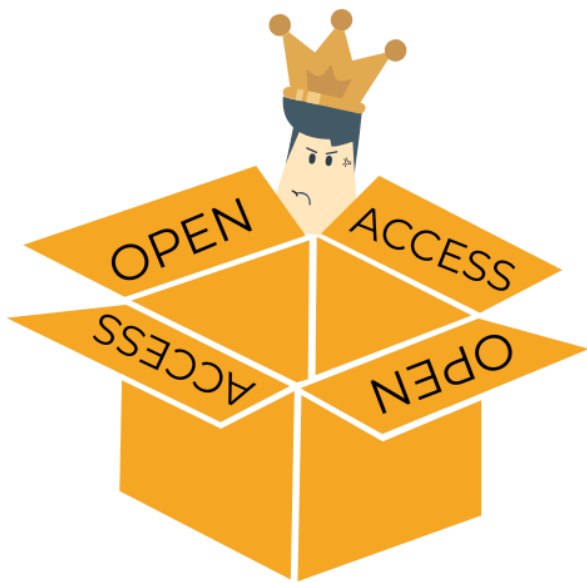


¡Atención!

No leas estas instrucciones si piensas participar en el *Escape Room* como jugador



ESCAPE ROOM SOBRE ACCESO ABIERTO

Instrucciones

Katerine Sundsbø

Traducción al español, con pequeñas adaptaciones, por **Irene Maseda Agüero**

CONTENIDO

Nota a la traducción y adaptación.....	2
¿Qué es un Escape Room?	3
Instrucciones	3
Creando el ambiente	4
Comenzando el juego	5
Puzle 1A: la vía dorada	6
Puzle 1B: la vía verde.....	8
Puzle 2: los beneficios del Acceso Abierto	10
Puzle 3: el mapa y los datos	12
Puzle 4: el puzle NEJM, las postales y los póster de conferencias	14
Puzle 5: los acertijos de colores y los libros	16
Puzle 6: la lupa tintada y los artículos	18
Puzle 7: Venciendo al villano y poniendo la investigación en abierto	20
Apéndice 1: lista de objetos y materiales usados	22
Apéndice 2: objetos adicionales usados para ambientación	32
Apéndice 3 Instrucciones para la presentación de Power Point con el temporizador y las pistas	33

NOTA A LA TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN

Hace unos meses, buscando información sobre el Acceso Abierto, encontré el artículo de Katerine donde contaba su experiencia de la creación de un *Escape Room* para promocionar el Acceso Abierto entre los usuarios de su biblioteca universitaria. En él cuenta la experiencia de la actividad, que se desarrolló durante la Semana del Acceso Abierto de 2018. Junto con el artículo, Katerine colgó en Figshare, con una licencia CC-BY, todos los materiales necesarios para poder replicar esta actividad en cualquier otra institución.

En el verano de 2019, descargué todos los materiales y me propuse adaptarlo a mi institución (Centro Nacional de Investigaciones Cardiovasculares). La primera sesión del acceso abierto se desarrolló en julio de 2019, dentro de la actividad de formación Acércate. Tras unas pequeñas modificaciones, se realizaron 8 sesiones más durante la Semana del Acceso Abierto de 2019, dirigidas a los investigadores del centro.

Tras el éxito de la actividad, me propuse traducir al completo todos los materiales, para subirlos al repositorio y que pueda ser replicado en más instituciones españolas. No es una traducción literal de las instrucciones y los materiales originales de Katerine, puesto que hay alguna modificación en algunos de los puzles.

Como no puede ser de otra manera, estas instrucciones en español están compartidas con la misma licencia que las instrucciones originales (CC-BY). Espero que os sean útiles para poder realizar esta actividad, que es una gran manera de promocionar el Acceso Abierto de forma lúdica y entretenida.

El artículo y los materiales originales se pueden encontrar aquí:

Sundsbo, Katrine. 2019. "Open Access Escape Room: The Key to OA Engagement?". *Insights* 32 (1): 8. DOI: <http://doi.org/10.1629/uksg.459>

Sundsbo, Katrine (2018): Downloadable items and props for Open Access Escape Room. figshare. Dataset. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.7353077.v2>

Sundsbo, Katrine (2018): Open Access Escape Room - Layout. figshare. Poster. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.7358471.v1>

Sundsbo, Katrine (2018): Open Access Escape Room - Timer and Hints. figshare. Presentation. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.7358501.v1>

Sundsbo, Katrine (2018): Open Access Escape Room - Script. figshare. Journal contribution. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.7359389.v1>

Sundsbo, Katrine (2018): Open Access Escape Room - Instructions. figshare. Journal contribution. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.7359398.v1>

¿QUÉ ES UN ESCAPE ROOM?

Un *Escape Room* es un juego físico e interactivo en el que los jugadores usan claves, pistas y estrategias para resolver una serie de enigmas con el fin de “escapar” de una sala.

Los *Escape Room* son temáticos y el diseño de la sala y los enigmas suelen estar diseñados para que coincidan con el tema. Temas comunes incluyen zombis, búsquedas de tesoros, piratas, prisiones, atracos o casas embrujadas. Los *Escape Rooms* tienen un límite de tiempo para que los jugadores lo resuelvan, normalmente de 60 minutos. En la mayoría de ellos los jugadores pueden pedir pistas si se atascan. A veces incluyen una penalización de tiempo cuando solicitan pistas.

Aunque los *Escape Room* se utilizan principalmente como una actividad social divertida o para crear dinámicas de equipo, también se están utilizando con propósitos educativos, como una forma de enseñar sobre un tema específico.

INSTRUCCIONES

Este *Escape Room* temático sobre Acceso Abierto consta de 7 pruebas o rompecabezas, que a partir de ahora llamaremos puzzles, cada uno de ellos descrito con detalle. Para tener una visión general de los puzzles y cómo se conectan es bueno leer las instrucciones junto con el esquema del *Escape Room* (en otro archivo). Está pensado para que se siga un camino lineal. Sin embargo, puede suceder que los jugadores se encuentren alguna pista diseñada para ser encontrada más tarde. No hay que preocuparse en este caso, puesto que los jugadores tendrán que completar todos los puzzles para poder terminar el juego.

Cada rompecabezas de este manual de instrucciones consta de una lista de accesorios (cada uno con una numeración y una indicación sobre si se puede descargar para imprimir), una sección de disposición (que indica cómo están dispuestos en la habitación los objetos) y una sección de “Cómo funciona”.

El apéndice A contiene una lista completa de todos los materiales y artículos utilizados con referencias a todos los documentos que se pueden descargar.

El apéndice B ilustra los materiales adicionales utilizados en el juego que no son específicos de ningún rompecabezas pero que ambientan la habitación..

Una presentación de Power Point (0.33) está disponible para descargar y se puede usar como temporizador y para dar las posibles pistas a los jugadores. Las instrucciones de la presentación se encuentran en el apéndice C.

Se puede descargar un guion (0.35) es clarificador leerlo antes de leer la sección “Creando el ambiente”.

Este *Escape Room* está recomendado para 2-6 jugadores con un límite de 60 minutos. No hay penalización de tiempo si los jugadores solicitan alguna pista y no hay límite en el número de pistas que reciben, aunque esto se puede ajustar al gusto.

CREANDO EL AMBIENTE

Ten preparado en un ordenador/pantalla la presentación en Power Point (0.33) antes de que lleguen los jugadores. Hay que ponerlo en modo presentación.

Hay un descargable para imprimir llamado (0.31) mensaje de espera para poner fuera de la puerta y que hará que los jugadores no entren en la habitación antes de que esté todo preparado. Cuando los jugadores lleguen es una buena idea preguntarles si tienen conocimientos sobre el Acceso Abierto y si han participado en algún *Escape Room* con anterioridad. Esta charla con los jugadores es informal e improvisada dependiendo de los que nos digan. Un descargable llamado guion (0.35) nos ayudará con la introducción.

El personaje del villano será una figura activa en el *Escape Room* y se lo puede interpretar la misma persona que explica el *Escape Room* (anfitrión).

En nuestro caso se utilizó una sala común de ordenadores (con cuatro ordenadores), mesas, sillas y un armario. En alguna ocasión pusimos también una pizarra blanca.



COMENZANDO EL JUEGO

Cuando los jugadores lleguen el anfitrión les espera fuera y les explica el concepto y las reglas del juego (guion (0.35) sección 1). Cuando los jugadores están listos para comenzar entran en la habitación y el anfitrión les cuenta la sección 2 del guion (0.35).

Los jugadores tendrán que elegir entre la opción 1a) la vía dorada o 1b) la vía verde señalando a los jugadores los dos sobres con las dos vías. El juego (y por tanto el contador) comienza cuando los jugadores elijan una de las dos opciones.

