






# LA ODISEA DE W.A.F.F.

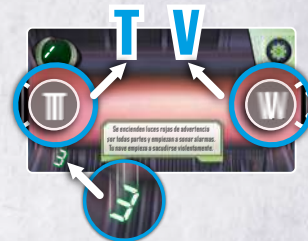
► Nivel de dificultad: 




## Aterrizaje de emergencia

- ¡El planeta está a la vista! Ha llegado el momento de aterrizar, pero la inserción atmosférica es turbulenta y la nave no deja de sacudirse. Se te nubla la vista y caen objetos a tu alrededor. Obviamente, el 3 que se ha desprendido de la máquina estaba inicialmente junto al 1, es decir, formaba un 13. Esta carta es, de hecho, la máquina .


Mirando más atentamente, distingues unas letras borrosas a ambos lados de la carta: T y V.

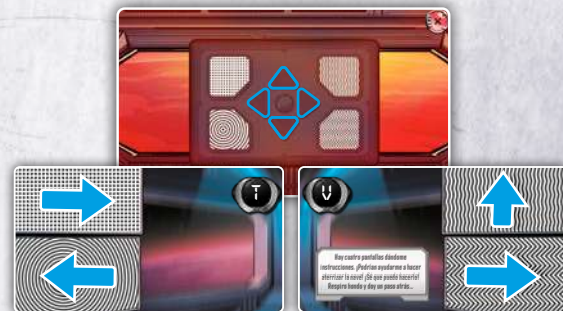
Coge las cartas  y .







- Accede a la máquina . Está temblando, ¿verdad? Para aterrizar sin perder la vida, utiliza las flechas de dirección ocultas en las cartas  y .

Empieza pulsando el botón rojo que parpadea para mostrar los controles de vuelo, y luego pulsa la flecha correcta cada vez que se encienda una pantalla. El orden de las flechas es el siguiente: flecha izquierda para la pantalla inferior izquierda, flecha hacia arriba para la pantalla superior derecha, flecha derecha para la pantalla inferior derecha y flecha derecha para la pantalla superior izquierda.

Coge la carta .



- Estás ante la esclusa de la nave. ¡Prepárate para salir! Primero, ponte tu traje espacial; hay unos modificadores en las puntas de tus botas. Luego, pon el pie izquierdo **+7** en el espacio correspondiente (asegúrate de estar orientado correctamente hacia la compuerta)  y el derecho **+8** en el espacio correspondiente al el pie derecho .  $+7 + \text{+7} = \text{14}$  y  $+8 + \text{+9} = \text{17}$ .

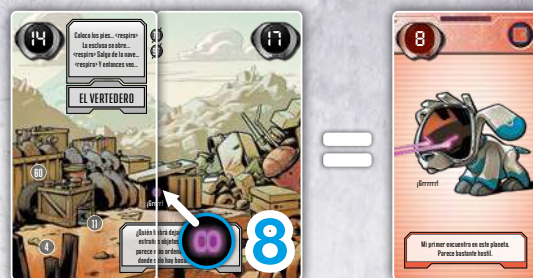
Coge las cartas  y .





- ▶ ¡Asombroso! Nada más salir te das cuenta de que has aterrizado en medio de un vertedero inmund... Reconstruye la vista que te rodea poniendo la carta **17** a la derecha de la carta **14**. Oyes un gruñido procedente de un montón de basura y distingues dos ojos brillantes que forman un 8 tumbado en el centro de la vista.

Coge la carta **8**.



## Día 1: Encuentro en la tercera fase

- ▶ Algo te dice que este extraño objeto de metal **4** servirá para apaciguar a la criatura hostil **8** que acabas de encontrarte: **4** + **8** = **12**.

Coge la carta **12**.



- ▶ Ahora que está contento, W. A. F. F. intenta comunicarse contigo utilizando guijarros e imágenes **66**. ¡Tómalo con calma! W. A. F. F. está intentando decirte que el círculo significa 1, el triángulo significa 2 y el corazón y la gota representan los colores rojo y azul respectivamente. Por lo tanto, el mensaje «+ triángulo círculo corazón» corresponde al modificador **+21**, con el que le dirás a W. A. F. F. **12** que le has entendido. **+21** + **12** = **33**.

Coge la carta **33**.



- ▶ Tu aguda visión no pasa por alto los dos triángulos en el costado de W. A. F. F. Según su lenguaje, la pareja de triángulos significa 22.

Coge la carta **22**.



- ▶ Parece lógico que donde hay un lector de tarjetas **22** debería haber también una tarjeta magnética, ¿no? Busca en el vertedero **17**. Hay una tarjeta blanca con una banda magnética. Busca entre tus cartas una que se parezca.

Coge la carta **89** si no lo habías hecho todavía.

