

PRISON BREAK

TUTORIAL

LEER SOLO SI ESTAIS LISTOS PARA LA SOLUCION

Walter Castle no os lo ha puesto fácil... ¿Habéis sido lo suficientemente inteligentes como para resolver sus acertijos y rompecabezas? ¿O se os ha pasado algo? Esto es lo que deberíais haber hecho para escapar de la prisión.

Parte 1: buscad los 4 números para abrir la cerradura de combinación del sobre de la parte 2

Escribid las letras que faltan para terminar el crucigrama. La respuesta es "verticales". Ahora leed todas las palabras verticales del crucigrama y leeréis: "Buscad el error en el sudoku y fotografía y multiplicación introducid en el decodificador".

55 min - PISTA 1) Soluciona el crucigrama. Escribe las letras que faltan.

50 min - PISTA 2) Leed todas las verticales del crucigrama.

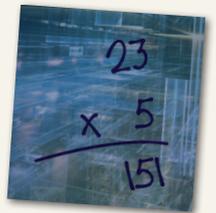


Sudoku

La información sobre cómo resolver un Sudoku está escrita justo encima del Sudoku. En el cuadro del medio puede verse el 6 dos veces. Esto no es posible según las reglas. El dígito erróneo del Sudoku es 6.

Fotografía

Si comparáis los números del anverso y del reverso de la fotografía, veréis que los números son diferentes. El número escrito a mano en la parte posterior acaba en 2441. Si hay un error, lo más probable es que esté en el número escrito a mano. En el anverso de la fotografía, el número oficial es 3441. Así, el número 2 es el dígito erróneo.



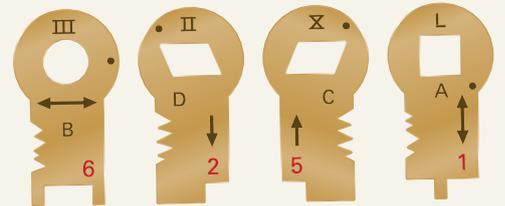
Anuncio

Hay dos números equivocados en la multiplicación: 23×5 da 115, y no 151. Los números 5 y 1 están equivocados.

Colocad los números en el orden que el crucigrama describe: Sudoku, fotografía, multiplicación. El código correcto es 6251. Estos números se corresponden con los números de las llaves. Introduce las llaves de izquierda a derecha en el Crono Decodificador.

Código 1: 6251

45 min - PISTA 3) El primer código es: Sudoku 6, fotografía 2, multiplicación (nota en el anuncio) 5 y 1. Código 6 2 5 1.



Parte 2: buscad la ubicación de la salida de la celda

Primero encontrad la puerta correcta, y después resolved las sumas de la Carta de Códigos para encontrar las llaves correctas.

Buscad la puerta correcta:

Una de las cartas dice: "Sólo 1 de las 2 puertas lleva a la salida de la celda". Hay dos puertas en las cartas, el Váter y la Puerta del Armario. Sólo una de ellas es correcta.

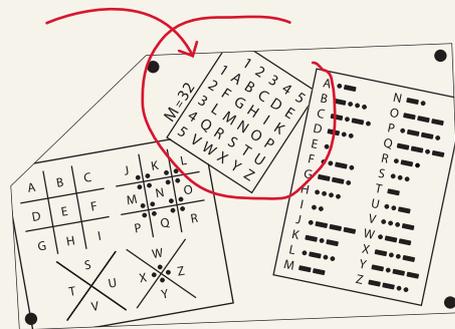
En la celda encontraréis el código ER 51 11 44 15 42 en el póster de Einstein y ER 11 42 32 11 42 24 34 en el trozo de papel de la papelera.

"ER = Crono Decodificador" en el libro del estante es un recordatorio de que tenéis que comprobar la información en el Crono Decodificador cuando veáis las letras ER.