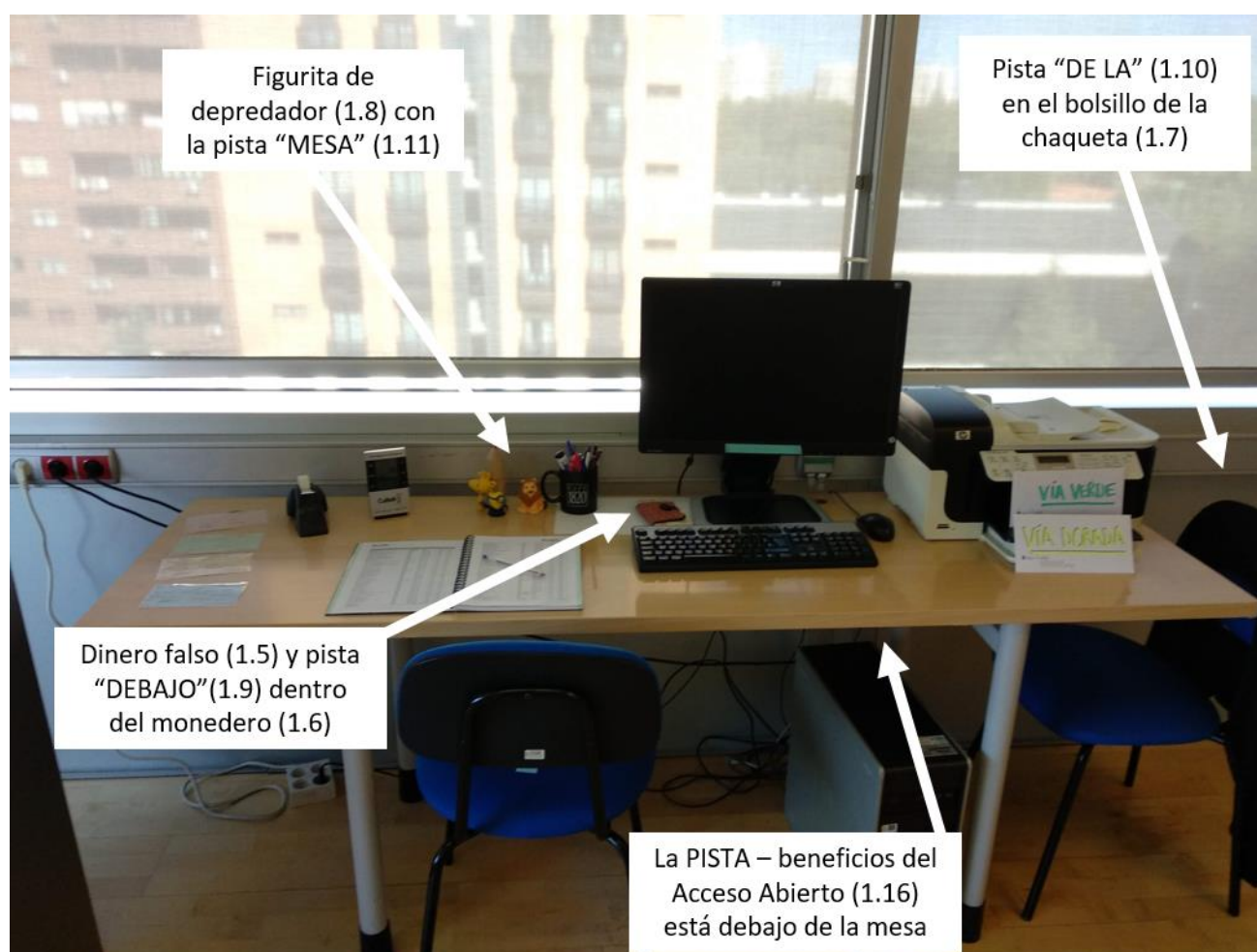


El primer puzle del *Escape Room* tiene dos rutas, dependiendo de lo que elijan los jugadores.

PUZLE 1A: LA VÍA DORADA

MATERIALES NECESARIOS

- 1.1 Sobre "vía dorada"
- 1.3 Texto sobre la vía dorada -disponible para descargar-
- 1.5 Dinero (se puede usar de un juego de mesa)
- 1.6 Cartera o monedero
- 1.7 Chaqueta con bolsillo
- 1.8 Figurita de animal depredador
- 1.9 texto de la pista "DEBAJO"
- 1.10 texto de la pista "DE LA"
- 1.11 texto de la pista "MESA"
- 1.16 PISTA: beneficios del acceso abierto –disponible para descargar-



DISPOSICIÓN: El sobre "VÍA DORADA" (1.1), con el Texto sobre la vía dorada (1.3) tiene que estar visible para los jugadores al lado del sobre "VIA VERDE" (1.2). El dinero (1.5) dentro de la cartera (1.6), la chaqueta (1.7) y la figurita del animal depredador (1.8) tienen que estar "escondidos" a plena vista en la habitación para que los jugadores puedan ir encontrando las pistas según las palabras resaltadas en el texto de la carta.

Ten en cuenta que hay un reloj (1.12) en la habitación que está relacionado con el puzle 1B. Si los jugadores eligen la VIA DORADA el anfitrión tiene que quitarlo, disimuladamente, para evitar confusiones.

CÓMO FUNCIONA

Si los jugadores elijen la VÍA DORADA leerán el texto sobre la vía dorada (1.3)

En el texto aparecen tres palabras en mayúsculas: DINERO, BOLSILLO y DEPREDADORAS. Estas son las claves para las tres pistas que son la cartera (1.6) donde los jugadores encontrarán el dinero (1.5) – donde los jugadores encontrarán el texto “DEBAJO” (1.9); el bolsillo de la chaqueta (1.7) que tendrá el texto “DE LA” (1.10) y el animal depredador (1.8) que tendrá debajo el texto “MESA” (1.11). DEBAJO DE LA MESA encontrarán la siguiente pista.

A partir de este punto todos los puzzles restantes son iguales en las dos rutas.

PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en el símbolo del dinero en al presentación de Power Point y les dará la pista “¿Puedes encontrar el dinero, el bolsillo y el depredador?”



Animal depredador (1.8) con el texto “MESA” (1.11)



Cartera (1.6) con el dinero falso (1.5) y el texto “DEBAJO” (1.9)

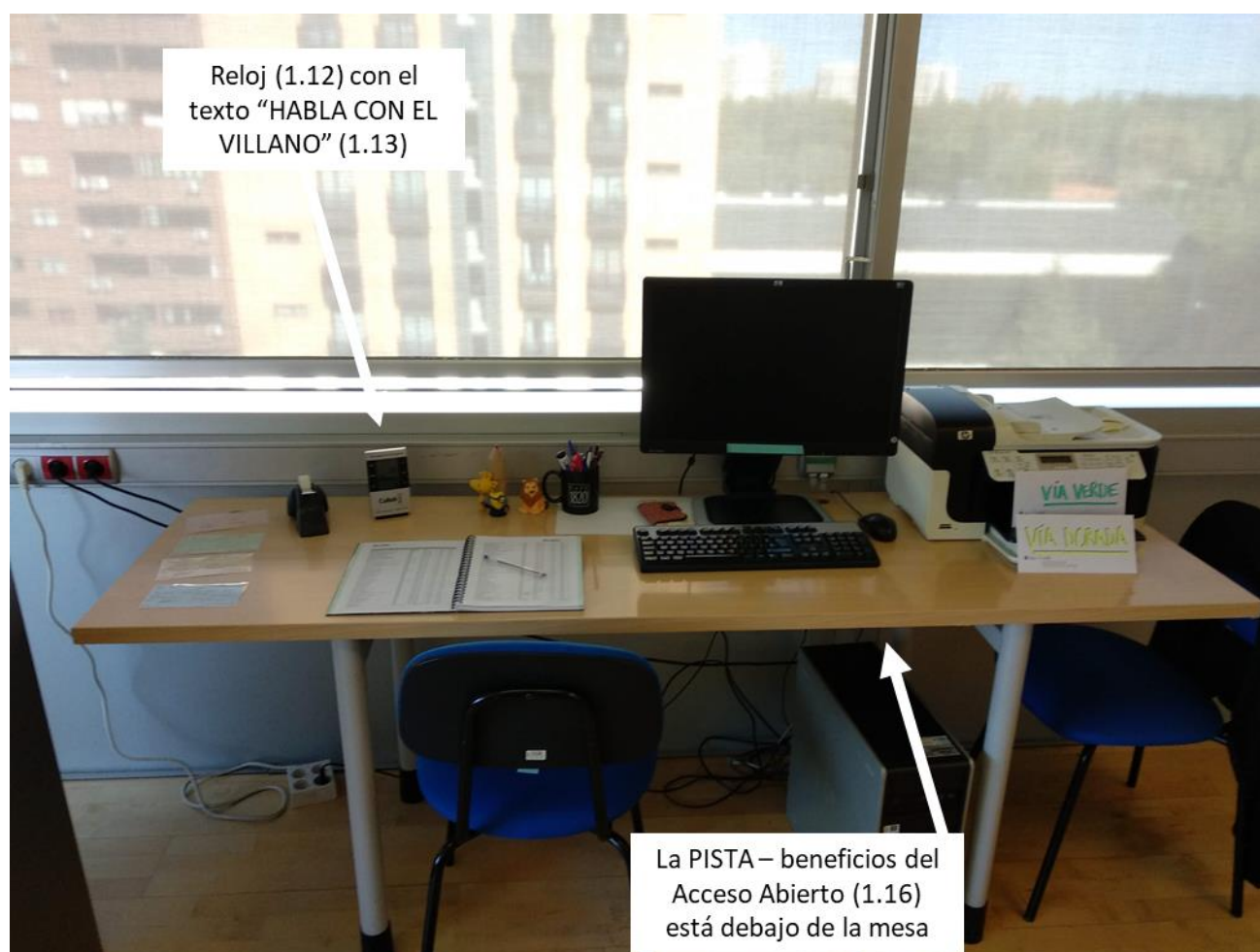


Texto “DE LA” (1.10) que irá dentro del bolsillo de la chaqueta (1.7)

PUZLE 1B: LA VÍA VERDE

MATERIALES NECESARIOS

- 0.35 Guion (sección 3)
- 1.2 Sobre “vía verde”
- 1.4 Texto sobre la vía verde –disponible para descargar-
- 1.12 Reloj
- 1.13 Texto de la pista “HABLA CON EL VILLANO”
- 1.14 Comecocos de papel
- 1.15 Claves abecedario cifrado –disponible para descargar-
- 1.16 PISTA: beneficios del acceso abierto –disponible para descargar-
- 1.17 Texto codificado “MIRA DEBAJO DE LA MESA”



DISPOSICIÓN: El sobre “VÍA VERDE” (1.2) (con el texto sobre la vía verde (1.4) dentro) tiene que estar visible para los jugadores. El reloj (1.12) tiene que estar colocado de forma visible. El comecocos (1.14) y el texto codificado “MIRA DEBAJO DE LA MESA” (1.18), no aparecerán en el juego hasta que los jugadores encuentren la pista “HABLA CON EL VILLANO” (1.13) (lo tendrá el villano guardado en su bolsillo). Las claves del abecedario cifrado estarán repartidas por la habitación de forma visible.

