



Instituto Geográfico
Nacional 1870 · 2020

ESCAPE ROOM

LA LEYENDA DE LAS JOYAS PERDIDAS

En conmemoración del 150 aniversario del
Instituto Geográfico Nacional,
hemos creado este Escape Room, al que te invitamos a jugar.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Estás a punto de comenzar una gran aventura que consta de 6 enigmas:

- El mapa del ataque
- El mapa de las cartas de póker
- El mapa del medallón
- El mapa del transportador
- El mapa de la leyenda de símbolos
- El mapa de la caja heredada

En cada uno de ellos dispones de tres piezas para resolverlo:

- Un mapa
- Un texto
- Un accesorio

En caso de que encuentres dificultades, dispones de pistas para cada juego, aunque será más desafiante si no las consultas salvo en caso de necesidad. También si lo necesitas, tienes la solución en la misma hoja de pistas.

Si crees que estás a la altura, prepara lápiz y papel. Será más divertido si juegas en equipo de 4 a 6 personas.

El tiempo aproximado de juego es de 90 minutos.

INTRODUCCIÓN

En octubre de 1702, unos galeones cargados de oro y joyas procedentes de América y capitaneados por Francisco Manuel de Velasco, fueron atacados en la Ría de Vigo por buques anglo-holandeses al mando de George Rooke.

Sin embargo, no encontraron el botín, había sido descargado anteriormente y trasladado por toda la península ibérica ¿serás capaz de seguirlo y encontrarlo?



EL MAPA DEL ATAQUE



Para comenzar la búsqueda del tesoro, podrás ayudarte con **LA LEYENDA** , **EL MAPA** y **LA NOTA** .

Deberás encontrar la palabra clave: el nombre del lugar donde se produjo el desembarco.

LA LEYENDA

LA LEYENDA DE LAS JOYAS PERDIDAS

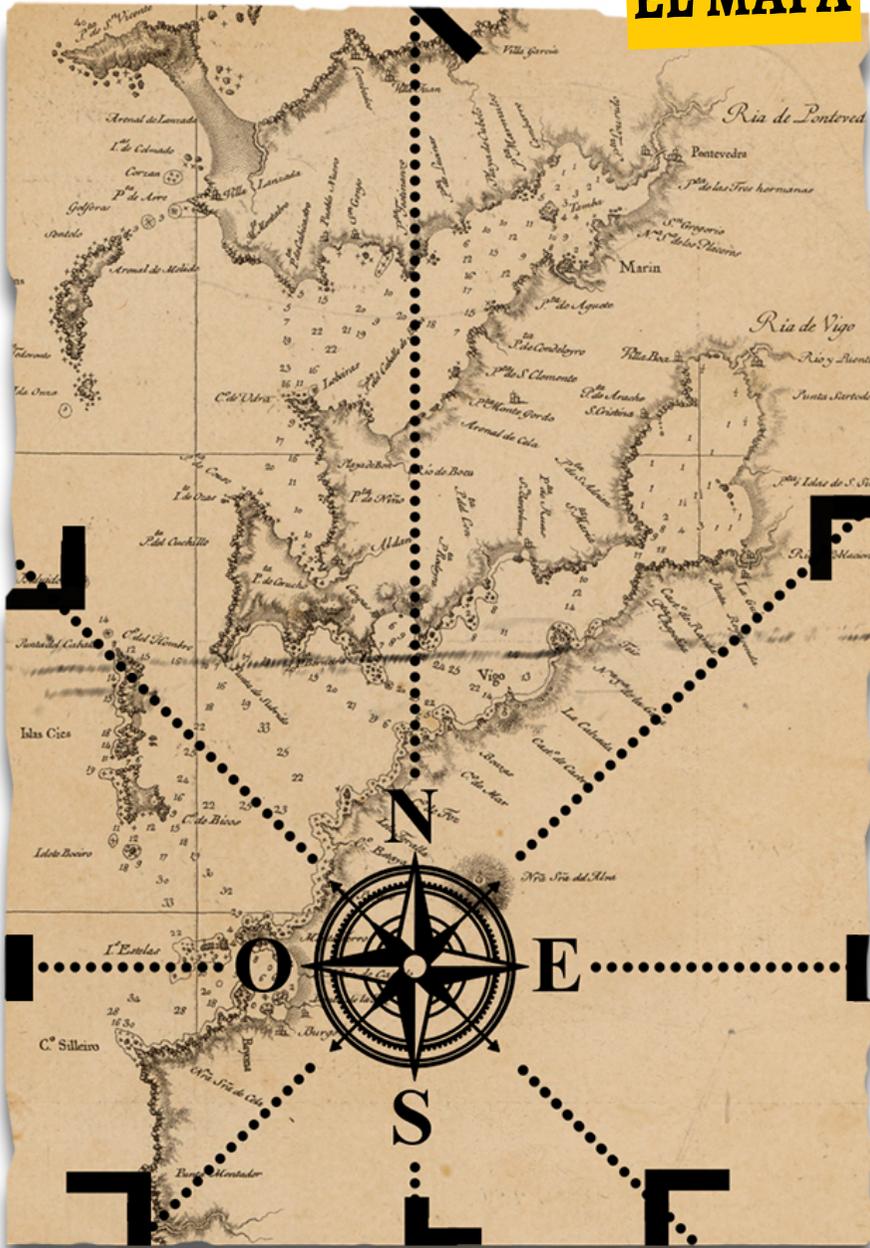
El 23 de octubre de 1702, buques anglo-holandeses atacaron a los galeones españoles, que estaban custodiados por barcos franceses, en plena ría de Vigo por la noticia de que portaban oro y joyas procedentes de América.

