

DESARROLLO COMPLETO DE LOS PUZLES

Este documento recoge las fases de desarrollo de los acertijos que se le compartieron a la compañera en su estado original.

Quizás salta a la vista que hay algún error: todo esto ilustra el desarrollo temprano del juego.

I. CONCEPTOS INICIALES DE LOS 18 ROMPECABEZAS

ARTISTA

Respuesta final: código hexadecimal (Pregunta app: ¿QUÉ COLOR? #_____)

Orden respuestas: correspondiente al color principal de la carta. El orden en el que han de introducir las respuestas en la app es el del arcoiris.

Contenidos:

- P:
- F:

01 – Lienzo en blanco

P posee un lienzo sin color, solo dibujo (para justificar la apariencia sencilla del dibujo: puede ser de una persona importante para el artista poco hábil con el arte) (¿quizás puede tener que ver con la motivación maligna del artista ese personaje? ej: Alguna venganza dramática o algo similar porque algo le sucedió), y F un acertijo/enunciado que indica que ha de descubrirse cuántas combinaciones son posibles con los dos botes de pintura que tiene a su disposición P. Las reglas son las siguientes:

- Ningún área puede tener el mismo color que la adyacente
- Un color por área

El jugador ha de tener en cuenta el propio blanco del lienzo como color a la hora de considerar todas las combinaciones posibles (si vemos que es una locura, en alguna nota personal/pista podemos disfrazar como info irrelevante ideas del palo de “menos es más”, “a veces vale más un espacio negativo”).

RESPUESTA: un número.

02 – ¿Cuántas formas?

A tiene una tabla con salientes. B le proporciona la información de que ha de formar la forma favorita del artista todas las veces que pueda colocando gomas alrededor de los salientes (no tienen por qué estar todas colocadas a la vez: se trata de ver todas las

posibilidades). (posible contexto: esa tabla es su herramienta favorita para crear composiciones y en ese momento quería crear su obra definitiva utilizando su forma preferida. No obstante, le preocupaba la variedad de opciones disponibles y quería contemplar todos los tamaños y disposiciones posibles del elemento).

F – descubre la forma favorita del artista: lo descubre dibujando un glifo en un papel y doblando el papel según unas instrucciones: la forma resultante es la correcta.

P – encaja la forma de todas las maneras posibles para dar con la respuesta.

RESPUESTA: un número

03 – Ilusión

Tanto **P** como **F** tienen acceso a ilustraciones del artista en cuestión. **P** tiene una ilustración con x cantidad de un elemento escondida y **F** una tabla con un mismo elemento repetido decenas de veces y un número asignado a cada uno de ellos en el dorso de la carta. **P** ha de contar cuántos de ese elemento hay y **F** encontrar el personaje que no está siendo apuntado por ningún otro y el número que le corresponde.

RESPUESTA: un número, la suma de sus resultados.

04 – Intruso

P tiene una serie de piezas, cada una con un glifo extraño en el dorso. Una de ellas sobra y no encaja con el resto, que forma una figura completa cuando se junta correctamente. La pieza sobrante tiene el glifo necesario para obtener la respuesta.

F se encuentra en la misma situación, pero ha de juntar x cantidad de palos para formar piezas para la siguiente escultura del artista. Los palos que queden solos tienen la solución detrás.

(Quizás aquí se pueda meter el tema de los juegos de colores/luces??? Estaría bien tener piezas de plástico transparente de distintos colores y necesitar formar x forma o color superponiéndolos)

RESPUESTA: una letra

05 – Manchas

Alguien tiene un boceto abstracto del pintor cuya parte de atrás está manchada. La solución se encuentra poniendo la hoja contra alguna fuente de luz. ??? Idea que implementar de alguna manera.

06 – Estiramientos

Dispone de una tabla de estiramientos de dedos y de una fotografía del pintor en la que hay especial énfasis en sus manos. Ha de replicar las marcas que hay en los dedos del pintor y probar a poner las mismas poses que en la tabla de estiramientos hasta que aparezca un número. (Suenan ridículo pero vi algo parecido una vez y fue muy sorprendente!!! Confía).

CIENTÍFICO

Respuesta final: Suma total de los 1 tras convertir las respuestas a código binario.
(Pregunta app: ¿CUÁNTOS UNOS? __)

Orden respuestas: correspondiente al horario de tareas diarias del personal del laboratorio.
Cada tarea tiene relación con el origen de cada respuesta.

