

¡ALTO!

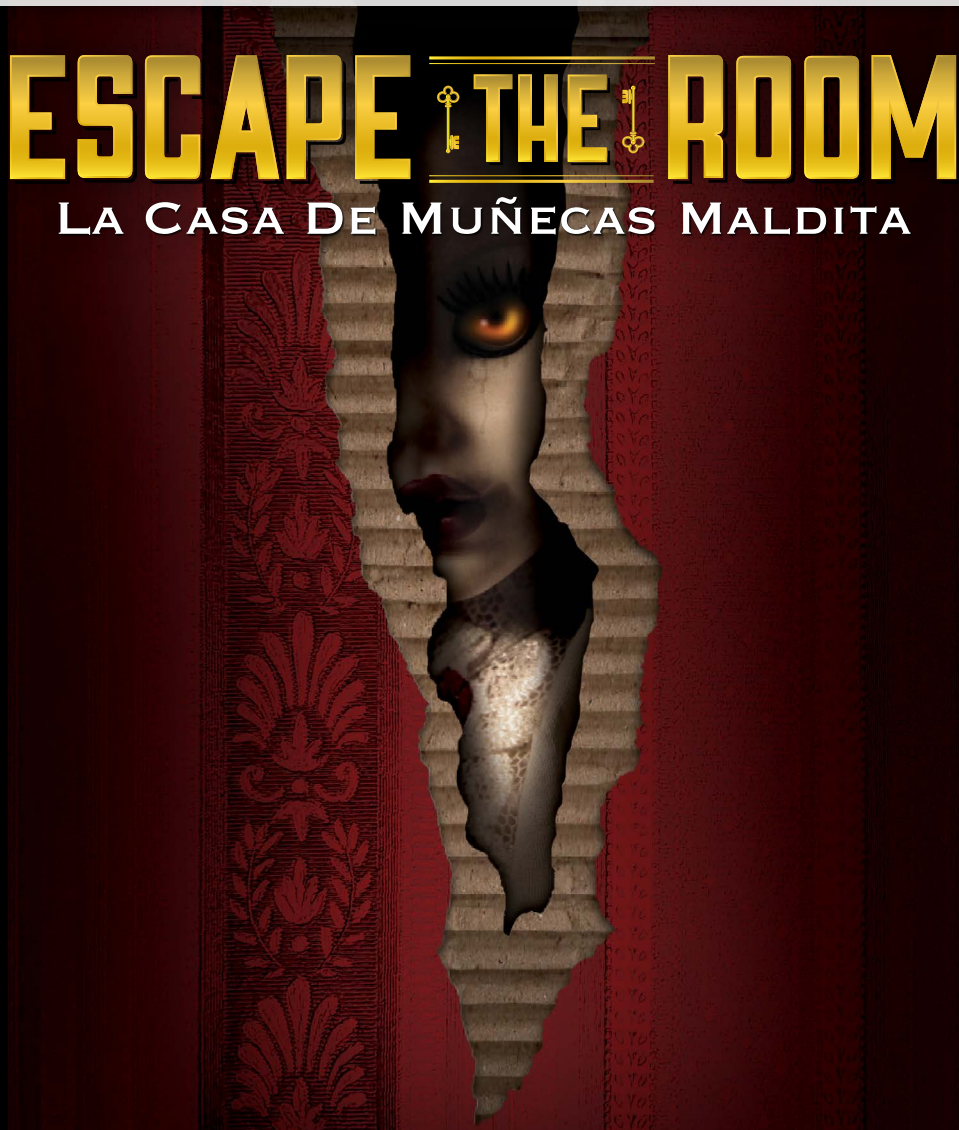
LEED ATENTAMENTE ESTE MANUAL

**NO ABRÁIS NI MODIFIQUÉIS NINGÚN COMPONENTE
HASTA QUE ASÍ SE INDIQUE**

¡ALTO!

ESCAPE THE ROOM

LA CASA DE MUÑECAS MALDITA



NIVEL: PRINCIPIANTE-INTERMEDIO

MANUAL DE INSTRUCCIONES CON HISTORIA

¡Estáis a punto de embarcaros en una inmersiva y desafiante experiencia de sala de escape que se desarrolla por completo dentro de una verdadera casa de muñecas! Por favor, antes de empezar a jugar, comprobad el contenido de la caja y leed las instrucciones de preparación y montaje para preparar el juego correctamente. **Por favor, no abráis ni modifiquéis nada a menos que así se indique. De lo contrario, podríais echar a perder algún acertijo o parte de la historia.**

Si necesitaseis ayuda adicional, por favor, consultad nuestra web:
www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

✦ CONTENIDO ✦



- Estructura de casa de dos pisos
(parte superior e inferior de la caja del juego)
- Pieza del ático
- 3 planchas troqueladas con mobiliario y componentes
- Sobre de componentes
- Rueda de soluciones
- Manual de instrucciones con historia

IMPORTANTE: Después de explorar una estancia, si queréis confirmar que tenéis todos los componentes necesarios para resolver los acertijos para esa estancia, visitad:
www.ThinkFun.com/Dollhouse-Checklist

Materiales necesarios adicionales

- **Lápices y papel:** Para tomar notas y trabajar en la resolución de los acertijos.
- **Acceso a internet (opcional):** Para bajaros un modelo de carta de invitación, acceder a las pistas online durante el juego, reproducir nuestras listas de música recomendadas, descargar e imprimir los rompecabezas para volverlos a montar, y mucho más.