Se puede dar el caso que los jugadores encuentren las pistas del Puzle 1A antes de encontrar el reloj, pero por la pista de la carta buscarán primero el reloj.

CÓMO FUNCIONA

Si los jugadores elijen la VÍA VERDE leerán el texto sobre la vía verde (1.3). En este texto está remarcado en mayúsculas la palabra TIEMPO que les dirigirá al reloj donde estará la pista “HABLA CON EL VILLANO” (1.13)

Los jugadores entonces hablarán con el villano y este les sugerirá que jueguen a un juego (mirar en el guion (0.35) en la sección 3). El villano usará el comecocos de papel para hacer que los jugadores elijan un color (o dos). Depende del color que elijan tendrán una penalización de 10, 20, 30, 45 segundos o 1 minuto. Esta penalización de tiempo simula el embargo en los depósitos en el repositorio. El villano puede aprovechar para explicar de manera amena el funcionamiento del embargo de las revistas... o sencillamente dejar que pase el tiempo.

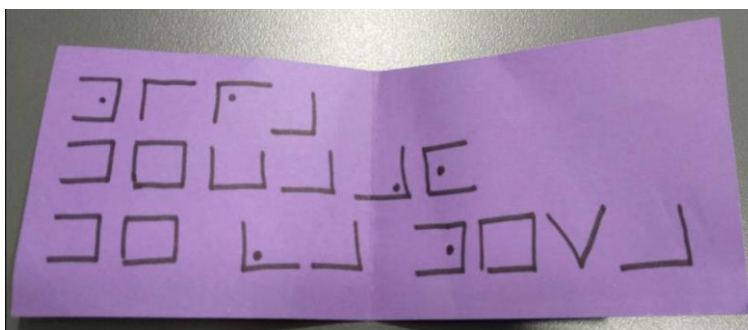
Cuando el “embargo” se termina el villano les dará el texto codificado “MIRA DEBAJO DE LA MESA” (1.18) que tendrán que decodificar usando las claves del abecedario cifrado (1.17). Esto les llevará a la pista: beneficios del acceso abierto (1.16) que se encuentra debajo de la mesa.

PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en el símbolo del reloj en la presentación de Power Point y les dará la pista ¿Dónde está el reloj?



Reloj (1.12) con la pista “HABLA CON EL VILLANO” (1.13)



Mensaje codificado (1.18) y abecedario cifrado (1.17) para decodificar el mensaje

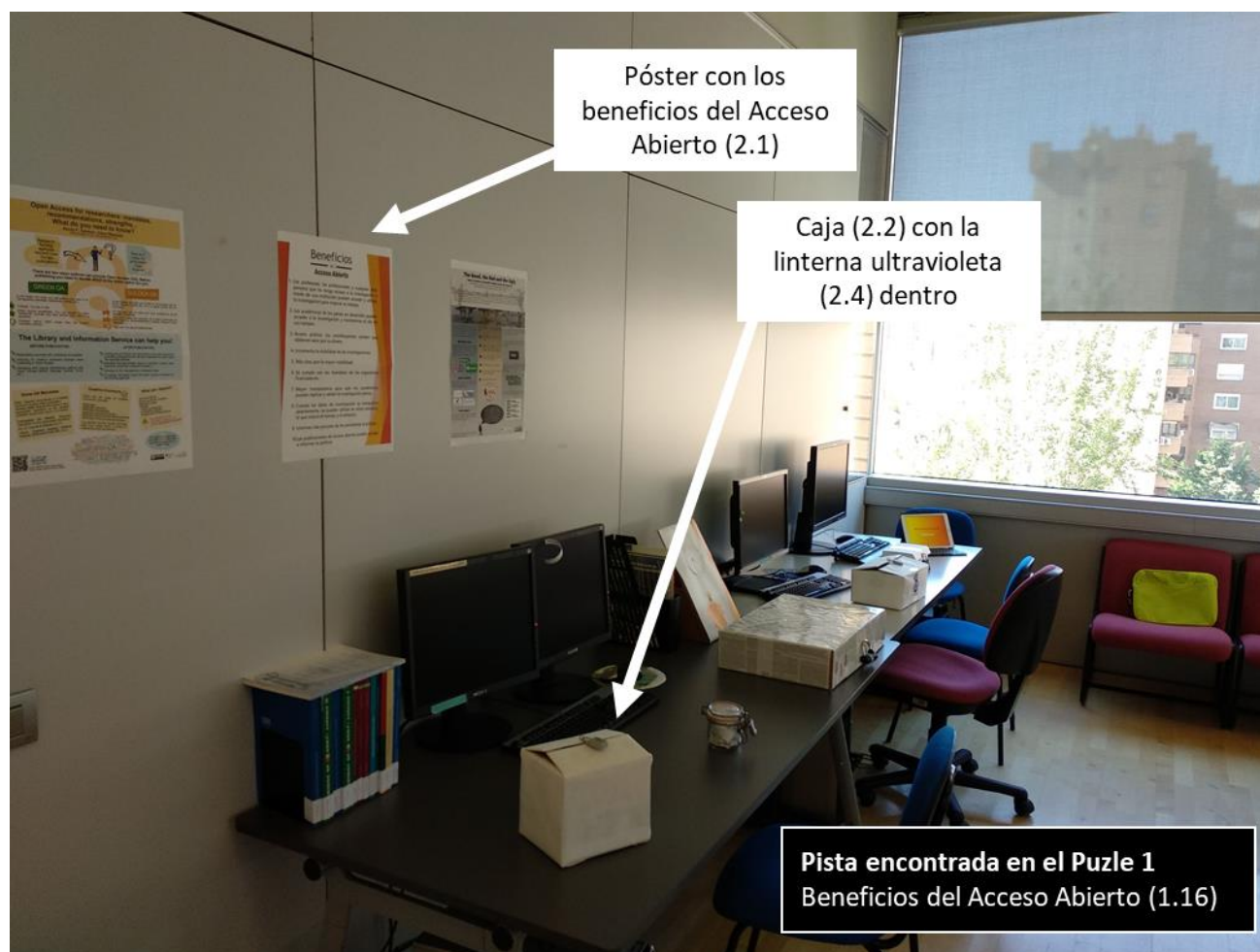


Comecocos (1.14)

PUZLE 2: LOS BENEFICIOS DEL ACCESO ABIERTO

MATERIALES NECESARIOS

- 2.1 Póster de los Beneficios –disponible para descargar-
- 1.16 Pista: beneficios del acceso abierto –disponible para descargar-
- 2.2 Caja que se pueda cerrar
- 2.3 Candado (tres dígitos)
- 2.4 Linterna luz ultravioleta



DISPOSICIÓN: El póster sobre los beneficios del acceso abierto (2.1) se podrá poner en cualquier lugar de la habitación. En nuestro caso se puso en la pared junto con otros dos pósters sobre acceso abierto que descargamos del repositorio E-Lis. La caja (2.2) con el candado (2.3) se puede poner en cualquier parte de la habitación, con la linterna ultravioleta (2.4) dentro. La disposición de las cajas y demás objetos se acomodará al espacio del que dispongamos.

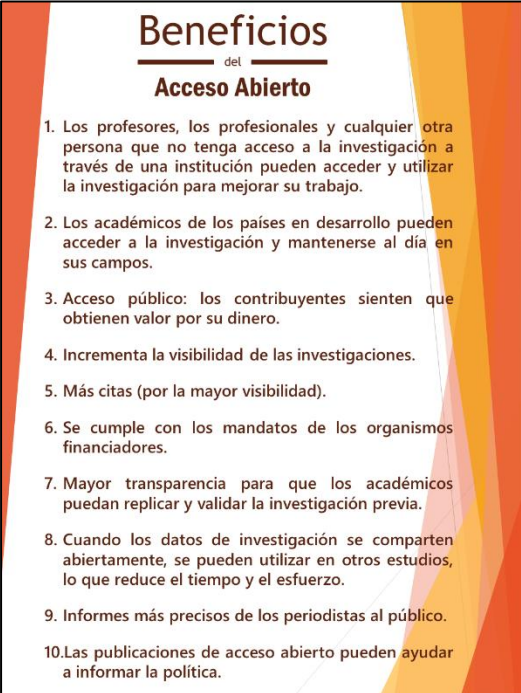
CÓMO FUNCIONA

La pista: beneficios del acceso abierto (1.16), que los jugadores han encontrado bajo la mesa en el Puzle 1A o 1B, consiste en una lista de tres beneficios del acceso abierto. Esta pista conecta con el póster sobre los Beneficios del Acceso Abierto (2.1), que es un listado de 10 beneficios. Los tres beneficios de la pista (1.16) llevará a los jugadores al código que necesitarán para abrir el candado (2.3) de la caja (2.2) con la luz ultravioleta (2.4):

4 – Incrementa la visibilidad de las investigaciones

2 – Los académicos de los países en desarrollo pueden acceder a la investigación y mantenerse al día en sus campos