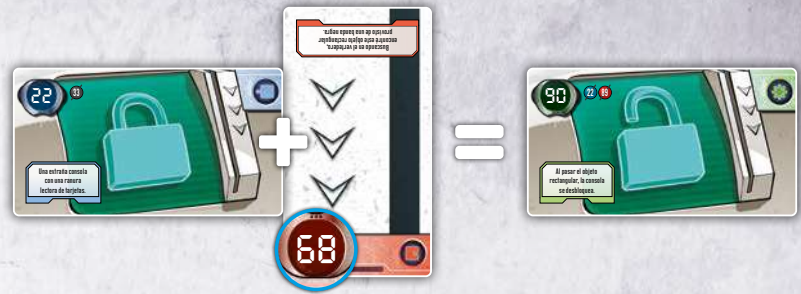




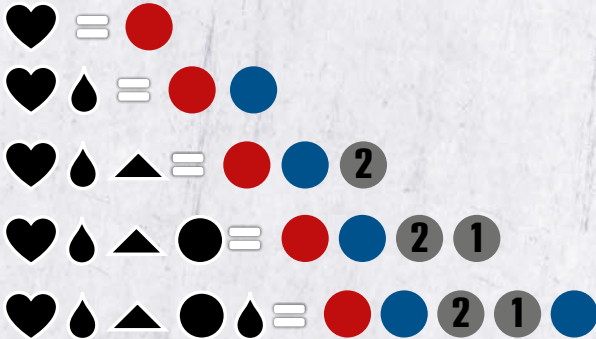
- Debes pasar la tarjeta magnética (89) tal como indican las flechas del lector de tarjetas (22). Al darle la vuelta, el número 89 pasar a ser un 68.

$$22 + 68 = 90$$

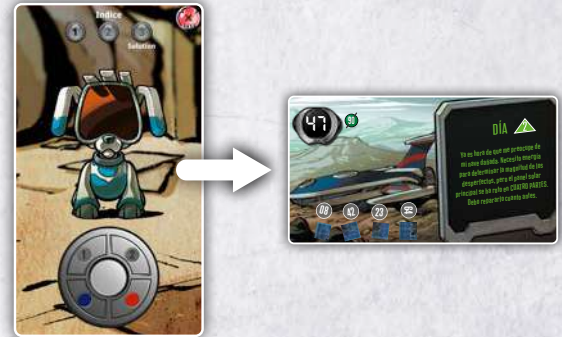
Coge la carta (90).



- Accede a la máquina (90). Para que comprendas mejor su lenguaje, W. A. F. F. te va a mostrar unos cuantos símbolos que deberás traducir utilizando los botones de la máquina. ¡Seguro que puedes!



Coge la carta (47).



## Día 2: ¡El panel solar está destrozado!

- Reconstruye el panel solar destrozado ayudándote de las grietas y agujeros (23), (42), (64) y (80). Luego, dale la vuelta al puzzle que acabas de montar. Los cables formarán el número 65.

Coge la carta (65).




- Ahora que has restaurado el suministro de energía, debes escanear tu nave para obtener un informe de daños. Para ello, accede a la máquina (65) y pon tu dispositivo encima de la carta (47). ¡Maldición, tu nave tiene averías serias!

Coge la carta (39).






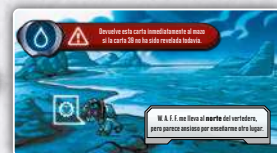
- Una vez generado el informe de daños, el botón especial de W. A. F. F. empezará a parpadear en la pantalla de tu dispositivo. ¡Púlsalo! El pequeño robot quiere guiarte a un lugar representado por un corazón.

Coge la carta .




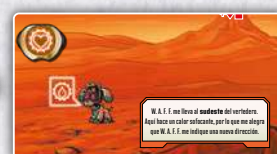
- Ahora que has descubierto la cantera de arcilla roja al este del vertedero, W. A. F. F. parece querer mostrarte otro lugar, representado esta vez por una gota.

Coge la carta .




- Tras llevarte al norte del vertedero, W. A. F. F. está impaciente por guiarte a otro lugar, representado por un corazón dentro de un sol.


Coge la carta .




- Al llegar al sudeste del vertedero, W. A. F. F. reanuda su periplo en dirección a un lugar representado por una gota dentro de un sol.







Coge la carta .




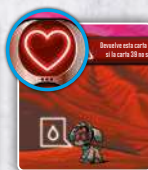
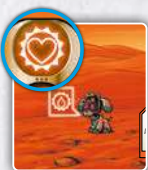
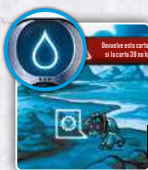
- Al oeste del vertedero, descubres una zona con vegetación. Tus interacciones con W. A. F. F.  te han permitido entender mejor al pequeño robot y aumentar tu vocabulario.