Sin embargo, la leyenda siempre ha defendido que el botín no estaba en los galeones, sino que lo habían desembarcado en algún lugar antes del ataque. Luego viajó por toda la Península y lo escondieron en un rincón todavía hoy ignorado.

Cuenta la leyenda que una palabra clave puede desvelar el camino para encontrar el tesoro.



EL MAPA



El mapa del ataque

LA NOTA

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. $\frac{O}{E}$ | 6. $\frac{SE}{S}$ |
| 2. $\frac{O}{S}$ | 7. $\frac{O}{E}$ |
| 3. $\frac{O}{S}$ | 8. $\frac{NE}{SE}$
$\frac{SE}{S}$ |
| 4. $\frac{SE}{NE}$ $\frac{O}{E}$ | |
| 5. $\frac{SE}{N}$
$\frac{NO}{NO}$ | 9. $\frac{SE}{N}$
$\frac{NO}{NO}$ |

El mapa del ataque





EL MAPA DEL ATAQUE

Pistas:

PISTA 1

En el mapa hay una brújula que señala distintas direcciones, y en la nota aparecen varios rumbos.

PISTA 2

De cada una de las direcciones del mapa sale una flecha; al final de cada una de ellas hay una forma.

PISTA 3

Hay que dibujar las formas que aparecen al final de los rumbos y ordenarlas según se indica en la nota.

PISTA 4

En la nota, cada número equivale a una letra.

PISTA 5

La primera letra es una I, se deduce de colocar el dibujo del rumbo Oeste bajo el dibujo el rumbo Este.

EL MAPA DE LAS CARTAS DE PÓKER



Para continuar la búsqueda del tesoro, podrás ayudarte con **LA CARTA**, **EL MAPA** y **LA NOTA**.

Deberás descubrir la palabra clave: el nombre del lugar donde se produjo la reunión entre Velasco y el rey.

LA CARTA

Illas Cies, 24 de octubre de 1702.

A nuestro católico rey Felipe V le hago llegar mis palabras: Estando a punto de entrar en la ría de Vigo con los tesoros de las Indias, llegué a saber que George Rooke planeaba el ataque a nuestra flota después de su retirada.

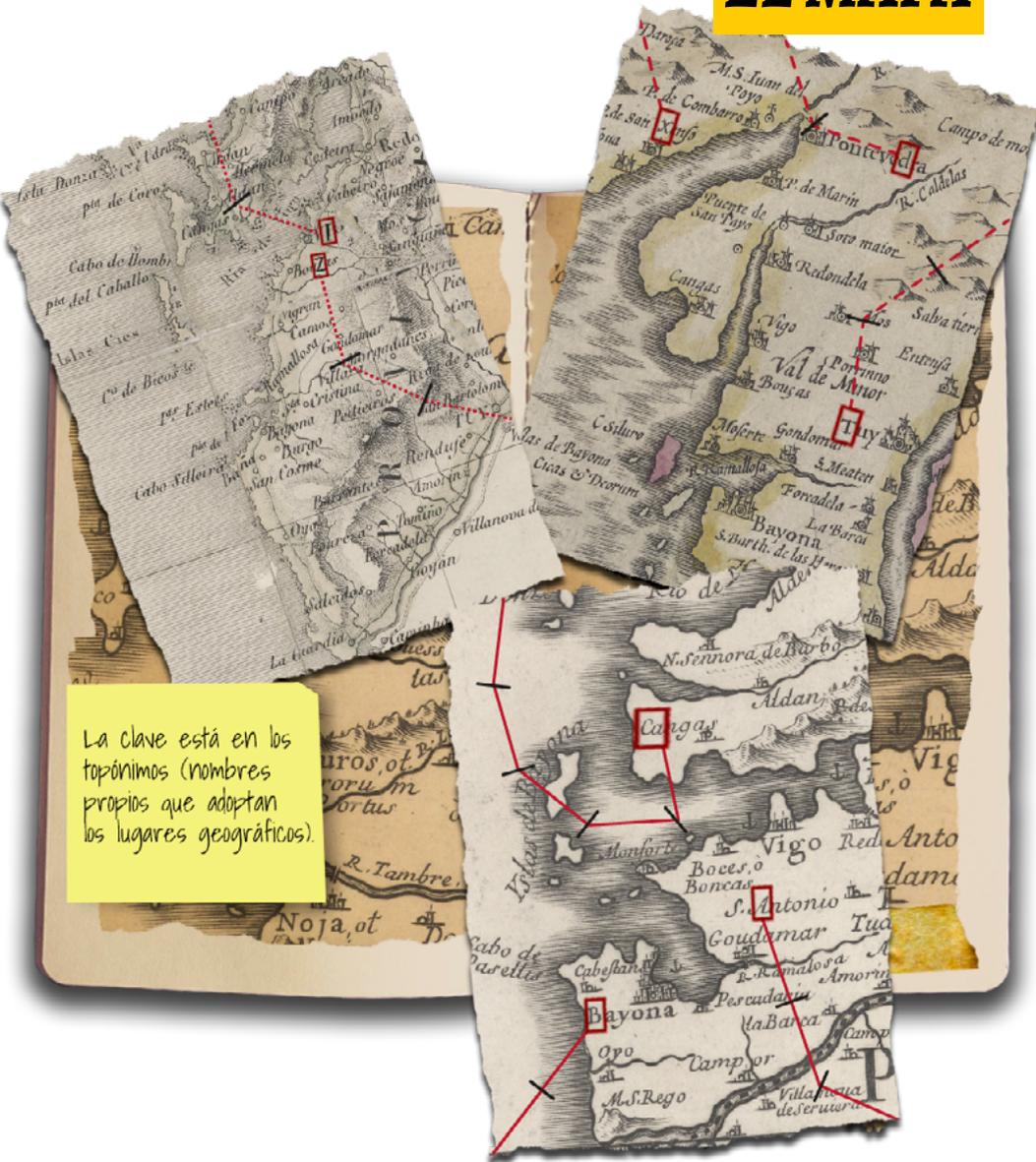
Como su señor debe de saber, hace unos meses George Rooke intentó sitiar la ciudad de Cádiz a fin de obtener una base naval en la zona mediterránea. Tras un mes de intentos fallidos, zarpó hacia Portugal. Es bien sabido que sus ambiciones no solo son territoriales, sino que también busca poder y riquezas, por lo que, al descubrir que poseíamos tesoros, no dudó en planear un ataque a nuestras naves.