Contenidos:

- P:
- F:

07 – Peso ligero

A tiene a mano una tabla de relaciones de los pesos de distintos materiales. B necesita obtener esa información: tiene varios objetos numerados fabricados con esos mismos materiales. A puede observar un tanque lleno de un líquido misterioso cuya principal propiedad (una gran mucosidad) puede descubrirse gracias a alguna otra pista. En este tanque se encuentran dos objetos numerados, uno al fondo del todo y otro flotando. Así, para hallar la respuesta se ha de determinar una cifra a partir de la suma de los números asignados a los objetos que pesan lo suficiente como para hundirse hasta que pueda verse por el cristal pero no tanto como para salirse de esa ventana, pues son los que se pueden ver desde el lateral del tanque. (no tiene sentido sin un croquis pero lo apunto para no olvidar el concepto)

RESPUESTA: un número

08 – Código secreto

B tiene acceso a una serie de letras que no parece tener sentido: se trata de un código secreto. A tiene acceso a una ilustración de un ordenador con un teclado (aquí podría encontrarse la tabla de decodificación de código binario). El código se puede descifrar observando qué tecla se encuentra encima de cada letra en el teclado. Ej: YL.Z AJD GZ. se convierte en HOLA QUÉ TAL. (si hiciese falta facilitarlo se me ocurre añadir un post it con una flecha que va de arriba abajo en diagonal sobre el lugar en el que B encuentra el código).

RESPUESTA: un [número](#)

09 – Pirámide

Código. Yo me entiendo con el título. No procede desarrollarlo ahora.

10 – Avería

B dispone de un equipo averiado que necesita un cambio de pieza, pero no sabe cuál de las opciones es la correcta. **A**, en el mismo libretto de *memos* en el que se encuentra la tabla de pesos de los materiales, dispone de una nota detallando que ha descubierto que hay una pieza que funciona mejor para las reparaciones que la que han estado usando hasta ahora, pero no quiere apuntarla directamente porque sospecha que su compañero le ojea los apuntes y podría llevarse él el mérito del descubrimiento: se deja como recordatorio de la pista algo como “junta rojo con rojo y observa”. **B** se habrá fijado para entonces (o no...) en que dos de sus cartas tienen marcas de los colores indicados en los apuntes que tiene **A**: ha de colocar las cartas de manera que se toquen color con color y mirar la silueta que forman las cartas así colocadas, pues la comparten con la pieza correcta.

RESPUESTA: un [número](#)

11 – Cables

Puzzle piezas. No diseñable sin croquis + no procede ahora mismo. Pero reservamos este slot para un acertijo de piezas.

12 – Tarjeta

Dispone de una funda con perforaciones en la que encaja una carta con distintas palabras, símbolos y números escritos sobre ella. El jugador ha de posicionar el plástico transparente sobre la carta y colorear las formas que contengan las respuestas anteriores. Al introducir la carta transparente en la funda se verá el último número necesario.

RESPUESTA: un [número](#)

SECTA

Respuesta final: Notas musicales correspondientes al canto asociado con un ritual.
(Pregunta app: RITUAL DEL x _____)

Orden respuestas: correspondiente al orden en el que hay que realizar las tareas necesarias para el ritual específico por el que se pregunta. Cada tarea tiene relación con el origen de cada respuesta.

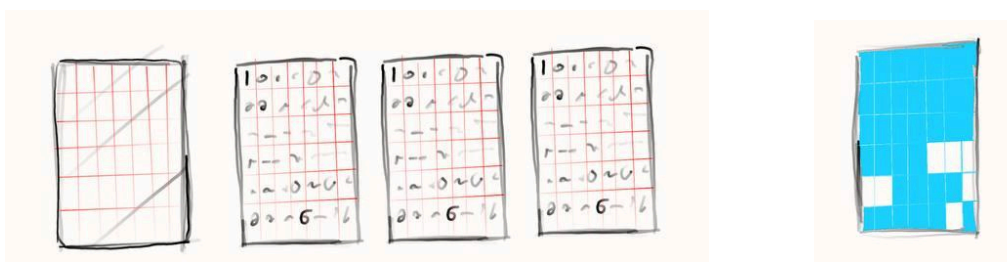
Soportes:

Generales **P** x1 manual, un desplegable **P** y un desplegable **F**, 2 láminas de acetato cuadriculadas