Coge la carta .






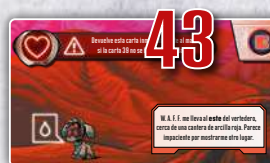
- Sin embargo, aún no has encontrado azufre... ¿Dónde podría haber una mina de azufre amarillo? Ahora que puedes comunicarte mejor con W. A. F. F. , te das cuenta de que, para obtener el color amarillo, debes quitar el azul  al verde  o el rojo  al naranja , y de que el amarillo se representa con .



Coge la carta .







► Cuando llegas al sur del vertedero , obtienes el azufre . Según el escáner, necesitarás cantidades idénticas de azufre y arcilla. Por lo tanto, deberás obtener la misma cantidad de la carta :  $43 + 43 = 86$ .




Coge la carta . Desde aquí, coge la carta  tal como se indica para completar la vista del vertedero.




► Has de descifrar lo que pone en la tablilla  que encontraste en el vertedero. W. A. F. F.  es sin duda el más capacitado para esta tarea:








$$25 + 12 = 37$$

Coge la carta .




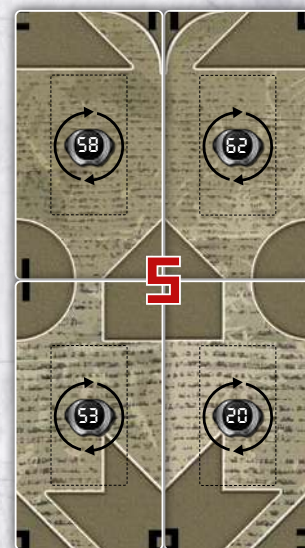
### Día 3: Una brecha en el casco


► Llegó el momento de efectuar las reparaciones. Tienes que encontrar un sitio donde calentar la goma .


¿Qué mejor lugar para ello que el volcán que viste en la imagen impresa ? Sin embargo, el código obtenido al poner la carta  sobre la carta  sigue teniendo que descifrarse. Para ello necesitarás las cartas , ,  y . Colócalas de manera que reproduzcan los símbolos formados por la imagen impresa y el desierto. De esta manera obtendrás los números 3 y 5.

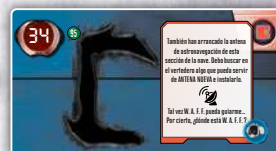
$$35 + 60 = 95$$

Coge la carta .



► Accede a la máquina  para darle a la goma la forma del agujero. Acto seguido, desliza el dedo a lo largo de la grieta para sellarla por completo.


Coge la carta .









- Coge la carta **24**.



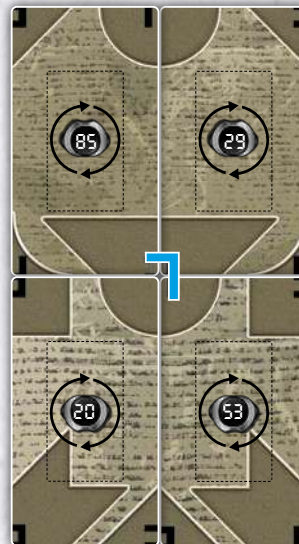
- Coge la carta .



-  +  +  = .



Coge la carta 92.







► El siguiente paso consiste en cargar las 3 baterías de W. A. F. F. Pulsa el botón especial de W. A. F. F. y utiliza la carta 92 y la tablilla para determinar la cantidad de líquido correcta para cada una. De abajo hacia arriba, debes añadir 8, 4 y 6 gotas respectivamente. Presiona su lengua 8 veces, con lo que cargarás la batería inferior, y haz una breve pausa. Luego presiona su lengua 4 veces y haz otra pausa; la batería intermedia estará ahora cargada. Por último, presiona su lengua 6 veces para cargar la última batería. ¡Y con eso, el pequeño robot volverá a ponerse en pie!

Coge la carta Z.



### Día 3: Una brecha en el casco

► W. A. F. F. está intentando comunicarse contigo en su idioma pidiéndote que cojas la carta 59. Ahora posees los conocimientos necesarios para coger cierta carta en el idioma de W. A. F. F.

Coge la carta  .



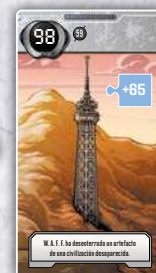





**59**

W A F E comprueba que la selenita desaparecida supone un problema y sale a la alta de una pila de desperdicios del centro del vertedero. Ahora, debe apastar su rolar hacia los dos lugares inexplorados



Coge la carta **98**.



 +  = .