Yo, Francisco Manuel de Velasco, me comprometo a proteger nuestro botín hasta el fin de mis días.

Le ruego que nos reunamos en el lugar oculto en los mapas y la baraja que le envío.



EL MAPA



El mapa de las cartas de póker

LA NOTA



El mapa de las cartas de póker





EL MAPA DE LAS CARTAS DE PÓKER

Pistas:

PISTA 1

En la nota aparecen varias líneas que marcan mayor o menor distancia en el mapa.

PISTA 2

Las cartas muestran qué distancias hay que averiguar.

PISTA 3

De las distintas líneas que aparecen en el mapa, hay que contar los segmentos que las forman para saber cuántos kilómetros tiene en total cada una de ellas.

PISTA 4

Solo cuatro líneas se corresponden con las distancias de las cartas.

PISTA 5

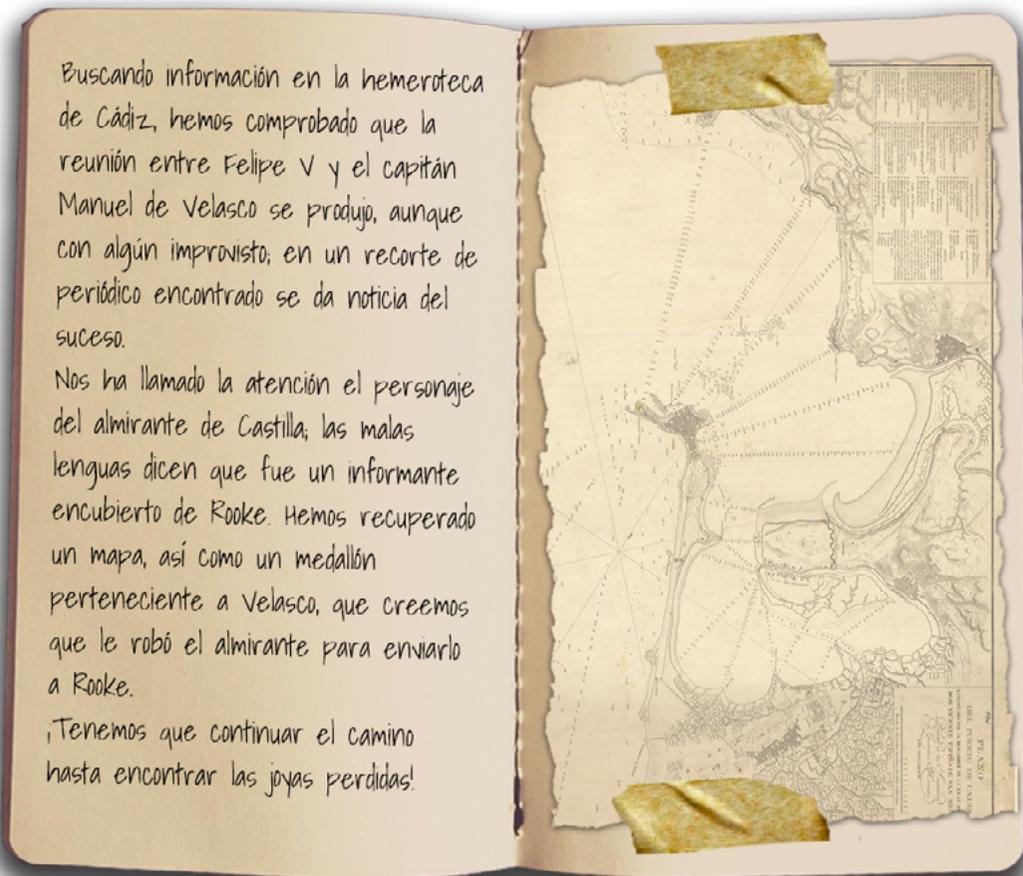
Al final de cada línea se esconde una letra.

PISTA 6

Para colocar las letras, hay que seguir el orden de las cartas: **10**, J, Q, K.

