

# Contenido

- Introducción
- Mapa del Juego
- Cómo Jugar
- Reglas especiales

# Introducción

Martes, 8 de enero, 10:20 AM

Te despiertas después de haber dormido solo dos horas. Ha llegado el día. Hoy vas a aprobar CIREL. Te duchas y sales de casa con tiempo para no llegar tarde.

Vas caminando por la calle y observas que la puerta de una casa está entreabierta. No parece buena idea, pero aun así te diriges hacia la casa. Te acercas lentamente y asomas la cabeza.

-Parece vacía. Vamos a ver que hay

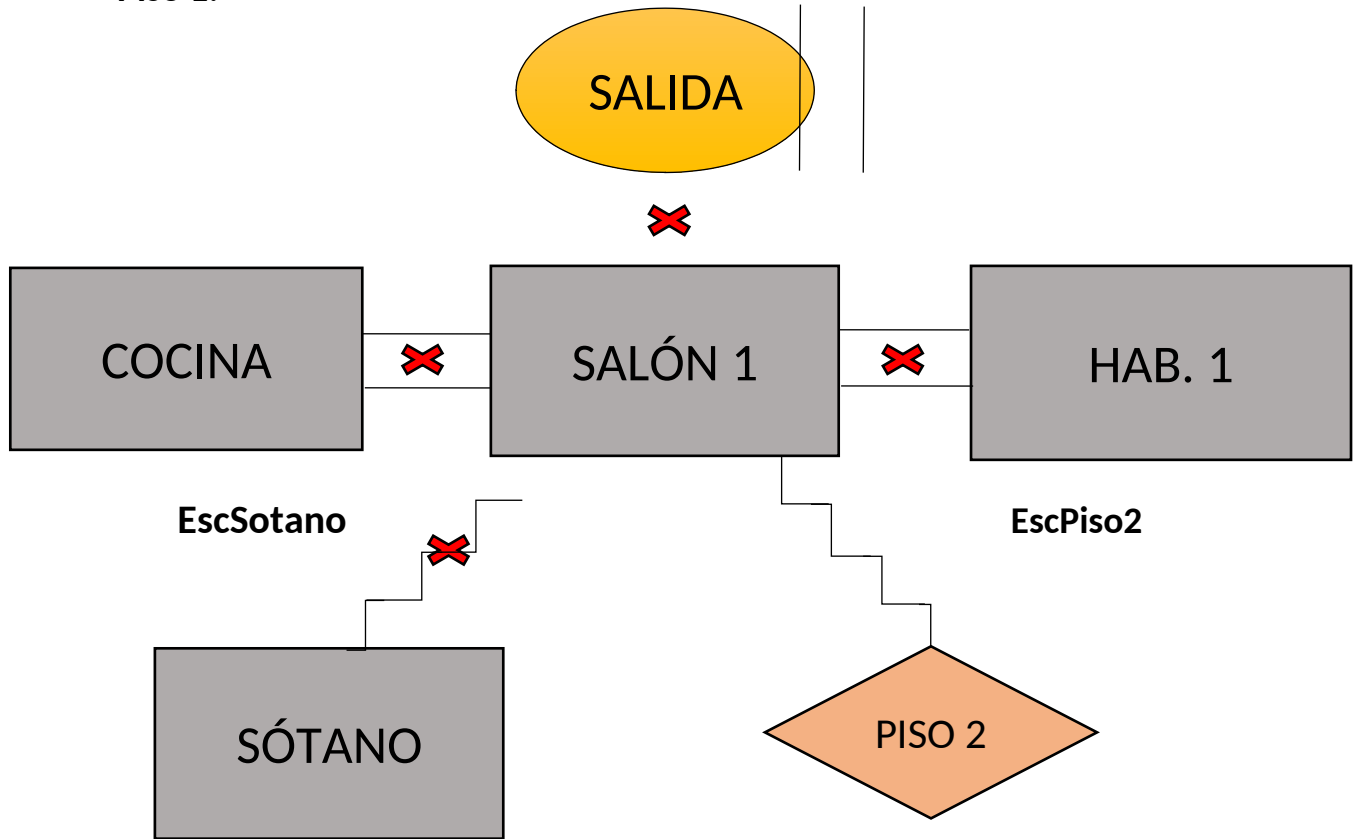
Entras y de repente suena un portazo. Te giras y te das cuenta que estás encerrado. La puerta está cerrada con llave.

- ¿Qué ha pasado? ¿Cómo salgo de aquí?

Te das cuenta de que faltan 40 minutos para el examen final de CIREL, así que te va a tocar averiguar cómo salir. Empieza la cuenta atrás...