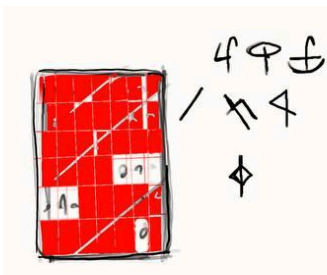
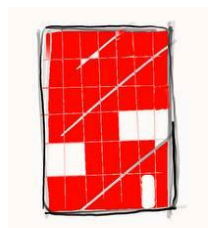
Puzzle específicos

- **P**: x1 carta con texto arcaico (lengua arcaica) / emblema marquito de las piezas (símbolo). x6 piezas símbolos.
- **F**: x4 cartas, 1 con retratos (líderes)/cuadrícula símbolos arcaicos (lengua arcaica); 1 con tablilla de símbolos/traduccion (lengua arcaica); 1 carta agujereada baldosas/laberinto (camino); 1 carta mapa coordenadas/descripción (mapa). x1 Cordón (camino).

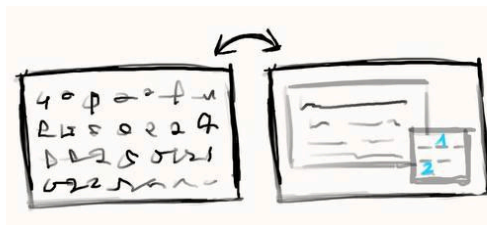
13 – Lengua arcaica



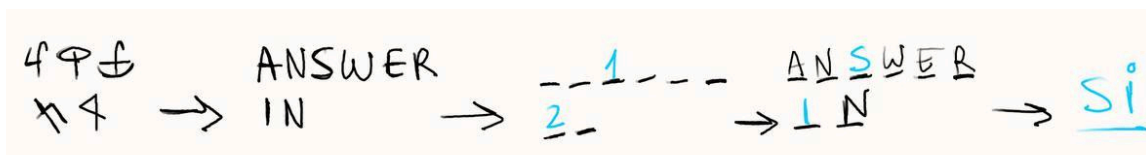
1. **P** dispone de una serie de cartas con texto arcaico en su dorso (que al principio parece una simple decoración temática) (decidir si los dorsos tienen cuadrícula también) y de un rectángulo de plástico transparente cuadrículado del mismo tamaño. **F** posee una carta cuyo dorso cuadrículado tiene algunas líneas de casillas coloreadas.



2. F ha de comunicarle los cuadrados tachados a P, que ha de trasladar la información al pequeño panel de plástico con un rotulador de pizarra para luego colocarlo sobre el dorso con que luce distinto al resto y describir los glifos a F. Han de aparecer dos grupos de glifos.



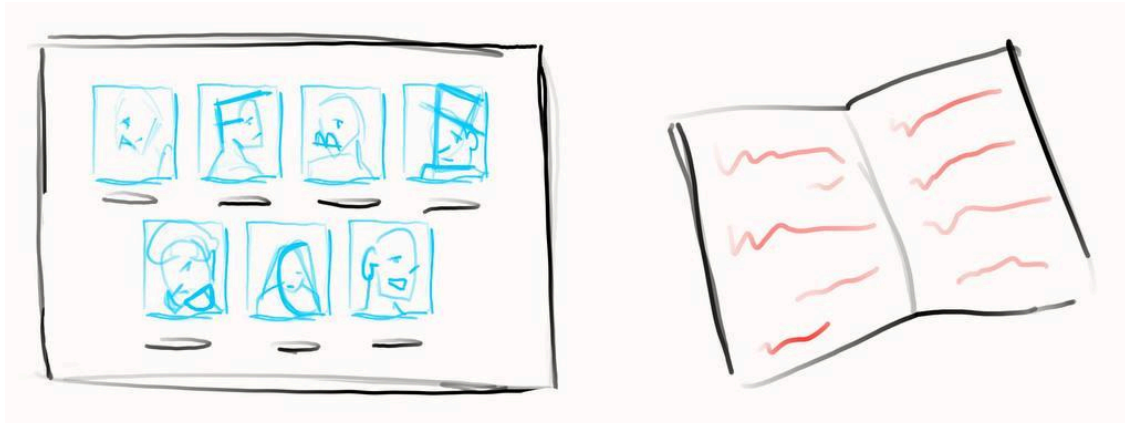
3. F tiene acceso a un texto en esa misma lengua con su traducción en el dorso y una bota. Contrastando texto y traducción, ha de deducir el significado de las palabras dictadas por P anteriormente.