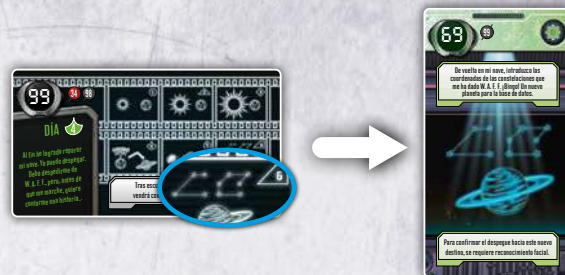


Coge la carta **99**.



- W. A. F. F. quiere contarte su historia antes de que te vayas. En la carta 99, te fijas en que las dos constelaciones del recuadro n.º 6 son símbolos que W. A. F. F. te ha enseñado. Son un 6 y un 9. ¡Parece que ahí es donde fueron las criaturas bípedas! ¡Decides llevar a W. A. F. F. contigo para tratar de reunirlos con esos seres!

Coge la carta 69.



- Antes de despegar, debes realizar el reconocimiento facial obligatorio. Accede a la máquina 69 y escanea tu rostro.

Coge la carta 75.




- ¡Ya puedes despegar! Saca la hoja de troquelados de la caja del juego y monta los tres elementos tal como se indica en la carta H.

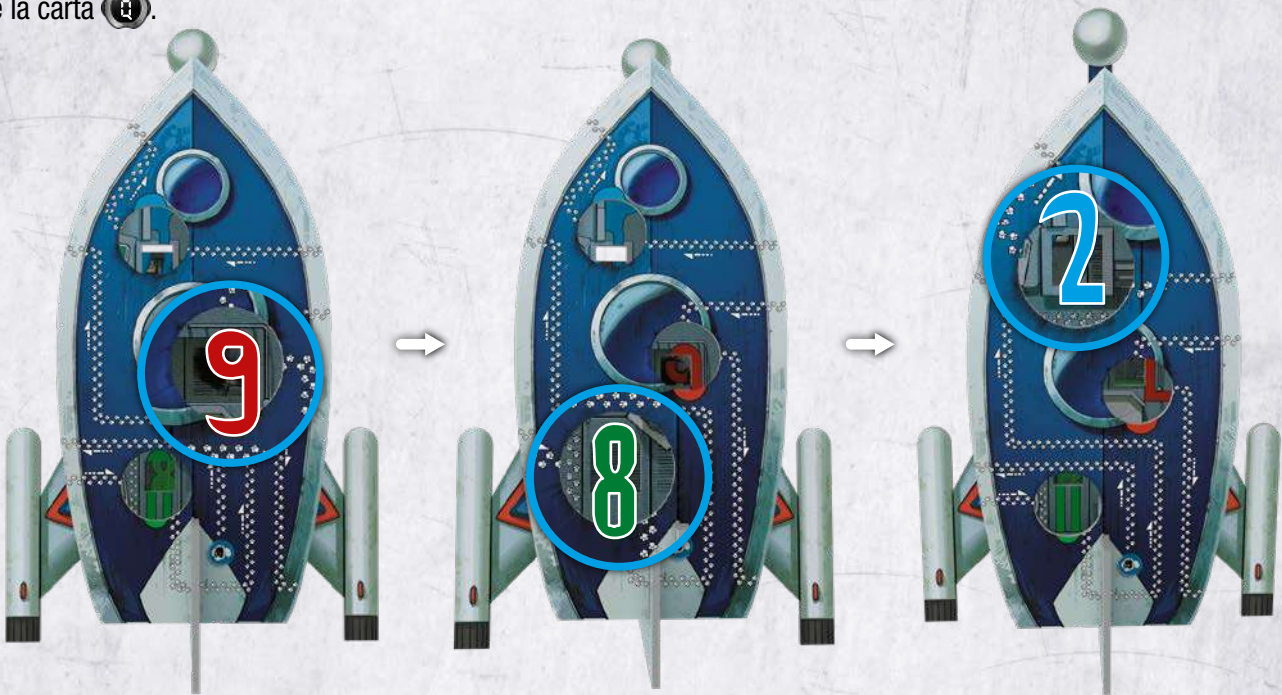




► Pulsa el botón especial y sigue los pasos de W. A. F. F. a partir del icono que lo representa. ¡Presta atención! El pequeño robot irá pasando por la parte delantera y la parte trasera de cada una de las tres secciones del cohete espacial. Cuando mires a través de los agujeros de impacto, verás los números **9**, **8**, y **2**.

Escribe esos números en tu dispositivo en ese orden (y utilizando el lenguaje de W. A. F. F.).

Coge la carta .



Mientras explorabas XZ3621673, hiciste un nuevo amigo, W. A. F. F., a quien has decidido llevar al planeta de las criaturas bípedas. Pero el viaje aún no ha terminado. ¿Quién sabe qué más hay por descubrir?