



POINT OF VIEW

LOST PLACES



10+

2-8

60'

INSTRUCCIONES





Formáis parte de una expedición que descubre una remota isla, aparentemente desierta, en el Pacífico. Aunque de entrada os fascina la gran cantidad de rincones recónditos y paradisíacos, enseguida os queda claro que la isla alberga un oscuro secreto ...

Un juego cooperativo de deducción y comunicación con diferentes perspectivas.

Duración de la partida: aprox. 60 minutos por cada capítulo

Autor: Lukas Bleuel

Concepto y redacción: Antje Gleichmann y Thade Precht

Diseño fondos 3D: Synty Studios

Composición 3D: Rob Rauchfuss y Marko Müller

Utilizad la
aplicación gratuita POINT OF VIEW
para que te lean el juego y los textos de
las cartas en el idioma que deseéis:



haba-play.com/point-of-view

CONTENIDO DEL JUEGO:



4 cajitas plegables
(numeradas del 1 al 4)
con 40 cartas cada una

4 sobres (N/E/S/W)
cada uno con un
mapa plegable

Además, necesitaréis un lápiz.

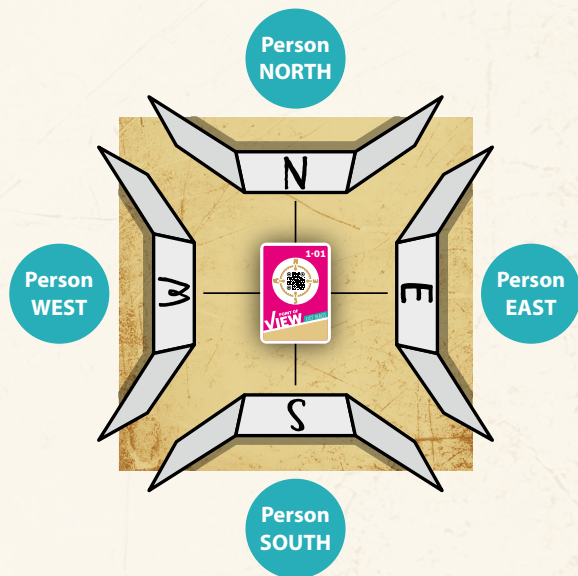
ANTES DE EMPEZAR:

- Para no perderse ni un detalle durante el juego, es importante que haya buena luz y que no os olvidéis las gafas, si os hacen falta :-)
- Las cajitas plegables están numeradas del 1 al 4, como los capítulos. Comenzáis a jugar con el capítulo 1; es decir, con la **cajita plegable 1**: sacad las cartas y colocadlas apiladas boca abajo **sin mezclarlas ni ver su reverso** en el centro de la superficie sobre la que jugáis. La carta rosa "1.01" se coloca encima. Muestra los 4 puntos cardinales. Colocaos alrededor de la pila de cartas:
 - ¿Sois dos? Entonces colocaos uno/a frente al otro/a. Los otros dos puntos cardinales no se ocupan.
 - ¿Sois tres jugadores/as? Entonces queda un punto cardinal sin ocupar.
 - ¿Jugáis cuatro jugadores/as? Entonces todos los puntos cardinales están ocupados.
 - ¿Sois más de 4 jugadores/as? Entonces formad 4 grupos lo más equilibrados posibles.

- ¿Estáis a punto Ahora coged el sobre correspondiente a vuestro punto cardinal y abridlo. En el capítulo 1 encontraréis en primer lugar "sólo" un mapa plegable para cada uno. Colocad o sostened vuestros mapas plegables delante vuestro de forma que solamente vosotros/as podáis verlos. Cada mapa plegable muestra la misma escena con objetos ocultos, pero cada uno lo hace desde un punto cardinal diferente, el que se indica.

¡Nada de señalarse mutuamente ni hacer trampas!

- ¿Jugáis dos o tres jugadores/as? Entonces abrid los demás sobres y colocad su contenido en el lugar adecuado, boca arriba y visible para todos/as.



DESARROLLO DEL JUEGO:

¡Sois un equipo! Iréis avanzando por el capítulo jugando carta a carta con las que hay en la pila del centro.

¿La carta de encima de la pila muestra un código QR?

Coged esa carta y leed en voz alta el texto de su reverso. La imagen de arriba casi siempre os dará alguna pista. Podéis mirarla todos/as.