4. F ha de sacar las palabras traducidas y apartar las letras marcadas en la nota del dorso de la carta para formar una nota.

RESPUESTA: una nota en nomenclatura latina

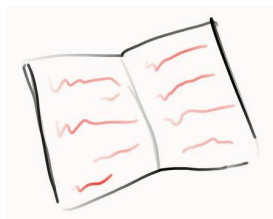
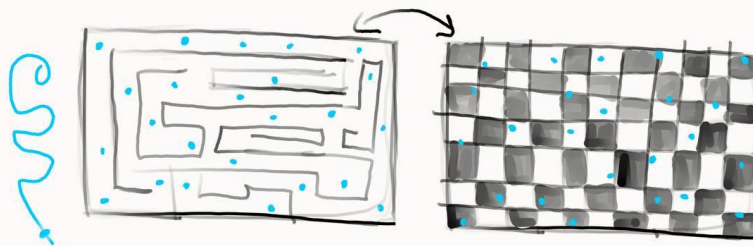
14 – Líderes



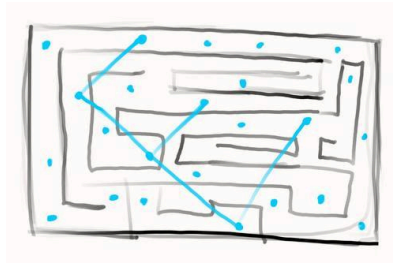
1. **F** dispone de una serie de retratos de todos los líderes pasados del culto. **P** dispone de un diario en el que un adepto describe su día a día como subordinado del líder en su momento. El diario está lleno de códigos y juegos de palabras, pues el adepto teme que alguien lo lea a escondidas. (Ejemplos de códigos etc: alternar palabras de ambos lados de las páginas, repetición de sílabas extra, códigos secretos (consultar nota tablet) Los jugadores han de descubrir qué líder estaba al mando en aquél instante.
2. Cuando dé con el retrato correspondiente, **F** ha de fijarse bien en la ilustración, pues esconde la letra correspondiente a la respuesta.

RESPUESTA: una nota en cifrado inglés

15 – Camino (este da un poco de miedo)



1. **F** tiene un cordón y una carta agujereada con una vista cenital de la biblioteca por un lado y con el suelo de baldosas del patio por el otro. El diario de **P** contiene apuntes sobre algunas localizaciones que sirven como instrucciones para esta prueba. La respuesta de este enigma se consigue pasando el cordón por los agujeros correctos en un determinado orden, pues al final el mismo formará la respuesta.
2. Los apuntes sobre la biblioteca son sobre la localización de los libros que el adepto considera imprescindibles y el orden a seguir se encuentra en un pequeño apunte de su orden de favoritos. Un posible ejemplo:
 - “Tengo unos claros libros favs blablabla pero sigo unas reglas a la hora de volver a guardarlos para que nadie se los lleve:
 - El verde siempre ha de estar a 5 casillas del rojo, que nunca puede estar al lado de un libro morado.
 - El rojo siempre está en pasillos sin salida.
 - El azul está siempre a 3 casillas del rojo.”
3. Los apuntes sobre el patio indican sobre qué baldosas hay que saltar para acceder a un pasadizo secreto. Las baldosas están numeradas y la manera de saber a través de qué agujeros pasar el cordón es ir avanzando por las casillas adyacentes cuyos números se vayan sumando según indica el diario. Un posible ejemplo:
 - (se omite el número de salida en las series numéricas)
 - “12 28 33 35 46 28 **60** (60 es la casilla a través de la que hay que pasar el cordón)
 - 52 36 26 39 45 **56**
 - `Etc.”



4. Así, se empezaría pasando el cordón por el agujero correcto de la cara de la biblioteca para luego hacer lo mismo por el otro lado y así sucesivamente hasta seguir todas las indicaciones del diario. El resultado tendría que ser entonces visible del lado de la biblioteca.