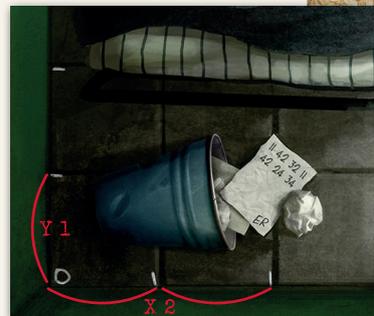
Cifra en el Crono Decodificador

El cuadrado de Polibio es el único sistema de cifrado que puede traducir de números a letras y de letras a números. Con la pista de la parte superior del cifrado M = 32 veréis que primero hay que usar el número vertical y después el horizontal.



Ahora usad el cuadrado de Polibio para traducir los números del póster de Einstein: pone "Váter". Los números del papel de la papelera se pueden traducir como "Armario". Estas son las 2 posibles puertas de salida.

Leed la carta "Coloca un lápiz en la mesa para hallar una pista". Dad la vuelta a la carta y colocad las líneas de puntos exactamente sobre la mesa y el taburete. El lápiz apunta al armario. En los papeles esparcidos solo quedan visibles dos coordenadas: X2 Y1. Encontraréis un sistema de coordenadas en la carta con la llave. En el suelo hay una cuadrícula marcada con tiza. Coloca la carta de llave con el 0 en la esquina de la celda, y sabiendo el 0, ya podréis deducir en qué dirección está X y en cuál Y.



Si vais dos baldosas en dirección X y 1 baldosa en dirección Y, encontraréis el trozo de papel cerca de la papelera con el texto "Armario". Ahora ya estáis completamente seguros de que la puerta del armario es la puerta correcta. Ahora tenéis que buscar las llaves correctas para abrir esta puerta.

40 min - PISTA 4) Poned la llave en el suelo de la celda. Todos los papeles con coordenadas X Y dan información en la fórmula. Buscad estas formas en la celda: \square \otimes \triangle

Buscad α en una imagen y contad días para solucionar la fórmula.

30 min - PISTA 5) Fijaos en el ER, donde dice M = 32. Con este sistema, U=45. Usad el ER para las otras 2 letras en la carta de códigos.

Carta de Códigos

| | |
|---|---------------------|
| 1 | $K + E =$ |
| 2 | $2 \times \alpha =$ |
| 3 | $602 : D =$ |
| 4 | $U - ? =$ |

ER

Buscad las llaves correctas, introducidas en el Crono Decodificador y abrid la puerta:

En la carta de códigos (dorso de la carta con la llave) hay 4 sumas. Resolved estas sumas:

1) $K + E =$

Traducid la K y la E en el cuadrado de Polibio en el Crono Decodificador. $25 + 15 = 40$. La respuesta 1 es 40.

2) $2 \times \alpha =$

Podéis encontrar el símbolo alfa en el triángulo de la polaroid de la celda, pero los números son demasiado pequeños para leerlos. Pero la polaroid también está representada en una de las cartas. Aquí pueden verse 3 esquinas, de 68° , 90° y alfa. Si no sabéis cómo resolver esto podéis ver un triángulo en el suelo que dice que la suma de las tres esquinas debe ser 180. Luego, alfa es $180 - 68 - 90 = 22$. Hay que usar esto para completar la suma: $2 \times 22 = 44$. La respuesta 2 es 44.

3) $602 : D =$

Traducid la D en el mismo cifrado del Crono Decodificador. $602 : 14 = 43$. La respuesta 3 es 43. Si tenéis problemas para resolver esta operación, las reglas del juego no prohíben usar una calculadora...

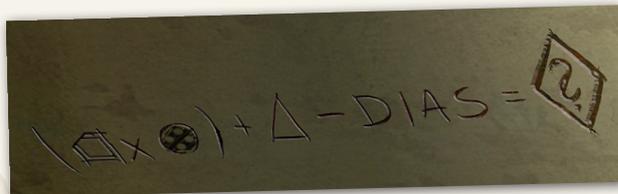
4) $U - ? =$

Traducid la U en el cifrado del Crono Decodificador como 45. Podréis encontrar el ? en una fórmula en la pared de la celda junto a la puerta:

$$(\square \times \otimes) + \triangle - \text{días} = ?$$

así que tenéis que resolver la fórmula para hallar "?".