- ¿Se os ha planteado una pregunta? En ese caso, poneos de acuerdo entre todos/as para poder responder antes de pasar a la siguiente carta. El número de estrellas (entre 1 y 3) indica el grado de dificultad de la respuesta a la pregunta.
 - **¿Habéis contestado correctamente a la pregunta?**
Entonces colocáis la **carta con la pregunta** boca arriba en una *pila de puntos*.
 - **¿No habéis contestado a la pregunta, o no lo habéis hecho correctamente?**
En ese caso, colocad la **carta con la pregunta** boca arriba en una *pila de descarte*.
- Todas las cartas con el **fondo turquesa** se colocan también boca arriba en la pila de descarte después de leerlas en voz alta.

¿La carta que está encima de la pila no muestra un código QR?

En ese caso se trata de una **carta especial** con valiosa información adicional. El punto cardinal resaltado en color en la parte delantera rosa indica qué jugador/a o grupo puede coger la carta especial y colocarla tras su mapa plegable. En este caso, también se aplica lo siguiente: **¡Nada de mirar las cartas especiales de los demás ni hacer trampas!**



Indicaciones y consejos generales:

- Escuchad atentamente cuando se lean en voz alta los textos y las preguntas: una sola palabra puede resultar decisiva.
- Para responder a las preguntas deberéis hablar entre vosotros/as largo y tendido sobre lo que veis y lo que no veis. ¡La comunicación es la clave del éxito!
- Fijaos bien en los detalles y no os dejéis engañar por la perspectiva: algunos objetos parecen estar más cerca entre sí de lo que lo están en realidad.
- Podéis volver a leer en voz alta y mirar las cartas con las que ya habéis jugado tantas veces como queráis. Pero las cartas con las que aún no habéis jugado, incluidas las de los demás capítulos, ¡ni de broma!

¡Que os lo paséis muy bien intentando adivinar las respuestas!

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA?

Cuando hayáis jugado con todas las cartas de la pila del centro termina el capítulo.

¿Cuántas cartas hay en vuestra pila de puntos?

- **0-5:** ¡Uf! Eso no es nada. ¿Es que no habéis hablado entre vosotros/as?
- **6-14:** Bueno, no está mal. Pero hay margen de mejora.
- **≥15:** ¡Toma ya! ¡Sois un equipazo y habéis reunido toda la información!

Ahora volvéis a guardar todos los mapas plegables, cada uno en su sobre. **Importante: Hay que guardar con ellos también las cartas especiales correspondientes.** Devolvéis el resto de las cartas a su cajita plegable. Para acabar, apuntad vuestros nombres en el reverso de los sobres, junto con la fecha en la que habéis jugado a ese capítulo.

CAPÍTULOS DEL 2 AL 4:

¿Queréis jugar el próximo capítulo directamente o más tarde? Entonces cogéis la cajita plegable correspondiente y preparáis el juego como se describe anteriormente. Lo ideal es que sigáis jugando con los mismos grupos. Cambiar de punto cardinal o modificar el número de jugadores/as no supone ningún problema. Se aplica lo siguiente: **¡Solo os podéis asignar cada punto cardinal una única vez!** Echad un vistazo a las anotaciones del reverso del sobre para ver con qué puntos cardinales habéis jugado ya y con cuáles aún no. Un pequeño aliciente: quien juegue los 4 capítulos disfrutará de una visión de 360 grados!

¿Hay cartas especiales en vuestro nuevo sobre? Pues guardáoslas como de costumbre. Pero fijaos bien, porque pueden ofreceros información de más de un capítulo.

¿NO TENÉIS GANAS DE LEER EN VOZ ALTA?



No hay problema, podéis utilizar nuestra aplicación para mayor comodidad. Os leerá las cartas para que no tengáis que hacerlo. Solo tenéis que escanear este código QR y descargaros la aplicación POINT OF VIEW:

Lukas Bleuél (autor)

es un artista y docente que vive y trabaja entre las ciudades alemanas de Hamburgo y Fulda. En su obra artística explora la problemática actual de la observación de imágenes, cada vez más rápida y superficial. «POINT OF VIEW» es su intento de reunir a personas que deseen explorar juntas un mundo de imágenes y cuestionar su contenido. Aquí, todo el mundo tiene la posibilidad de experimentar lo difícil que resulta en ocasiones describir a los/las demás la propia perspectiva.

*Queridas familias,
en **www.haba-play.com/Ersatzteile** podéis ver
si todavía disponemos de una pieza de juego que
hayáis perdido.*

HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Straße 28 - 38,
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com, kundenservice@haba.de