7 – Mayor transparencia para que los académicos puedan replicar y validar la investigación previa



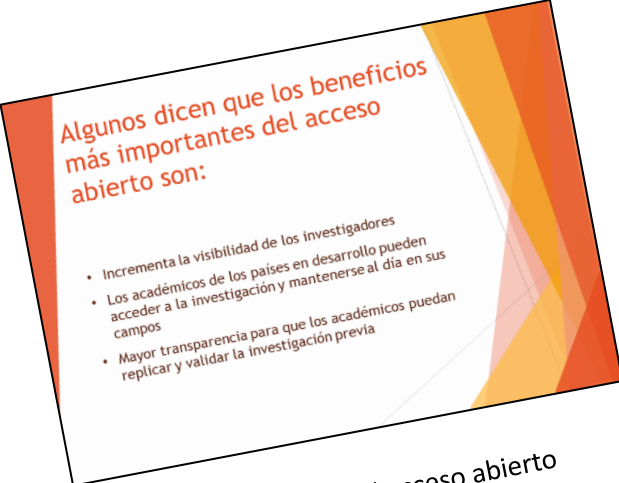
Beneficios del Acceso Abierto

1. Los profesores, los profesionales y cualquier otra persona que no tenga acceso a la investigación a través de una institución pueden acceder y utilizar la investigación para mejorar su trabajo.
2. Los académicos de los países en desarrollo pueden acceder a la investigación y mantenerse al día en sus campos.
3. Acceso público: los contribuyentes sienten que obtienen valor por su dinero.
4. Incrementa la visibilidad de las investigaciones.
5. Más citas (por la mayor visibilidad).
6. Se cumple con los mandatos de los organismos financiadores.
7. Mayor transparencia para que los académicos puedan replicar y validar la investigación previa.
8. Cuando los datos de investigación se comparten abiertamente, se pueden utilizar en otros estudios, lo que reduce el tiempo y el esfuerzo.
9. Informes más precisos de los periodistas al público.
10. Las publicaciones de acceso abierto pueden ayudar a informar la política.

PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en el símbolo de los números en la presentación de Power Point y les dará la pista ¿Qué números de la lista tienen los beneficios?

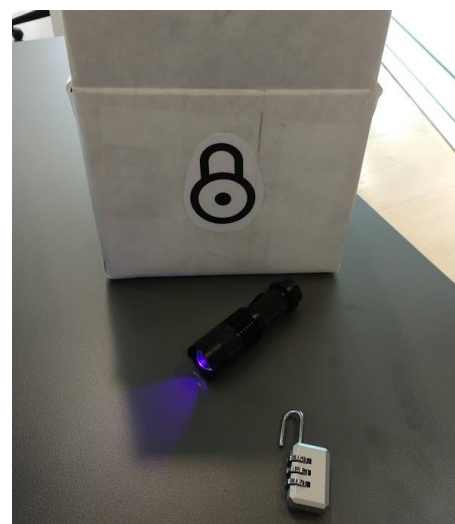
012



Algunos dicen que los beneficios más importantes del acceso abierto son:

- Incrementa la visibilidad de los investigadores
- Los académicos de los países en desarrollo pueden acceder a la investigación y mantenerse al día en sus campos
- Mayor transparencia para que los académicos puedan replicar y validar la investigación previa

Pista: beneficios del acceso abierto (1.16)



Caja (2.2), candado de tres cifras (2.3) y linterna ultravioleta (2.4)

PUZLE 3: EL MAPA Y LOS DATOS

MATERIALES NECESARIOS

- 3.1 Mapa (vale cualquiera)
- 3.2 Notas (x4) – disponibles para descargar-
- 2.4 Linterna luz ultravioleta
- 3.3 Rueda de cifrado –disponible para descargar
- 3.4 Caja que se pueda cerrar
- 3.5 Candado (3 dígitos)
- 3.6 Carpeta con datos de investigación con el número 7 resaltado
- 3.7 Puzle NEJM –disponible para descargar-



DISPOSICIÓN: El mapa (3.1) se puede poner en cualquier lugar de la pared con las cuatro notas (3.2) en él. Los mensajes que aparecen con la luz ultravioleta se pueden decodificar con la rueda de cifrado (3.3). Esto les dará las tres cifras y el orden necesario para abrir el siguiente candado (3.5).

La rueda de cifrado (3.3) se puede colocar en cualquier lugar de la habitación (nosotros la pusimos sobre una mesa). La caja (3.4) contiene los datos (3.6) y el puzle (3.7).

Al no tener una caja tan grande usamos un tarro cerrado con el candado. Este contenía la llave del armario. En el armario podían encontrar los datos y el puzle.

CÓMO FUNCIONAL

La linterna ultravioleta (2.4) desbloqueada en el Puzle 2 está conectada con el mapa (3.1) de la pared donde están pegadas 4 notas (3.2) con mensajes. Las claves están ocultas y sólo se ven con la luz ultravioleta. Estas claves tendrán que decodificarse con la rueda de cifrado (3.4) alineando los dos símbolos que aparecen en cada nota y la flecha señalará un número. Estos números serán la clave necesaria para abrir el candado (3.5): **7-3-5**.

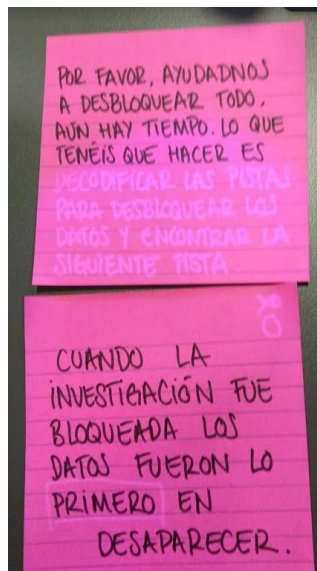
Los objetos que se desbloquean en este puzle es una carpeta con datos de investigación con el número 7 remarcado y un puzle.

PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en la rueda de colore en la presentación de Power Point y les dará la pista Usa la rueda de cifrado para decodificar los mensajes del mapa



Rueda de cifrado (3.3)

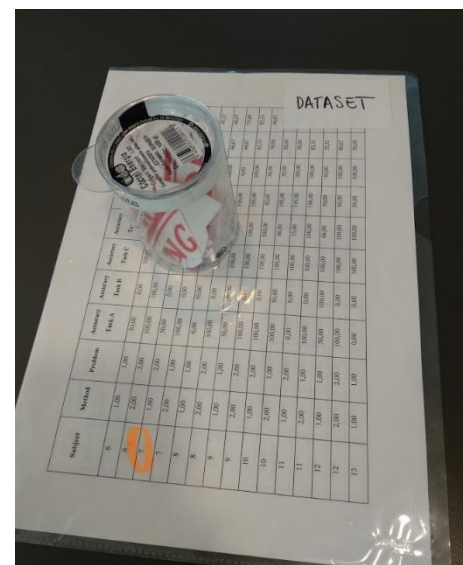


Notas con mensajes ocultos (3.1)



Caja (tarro) (3.4)

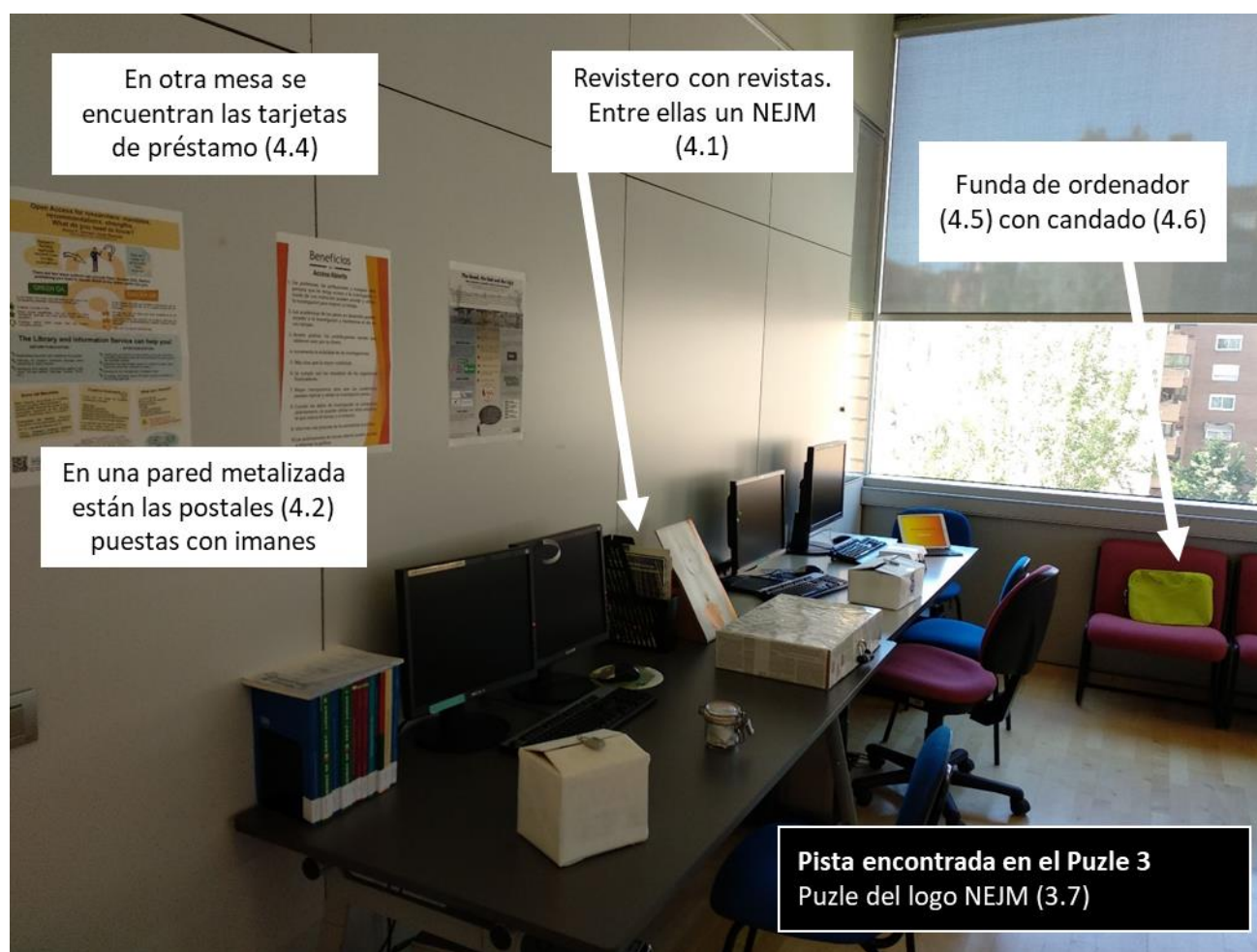
Carpeta con los datos (3.6) y puzle NEJM (3.7)