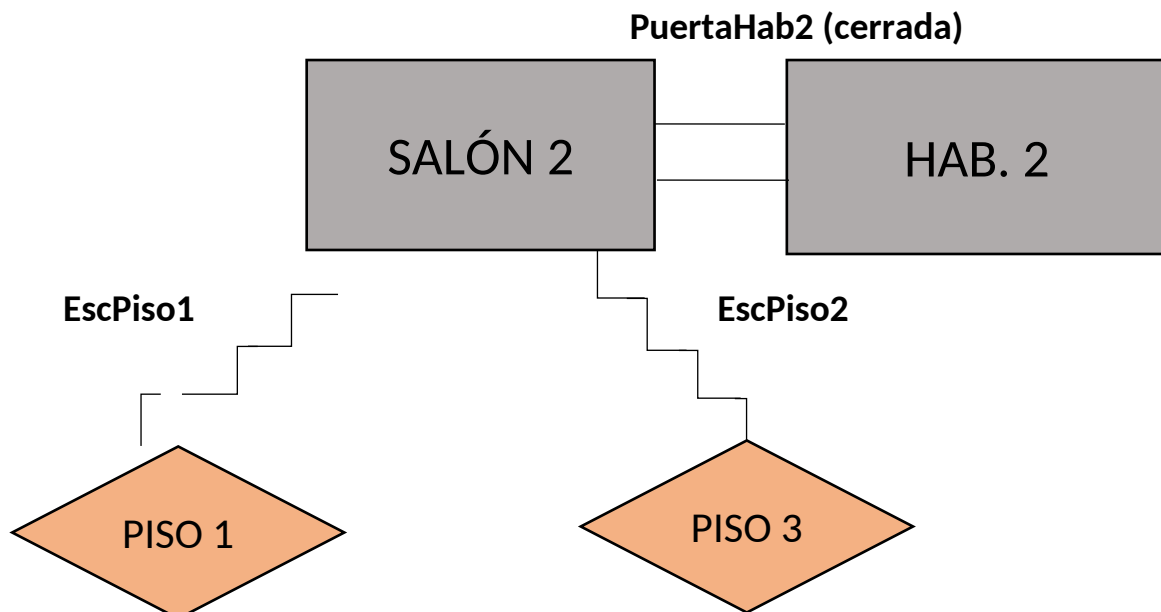
# Mapa del Juego

Piso 1:

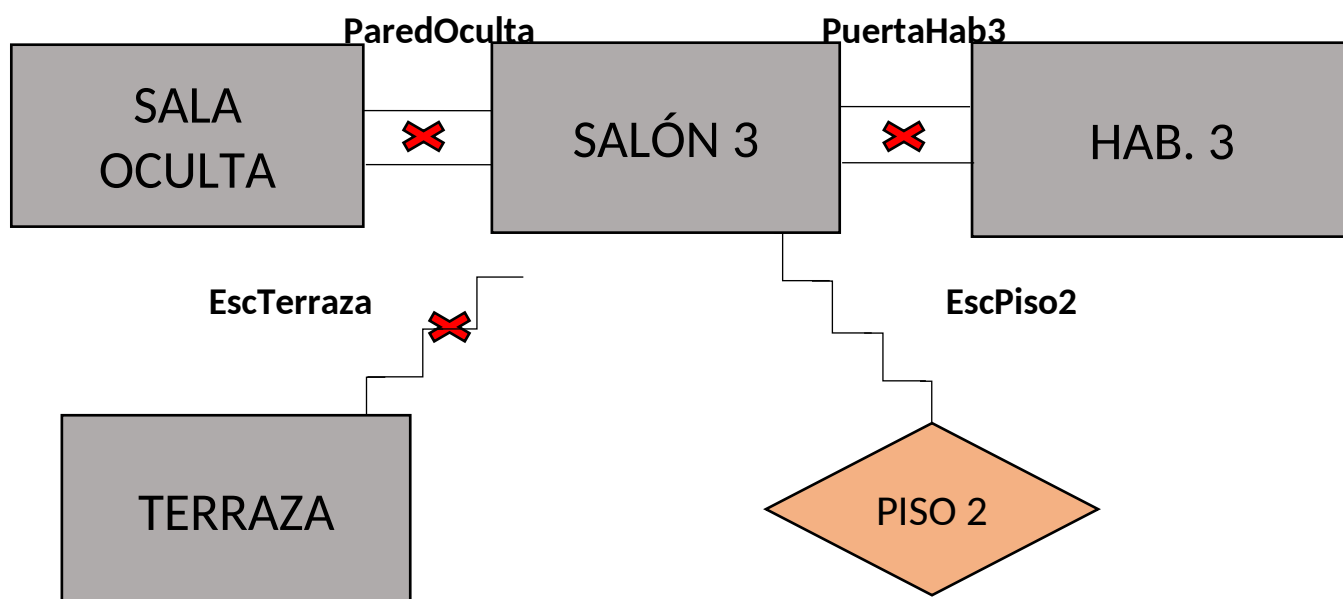


(Al sur del sotano hay un baúl cerrado por el link cerradura)