✦ PREPARACIÓN ✦

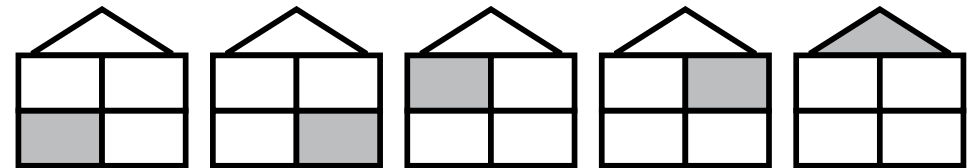
IMPORTANTE: Este juego requiere montaje antes de empezar a jugar. Haced únicamente lo que se os indique y **NO** quitéis ninguno de los componentes de juego montados con adhesivo antes de empezar a jugar.

PARA EMPEZAR: Sacad de la caja todas las planchas troqueladas, el sobre de componentes, la hoja de cartón protectora y la hoja de plástico protectora. Abrid el sobre de componentes y sacad de su interior todos los componentes. **NO** abráis ninguno de los sobres más pequeños.

Para construir la casa de muñecas y todos sus accesorios y para colocar correctamente cada accesorio, seguid los iconos de cada plancha troquelada y las imágenes que se muestran a continuación.

✦ LEYENDA ✦

Los iconos impresos en las planchas troqueladas os indican en qué estancia debéis colocar cada objeto:



Salón

Cocina

Dormitorio

Baño

Ático

NOTA: La colocación exacta de los objetos dentro de una estancia no influye en el desarrollo del juego, ya que pueden moverse durante el juego. Lo más importante es colocar los objetos en la estancia adecuada al inicio del juego.

Algunos objetos requieren montaje. Seguid las instrucciones de las páginas 4-7 para montar estos objetos antes de colocarlos en la estancia indicada.

• CASA DE MUÑECAS •

Montaje de la casa:

Poned de pie la parte superior y la inferior de la caja, una al lado de la otra, de tal forma que la cocina y el baño queden a la derecha.

NOTA: Una vez juntadas las dos partes de la caja, el baño quedará un poco más alto que el dormitorio.

Desplegad y poned en horizontal el suelo de tal forma que la madera y las baldosas queden hacia arriba, y las luces del techo hacia abajo.



Deslizad el suelo en el centro de la caja, encajando las tres ranuras del suelo con las de la caja.

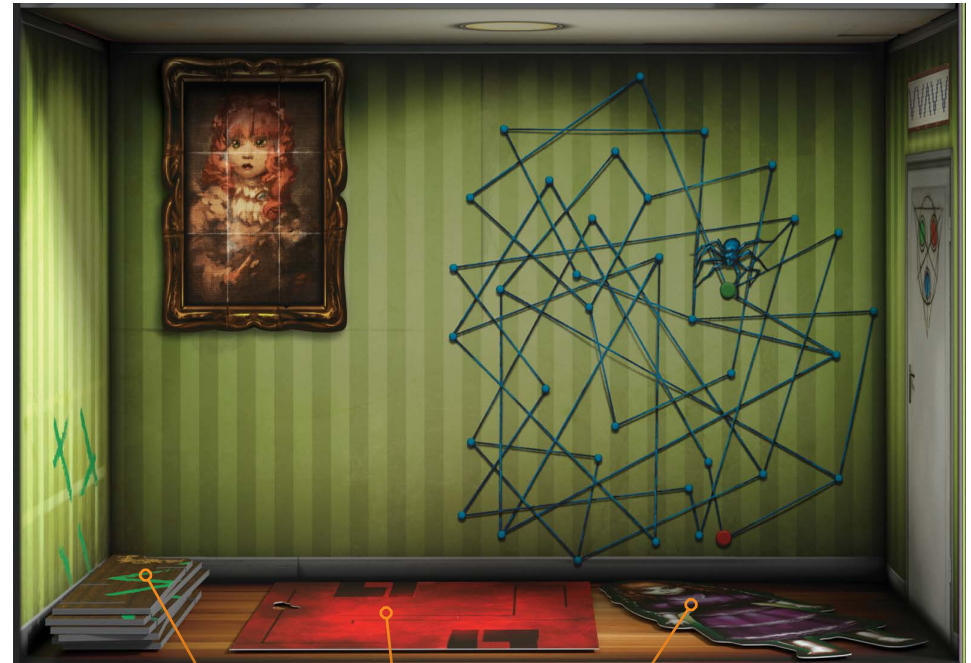
Las dos pestañas horizontales deben sobresalir a través de las ranuras de la parte posterior de la casa. Doblad los extremos de ambas pestañas para fijar el suelo en su sitio.



Montaje del ático:



• SALÓN •



Añadid a la estancia:

6 tablas de madera Alfombra Muñeca de porcelana

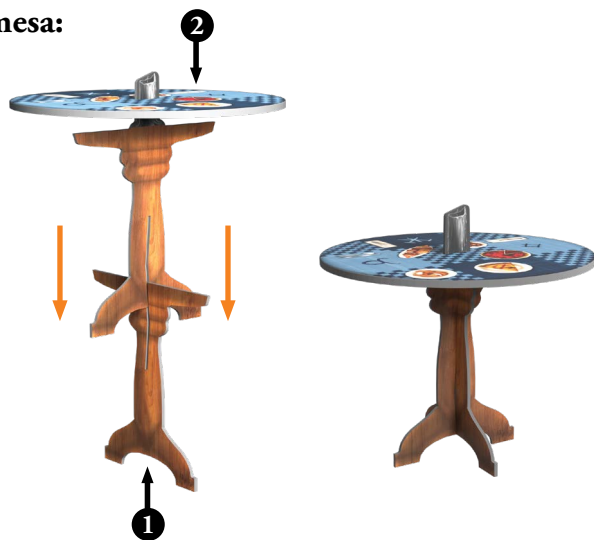
+ COCINA +



Añadid a la estancia:

• Muñeca de papel • Alfiler • Mesa

Montaje de la mesa:



• 6 •

+ DORMITORIO +



Añadid a la estancia:

• Cama • Colcha • Muñeca vudú

Montaje de la cama y la colcha:



• 7 •



Añadid a la estancia:

- Baúl
- Muñeca rusa

La casa de muñecas totalmente montada

¡Ya tenéis lista vuestra casa de muñecas!



Seguid leyendo en la página 9 la Introducción del Juego.



SEGUID ADELANTE SOLO SI YA HABÉIS MONTADO
POR COMPLETO LA CASA DE MUÑECAS.

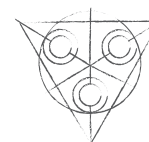
LAS INSTRUCCIONES DE PREPARACIÓN LAS ENCONTRARÉIS EN LAS PÁGINAS 4-8.



+ INTRODUCCIÓN DEL JUEGO +

¡Por favor, leed esto atentamente!

Escape the Room: La Casa de Muñecas Maldita es un juego de mesa que recrea la experiencia de una sala de escape. En él los jugadores deberán resolver una serie de acertijos que encontrarán en una verdadera casa de muñecas. El tiempo estimado para completar toda la experiencia es de varias horas. La casa de muñecas consta de 5 estancias, cada una con su propio conjunto de acertijos. A lo largo de la experiencia, los jugadores recorrerán las estancias una a una, siguiendo la historia. El avance a cada una de las siguientes fases de la experiencia y de la historia estará bloqueado por puertas u objetos, que estarán marcados por un icono con esta silueta:



Cuando los jugadores vean este icono, primero deberán encontrar tres símbolos específicos en la estancia en la que se encuentren en ese momento antes de poder pasar a la siguiente fase. Cada símbolo estará relacionado con un anillo concreto de la rueda de soluciones. Hay muchos símbolos en cada estancia, pero tendréis que resolver varios acertijos para hallar los adecuados. Una vez que hayáis comprobado que los tres símbolos que habéis introducido en la rueda de soluciones (ver «La Rueda de Soluciones» en la siguiente página) son los correctos, podréis pasar a la siguiente estancia de la casa y leer la siguiente parte de la historia, siguiendo las instrucciones.

Es importante señalar que, aunque se necesiten tres símbolos para avanzar más allá del icono de bloqueo en cada fase, puede que haya más acertijos en la estancia. Estos otros acertijos os proporcionarán símbolos o pistas que usaréis posteriormente en el transcurso del juego.

Cada estancia de la casa contiene una gran variedad de objetos, pistas y detalles. Solo cuando ya hayáis entrado en una estancia podréis abrir los sobres que haya en ella, retirar los adhesivos o explorar esa estancia. Puede que necesitéis manipular algunos objetos (por ejemplo, moviéndolos, doblándolos, rasgándolos o marcándolos) para resolver los acertijos. Algunos objetos acabarán deteriorados durante el juego, pero podréis reimprimirlos y reemplazarlos una vez que hayáis terminado de jugar. Visitad www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom para más detalles.

Algunos objetos y pistas están a simple vista y otros están ocultos. Algunos objetos y pistas solo se utilizan en la estancia donde los habéis encontrado, mientras que otros pueden usarse en un lugar posterior o en más de una ocasión. También hay pistas ocultas a lo largo de la historia, así que prestad mucha atención a los detalles cuando la leáis.

Concluir toda la experiencia puede llevaros varias horas. Si preferís fraccionar el juego en varias sesiones, lo mejor es pausar el juego justo después de completar cualquiera de las estancias y antes de pasar a la siguiente. Si queréis vivir una experiencia contrarreloj, poned en un temporizador el tiempo de **2 horas y 30 minutos**, y activadlo justo cuando entréis en el salón.

• LA RUEDA DE SOLUCIONES •

La rueda de soluciones sirve para comprobar si habéis resuelto correctamente un acertijo y si podéis pasar a una nueva estancia. **Primero deberíais familiarizaros con los símbolos de la rueda.** Para desbloquear una puerta o un objeto necesitaréis tres símbolos. La solución puede ser cualquier combinación de tres símbolos (incluso símbolos duplicados).

IMPORTANTE:

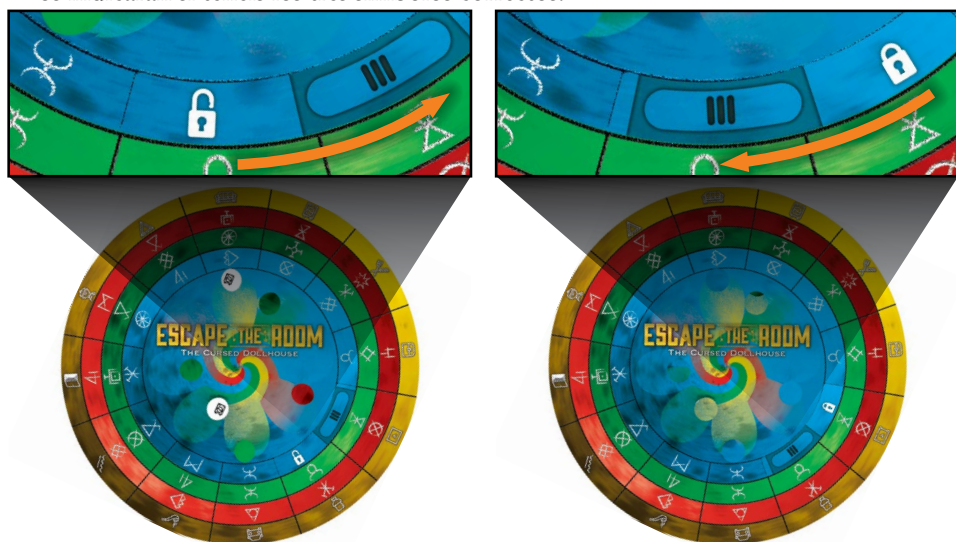
- Al resolver cada acertijo, siempre encontraréis pistas que os indiquen qué anillo de la rueda de soluciones debéis utilizar. Si examináis atentamente todos los detalles de la casa y la historia, siempre os quedará claro qué anillo debéis utilizar.
- Algunas estancias tienen más de tres acertijos. En estas estancias, tendréis que encontrar igualmente tres símbolos para introducirlos en la rueda de soluciones. La función de los otros acertijos se desvelará por sí sola en el transcurso del juego.

Cuando creáis haber encontrado los tres símbolos para desbloquear una puerta o un objeto:

- 1) Localizad en el anillo exterior de la rueda de soluciones el símbolo amarillo que represente la estancia en la que os encontráis en ese momento.
- 2) Rotad los demás anillos de colores de forma que los tres símbolos de la solución que habéis encontrado queden alineados con el símbolo del anillo exterior de color amarillo.
- 3) Desliza ligeramente la lengüeta hasta que las seis ventanas se abran. Las ventanas del centro de la rueda de soluciones os indicarán si tenéis los tres símbolos correctos.



Símbolo de lavandería
(lavadora)



Desliza a la derecha para abrir las ventanas

Desliza a la izquierda para cerrar las ventanas

Vuestra solución es correcta si:

- El mismo símbolo del anillo exterior amarillo aparece en DOS ventanas de la rueda de soluciones

Vuestra solución es incorrecta si:

- En las ventanas de la rueda de soluciones no aparece ningún símbolo, o
- El/los símbolo/s de la/s ventana/s no coincide/n con el símbolo de la estancia del anillo exterior amarillo



El símbolo de lavandería aparece en dos ventanas.

Si os habéis equivocado, la rueda de soluciones no os indicará cuáles son los símbolos que debéis corregir. Reexaminad atentamente todas las pistas de la estancia y buscad otras soluciones, especialmente para los acertijos de cuya solución no estéis totalmente seguros.

- 4) Cuando la rueda de soluciones os indique que habéis introducido los tres símbolos correctamente, podéis avanzar al siguiente lugar que se indique en el texto.

IMPORTANTE: Después de cada intento en la rueda de soluciones (tanto si vuestra solución es correcta como incorrecta) desliza la pestaña hasta que todas las ventanas se cierren. Os recomendamos encarecidamente que no dejéis las ventanas abiertas mientras rotáis la rueda de soluciones al azar para encontrar las respuestas correctas a base de probar. **¡Lo único que conseguiréis así es que los espíritus malignos de la casa de muñecas se enfurezcan!**

• PISTAS •

Si os quedáis atascados, recurrid a nuestras pistas online en:

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

Aseguraos de que todos los jugadores están de acuerdo antes de recurrir a las pistas. Si no llegáis a un consenso, haced una votación rápida y proceded según lo que vote la mayoría (el voto del anfitrión decidirá en caso de empate).

• INICIO DEL JUEGO •

Cuando estéis listos, empezad leyendo «La Historia Comienza» en la página siguiente. Si queréis vivir una experiencia contrarreloj más emocionante, poned en un temporizador el tiempo de **2,5 horas** y activadlo cuando se os indique. Si no, podéis disfrutar igualmente resolviendo los acertijos sin temporizador.

¡Buena suerte!



✦ LA HISTORIA COMIENZA ✦

Desde que tenéis uso de memoria, la casa del viejo Garrido, situada al final de la manzana, siempre ha generado rumores entre los vecinos y numerosas historias de fantasmas. Vuestras familias os cuentan que hace mucho tiempo el Sr. Garrido era un buen hombre, que vivía junto con su hija Isabel. Cuando ella desapareció, tapió las ventanas de su casa y se negó a hablar con nadie.

El único momento en el que puede verse al Sr. Garrido saliendo de su casa es cuando cruza su jardín trasero, lleno de malas hierbas, para dirigirse al taller de su cobertizo. Justo anoche, cuando mirabais por la ventana de vuestra habitación, bien entrada la medianoche, visteis unas siluetas tenebrosas a través de una grieta en la ventana del cobertizo. Unas siluetas pequeñas, como de niños. Sabéis que debéis averiguar qué tiene encerrado el Sr. Garrido en su jardín antes de que algo terrible ocurra.

En plena noche, os movéis sigilosos a lo largo del seto en dirección al destartado cobertizo. El césped ha crecido mucho y os araña los tobillos con cada paso que dais. Llegáis al viejo cobertizo y, con un esfuerzo considerable, lográis abrir la puerta haciendo palanca y colaros adentro.