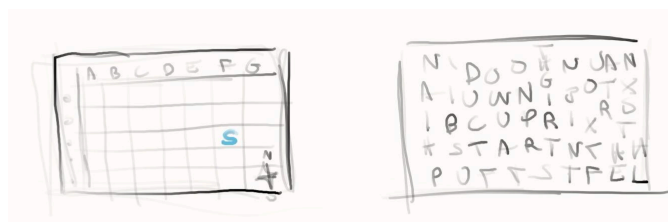
RESPUESTA: una [nota en cifrado inglés](#)

16 – Letras fragmentadas (cambiará post-prototipo)

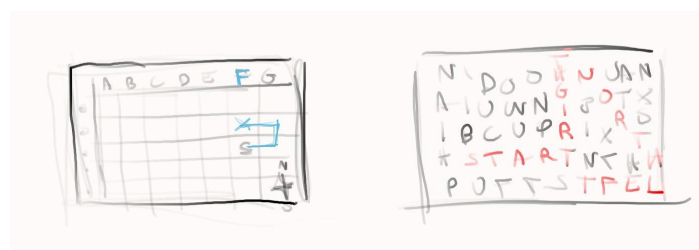
P tiene un papel lleno de glifos de distintos colores y **F** otro lleno de glifos y líneas. **P** ha de enrollar el papel de manera que se vean tres letras, cada una con un color. **F** ha de doblar el papel por las líneas hasta que salga una letra. Esa letra solo encaja con una de las de **P** para formar una nota.

RESPUESTA: una [nota en nomenclatura latina](#)

17 – Mapa



1. **P** tiene una sopa de letras en una de las páginas del diario y **F** un mapa con coordenadas.



2. La sopa de letras realmente contiene direcciones que han de seguirse en el mapa para llegar a las coordenadas correctas. La respuesta es la coordenada horizontal, pues es una letra que se corresponde a una nota.

RESPUESTA: una [nota en cifrado inglés](#)

18 – ¿Bandera? (ESTE ES EL DE RELLENO!)

1. En el desplegable de **F** se puede encontrar la letra de una canción.
2. **P** tiene a su disposición una serie de pequeñas piezas de colores con formas: su objetivo es reconstruir la bandera del culto siguiendo las indicaciones del himno del culto.
3. Cada forma tiene una nota asociada a ella: juntas forman un acorde correspondiente a la nota final. (Tabla de acordes en algún lugar del desplegable de **P**)

RESPUESTA: una [nota en cifrado inglés](#)