En la pared sobre la cama pueden verse marcas. Si contáis estas marcas correctamente, veréis que Walter Castle pasó 120 días en esta celda.



Resolved la fórmula de la pared buscando las formas en la celda:

Cuadrado: Hay una nota cuadrada sobre la cama que dice: $1/2$ días. Dividid el número de días que encontrasteis sobre la cama por la mitad. $1/2$ días es $120 : 2 = 60$.

Círculo: corresponde al desagüe del lavabo. Junto al mismo se encuentra el número 2 formado por la cadena, o veréis una suma en el lavabo: 1 (cepillo de dientes) + (llave del grifo) 1 (grifo) + (llave del grifo) + 0 (jabón) = 2.

Triángulo: el ratón del conducto de aire lleva un trozo de papel triangular con el número 3.

Si no podéis encontrar las formas vosotros solos, también se pueden encontrar mediante las coordenadas X e Y en las notas sobre la mesa y la silla. Cuadrado: X2 Y4 = nota sobre la cama. Circulo: X5 Y10 = lavabo. Triángulo: X8 Y1 = el trozo de papel es el triángulo "que falta". El triángulo está en la boca del ratón. Plantead la ecuación con la información anterior: $(60 \times 2) + 3 - 120 = 3$. La respuesta correcta es 3. $45 - 3 = 42$. La respuesta 4 es 42.

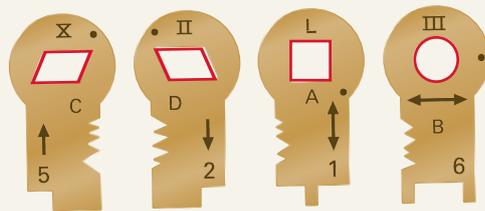
20 min - PISTA 6) Fijaos en el lavabo para ver un número. El armario es la puerta correcta y debéis resolver la carta de códigos para abrirla.

Todas las respuestas de las sumas individuales de la carta de llave deben ser traducidas a los símbolos de la carta de la puerta del armario:

- 1) 40 es un paralelogramo derecho.  3) 43 es un cuadrado. 
 2) 44 es un paralelogramo izquierdo.  4) 42 es un círculo. 

Estas formas se corresponden con las aberturas de las llaves.

Código 2:



10 min - PISTA 7) Código correcto: 40  44  43  42 

Parte 3: buscad el código para abrir la puerta de la lavandería

Periódico
 El titular del periódico dice: "Coleman es el número uno". La C está rodeada por un círculo y la palabra "uno" está subrayada. La solución es 1C.

Jabón líquido
 Está en el estante. En la etiqueta del envase pone "AA". La solución es 2A.

Pizarra
 Tenéis que traducir ER 23 34 33 22 25 34 33 22 con el cuadrado de Polibio en el Crono Decodificador. Encontraréis las palabras HONG KONG. Aún no habiais usado el mapamundi de la celda. En el mapamundi hay 3 números. El número que corresponde a la ubicación de Hong Kong es el número 3. También veréis una C dibujada en la pizarra, así que la solución es 3C. Otra forma de encontrar la solución son las cajas de detergente "Crest". Hay 3 cajas, y el nombre de la marca empieza por C.

Ropa
 La camiseta tiene una etiqueta con una B. La manga de la camiseta está apuntando a los pantalones del cesto. Uno de los pantalones forma un 4. Las instrucciones de doblado confirman que la camisa y los pantalones están relacionados. La solución es 4B.

Podéis encontrar las letras en las llaves.

5 min - PISTA 8) Usad las letras de las llaves. Código Final:
 1. Periódico, 2. Jabón líquido, 3. Pizarra, 4. Camiseta.

Código 3: CACB