Por dentro, el taller está sorprendentemente limpio. Las estanterías están repletas de equipamiento de carpintería y casi toda la superficie del banco de trabajo está ocupada por utensilios afilados. En una mesa central encontráis una réplica de la casa de Garrido en miniatura: una casita de muñecas con unos extraños símbolos tallados dentro y alrededor de ella.

Os acercáis a la casa de muñecas y echáis un vistazo dentro. Al observar su estructura, os dais cuenta de que se trata de una maqueta extremadamente detallada. Poco a poco, acercáis las manos al interior de la casa, examinando sus delicados acabados. En el momento en el que vuestros dedos tocan la casa, la oscuridad se os echa encima y casi no os deja ver. Os agarráis a la mesa para estabilizaros, pero las tinieblas acaban envolviéndoos por completo.

Os despertáis en una sala bien iluminada. La estancia parece falsa, como el escenario de una obra teatral. Hay algo en la habitación que falla, que no parece real.

Miráis a vuestro alrededor desesperadamente. Desde donde estáis podéis ver el taller del viejo Garrido, pero algo no encaja... Todo es demasiado grande e imponente. Lo veis todo, excepto la casa de muñecas. Unos instantes después, horrorizados, os percatáis de lo que ocurre:

Estáis dentro de la casa de muñecas.

Si habéis decidido utilizar un temporizador, ponadlo en marcha ahora.

Continuad leyendo: El Salón.



✦ EL SALÓN ✦

Estáis en el salón de la casa de muñecas. Hay polvo flotando en el aire y telarañas colgando del techo. Una **araña azul** teje una peculiar telaraña en la pared cerca de un **cuadro de punto de cruz azul**. ¿Está siguiendo algún método a la hora de tejer su desordenada telaraña?

Divisáis **unas marcas verdes en el extremo más lejano de la estancia** y vais hacia allí para investigar. Encontráis amontonadas en el suelo unas **tablas de madera, con unas marcas verdes similares** y unas muescas de diferentes tamaños en sus bordes. Debe ser una estantería rota, pero parece que puede montarse de nuevo sin necesidad de herramientas.

Al volver al centro de la estancia, examináis una **alfombra roja** que también necesita algunos arreglos. Está decorada con unos motivos que no casan bien. Debajo de una esquina doblada de la alfombra descubris unos **símbolos rojos trazados en el suelo**.

En el centro de la estancia yace una colorida muñeca de porcelana con unos ojos vidriosos, sin vida.

De repente, oís la vocecilla frágil de una niña pequeña: «Oh..., oh no...».

Dais vueltas para ver de dónde ha salido la voz, pero estáis solos en la habitación.

«Si no os vais, os quedaréis atrapados... Intentad salir de esta casa...».

Miráis por toda la habitación frenéticamente, intentando averiguar el origen de esa extraña voz resonante. Luego, os giráis lentamente hacia la muñeca de porcelana, aterrorizados. La delicada sonrisa pintada en su rostro no se mueve ni lo más mínimo, pero al mirarla empieza a girar su cabeza poco a poco hacia vosotros. La voz hueca parece venir de dentro de la muñeca, pero al mismo tiempo parece venir de la misma casa, resonante y distante.

«Algunas cosas están rotas... Otras están recompuestas... Algunas están perdidas... Algunas pierden el alma...».

Dominados por el pánico, os precipitáis hacia una puerta que veis a un lado de la habitación. Tropezáis con la alfombra al moverse bajo vuestros pies y finalmente llegáis a la puerta, ¡pero está bloqueada!

«Nunca escaparéis a tiempo...».

En algún otro sitio de la casa escucháis unos gemidos y gritos ahogados.

¿Qué está sucediendo? ¿Cómo podéis salir de ahí? ¿Y por qué de repente sentís tanto picor?

Ahora debéis encontrar los tres símbolos necesarios para abrir la puerta.

Una vez que hayáis logrado encontrar estos símbolos, leed el texto de la página 14: La Cocina.



✦ LA COCINA ✦

Al trazar el último símbolo en el extraño dibujo tallado en la puerta, la puerta empieza a abrirse lentamente. Os disponéis a cruzar la puerta, pero os giráis de nuevo para ver la muñeca de porcelana, que os está mirando con sus ojos vacíos, y oís de nuevo su extraña voz.

«No me abandonéis...».

Decidís llevaros la muñeca, su voz parece desvalida.

Volvéis a entrar en la cocina y un sonido áspero, como de hojas secas, os sobresalta. Veis una gran hoja de papel apoyada en la pared, con **unas imágenes desencajadas y unas extrañas marcas**. ¡Es una muñeca de papel! La **muñeca está descolorida y mate**, y su rostro parece desesperado, como si suplicara ayuda. Una voz rasposa os susurra «**Guardaos nuestros secretos... No os podemos ayudar ahora...**» y notáis que uno de los ojos de la muñeca os clava la mirada.

Justo delante veis que hay **algo rojo derramado en el suelo**. Está humeante, como si acabara de caerse de un plato caliente. Un **indicador de temperatura parpadeando en rojo** os llama la atención hacia el horno.

Avanzáis por la cocina y descubrís una pequeña **mesa azul** con **tres sillas azules** a juego, tan coqueta que choca con el siniestro ambiente de la casa. ¿Quién, o qué, se iba a reunir en torno a la mesa una vez preparada correctamente?

