

Colocad la parte inferior de la caja del juego en el centro de la mesa y situaos alrededor de ella, de tal manera que cada lado de la caja esté visible, como mínimo, para un jugador. Eso sí, cada uno de vosotros solo puede ver dos de los lados de la caja como máximo. A partir de este momento ya no podéis tocar la caja. Leed la sección **Parte 1 – Introducción** a continuación.

## PARTE 1

### INTRODUCCIÓN

El famoso anticuario Robert Denning organiza fiestas de disfraces de forma habitual para que sus invitados puedan admirar su colección de obras de arte, con objetos verdaderamente excepcionales. Recientemente, exhibió un antiguo reloj de arena en la biblioteca del segundo piso. A las 18:00 h, mientras veía el telediario, alguien hackeó el sistema de vigilancia y la alarma durante 30 minutos sin que él se diese cuenta y robó el reloj de arena, de un valor incalculable. Robert está convencido de que quien lo robó entró en el edificio durante la fiesta y se escondió en el jardín. Empezad la investigación analizando las grabaciones de las cámaras de vigilancia antes y después de que se hackease el sistema. Después, compartid la información que veis desde vuestra perspectiva con los demás para determinar:

- ¿Cómo robó el ladrón el reloj de arena?
- ¿Qué camino tomó para escapar y por qué?

Cuando penséis que sabéis la respuesta, volved a poner la tapa de la caja para tapar los laterales de la parte inferior e intentad responder a las preguntas de la derecha:



Cuando hayáis respondido a estas preguntas, leed la sección **Parte 1 – Solución** en la parte trasera de este archivador.

1. ¿Qué objetos utilizó el ladrón para cometer el crimen?
2. ¿Por qué está torcida la lámpara de exterior del segundo piso?
3. ¿Cómo escapó el ladrón y por qué eligió ese camino para hacerlo?

### PREGUNTAS

## PARTE 1

### SOLUCIÓN

1. ¿Qué objetos utilizó el ladrón para cometer el crimen? **Un martillo y un paraguas.**
2. ¿Por qué está torcida la lámpara de exterior del segundo piso? **Porque el ladrón se columpió en ella con el paraguas.**
3. ¿Cómo escapó el ladrón? **Escapó descendiendo por el árbol.** ¿Por qué eligió ese camino para hacerlo? **Porque el camino por el que había subido había quedado inutilizable.**

Las hojas en el suelo y una flor dañada en la parte de abajo de la celosía sugieren que el ladrón trepó por ahí. Una vez arriba, le fue fácil llegar al balcón, donde se pueden ver sus huellas. Teniendo en cuenta que hay demasiada distancia entre los dos balcones como para saltar del uno al otro, que la lámpara de la pared está torcida a las 18:31 h y que el paraguas ya no está en su sitio, podemos deducir que el ladrón utilizó el paraguas para colgarse de la lámpara y columpiarse de un balcón al otro. Una vez hizo esto, rompió el cristal de la puerta con el martillo que encontró en el cobertizo y entró en la biblioteca. Salió por el otro lado de la casa y descendió por el árbol, ya que volver a colgarse de la lámpara era imposible, puesto que esta se había quedado torcida tras haber aguantado su peso al subir.

Ahora, leed la sección **Parte 2 – Introducción** a continuación.

## PARTE 2

### INTRODUCCIÓN

Volved a abrir la caja para que podáis ver los laterales de la parte inferior de nuevo.

- Ahora, observad atentamente la tapa de la caja para determinar cuál de los personajes es el ladrón.**

Cuando penséis que sabéis la respuesta, volved a poner la tapa de la caja para tapar los laterales de la parte inferior e intentad responder a las preguntas de la derecha:



Cuando hayáis respondido a estas preguntas, abrid este archivador y leed la sección **Parte 2 – Solución**.

1. ¿Qué prenda de ropa dejó el ladrón por el camino?
2. ¿Quién robó el reloj de arena, un hombre o una mujer?
3. ¿Quién es el ladrón?

