

# La campana muda

*Pistas graduadas y solución del minicaso*

**Si queréis jugar sin conocer el final, cerrad esta guía ahora. Solo necesitáis el cuaderno de jugadores para empezar.**

## Preparación

Entregad las cuatro páginas del cuaderno de jugadores. Basta una copia compartida; se pueden imprimir copias adicionales para anotar. Tened a mano papel y lápiz. No hacen falta sobres, tijeras, candados ni una persona que dirija la partida.

El tiempo de 10-20 minutos es una estimación para este piloto. No uséis un límite rígido: interesa comprobar que las instrucciones se entienden. Si hay varias personas, podéis repartir lectura, anotación y comprobación, y cambiar de papel entre acertijos.

## Cómo dar una pista

Preguntad primero si el grupo quiere ayuda. Leed solo la pista solicitada, por orden, y dejad que el grupo pruebe su idea antes de ofrecer la siguiente. La solución completa está en la página 3.

## Pistas del acertijo 1

### Pista 1

Empezad por lo seguro: el Taller va a las 21:40 y Bruno está en la Torre a las 21:55.

### Pista 2

¿Quién puede estar en el Taller a las 21:40? Bruno ya tiene otra hora; Darío no estuvo allí; Celia fue después de Ada. Solo queda Ada.

### Pista 3

Ada está a las 21:40, así que el Archivo va a las 21:45. Celia no visitó el Archivo y debe ir antes de Bruno: le corresponden las 21:50. Completad los nombres y las salas que faltan.

Al pasar al siguiente acertijo, pedid el orden de las salas, no el de los nombres.

## Pistas del acertijo 2

### Pista 1

El orden de las placas no es el orden impreso. Usad las salas de la ronda, de la hora más temprana a la más tardía. Empezad en el 5 de abajo a la izquierda.

### Pista 2

El primer movimiento es el del Taller. Subid dos casillas: llegáis al 6. Anotad ese 6 y empezad el movimiento siguiente desde esa misma casilla.

### Pista 3

Contando filas desde arriba y columnas desde la izquierda, los cuatro destinos son: fila 2, columna 1; fila 2, columna 3; fila 3, columna 3; fila 3, columna 2. Leed las cifras que hay allí.

## Pistas del acertijo 3

### Pista 1

No cambiéis de cifra con cada letra. La cifra 1 de la clave se usa para toda la línea 1; la cifra 2, para toda la línea 2; y así sucesivamente.

### Pista 2

La clave del tablero es 6284. En la primera línea, retroceded seis lugares: I pasa a C, K pasa a E. Recordad que, antes de A, viene Z.

### Pista 3

La primera línea dice CELIA. Descifrad la segunda retrocediendo 2, la tercera retrocediendo 8 y la cuarta retrocediendo 4. El mensaje explica la acción, el motivo y el lugar.

**La página siguiente contiene todas las respuestas y el desenlace.**

# Lo que ocurrió

**Celia retiró el badajo porque la campana tenía una grieta. Lo dejó en el Taller. No había una maldición: había un aviso de mantenimiento que nadie había descifrado.**

## 1 La ronda reconstruida

| Hora  | Persona | Sala    |
|-------|---------|---------|
| 21:40 | Ada     | Taller  |
| 21:45 | Darío   | Archivo |
| 21:50 | Celia   | Galería |
| 21:55 | Bruno   | Torre   |

Bruno y la Torre ocupan las 21:55. El Taller es a las 21:40: no puede ser Bruno, ni Darío, ni Celia, que va después de Ada. Por tanto, Ada está en el Taller. El Archivo va cinco minutos después, a las 21:45. Celia no puede estar allí; le quedan las 21:50 y la Galería. Darío ocupa el Archivo.

## 2 La clave del tablero

Orden: Taller → Archivo → Galería → Torre. Desde el inicio, subid dos casillas hasta el 6; moved dos a la derecha hasta el 2; bajad una hasta el 8; moved una a la izquierda hasta el 4. Clave: 6284.

## 3 El mensaje descifrado

### 1. CELIA

### 2. RETIRE EL BADAJO

### 3. LA CAMPANA TIENE UNA GRIETA

### 4. BUSCAD EN EL TALLER

En lectura normal: «Celia. Retiré el badajo. La campana tiene una grieta. Buscad en el Taller». El registro indica la visita de inspección de Celia, no todos sus movimientos: no contradice que retirara y guardara el badajo.

## Desenlace para leer en voz alta

Bajo un paño del Taller aparece el badajo, junto a una etiqueta con el nombre de Celia. La campana seguirá en silencio hasta que se revise la grieta. La Casa del Umbral puede conservar su leyenda una noche más, pero vosotros ya conocéis la verdad.

Fin del minicaso. ¿Qué os ayudó más: ordenar los datos, seguir el recorrido o reconocer las primeras letras?