ESCAPE ROOM
LA LEYENDA DE LAS JOYAS PERDIDAS

EL MAPA DEL MEDALLÓN

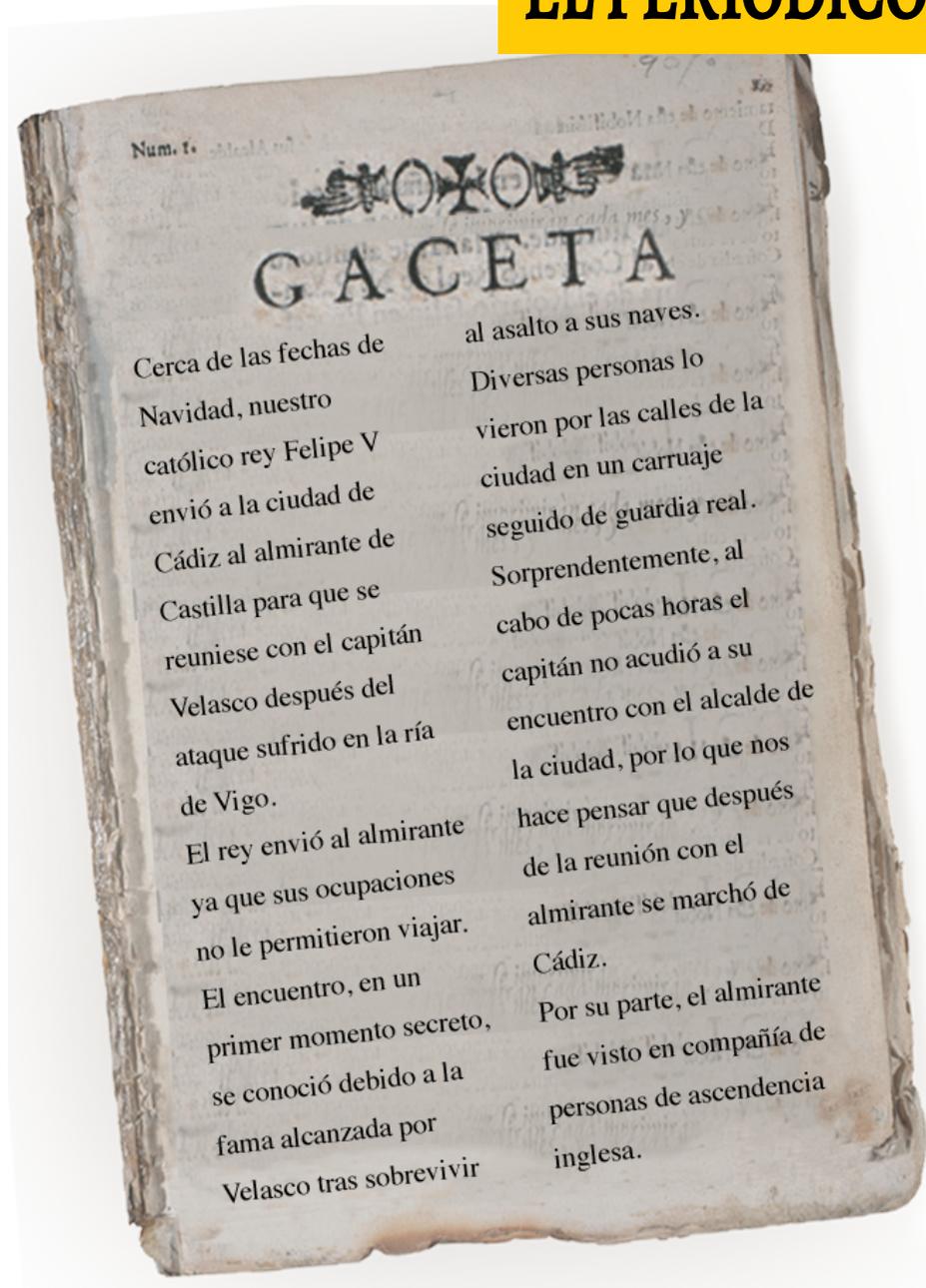


Para continuar la búsqueda del tesoro, podrás ayudarte con **EL PERIÓDICO** , **EL MAPA** y **EL MEDALLÓN** .

Deberás descubrir el nombre del lugar donde escapó Velasco con el botín cuando descubrió que el almirante era un traidor.