PUZLE 4: EL PUZLE NEJM, LAS POSTALES Y LOS PÓSTER DE CONFERENCIAS

MATERIALES NECESARIOS

- 3.7 Puzle NEJM – disponible para descargar
- 4.1 Ejemplar del NEJM
- 4.2 Postales decodificables – disponible para descargar
- 4.3 Decodificador de postales
- 4.4 Tarjetas de préstamo – disponible para descargar
- 4.5 Funda de ordenador
- 4.6 Candado de 4 dígitos
- 4.7 5 pósteres de congreso (en A4) en una carpeta
- 4.8 Pegatina de etiqueta



DISPOSICIÓN: Al hacer el puzle (3.7) encontrado en la prueba anterior les aparecerá el logo del New England Journal of Medicine. Esta pista dirige a un ejemplar del NEJM (4.1) que se encuentra con otras revistas en el revistero. Dentro de la revista está el decodificador de postales (4.3). Las postales se encontrarán en cualquier lugar de la habitación y sólo una será decodificable (4.2) y las otras dos serán para despistar. Las tarjetas de préstamo (4.4) se encuentran sobre la mesa. Una de las tarjetas (4.4) correlaciona con la postal decodificable (4.2), las otras son para despistar. Es interesante añadir en las notas de préstamo datos sobre los libros que estén en la habitación para despistar.

CÓMO FUNCIONA

En esta prueba los jugadores tienen que completar el puzle (3.7) que encontraron junto con los datos. El puzle es el logo de la revista *New England Journal of Medicine*.

La siguiente pista, el decodificador de las postales (4.3) se encuentra escondido dentro de un ejemplar del NEJM (4.1).

El decodificador de postales (4.3) decodificará una postal (4.2). Las otras dos postales (0.32) son para despistar. Una vez decodificado el mensaje de la postal (4.2) dirá "AÑO PRÉSTAMO LORCA LIBRO". Esta información se puede encontrar en una de las tarjetas de préstamo (4.4) que estarán sobre la mesa y les dará el próximo código que es un año:

2-0-1-0

Este código desbloqueará una funda de ordenador (4.5) que tendrá dentro una carpeta con los 5 pósters de congreso (4.7) y una etiqueta pegada (4.8) donde pondrá "PRÓXIMA PISTA: añadir signature de un libro" Esta signature llevará a un libro hueco (5.1) del PUZLE 5.

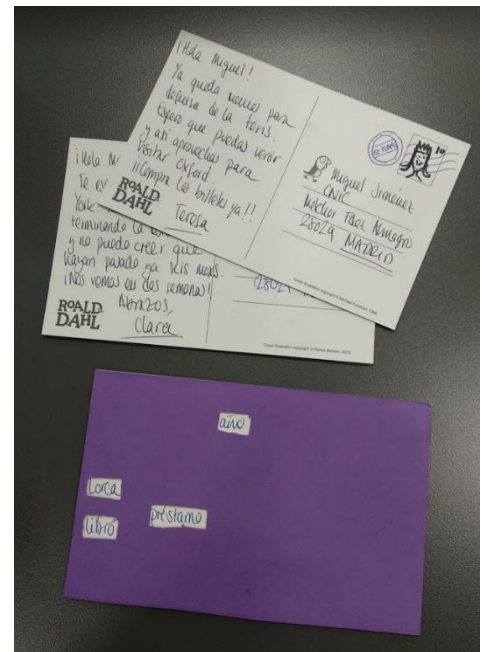
PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en la postal en la presentación de Power Point y les dará la pista ¿Se puede decodificar alguna de las postales con el decodificador?



Puzle NEJM (3.7)

Postales (4.3) y decodificador (4.3)



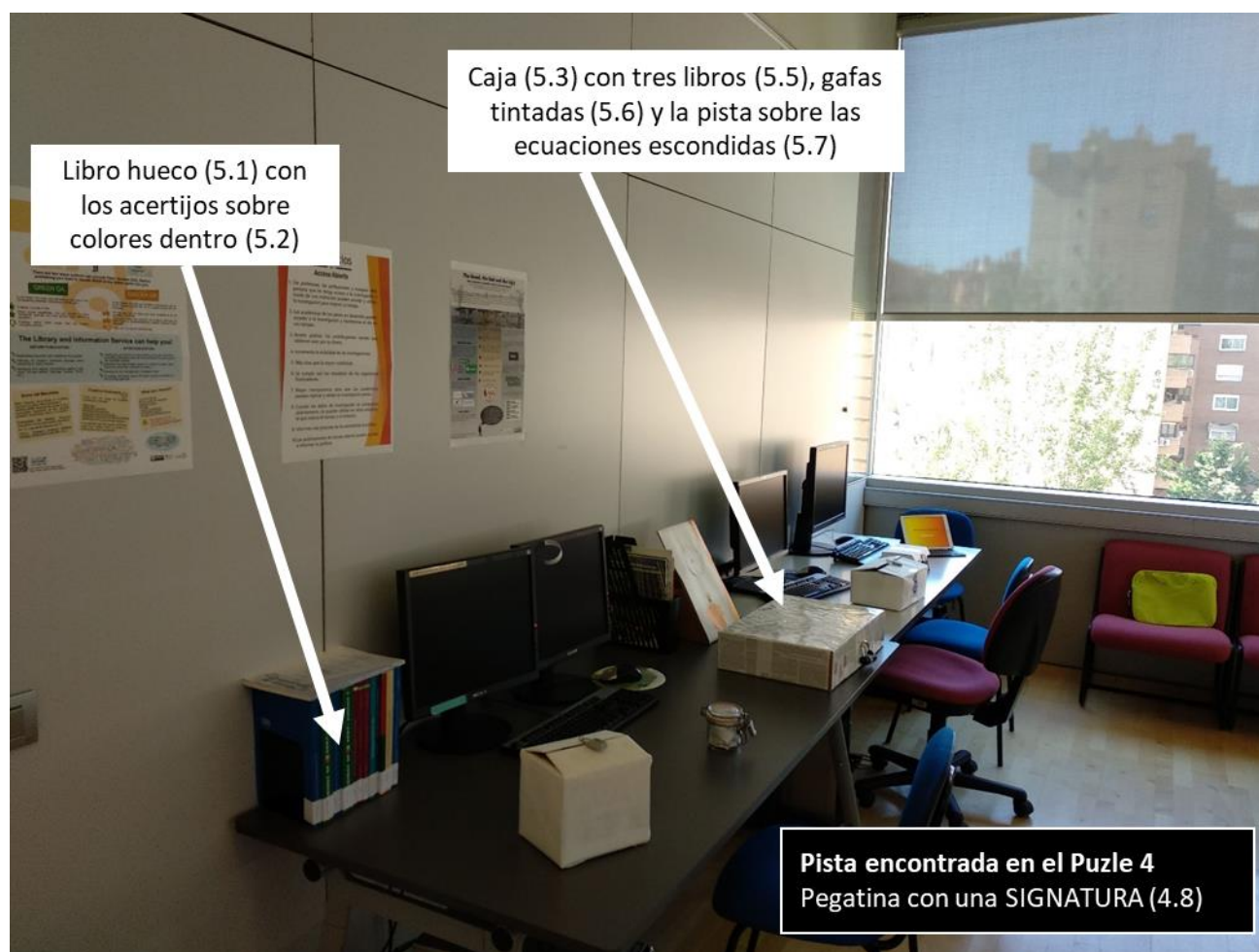
Tarjetas de préstamo (4.4)



PUZLE 5: LOS ACERTIJOS DE COLORES Y LOS LIBROS

MATERIALES NECESARIOS

- 4.8 Pegatina con la pista (SIGNATURA)
- 5.1 Libro hueco (cortar un hueco en un libro que se vaya a expurgar)
- 5.2 Acertijos sobre colores – disponible para descargar
- 5.3 Caja que pueda cerrarse
- 5.4 Candado de cuatro cifras y colores
- 5.5 3 libros
- 5.6 Lupa de filtro rojo
- 5.7 Pista sobre las ecuaciones escondidas – disponible para descargar



DISPOSICIÓN: El libro hueco (5.1) – con la misma signatura que la que aparece en la pegatina de la pista (4.8) que se ha desbloqueado en el Puzle 4 – puede ponerse en cualquier lugar de la habitación. En recomendable ponerlo junto con otros libros (si tenéis un carrito para los libros, será el lugar ideal). Los acertijos sobre los colores (5.2) están escondidos dentro del libro (5.1). La caja cerrada (5.3) con los tres libros (5.5), la lupa de filtro rojo (5.6) y la pista para las ecuaciones escondidas (5.7) se puede poner en cualquier lugar de la habitación.