Regresáis hacia la nevera, que parece un poco torcida, como si la hubiesen movido hace poco. A su lado, sobre la encimera de la cocina encontráis una hilera de tarros de cristal macabros, cada uno con uno, dos o tres elementos espeluznantes en su interior: pelo, brazos y ojos de muñeca. ¡Pelo, brazos y ojos de muñeca! Deslizáis vuestras manos por encima de las **tapas verdes**, primero en una dirección, y luego de vuelta en la otra. Notáis que están frías, como si acabaran de sacarlas de la nevera. Vuestros pensamientos empiezan a girar en espiral en ambas direcciones: ¿pero qué está pasando?

Cada minuto que pasa las cosas se ponen más y más escalofrantes, y empezáis a sentir vuestras piernas cada vez más flojas. Sacáis una de las tres sillas de debajo de la mesa para apoyaros y orientaros.

¡La puerta de la cocina se cierra de golpe! Un escalofrío recorre vuestro cuerpo: el mal acecha en esta casa.

**Ahora debéis encontrar los tres símbolos
necesarios para abrir la puerta.**

**Una vez que hayáis logrado encontrar estos símbolos,
leed el texto de la página 16: El Dormitorio.**



+ EL DORMITORIO+

Al acabar de trazar los símbolos en el dibujo de la puerta, volvéis a notar un cambio en el aire alrededor. La muñeca de papel habla de la misma forma resonante y distante que la muñeca de porcelana, pero su voz suena seca y quebradiza.

«Nosotras también entramos en la casa... y no pudimos salir... Ayudadnos, por favor...».

Al entrar en el dormitorio, oís unos sonidos débiles con cada movimiento que hacéis, como si algo suave estuviera arrugándose y rozando. La habitación es notablemente colorida, como si perteneciera a una niña. En la pared hay un arcoíris, justo encima de una colcha a juego con los colores del arcoíris. La cama está arreglada, pero paradójicamente parece como si **algo hubiese estado posado encima hace poco**.

De la pared cuelga un desconcertante cuadro con un **marco verde**. Su estilo decorativo os resulta familiar. ¿Lo habíais visto antes?

Un viejo y gastado armario reposa junto a la pared. De repente, sus puertas se abren revelando **una lama de madera pintada de rojo**. Antes de que podáis examinar el interior del armario más detenidamente, las puertas vuelven a cerrarse de golpe. Debajo del armario veis unas marcas que se extienden hasta el otro lado de la habitación.

La voz áspera vuelve a brotar de la muñeca de papel. «Id con cuidado...».

Al dar un paso adelante, algo se mueve en una esquina a oscuras al otro lado de la habitación. Forzáis la vista para comprobar si hay algo, y atisbáis una **tosca figura hecha con yute marrón** desplomada junto a la pared. Escucháis una voz nueva, distante y asustada como las otras, pero amortiguada esta vez: «**Yo también tengo un secreto... ¿podéis guardármelo?**».

A medida que avanzáis por la habitación, la voz seca de la muñeca de papel vuelve a escucharse temerosa.

«Ayudadnos...».

Al deteneros un momento a los pies de la cama, notáis como algo os roza las piernas, pero cuando miráis abajo, no hay nada. Os armáis de valentía para mirar debajo de la cama, pero lo único que veis son unas **lamas de color azul**. El corazón se os acelera, y oís una voz resonante que sale de la muñeca de porcelana:

«¿Notáis las agujas y los alfileres? No os quedéis atascados mucho tiempo...».

Ahora debéis encontrar los tres símbolos necesarios para abrir la puerta.

Una vez que hayáis logrado encontrar estos símbolos, leed el texto de la página 18: El Baño.





✦ EL BAÑO ✦

La puerta se abre. De nuevo oís la voz resonante y distante de la muñeca de porcelana: «La casa está enfadada...». Ahora no parece tan asustada, suena algo diferente.

Os asomáis a un baño lleno de vapor. Es difícil percibir los detalles, ya que el vapor de la habitación difumina la débil luz. Tras tropezar con el lavabo, limpiáis el vapor condensado del **espejo con un marco verde** y os quedáis horrorizados por lo que veis en él.

Vuestras cabezas hinchadas están envueltas en tela blanca y vuestro pelo se ve más denso, como si fuera de hilo grueso. ¡Os estáis convirtiendo en muñecas de trapo! Bajáis la vista atemorizados y veis los rostros inánimes de la muñeca de porcelana, la muñeca de papel y la muñeca vudú, todas ellas contemplándoos inexpresivamente.

La voz amortiguada vuelve a oírse: «Ahora lo veis... Tenéis que escapar...».

Horrorizados, comenzáis a explorar la oscura y brumosa estancia. Al mirar hacia arriba, veis una escalera. Con tan solo un suave tirón, se despliega hasta el suelo, aterrizando cerca de unos **motivos formados por azulejos rojos**. Al desplegarla, veis que las bisagras del interior parecen desgastadas, como si la escalera se plegara y se desplegara con frecuencia. Dais un salto hacia atrás al ver las repugnantes **patas traseras de un enorme ciempiés rojo**, que prácticamente parecen antenas. Vuestros ojos siguen al ciempiés por el lado de la escalera y tratáis de no perder el rastro de su cambiante recorrido.

Mientras estáis concentrados en el ciempiés, os sorprende el crujido de una ondeante **cortina de ducha azul**. Dando vueltas, oís una extraña respiración que proviene de detrás de la cortina, y un chapoteo en la bañera.

«¡SOCORRO ¡SOCO—...!», grita una voz, rápidamente sofocada por un brusco chapoteo.

Y luego, un silencio.

Un tembloroso gemido emana de la muñeca vudú al dirigiros hacia la cortina.