Centro Nacional de Información Geográfica

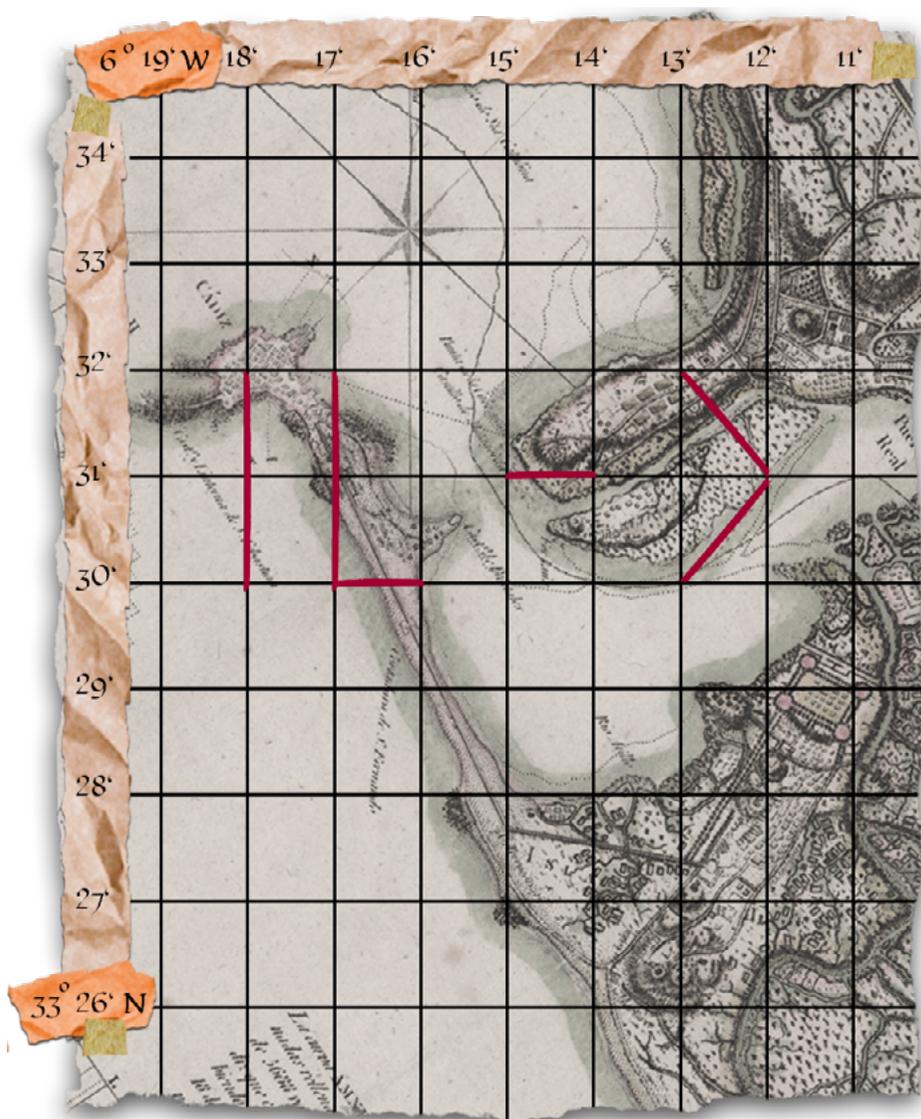
EL PERIÓDICO



El mapa del medallón



EL MAPA



El mapa del medallón

EL MEDALLÓN



El mapa del medallón



EL MAPA DEL MEDALLÓN

Pistas:



PISTA 1

Hay que seguir las instrucciones del medallón para completar el mapa.

PISTA 2

Las líneas rojas del mapa forman parte del nombre de la ciudad.

PISTA 3

La LON (longitud) del mapa va de $6^{\circ} 11'$ a $6^{\circ} 19'$ Oeste y se corresponde con el eje de las X (Abscisas).

PISTA 4

La LAT (latitud) del mapa va de $33^{\circ} 26'$ a $33^{\circ} 34'$ Norte y se corresponde con el eje de las Y (ordenadas).

PISTA 5

Hay que unir las coordenadas indicadas dibujando sobre el mapa.

EL MAPA DEL TRANSPORTADOR



Para continuar la búsqueda del tesoro, podrás ayudarte con **LA CARTA** , **EL MAPA** y **LA NOTA** .

Deberás descubrir el nombre del lugar donde se encuentra Velasco con el botín tras huir de Toledo.

LA CARTA

Westminster, 2 de diciembre de 1702.

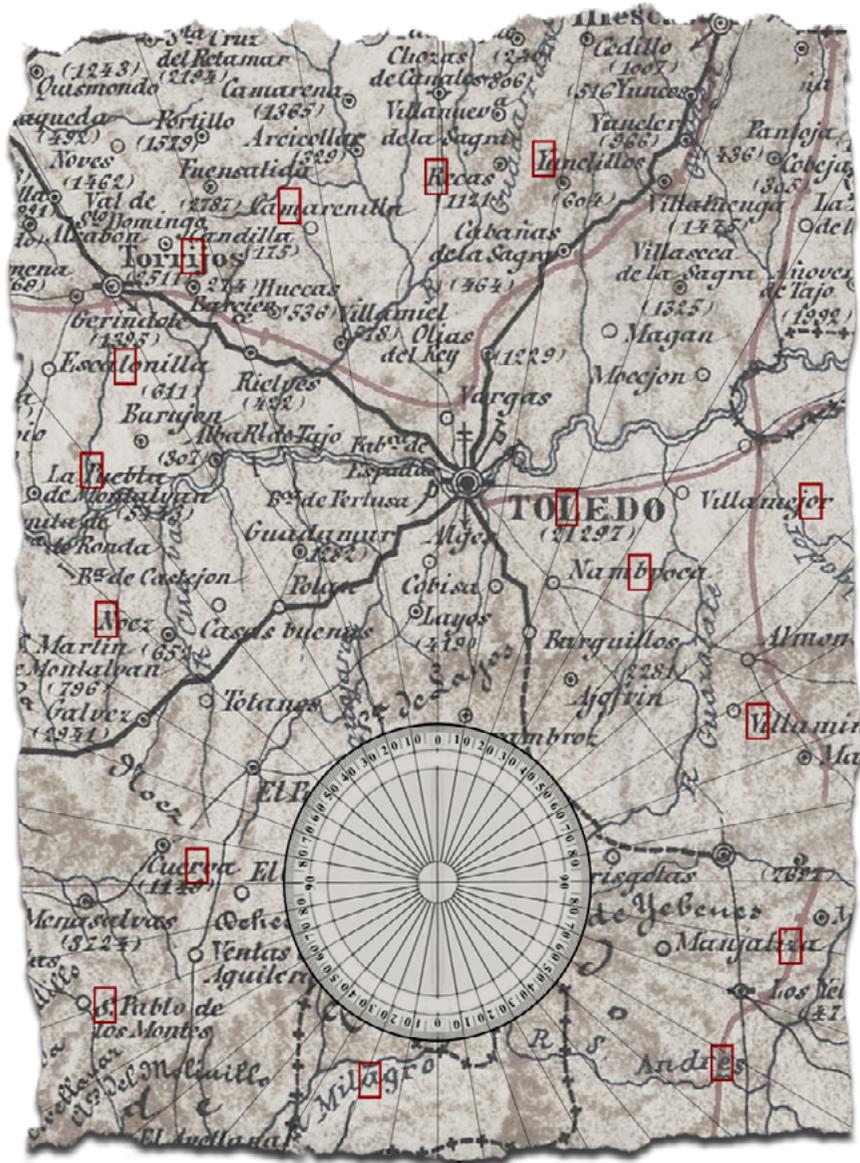
Capitán George Rooke, le escribo para contratar sus servicios. Como es sabido, la reina Ana fue coronada en Westminster el pasado 23 de abril, y he prometido servirla en todos los asuntos del ejército con gran humildad; por eso se me ha nombrado capitán general.