CÓMO FUNCIONA

La pista en la pegatina (4.8) del puzle 4 conducirá por medio de la signatura que tiene apuntada al libro hueco (5.1). Cuando los jugadores abran el libro encontrarán unos acertijos sobre colores (5.2) que tendrán que resolver*.

Los ocho acertijos sobre colores (5.2) del libro hueco (5.1) tienen cada uno un número en un lado y un acertijo, cuya solución es un color, en el otro lado. Cuatro de los colores concuerdan con los colores del candado y darán a los jugadores la combinación para abrirlo. Los otros cuatro acertijos están para despistar y que la respuesta no sea tan obvia.

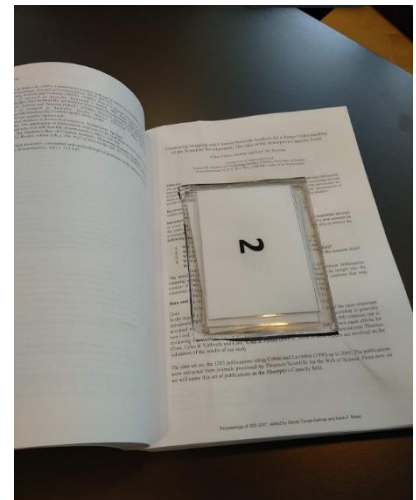
7 – azul

6 – verde

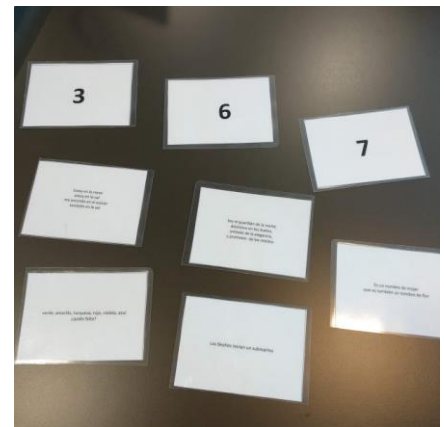
4 – amarillo

1 – rojo

Este candado desbloqueará la caja (5.3) que contiene tres libros (5.5), una lupa con filtro rojo (5.6) y la clave para ecuaciones escondidas (5.7)



Libro hueco (5.1)



Acertijos sobre los colores (5.2)



Candado de cuatro cifras y colores (5.4)

PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en libro en la presentación de Power Point y les dará la pista ¿Puedes encontrar el libro con el tejuelo?



* Puede ser que los jugadores se encuentren con esta pista antes de tiempo. Es por ello que hay que remarcar al principio del juego que es importante seguir las pistas de forma lineal y que las pistas hay que ir resolviéndolas una a una. De todas maneras, aunque se resuelva esta pista de forma desordenada, es necesario haber abierto todas las cajas antes de poder resolver el puzle final.

CÓMO FUNCIONA

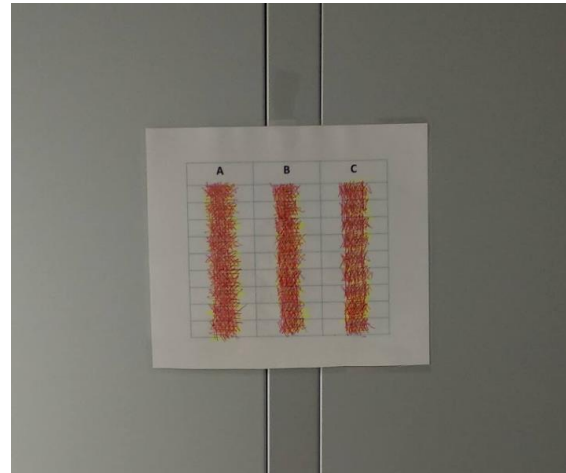
La lupa de filtro rojo (5.6) que hemos encontrado en el Puzle 5 servirá a los jugadores para decodificar las ecuaciones escondidas (6.1). Además de la lupa, también se necesita la pista sobre las ecuaciones escondidas (5.7). La pista es: “A4 – B3 – C7” Estas son las coordenadas de las ecuaciones que tienen que elegir según las columnas y filas donde se encuentran las ecuaciones. Cuando resuelvan las ecuaciones obtendrán el siguiente código:

9 – (A4: 6+3)

4 – (B3: 2x2)

2 – (C7: 4x0+2)

Este código desbloqueará la nota con la pista final (6.5) y los cuatro artículos en una carpeta (6.6)



Ecuaciones escondidas (6.2)



Caja (5.3) del Puzle 5 con la pista para las ecuaciones escondidas (5.7), tres libros (5.5) y lupa de filtro rojo (5.6)

PISTA PARA LOS JUGADORES

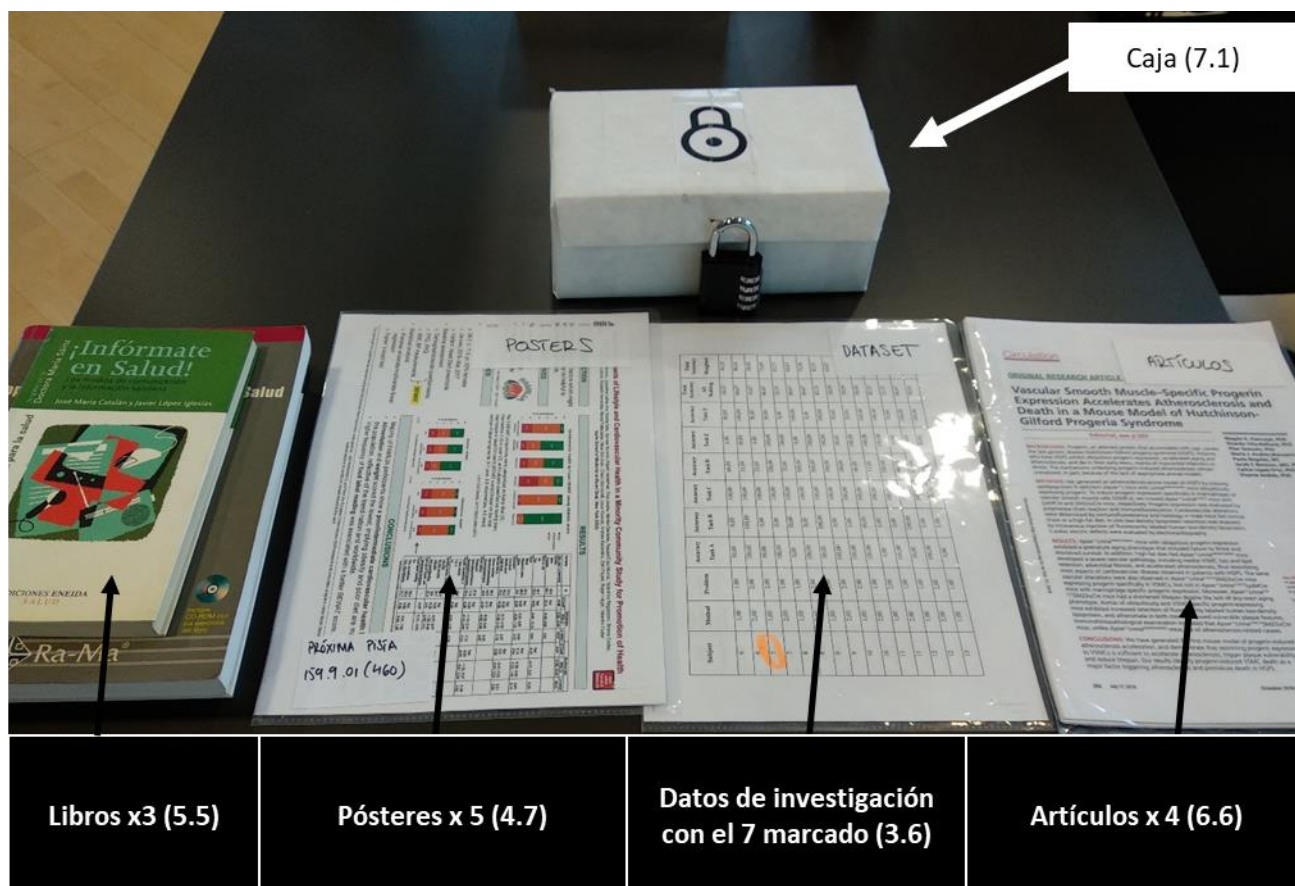
Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en la lupa en la presentación de Power Point y les dará la pista ¿Qué obra de arte puedes decodificar con las gafas?



PUZLE 7: VENCENDO AL VILLANO Y PONIENDO LA INVESTIGACIÓN EN ABIERTO

MATERIALES NECESARIO

- 6.5 Nota con la pista final – disponible para descargar
- 6.6 4 artículos científicos
- 5.5 3 libros
- 4.7 5 pósteres de congresos
- 3.6 Datos de investigación con el número 7 resaltado
- 7.2 Caja que se pueda cerrar
- 7.3 Nota final – disponible para descargar
- 7.4 Pulsador de respuesta



DISPOSICIÓN: La nota con la pista final (6.5) se encuentra dentro de la caja (6.3) desbloqueada en el Puzle 6. La última caja (7.2) puede encontrarse en cualquier lugar de la habitación. Los jugadores deben encontrar todos los materiales que han ido desbloqueando en los puzles anteriores para resolver la última pista: cuatro artículos (6.6), tres libros (5.5), cinco pósteres de congreso (4.7) y los datos de investigación con el número siete resaltado (3.6). La caja final (7.1) contiene una nota final (7.3) y un pulsador de respuesta (7.4)

CÓMO FUNCIONA

La caja que los jugadores han desbloqueado en el puzzle 6 contiene cuatro artículos en una carpetilla (6.6) y la nota con la pista final (6.5). Esta pista pide a los jugadores que combinen todo lo que han desbloqueado para poder abrir la última caja y derrotar al villano.

