir vuestras ideas en cualquier momento. Hablad entre vosotros y compartid vuestros avances. ¡Cualquier pensamiento puede ayudar a otro jugador!

Para aumentar la tensión del juego, podéis jugar a **contrarreloj**. ¿Os apetece? En ese caso, coged un cronómetro (p. ej. el de un móvil) o simplemente apuntad la hora en cuanto empezéis. ¿Conseguiréis abrir los 18 candados y escapar de la biblioteca en menos de **75 minutos**?

### Vamos allá:

Robad las **primeras cuatro misiones** del mazo de misiones sin darles la vuelta y colocadlas en la mesa con el candado hacia arriba. Estas son vuestras **cuatro misiones activas**. Buscad las pistas adecuadas para ellas.

Por favor, recordad no darle la vuelta a **ninguna** carta “porque sí”.

## ¿Qué pista necesitamos?

Al principio del juego tendréis las 18 pistas esparcidas sobre la mesa. Primero tendréis que descubrir cuales de ellas corresponden con cada una de las cuatro misiones activas. Fijaos en los detalles (objetos, formas, colores,...) que podáis ver en las estanterías. Cuando hayáis encontrado la pista correspondiente, podéis colocarla junto a la misión.

*Consejo: Podéis cumplir las cuatro misiones en el orden que prefiráis.*

## Ahora toca darle al coco

Fijaos bien en las **misiones activas**. Siempre veréis un candado de combinación numérica. Vuestro objetivo es abrir los candados. Para ello, necesitaréis el **código** correcto. **¡El código siempre está compuesto de las cifras del 1 al 9!**  
**¡La cifra 0 nunca será parte de la solución!**

Cada candado os muestra de **cuántas cifras** está compuesto su código. Si veis 0/0/0, significa que necesitaréis un código de 3 cifras, como por ejemplo 353. Además, a veces encontraréis indicaciones del orden en el que tenéis que poner los números. Fijaos bien en toda la información que os pueden dar las dos cartas del mismo acertijo.



**Combinadas, la pista y su misión** siempre os muestran TODA la información necesaria para la solución. No tendréis que buscar información en otros elementos del juego.

*Atención: no hará falta ni doblar ni cortar las cartas de ninguna manera. De esta manera, cuando acabéis el juego podréis devolver los mazos a la caja de juego para que otro grupo pueda intentar escapar de la biblioteca abandonada.*

## ¡AUXILIO! ¡NOS HEMOS QUEDADO ATASCADOS!

¿Os habéis fijado bien en ambas cartas y simplemente no sabéis cómo seguir? En ese caso podéis coger una **ayuda**.

Las **cartas de ayuda** siempre os muestran un detalle de una misión o una pista en la carta para que sepáis a qué acertijo corresponden. Buscad ese detalle en las cartas de ayuda y dadle la vuelta a la "1ª ayuda". ¿Os sirve el empujón? Si necesitáis otro, dadle la vuelta también a "2ª ayuda".

*Consejo: Hay un número diferente de cartas de ayuda para cada acertijo.*

¿Le habéis dado la vuelta a la última carta de ayuda y aún así no sabéis cómo seguir? En ese caso, podéis concentraros en otra misión primero o simplemente intentar adivinar los números del código. Quién sabe, ¡a lo mejor acertáis!

## ¡AJÁ! ¡CREO QUE HEMOS DESCIFRADO EL CÓDIGO!

¿Habéis descifrado el código? En ese caso, **dadle la vuelta a ambas cartas (pista y misión)**. Ahora colocadlas de tal manera que las líneas claras de los bordes encajen perfectamente. Una vez hecho esto, las cartas os mostrarán el código correcto para **ese candado**.

### ¿Habéis acertado?

¡Genial! Estáis un poco más cerca de escapar de la biblioteca. Devolved **la carta de pista a la caja de juego**: ya no la necesitaréis.

Colocad la carta de **misión** (la del candado) **a un lado**. La necesitaréis al final del juego para abrir el candado de las cartas “exit”.

Una vez hecho esto, coged la carta de misión superior del mazo de misiones y colocadla (sin darle la vuelta) junto a las **misiones activas**.

### Uy, ¿y eso? La pista y la misión coinciden... ¡pero nuestro código era incorrecto!

Qué pena, igual habéis cometido un pequeño error. Devolved **la carta de pista a la caja de juego**: ya no la necesitaréis. Igualmente, colocad la carta de **misión** (la del candado) **a un lado**. Estáis más cerca de escapar pero, como os habéis equivocado, no tomáis una carta nueva del mazo de misiones. Es decir: ahora tendréis una misión activa menos. Pero no os preocupéis: aunque sea con menos misiones activas, podréis seguir jugando normalmente. Cuando descifréis un código correctamente, robad una nueva carta de misión, como siempre.

### ¡Oh no, la pista y la misión ni siquiera coinciden!

Si al darle la vuelta a ambas cartas veis que estas no coinciden, dadle la vuelta a la pista y volved a dejarla en el centro de la mesa. También podéis darle la vuelta a la misión y seguir buscando qué pista le corresponde de verdad. Eso sí: siempre que ocurra este fallo, tendréis que sumarle **5 minutos a vuestro tiempo**.



## ¿QUÉ PASA SI QUEDAMOS SIN MISIONES ACTIVAS!

Siempre que queráis, podréis añadir la **primera carta del mazo de misiones** a vuestras **misiones activas**. ¡Así tendréis una misión activa más! Sin embargo, cada vez que hagáis esto también **tendréis que sumarle 10 minutos a vuestro tiempo**.

## ¿DÓNDE ESTÁ LA SALIDA? ¿Y CUÁNDO SE ACABA EL JUEGO?

¿Habéis acabado los 18 acertijos? Entonces ha llegado el momento: os toca enfrentaros a las cartas finales, las **cartas "exit"**. Son las dos cartas que habéis apartado en la preparación del juego.

En la carta "exit" superior veréis una puerta. Para poder abrirla, necesitaréis un código de cuatro cifras. Mirad bien las 18 misiones que habéis apartado durante la partida. Si las colocáis de la manera adecuada, os mostrarán la solución. ¿Habéis descubierto el código? ¿Entonces girad la carta de puerta!

¿Estaba bien el código? ¡Enhorabuena! Habéis resuelto todos los acertijos de la biblioteca abandonada. En la segunda carta "exit" veréis lo que hay detrás de la puerta. Y, dándole la vuelta a esa segunda carta, acaba vuestra aventura.

¿Estaba mal el código? Entonces **tendréis que sumarle 10 minutos a vuestro tiempo**, pero podréis continuar al final de la historia igualmente.

¿Qué tal? ¿Cuánto tiempo habéis necesitado? ¿Habéis sumado los minutos de penalización y aún así habéis salido en menos de 75 minutos? ¡Bien hecho!

Originally published as:  
"Die verlassene Bibliothek –  
Ein Escape-Spiel" in Germany by  
moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020.  
Text and illustrations copyright ©  
moses. Verlag GmbH, Kempen, 2020.  
All rights reserved.

Autor: Leo Colovini  
Bajo licencia de:



Ilustraciones: Folko Streeze  
Diseño gráfico: Kreativbunker  
Maquetación: Volker Maas  
Correcciones: Elke Vogel  
Edición: Daniel Gaca  
Producción: Anja Trentepohl  
Traducción: Jens de Fries  
Maquetación: **WAH! studio**

**Gen X Games S.L.**  
c/ Severo Ochoa 15, nave 14  
28521, Rivas Vaciamadrid, Madrid,  
España