Para mostrarle mi gratitud a su majestad, deseo regalarle las joyas perdidas que usted lleva meses buscando. Si descubre el tesoro, le prometo un cargo en la Corte y una vida de abundancia. A fin de ayudarlo en su misión, le hago llegar un mapa y un transportador que fueron recuperados al interceptar la correspondencia entre Felipe V y Velasco. ¿Logrará dar con el botín?

Lord Marlborough



EL MAPA



El mapa del transportador

LA NOTA

El rumbo de una dirección es el ángulo horizontal que forma con un meridiano de referencia (generalmente, la línea Norte-Sur). Los rumbos se miden desde el norte o desde el sur, siguiendo el sentido de las agujas del reloj si la dirección está en el cuadrante NE o SO, o en el sentido contrario si corresponde a los cuadrantes NO o SE.



El mapa del transportador





EL MAPA DEL TRANSPORTADOR

Pistas:

PISTA 1

Para saber los grados de rumbo que necesitamos, primero hay que resolver el mapa de colores de la nota, el cual oculta cuatro letras.

PISTA 2

Cada una de las letras se forma con un color y hace referencia a uno de los puntos cardinales.

PISTA 3

Los colores con los que se obtienen las letras son: rojo, amarillo, azul y gris.

PISTA 4

Quitando al mapa los colores se ven las siguientes letras que son los puntos cardinales: Rojo: Norte; amarillo: Sur; azul: Oeste, y gris: Este.

PISTA 5

En el mapa, con el transportador hay que escoger las letras de los topónimos que se encuentren en el ángulo entre los dos puntos cardinales descubiertos con los colores.

PISTA 6

70° SO:S; 58° SE:E; 64° NE: V; 23° NO: I; 19° NE: L; 34° NO: L; 19° SO:A.

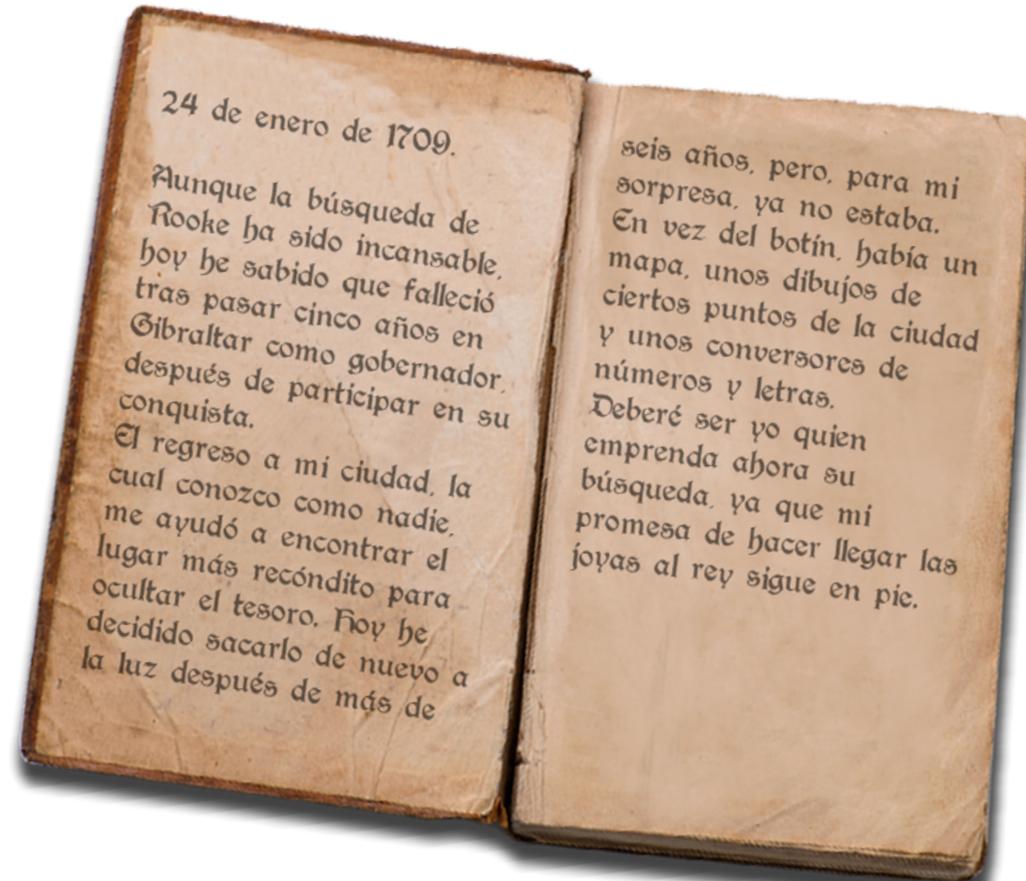
EL MAPA DE LA LEYENDA DE SÍMBOLOS



Para continuar la búsqueda del tesoro, podrás ayudarte con **EL DIARIO**, **EL MAPA** y **LA NOTA**.