El código es

- 4 – (número de artículos desbloqueados 6.6)
- 3 – (número de libros desbloqueados 5.5)
- 5 – (número de pósteres de congreso desbloqueados 4.7)
- 7 – (el número resaltado en los datos de investigación 3.6)

Una vez que los jugadores han abierto la última caja (7.1) encontrarán un pulsador (7.4) que tendrán que tocar para poner toda la investigación de nuevo en abierto.

Cuando los jugadores aprieten ese botón, el juego termina y el villano es derrotado.



Aprieta el botón
para que todo vuelva a estar en acceso abierto

Nota final (7.3)



Pulsador (7.4)

PISTA PARA LOS JUGADORES

Si los jugadores se atascan puedes hacer clic en la interrogación en la presentación de Power Point y les dará la pista ¿Cuántos artículos, libros y posters hay?
¿Y hay algún número en los datos?



Una vez terminado el juego los jugadores se pueden hacer una foto con los materiales del *Photocall* y con el tiempo que han tardado en resolverlo.

APÉNDICE 1: LISTA DE OBJETOS Y MATERIALES USADOS

MATERIAL PARA CREAR EL JUEGO

ID	Objeto	Usado para
0.1	Papel A3	Imprimir el póster de los Beneficios del Acceso Abierto (2.1) del Puzle 2
0.2	Papel A4	Para crear el comeocos (1.12), las ecuaciones escondidas (6.1) y todas las demás pistas y materiales
0.3	Celo	
0.4	Cera azul	Para crear las ecuaciones escondidas (6.1)
0.5	Cartón	Para hacer la lupa de filtro rojo (5.6)
0.6	Papel/post-it de colores	Para crear las notas (3.2) del puzle 3
0.7	Rotulado negro	Para crear las notas (3.2) del puzle 3 y el mensaje codificado (1.18)
0.8	Cajas de cartón	Para crear las cajas de los puzles
0.9	Revistas viejas	Para forrar las cajas
0.10	Marcador amarillo	Para resaltar el número en la hoja de datos de investigación (3.6) y para crear las ecuaciones escondidas (5.6)
0.11	Plastificadora	Para plastificar las pistas y demás materiales, para que se puedan reutilizar y no se estropeen
0.12	Acetato rojo	Hoja de acetato rojo para la lupa de filtro rojo (5.6)
0.13	Bolígrafo rojo	Para crear las ecuaciones escondidas (6.1)
0.14	Tijeras	
0.15	Rotulador UV	Para crear las Notas secretas (3.2) en el puzle 3

MATERIALES GENERALES

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Usado para
0.17	Carrito de libros		Para colocar los libros y crear ambientación
0.18	Ordenador		Para cargar la presentación de Power Point (0.33)
0.19	Mesa		Para esconder la Pista: beneficios del Acceso Abierto (1.12)
0.20	Pósteres sobre Acceso Abierto		Se colocaron dos pósteres más de temática de Acceso Abierto al lado del Póster de los beneficios del Acceso Abierto (2.1)
0.21	Póster Photocall I love OA	Sí	Usado para la foto final al terminar el juego
0.22	Póster Photocall Pon toda tu investigación en abierto	Sí	Usado para la foto final al terminar el juego
0.23	Póster Photocall Vencimos al Villano	Sí	Usado para la foto final al terminar el juego
0.24	Material Photocall	Sí	Usado para la foto final al terminar el juego. Con unos palillos de barbacoa podremos crear cartelitos individuales para la foto final
0.25	Cuaderno con notas aleatorias		Usado para crear ambientación y despistar a los jugadores
0.26	Taza con bolígrafos		Usado para crear ambientación
0.27	Muñecos varios		Para poner en la mesa junto con el muñeco del león (1.8) y crear ambientación
0.28	Icono OA <i>Escape Room</i>	Sí	Marketing
0.29	Postales		3 postales para crear ambientación
0.30	Varios libros		Ambientación / carrito de los libros
0.31	Cartel "Por favor, esperad aquí"	Sí	Para poner en la mesa junto con el muñeco del león (1.8) y crear ambientación
0.32	Revistas y revistero		Ambientación
0.33	Presentación de Power Point	Sí	Usado como temporizador y para dar las pistas
0.34	Pósteres sobre OA		Para colocar junto con el poster de los Beneficios
0.35	Guion	Sí	Guion para el organizador del juego
0.36	Pizarra blanca		Para que los jugadores puedan apuntar pistas
0.37	Rotulador de pizarra blanca		Para que los jugadores puedan apuntar pistas

Se puede añadir cualquier otro material para crear la ambientación de la sala en la que se va a desarrollar el juego.

PUZLE 1: LA VÍA DORADA Y LA VÍA VERDE

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
1.1	Sobre "DORADO"		Puzle 1A) Se puede usar un sobre blanco liso y pintar con letras doradas
1.2	Sobre "VERDE"		Puzle 1B) Se puede usar un sobre blanco liso y pintar con letras verdes
1.3	Texto sobre la ruta dorada	Sí	1A)
1.4	Texto sobre la ruta verde	Sí	1B)
1.5	Dinero falso		1A) y 1B)
1.6	Monedero o cartera donde poner el dinero		1A) y 1B)
1.7	Chaqueta (con bolsillos)		1A) y 1B)
1.8	Animal depredador		Se puede usar cualquier figurita de animal depredador
1.9	Texto de la pista "DEBAJO"		Escondido dentro de la cartera (con el dinero)
1.10	Texto de la pista "MIRA"		Escondida en el bolsillo de la chaqueta (1.7)
1.11	Texto de la pista "MESA"		Escondido debajo del animal depredador (1.8)
1.12	Reloj de mesa		1B)
1.13	Pista "Habla con el villano"		Esta pista se esconderá debajo/detrás del reloj
1.14	Comecocos	Instrucciones aquí	1B) Las opciones del comecocos serán 10 segundos, 20 segundos, 30 segundos, 45 segundos y un minuto (algunas opciones se repetirán)
1.15	Clave abecedario cifrado	Sí	Clave para descifrar el mensaje que nos dará el villano
1.16	Pista: los beneficios del Acceso Abierto	Sí	1A) y 1B)
1.17	Mensaje del villano cifrado		Escribir en un trozo de papel, usando la clave del abecedario cifrado (1.15) el mensaje "MIRA DEBAJO DE LA MESA"

PUZLE 2: LOS BENEFICIOS DEL ACCESO ABIERTO

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
2.1	Póster sobre los beneficios del OA	Sí	Se recomienda imprimir en A3
1.14	Pista: los beneficios del Acceso Abierto	Sí	Encontrado al final del puzle 1
2.2	Caja que se pueda cerrar		Usamos una caja de cartón que adaptamos para poder cerrar con el candado
2.3	Candado		3 dígitos
2.4	Linterna UV		Esta linterna estará en la caja (2.2) y se usará en el siguiente puzle

PUZLE 3: EL MAPA Y LOS DATOS

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
2.4	Linterna UV		Encontrada en el puzle 2
3.1	Mapa		Se puede usar cualquier mapa. Nosotros usamos un mapa del campus
3.2	Notas 4	Sí (hay que escribirlo en las notas)	Post-it pegados en el mapa. Hay que escribir en ellos con el rotulador negro y el rotulador UV. Usad la guía 3.2
3.3	Rueda de cifrado	Sí	
3.4	Caja que se pueda cerrar		Usamos un tarro transparente donde metimos la llave de un armario vacío que estaba en la habitación donde encontraban los objetos (datos y puzle). Pero se puede usar una caja normal.
3.5	Candado		3 dígitos
3.6	Datos de investigación con el número 7 remarcado		Se pueden descargar desde cualquier repositorio. Metido dentro de una carpetilla transparente
3.7	Puzle NEJM	Sí	Usado en el puzle 4. Imprimir la imagen para descargar. Recortar en forma de círculo y plastificar. Recortar después en unos 20 trozos irregulares

PUZLE 4: EL PUZLE, LA POSTAL Y LOS PÓSTERES DE CONGRESOS

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
3.7	Puzle NEJM	Sí	Encontrado en el puzle 3. Al hacer el puzle se verá el logo de la revista NEJM. Esto dirigirá a los jugadores a la revista
4.1	Ejemplar del NEJM		Cuando resuelvan el puzle (3.7) y vean el logo del NEJM les llevará a buscar un ejemplar de esta revista
4.2	Postal con mensaje	Sí	Es recomendable tener 3 o 4 postales para despistar y que sólo una tenga el mensaje para decodificar. Para poder leer el mensaje se tendrá que usar el decodificador de postales (4.3)
4.3	Decodificador de postal		Crea tu propio decodificador una vez que hayas escrito las postales
4.4	Tarjetas de préstamo	Sí	Rellenar con los datos que estén en la habitación. Uno tendrá que estar prestado a un usuario llamado Lorca y en la fecha de préstamo tendrá que aparecer el año 2010
4.5	Funda de ordenador		Dentro pondremos la carpeta con los pósteres y la pegatina. Irá cerrada con el candado (4.6)
4.6	Candado		4 dígitos
4.7	5 pósteres de conferencias		Estarán guardados en una carpetilla que tendrá una pegatina (4.8) Se usará en el puzle 7
4.8	Pegatina con signatura		En una pegatina en la carpeta con los pósteres (4.7) escribimos "PRÓXIMA PISTA: -signatura-" (la signatura que pongamos tiene que ser la que tenga el libro hueco (5.1) del puzle 5