«No...», suplica la voz resonante de la muñeca de porcelana.

Lentamente dobláis la cortina de ducha y encontráis tras ella una bañera llena hasta arriba de un líquido oscuro y espeso. Una **muñeca de plástico**, cubierta por el aceite negro y con las extremidades **atrapadas con una cuerda**, os mira fijamente desde las oscuras profundidades. Su voz borboteante os advierte: «**Mi secreto no es tan sencillo... Estaos atentos todo el tiempo... Justo a tiempo, emergerá...**».

Ahora debéis encontrar los tres símbolos
necesarios para abrir la puerta.

Una vez que hayáis logrado encontrar los símbolos,
leed el texto de la página 20: El Ático.





✦ EL ÁTICO ✦

Ignoráis el ya habitual cambio en el aire y subís velozmente por la misteriosa abertura del techo. Mirando alrededor, descubrís un **baúl de madera cerrado** en la parte posterior de la estancia. Tiene un dibujo marcado como el que tenían las puertas, pero sin colores. Dentro de los círculos hay unas figuras dibujadas.

¿Son muñecas?

Las palabras de la muñeca de porcelana resuenan en vuestros oídos: «Se os acaba el tiempo...».

La luz penetra a través de una gran ventana circular, iluminando el ático. En una esquina al fondo de la habitación veis el borde inferior de algo circular. Vislumbráis una pequeña parte de un dibujo de color naranja y os dais cuenta de que es una **muñeca rusa de madera un poco descolorida**.

«¡NO!».

Un grito agudo, diferente a todas las voces que habéis escuchado desde que entrasteis en la casa de muñecas, os sobresalta y hace que se os caigan las muñecas al suelo.

«Esa no...». Conmocionados, os percatáis de que la voz aguda procede de la muñeca de porcelana.

En respuesta, oís varias voces tenues, todas al unísono, que vienen de la muñeca rusa: «Ella no... os ayuda...». Como las demás, la cara pintada de la muñeca rusa permanece quieta e inánime.

Al inclinaros para coger las otras muñecas, comprobáis que las muñecas no están muy lejos de donde se os han caído hace unos momentos.

Excepto la colorida muñeca de porcelana.

Escucháis las voces acalladas de las otras cuatro muñecas: **«Nuestros secretos abrirán el baúl... Escoged cuidadosamente... Los encontrasteis justo a tiempo...»**.

La cabeza de la muñeca de porcelana se gira lentamente hacia las otras muñecas, con una mirada fulminante.

Ahora debéis encontrar los tres símbolos necesarios para abrir el baúl.

Una vez que hayáis logrado encontrar los símbolos, leed el texto de la página 22: El Baúl.





✦ EL BAÚL ✦

Al abrir la cerradura del baúl, la voz de la muñeca de porcelana inunda toda la habitación. Esta vez ya no es resonante y suave, sino atronadora y dura.

«¡Se os ha acabado el tiempo! ¡Aún seguís en esta casa y aquí os quedaréis!»

De pronto, oís algo moverse detrás de vosotros. Cuando os dais la vuelta, la muñeca de porcelana está temblando y sus diminutas extremidades se estremecen, ¡como si cobraran vida! Sus ojos malignos brillan en rojo con un fuego sobrenatural, mientras que sus crueles carcajadas llenan el aire a vuestro alrededor.

«¡Ahora nunca escaparéis!», ruge la muñeca, ahora con una voz que retumba por toda la casa. «¡He padecido mucho tiempo la soledad de esta casa! ¡Día tras día, siempre sola! Mis amigas vinieron a buscarme, pero ahora ya no quieren jugar conmigo. ¡Vosotros jugaréis conmigo! Alguien tiene que jugar conmigo y vuestro tiempo se ha acabado. ¡Ahora os quedaréis aquí para siempre!».

Mientras os tambaleáis hacia atrás presos del miedo, escucháis un suave susurro que procede de las muñecas a vuestras espaldas.

«Aún no es demasiado tarde... Atadla... Debéis tejer el patrón correcto para atraparla...».

**Una vez que hayáis resuelto este acertijo,
leed el texto de la página 24: El Final**





• EL FINAL •

Entretejéis las tiras a toda prisa. Justo cuando la muñeca de porcelana se abalanza sobre vosotros, le arrojáis al pecho las tiras entretrejidas. Estas se deslizan por su cuerpo y la envuelven, sujetándole los brazos a ambos lados. La muñeca refunfuña y gruñe aterrorizada, pero en cuanto las tiras se unen en su espalda, se queda fofa e inmóvil: vuelve a ser una simple muñeca.

El aire cambia y las tinieblas desenfocan vuestra visión. Veis los colores y las formas pasar volando a vuestro lado y, unos instantes después, volvéis a estar de pie en el cobertizo. Al desvanecerse la oscuridad, observáis cómo la casa de muñecas empieza a atenuarse ante vuestros propios ojos. Cualquier mal que hubiera en ella parece esfumarse y la casa se queda en calma y sin vida. Ahora no es más que una casa de muñecas vieja y desgastada.

Veis a cuatro niñas de pie a un lado de la mesa, acurrucadas juntas por el miedo. Seguíis su mirada hasta el otro lado de la mesa, donde veis a otra niña sola: una chiquilla, con largos bucles y un camisón blanco impoluto, que parece especialmente aturdida. La reconocéis por los retratos que había en la casa de muñecas.

«¿Eres... Isabel?».