Descubre el nombre del lugar donde ocultaron el tesoro después de que Velasco lo escondiera en Sevilla.

EL DIARIO



El mapa de la leyenda de símbolos



EL MAPA



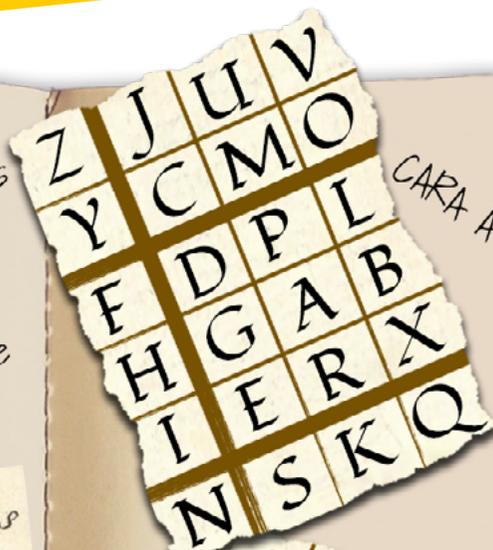
El mapa de la leyenda de símbolos

LA NOTA

La leyenda de un mapa es esencial para interpretar los símbolos convencionales que aparecen en él. En este caso, la cantidad de señales es la clave.

Explicación de las señales

- ⚡ Arzobispal
- ⚡ Episcopal
- ⚡ Ciudad
- ⚡ Villa
- ⚡ Lugar o aldea
- ⚡ Plaza de Armas
- ⚡ Iglesia
- ⚡ Episcopal



El mapa de la leyenda de símbolos





EL MAPA DE LA LEYENDA DE SÍMBOLOS

Pistas:

PISTA 1

En la nota hay una leyenda con unos símbolos que son claves.

PISTA 2

Hay que buscar los símbolos en el mapa.

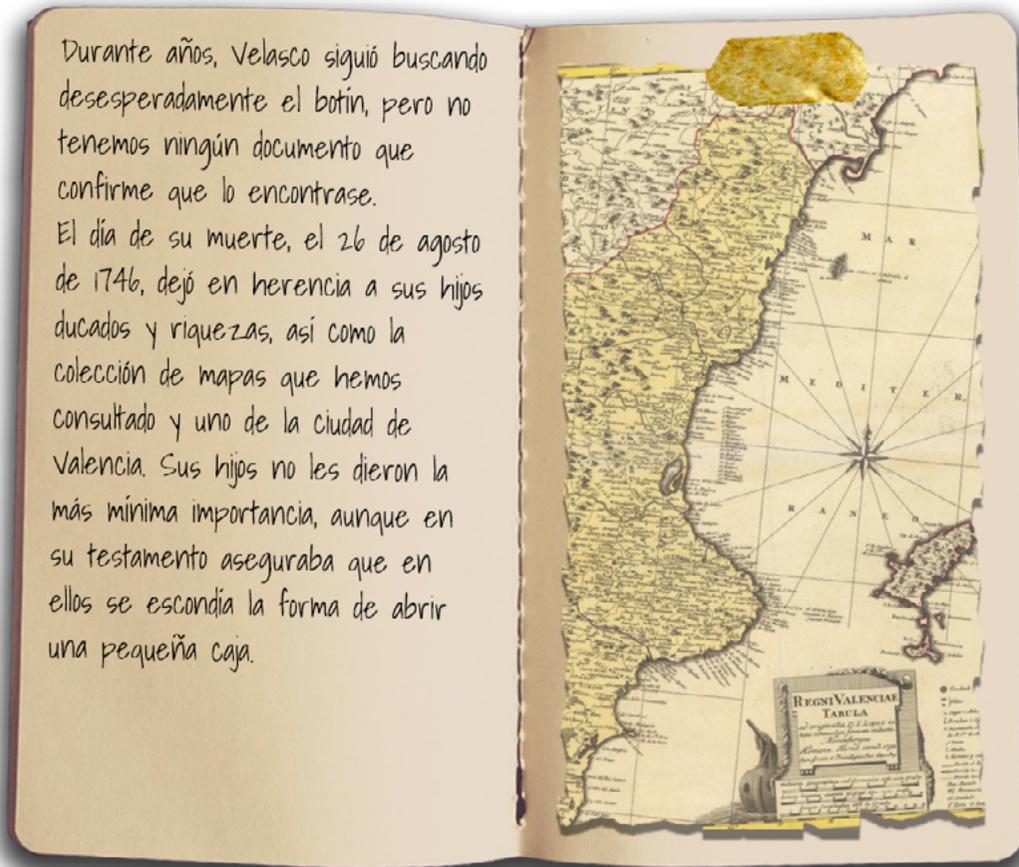
PISTA 3

El número de veces que se repite cada símbolo en el mapa corresponde al número que hay que buscar en la cuadrícula.