PUZLE 5: LOS ACERTIJOS SOBRE COLORES Y LOS LIBROS

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
4.8	Pegatina con signatura		Desbloqueado en el puzle 4
5.1	Libro hueco		Usad un libro viejo al que le haremos un hueco donde meter los acertijos de colores (5.2). La signatura del libro tiene que corresponder a la que irá en la pegatina (4.8)
5.2	Acertijos de colores	Sí	Hay 8 acertijos en total, cuatro serán las pistas para abrir el candado de colores (5.4).
5.3	Caja		Esta caja tiene que ser grande puesto que dentro irán tres libros (5.5) y la lupa (6.5)
5.4	Candado de colores		4 dígitos y colores (cada dígito está relacionado con un color)
5.5	3 libros		Usados en el puzle 7
5.6	Lupa de filtro rojo	Las instrucciones para hacerlas se encuentran aquí	En las instrucciones aparecen unas gafas, pero nosotros hicimos una lupa Se encuentra dentro de la caja (5.3). Se usa en el puzle 6
5.7	Pista sobre las ecuaciones escondidas	Sí	Se encuentra dentro de la caja (5.3). Se usa en el puzle 6

PUZLE 6: LA LUPA DE FILTRO ROJO Y LOS ARTÍCULOS

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
5.6	Lupa de filtro rojo	Las instrucciones para hacerla se encuentran aquí	Desbloqueado en el puzle 5
5.7	Pista sobre las ecuaciones escondidas	Sí	Desbloqueado en el puzle 5
6.1	Ecuaciones escondidas en una hoja A4	Sí	Hay que imprimir esta hoja en color (está en azul). Después hay que cubrir con bolígrafo rojo y luego con el marcador amarillo. Es útil usar la lupa de filtro rojo para comprobar que funciona (que no sea visible sin la lupa y que con ella se vea bien)
6.2	Marco de fotos		Opcional. Si tenemos ponemos aquí la hoja con las ecuaciones escondidas
6.3	Caja		Caja que se pueda cerrar con candado
6.4	Candado		3 dígitos
6.5	Nota con la pista final	Sí	La nota se encuentra dentro de la caja (6.3)
6.6	4 artículos dentro de una carpetilla		La carpeta con los artículos se encuentra dentro de la caja (6.3) Se usa en el puzle 7

PUZLE 7: VENCENDO AL VILLANO Y PONIENDO EN ABIERTO LA INVESTIGACIÓN

ID	Objeto	¿Disponible para descargar?	Notas
6.5	Nota con la pista final	Sí	Esta pista les dirá a los jugadores que necesitan todos los objetos que han desbloqueado para vencer al villano: Artículos (6.6), Libros (5.5), Pósteres de congresos (4.7) y Datos (3.6)
6.6	4 artículos		Desbloqueado en el puzle 6
5.5	3 libros		Desbloqueado en el puzle 5
4.7	5 pósteres de congresos		Desbloqueado en el puzle 4
3.6	Datos de investigación con el número 7 resaltado		Desbloqueado en el puzle 3
7.1	Caja		
7.2	Candado		4 dígitos
7.3	Nota final	Sí	
7.4	Pulsador de respuesta		

ARTÍCULOS COMPRADOS PARA HACER EL ESCAPE ROOM

Muchos de los objetos que usamos para hacer el *Escape Room* los teníamos en el centro. Aquí aparece la lista de artículos que compramos para realizarlo.

ARTÍCULO	PRECIO	COMPRADO EN
2 CANDADOS DE 4 DÍGITOS	7,99 €	Amazon
CANDADO DE COLORES	12,49 €	Amazon
LINTERNA UV	7,95 €	Amazon
4 CANDADOS DE 3 DÍGITOS	13,98 €	Amazon
ROTULADOR UV	6,97 €	Amazon
PULSADOR DE RESPUESTA (VERDE)	6,75 €	Dideco

APÉNDICE 2: OBJETOS ADICIONALES USADOS PARA AMBIENTACIÓN



Muñecos (0.27)



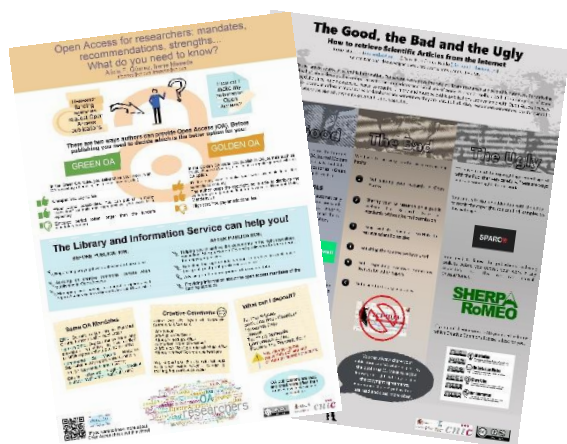
Taza con bolis (0.26)



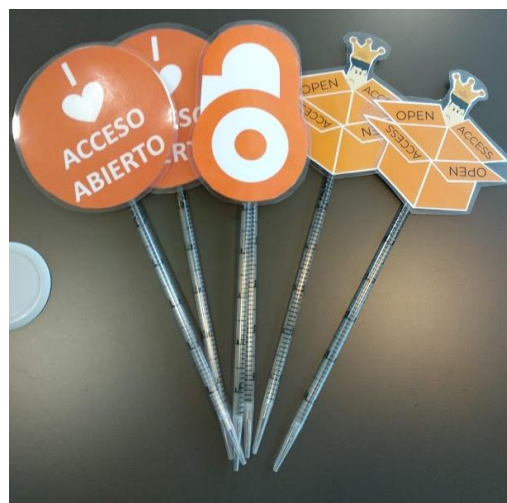
Revistas y revistero (0.32)



Cuaderno de notas (0.26)



Pósters sobre OA (0.34)



Material para el photocall (0.24)

APÉNDICE 3 INSTRUCCIONES PARA LA PRESENTACIÓN DE POWER POINT CON EL TEMPORIZADOR Y LAS PISTAS

Además del propio *Escape Room*, se ha elaborado una presentación de Power Point que funcione como temporizador y para proporcionar las pistas adicionales a los jugadores si se quedan atascados.

La presentación está disponible para descargar y debe estar cargada en un ordenador/pantalla dentro de la habitación antes de que entren los jugadores. Una vez que los jugadores hayan elegido el sobre (vía verde o vía dorada), el anfitrión debe avanzar la presentación a la segunda diapositiva. Para hacer esto solo tendrá que pinchar con el puntero en cualquier lugar de la presentación o dar a cualquier tecla del teclado. Entonces comenzará el contador.

Hay distintos símbolos visibles en la pantalla, cuando seleccionas alguno de ellos con el cursor, aparecerá la pista que está relacionada con alguno de los puzzles o una pista general. Cuando aparezcan las pistas, habrá una señal auditiva, que notificará a los jugadores que hay una pista en la pantalla. Cuando vuelves a presionar en el símbolo que te ha proporcionado la pista, esta desaparecerá. También desaparecerá cuando la presentación pase a la siguiente diapositiva (cada 60 segundos), por lo que es mejor dar las pistas cuando el contador vaya por los primeros segundos de cada minuto y no en los últimos.

Uno de los símbolos no es una pista, sino la manera de terminar el contador cuando los jugadores terminen el juego. Es importante anotar el tiempo y restarlo de los 60:00 minutos totales que dura la presentación para poder saber el tiempo que han tardado en resolverlo. Por ejemplo, si los jugadores terminan cuando el contador está en 16:32, lo tienes que restar de 60 minutos, y apuntar su tiempo: 43:28. Si se hace el *photocall* final ese será el tiempo que tendrás que escribir en el póster (0.23) "Vencimos al villano". Si el póster está plastificado, se puede escribir el tiempo con el marcador de pizarra blanca y borrarlo las veces que haga falta.

RELACIÓN DE SÍMBOLOS, PISTAS Y CON QUÉ PUZLE SE RELACIONA

SÍMBOLO	PISTA	SE RELACIONA CON
	¿Puedes encontrar el dinero, el bolsillo y el depredador?	Puzle 1A): la ruta dorada
	¿Dónde está el reloj?	Puzle 1B): la ruta verde
	¿Qué números de la lista tienen los beneficios?	Puzle 2: los beneficios del acceso abierto
	Usa la rueda de cifrado para decodificar los mensajes del mapa	Puzle 3: El mapa y los datos
	¿Se puede decodificar alguna de las postales con el decodificador?	Puzle 4: el puzle NEJM, la postal y los pósters de congresos
	¿Puedes encontrar el libro con el tejuelo?	Puzle 5: Los acertijos de colores y los libros
	¿Qué obra de arte puedes decodificar con la lupa?	Puzle 6: la lupa tintada y los artículos
	¿Cuántos artículos, libros y posters hay? ¿Y hay algún número en los datos?	Puzle 7: venciendo al villano y poniendo la investigación en abierto
	¿Cuál fue la última pista que encontraste?	Cualquier puzle, en el caso de que necesitéis guiar a los jugadores hacia la última pista que encontraron
	¡Termina el juego! Seleccionando este símbolo se apagará el contador y se felicita a los jugadores por terminar el juego. Recuerda apuntar el tiempo.	

PHOTOCALL FINAL CON LOS PARTICIPANTES