### PREGUNTAS

**SOLUCIÓN**

1. ¿Qué prenda de ropa dejó el ladrón por el camino? **Trozos de tela enganchados en la celosía.**
2. ¿Quién robó el reloj de arena, un hombre o una mujer? **Un hombre.**
3. ¿Quién es el ladrón? **El hombre disfrazado de vaquero.**

A las 18:31 h, algunas partes de la celosía están rotas y se aprecian trozos de tela estampada enganchados en ella. El ladrón debió de rasgarse la ropa al trepar por la celosía. Esta tela tiene el mismo estampado que los disfraces del legionario romano y del vaquero. Sin embargo, las huellas del balcón no pueden ser de las sandalias del legionario, mientras que sí encajan con las huellas de las botas del vaquero.

**Epílogo:** Habéis identificado al ladrón y encontrado el reloj de arena robado, pero el hombre consigue escapar antes de ser detenido y huye al lejano Oeste donde le perdistis la pista, al menos, por ahora...



**Algunas recomendaciones antes de empezar a jugar**

**> Leed las reglas de juego** (en la parte trasera de cada sobre).

**PERSPECTIVES es un juego basado en la comunicación:** empezad por describir de forma general, por turnos, las cartas que tenéis en la mano. Cada uno tendrá que identificar los elementos que os puedan ser útiles para contestar a la pregunta de la introducción. Para comunicaros de manera efectiva, evitad dar información superflua a vuestros compañeros para no sobrecargarlos e id a los detalles esenciales.

**PERSPECTIVES es un juego en equipo:** escuchad atentamente a vuestros compañeros para poder aportar la información necesaria que tengáis en el momento adecuado. Después de haber revelado una carta, si os atascáis y necesitáis más pistas, podéis decidir conjuntamente qué cartas adicionales queréis revelar o si queréis leer el resto de las preguntas de la parte en la que os encontráis.

**PERSPECTIVES es un juego de investigación:** centraos únicamente en las pistas que os vayan a ser útiles para la parte en la que os encontráis. Puede que algunos detalles sean importantes más adelante, pero no tenéis que memorizarlos. Durante la parte 4, todas las cartas estarán visibles para que podáis resolver el caso. Tan pronto como penséis que sabéis la respuesta a la pregunta de la introducción, podéis pasar a la sección del resto de las preguntas. Cada parte debería completarse en unos 20 o 30 minutos.

**PERSPECTIVES**

Un juego diseñado por **Dave Neale** y **Matthew Dunstan**.

**Dave Neale** es un premiado diseñador narrativo y escritor apasionado por explorar cómo los juegos pueden contar historias. Tienes más información en [dneale.com](http://dneale.com).

**Matthew Dunstan** es un diseñador de juegos australiano y antiguo científico de investigación que disfruta explorando juegos en diferentes contextos, desde experiencias narrativas hasta juegos que pueden imprimirse en casa.

Ilustraciones de: **Bruno Tatti** (*Recuerdos compartidos*), <https://www.instagram.com/bruno.tatti/>  
**Marina Coudray** (*El diablo está en los detalles*), <https://marinacoudray.wixsite.com/portfolio>  
**János Orbán** (*La mina abandonada*), [orbanjani.wordpress.com](http://orbanjani.wordpress.com)  
**Julien Rico** (caja del juego) [@julienricojr](https://www.instagram.com/julienricojr)

Traducción al español: **Laura Castro Trullén**

Revisión: **Natalia Delgado Mendoza**



**Aficionados a la investigación, desafiad al detective por excelencia, Sherlock Holmes, en *Sherlock Holmes: Detective Asesor***

Los Irregulares de Baker Street, con escenarios diseñados por Dave Neale.



**Aficionados a las escape rooms, os presentamos UNLOCK!**

La Roja Hebra Criminal y El caso de los Ángeles Quemados, con escenarios diseñados por Dave Neale.



**AYUDA**

Si, pese a todo el cuidado con el que se ha fabricado este juego, falta algún elemento o el juego está dañado en el momento de la compra, contacta con el servicio de atención al cliente de nuestro distribuidor Asmodee en: [asmodee.es/contacto](http://asmodee.es/contacto). Intentaremos solucionar tu problema lo antes posible.