F: F A C

C: C E G

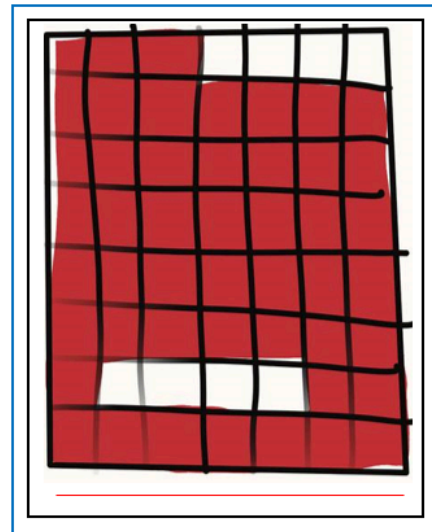
G: G B D

II. EXPLICACIONES PARA EL DISEÑO DEFINITIVO A MANOS DE LA COMPAÑERA

01 – Lengua arcaica

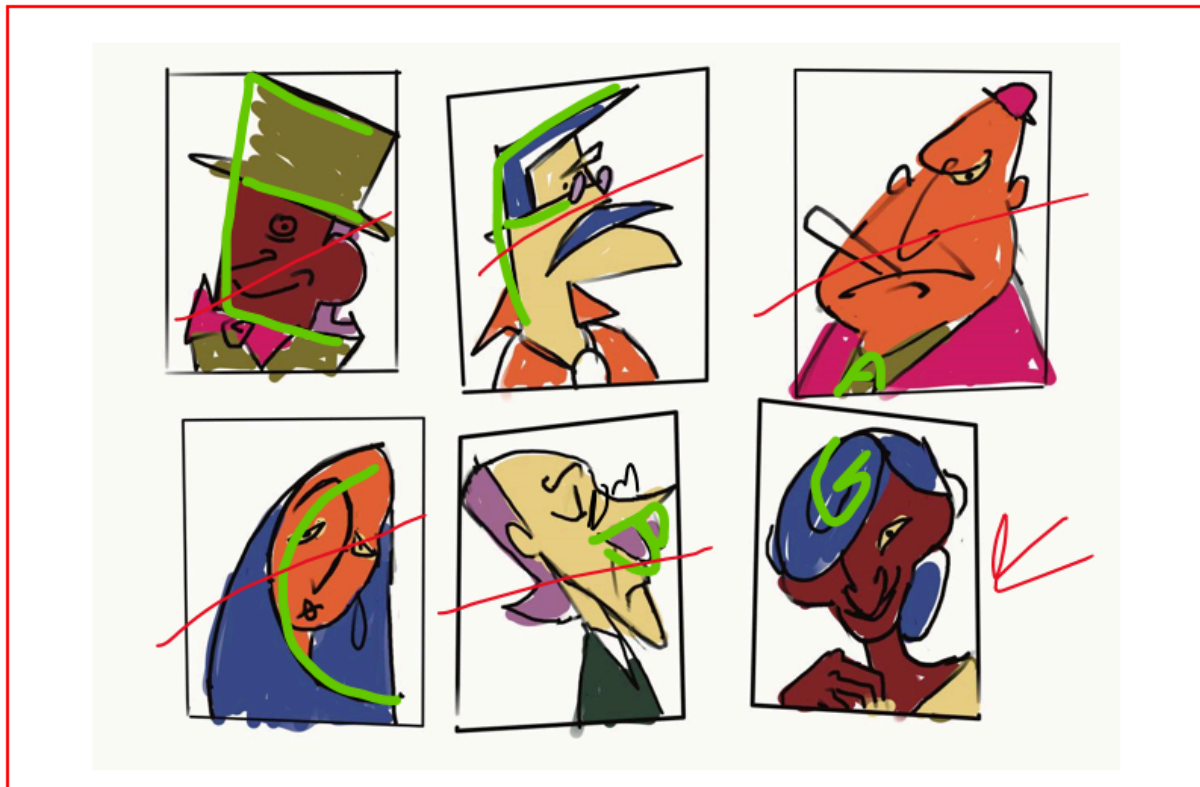
<p> $\Delta S \cdot 1D \cdot$ $\Psi - S \Delta \downarrow L \succ \angle \Psi +$ $\diamond \cdot L \succ \mathcal{M} + \downarrow \doteq$ </p>	<p>Translation:</p> <p>Thou shalt not question the master judge's requests</p>
<p> $1^{\text{st}} \text{ letter of } 1^{\text{st}} \text{ tl.}$ </p>	<p> $3^{\text{rd}} \text{ letter of } 2^{\text{nd}} \text{ tl.}$ </p>
<p> $+ = \text{answer}$ </p>	

-	M	↓	7	<	Ψ	+
◇	7	-	Δ	S		1
Ψ	Δ	o	·	+	V	o
▽	↓	+	Z	◇	<	Z
Δ	+	M	Ψ	=	-	↓
≡	o	▷	1	Z	V	+
C	Ψ	-	S	Δ	M	·
1D	o	·	S	◇	Ψ	≡



RESPUESTA: D

02 – Líderes



Hates pink (algo sobre que el nuevo master judge ODIA el color favorito del anterior y que han tenido que reemplazar todas las prendas rosas)

Good eyesight (algo sobre que ve sorprendentemente bien, alguna anécdota que lo demuestre)

No jewels/gold/valuables (cree que la ostentosisidad y las joyas no ayudan a proyectar una buena imagen)

RESPUESTA: G

03 – Librería/Patio

○	○			○			○
	○		●	○●			○
○				○	●	○	
○		○	○			○	
			○		○●	○	
	○		○				○
○		○		○			

○			○			○	○
○			○●	○		○	
	○	○	○				○
	○			●	○		○
	○	○●		○			
○				●		○	
			○		○		○

1. El verde ha de estar rodeado de tres tipos de libro diferentes y un hueco.
2. El rojo no puede estar ni en una fila con más de dos tipos de libro ni en una columna con dos o más libros del mismo tipo seguidos.
3. El libro azul va en el hueco cuya fila y columna junten la misma cantidad de libros de cada color.
4. El morado ha de estar a 4 casillas del verde y reunir los 4 tipos de libro juntando fila y columna.