PISTA 4

La cuadrícula de números es igual que la cuadrícula de letras, aunque no están en la misma posición.

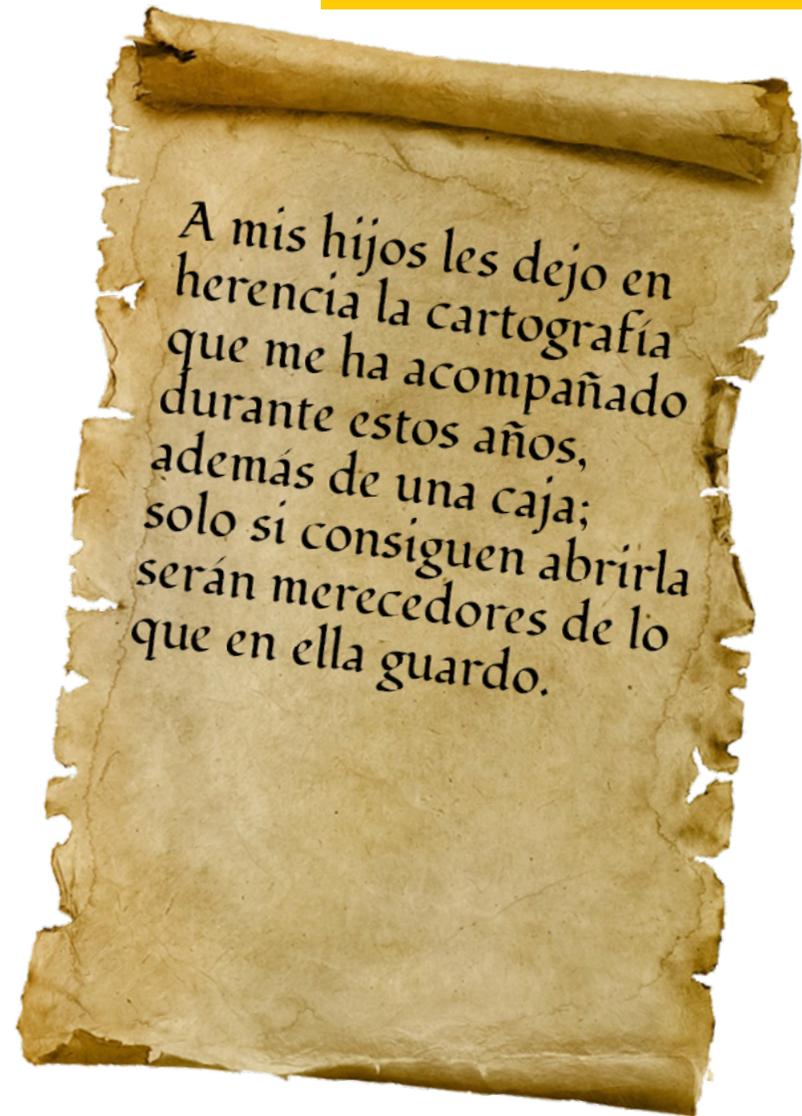
EL MAPA DE LA CAJA HEREDADA



Para continuar la búsqueda del tesoro, podrás ayudarte con **EL TESTAMENTO** , **EL MAPA** y **LA NOTA** .

Descubre la clave final y conseguirás encontrar el tesoro.

EL TESTAMENTO



El mapa de la caja heredada



EL MAPA



El mapa de la caja heredada

LA NOTA



Recopilando todos los mapas y colocándolos en el lugar correcto podremos abrir la caja.
Ordenarlos para encontrar el código.

El mapa de la caja heredada





EL MAPA DE LA CAJA HEREDADA

Pistas:

PISTA 1

Los 5 mapas también están representados en el mapa de la nota.

PISTA 2

Las formas principales así como el recorte del mapa están ocultos en la nota.

PISTA 3

En la nota aparecen cinco marcas que coinciden con un número del mapa que le corresponde.

PISTA 4

Las letras de la nota indican el orden.

PISTA 5

Cada mapa corresponde a una de las ciudades descubiertas y por las que ha viajado el botín.

PISTA 6

Hay que colocar los números de cada mapa según el orden indicado en el mapa de la nota: Cádiz, Valencia, Illas Cíes, Toledo y Sevilla.



ESCAPE ROOM

LA LEYENDA DE LAS JOYAS PERDIDAS

Autores:

© Cocolisto, © Smart Social Games y © Centro Nacional de Información Geográfica (CNIG), 2020.

Editor:

© De esta edición Centro Nacional de Información Geográfica (CNIG), 2020.

NIPO: 798-20-006-6

Los mapas que aparecen en este juego pertenecen a los fondos de la Biblioteca del IGN. CC BY 4.0 ign.es

- Carta esférica de las costas del Reyno de Galicia desde cabo Prior hasta la embocadura del río Miño. 1787.
- Mapa de Galicia: con las nuevas divisiones. 1849.
- Regno di Galicia. 1696.
- Gallaecia Regnum. 1611.
- Plano del puerto de Cádiz. 1789.
- Plano de la bahía de Cádiz y sus contornos. 1812.
- Provincia de Toledo. 1880.
- Mapa del Reyno de Sevilla. 1795.
- Regni Valentiae Tabula. 1792.

Los mapas pueden presentar cambios respecto a su versión original con el fin de adaptarse al juego.



Centro Nacional de Información Geográfica
Instituto Geográfico Nacional
Calle General Ibáñez de Ibero, 3. 28003 Madrid
www.ign.es
consulta@cnig.es