Piso 2: \_



### Piso 3:



**(Caja fuerte al norte de la habitación 3 unido con un link cerrado "Combinación")**

- SALÓN 1: empezamos aquí donde nos hemos quedado encerrados. Al este tenemos la cocina, al oeste tenemos la Habitación 1, unas escaleras que bajan al Sotano, unas que suben al Piso 2 y al Norte tenemos la Salida. En esta sala encontramos un "ordenador", una "radiografía" y un "clip"
- COCINA (cerrada): En la cocina encontramos "TNT", un "tenedor" y una "linterna".
- HABITACIÓN 1 (cerrada): Necesitaremos algo para poder iluminar esta habitación. Hay un "martillo" y un "destornillador".
- SÓTANO (cerrado): Necesitaremos algo para poder iluminar este espacio. Aquí encontramos un "Baúl" (cerrado).
- SALÓN 2: desde aquí podemos seguir subiendo al Salón 3, ir al este a la Habitación 2 o bajar al Piso 1. Necesitaremos algo para iluminar la habitación. En esta sala encontramos un "teléfono", un "extintor" y una "cabeza".
- HABITACIÓN 2 (cerrada): tendremos que usar algo para iluminar la habitación. En esta habitación encontramos un "martillo" y un "cuadro".

- SALÓN 3: desde aquí podemos ir al norte para salir a la Terraza, ir al este a la Habitación 3, al oeste a una Sala Oculta o volver a bajar al Piso 2.
- TERRAZA (cerrada): en la terraza encontramos un “felpudo” debajo de él (oculto) hay una “contrasena”.
- HABITACIÓN 3 (cerrada): en esta habitación encontramos una “caja fuerte” (al norte) y una “oreja”.
- SALA OCULTA (cerrada): si conseguimos acceder a esta sala, encontraremos un “pin” y unas “escaleras”.
- CAJA FUERTE (cerrada): espacio apagado que tiene la llave para poder salir de la casa.
- BAÚL (cerrado): espacio apagado al sur del sótano. Tiene el dedo que permita abrir la habitación 2

## Cómo Jugar

Empezamos en el Salón 1. Aquí recogeremos la “radiografía” y el “clip”. Usamos el “clip” para abrir la Habitación 1 (este). Entramos y usamos el “ordenador” para iluminarla. Ahora recogemos el “destornillador” y el “martillo” y volvemos al Salón 1 (oeste). Aquí ahora usamos el “destornillador” para abrir la Cocina (oeste) y entramos. Cogemos la “linterna” y el “TNT” y volvemos al Salón 1 (este).

Subimos al piso 2 (up) y encendemos la “linterna” para iluminar el “Salón 2”. Cogemos el “extintor” y vamos a la Habitación 2 (este), abriendo la puerta con el “martillo”, seguimos con la linterna encendida y inspeccionamos el “cuadro”. Aquí encontramos una “clave”. Ahora volvemos al Salón 1 (oeste, down) y usamos la “radiografía” para abrir el Sótano (down). Entramos y encontramos un “baúl” y usamos la “clave” para abrirlo. Cogemos el “dedo” que estaba dentro vamos al Salón 3 (up, up, up).

En el salón 3 cogemos el “mechero” y con este y el “TNT”, abrimos la Sala Oculta (oeste) y apagamos el link “fuego” con el extintor. Cogemos la “escalera” y usamos el “extintor” para poder apagar el fuego y poder volver al Salón 3 (este). Usamos la “escalera” para abrir la Terraza y salimos (norte). Cogemos el “felpudo” y encontramos (se descubre) una “contraseña”.

Volvemos al Salón 3 (sur) y usamos el “dedo” para abrir la Habitación 3. Entramos (este) y usamos la “contraseña” para abrir la “caja fuerte” y encontramos la “llave”. Volvemos al Salón 1 (oeste, down, down) y usamos la “llave” para abrir la Salida (norte).

Se proporciona un fichero entrada.ent con los comandos para ganar (debe ejecutarse con NO\_RULES para asegurar la victoria)

## Reglas especiales:

- MUERE TU JUGADOR: pierdes el juego.
- SE ABREN O SE CIERRAN LAS PUERTAS: todos los link de la habitacion cambian su estado (de abierto a cerrado).
- APARECE UN LINK: se crea un link que une la terraza con el salón 1
- CAMBIO DE LUCES: la luz de la habitación se invierte
- CAMBIO DE OBJETOS: todos los objetos de la habitación cambian de posición.

- OCULTA OBJETOS: se invierte el estado oculto de los objetos (es decir, los ocultos se descubren y los descubiertos se ocultan).