Antes de que ella pueda responder, la puerta del cobertizo se abre de golpe a vuestras espaldas. Os dais la vuelta. Es el Sr. Garrido. Respira con dificultad, pero tiene su clara mirada azul centrada en la niña. Volvéis a mirarla a ella. «Papi», susurra ella, y cae al suelo desmayada.

Él se apresura hacia ella, acunando su cuerpecito y sollozando. Le dejáis un momento antes de interrumpir: «Sr. Garrido, ¿qué está pasando?».

Él se serena un momento y os pide: «Por favor, llevad a estas niñas a sus casas. Isabel y yo tenemos que salir de aquí, pero os prometo que os lo explicaré todo». Después, recoge a su hija del suelo y sale por la puerta antes de que podáis protestar.

Agrupáis a las niñas, consolándolas lo mejor que podéis, y salís del cobertizo. Una a una, retornáis a las niñas a sus respectivas familias, todas ellas demasiado agradecidas por el reencuentro como para hacer muchas preguntas.

Nadie ha visto al viejo Garrido desde aquella noche, y mucho menos a Isabel. Una semana después de vuestra terrible experiencia, recibís una carta por correo en la que pone:

«Os prometí que os daría una explicación, así que aquí la tenéis. Hace años, aprendí que ciertos tipos de magia existen en realidad. Teniendo esto en cuenta, decidí crear una casa de muñecas encantada para Isabel. Estaba muy orgulloso de mi obra: era el regalo perfecto para mi hijita perfecta. Sin embargo, mientras realizaba el hechizo final, Isabel entró en mi taller justo en el peor momento. Se transformó en una muñeca de porcelana y no conseguí que recobrara su aspecto habitual.

Intenté todo lo que se me ocurrió, pero, al parecer, cuanto más tiempo estaba atrapada, más la trastornaban las fuerzas malignas de la casa. Ella simplemente... dejó de ser ella misma. Cada día intentaba liberarla, pero nada surtía efecto ni con la muñeca ni con la casa de muñecas; ni siquiera podía romperla. Sus amigas empezaron a venir desde sus casas, entrando a hurtadillas por la noche para tratar de encontrarla. Luego, yo iba a la mañana siguiente y me encontraba cada vez una muñeca nueva en la casa de muñecas.

¡No sé cómo, pero de alguna manera vosotros lograsteis romper el hechizo!
¡Destruisteis la casa de muñecas y el mal que acechaba en su interior! ¡Os lo agradecemos de todo corazón!»

Detrás de la carta encontráis otra hoja de papel. En ella están garabateadas a cera unas figuras que reconocéis de inmediato. Son Isabel y sus amigas: ya no son muñecas.

¡Enhorabuena!

¡Habéis salvado a las niñas de la magia maligna de la casa y habéis escapado de La Casa de Muñecas Maldita!

• ACERCA DE LOS INVENTORES •

Nicholas Cravotta y Rebecca Bleau llevan más de veinte años inventando juntos. Rebecca es, además, una gran artista galardonada. Podéis conocer más sobre sus juegos y acertijos en:

www.BlueMatterGames.com

• ILUSTRACIONES DEL JUEGO •

Escape the Room: La Casa de Muñecas Maldita ha sido ilustrado por **Monsters Pit**.

Advertencia: Este juego contiene pilas irremplazables.



Productos señalados con este símbolo se deben eliminar de la manera siguiente:

No tire los elementos eléctricos del juego a la basura sino déjelos en un punto de recogida especial para electrodomésticos usados. Infórmese en su ayuntamiento sobre la eliminación adecuada.

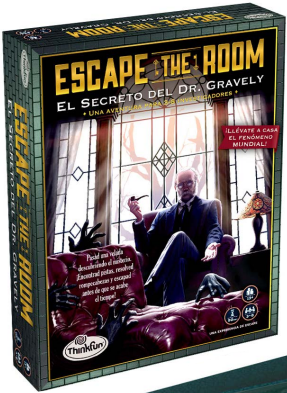


ESCAPE THE ROOM

♦ **MISTERIO EN LA MANSIÓN DEL OBSERVATORIO** ♦

Es 1869 y nadie ha visto al respetado astrónomo de la ciudad desde el lamentable fallecimiento de su esposa. Últimamente han estado pasando cosas muy extrañas en su mansión: estruendosos ruidos extraños, un olor desagradable y un humo que sale del observatorio. ¡Tú y tus amigos tenéis que resolver el misterio de la Mansión del Observatorio!

A partir de 10 años



ESCAPE THE ROOM

♦ **EL SECRETO DEL DR. GRAVELY** ♦

Corre el año 1913 y eres el afortunado ganador de una estancia gratuita en el Retiro Foxcrest, donde el renombrado Dr. Gravely ofrece lo último en tratamientos de spa y relajación para la alta sociedad. No obstante, puede que al llegar allí, los otros huéspedes y tú os deis cuenta de que ese «retiro de salud» no es lo que parece...

A partir de 13 años

¡La misión de ThinkFun® es activar tu mente!

ThinkFun es el líder mundial de juegos adictivamente divertidos que entrenan y agudizan tu mente. Además de activar las mentes de los más jóvenes y ofrecer diversión a toda la familia, los innovadores juegos de ThinkFun te hacen pensar y sonreír al mismo tiempo.



www.ThinkFun.es



ThinkFun Inc. 1725 Jamieson Avenue, Alexandria, Virginia 22314 USA

© 2020 ThinkFun, Inc. Todos los derechos reservados. MADE IN CHINA. 106. #76 376 4. IN01-BEG-INT.