6	2	7	12	16	11	20	13
11	12	15	18 ●○	22 ○	17	19	21
19	9	10 ○	14	20	12	26	22
8	21	11	13	15 ●	10	24	3
23	17	5 ○●	6	4	1	8	14
22	24	27	3	7 ●	2	9	21
4	26	2	4	5	11	16	18

6	2	7	12	16	11	20	13
11	12	15	18 ●○	22 ○	17	19	21
19	9	10 ○	14	20	12	26	22
8	21	11	13	15 ●	10	24	3
23	17	5 ○●	6	4	1	8	14
22	24	27	3	7 ●	2	9	21
4	26	2	4	5	11	16	18

16 24 19 2 11

39 36 45 14 32 6 32

19 30 38 41 51 30 9 19 28

40 42 34 27 28 11 10 1

RESPUESTA: E

05 – Mapa (no hay 04 porque el boceto es físico)

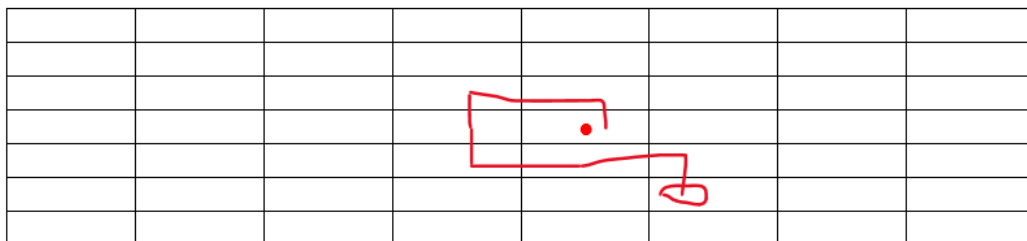
E	A	T	R	I	G	H	T
S	H	L	T	L	N	E	S
N	T	E	S	U	O	W	H
R	U	F	A	E	G	E	T
G	O	T	E	L	N	S	R
H	S	T	F	E	L	T	O
O	A	S	T	A	R	T	N

1: Your partner might have asked you for directions... If that's the case, this is the other part of the riddle. If not, ask them about it.

2: You might have noticed that there are some hidden directions... Why don't you try to find the starting point? Alternatively, you could try to find the direction that doesn't tie into another one and go back from there.

3: The beginning goes as follows: START – NORTH – WEST – LEFT

SOLUTION: START-NORTH-WEST-LEFT-SOUTH-LEFT-EAST-RIGHT



E	B	C	G	A	G	F	D
F	A	D	F	B	A	E	C
G	G	E	E	C	B	D	B
A	F	F	D	D	C	C	A
B	E	G	C	E	D	B	G
C	D	A	B	F	E	A	F
D	C	B	A	G	F	G	E

1: You have a map but no directions to follow... Maybe your partner can help you out.

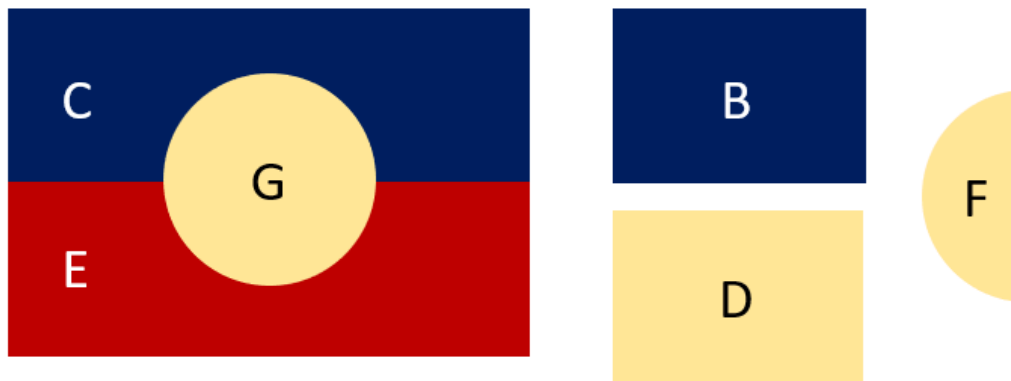
2:

3: There's a difference between *east* and *right*... Take into account.

SOLUTION: (imagen del caminito)

RESPUESTA: A

06 – Emblema



ESCONDIDO EN EL ENTORNO (LIBRETO ÓRGANO):

DO (C): C – E – G

FA (F): F – A – C

SOL (G): G – B – D

ESCONDIDO EN EL ENTORNO (MESA):

EMBLEM/FLAG CONCEPT:

“(nombre inventao) excerpt:”

...LIGHT REMAINS AT THE CENTER OF IT ALL, SEPARATING DARKNESS FROM FLAMES|
(??? Algo del palo pero que suene bien esto es solo el concepto)...

RESPUESTA: C

