

LA ESCALADA

Nivel de dificultad:   

EL COMIENZO DE LA ESCALADA

► Empezáis vuestro viaje en busca de vuestro abuelo , alcanzando «un hito tras otro». Para llegar al siguiente, sumad 1 a esa carta: $1 + 1 = 2$

Coged la carta .



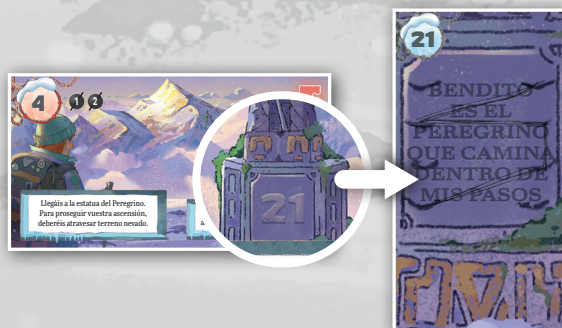
► Mientras seguís caminando, rememoráis el día en que vuestro abuelo  os enseñó cómo sortear grietas de un salto. Cuando encontráis una , saltáis por encima de ella sumando 2 en vez de 1: $2 + 2 = 4$

Coged la carta .



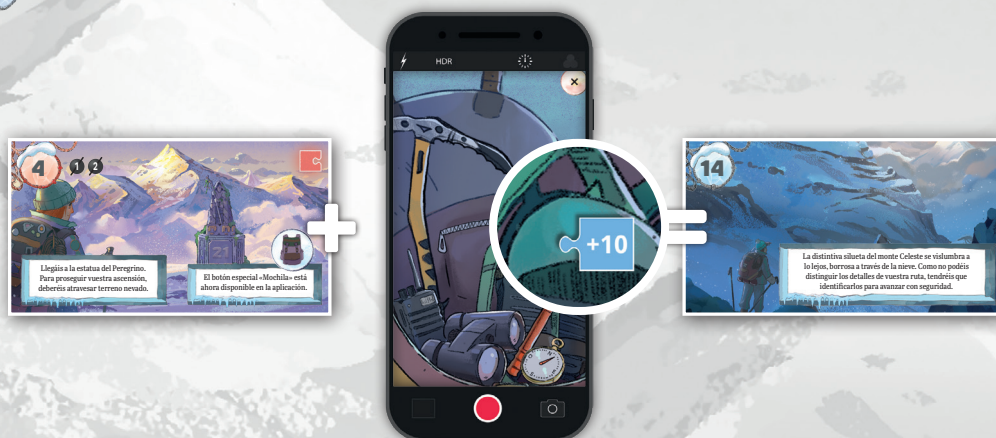
► Salís del bosque y llegáis a la estatua del Peregrino. En su pedestal tiene grabado el número 21.

Coged la carta .



- Para avanzar a través del terreno nevado **4**, acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial en la aplicación, coged las raquetas de nieve **+10** y usadlas para proseguir vuestra escalada: **4** + **+10** = 14

Coged la carta **14**.



- Os resulta difícil encontrar el siguiente tramo de vuestra ruta. Acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial en la aplicación y coged los prismáticos.

Escanead la carta **14** con vuestro dispositivo.



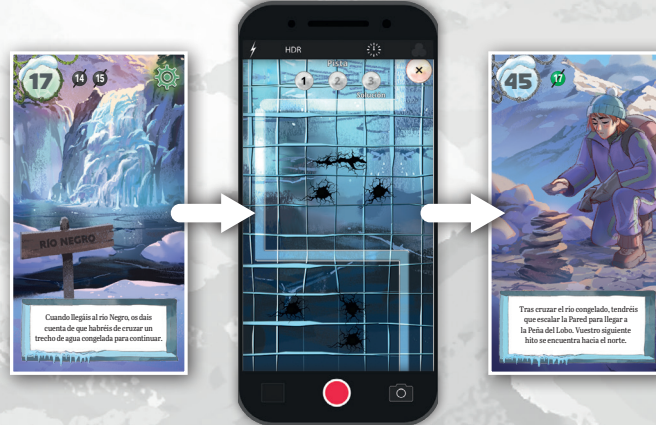
- Poco después, encontráis otra grieta **15**. Siguiendo otra vez los consejos de vuestro abuelo **D**, saltáis por encima de ella sumando 2 a esa carta: **15** + 2 = 17

Coged la carta **17**.



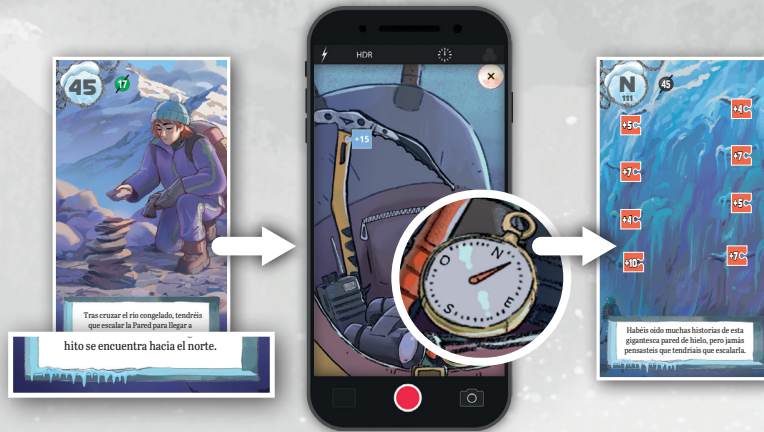
- Al llegar al río Negro **17**, deberéis cruzar el agua congelada, procurando manteneros lo más lejos posible de las grietas en el hielo. Acceded a la máquina **17** y moved el personaje de manera que llegue a la bandera manteniéndose siempre a 2 casillas de distancia de las grietas. La ruta trazada forma el número 45.

Coged la carta **45**.



- Tras cruzar el río, id hacia el norte. En la brújula de vuestra mochila, esa dirección está señalada con la letra N.

Coged la carta **N**.



- Una vez ante la Pared **N**, os fijáis en que los asideros se parecen a las marcas que había en la estatua del Peregrino **21**. Acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial en la aplicación, coged el piolet **+15** y usadlo en los asideros que forman el camino indicado en el pedestal de la estatua del Peregrino: **+10**, **+5**, **+7**, **+7** + **+4** = **48**.

Coged la carta **48**.



► Tras llegar a la Peña del Lobo (48), debéis buscar vuestro siguiente objetivo: las Montañas Gemelas. Para ello, acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial y coged los prismáticos.

Escanead la carta (48) con vuestro dispositivo para revelar un número. El nombre de «Montañas Gemelas» os hace suponer que el otro pico, que no está a la vista, seguramente sea idéntico. Por lo tanto, este número estará repetido.

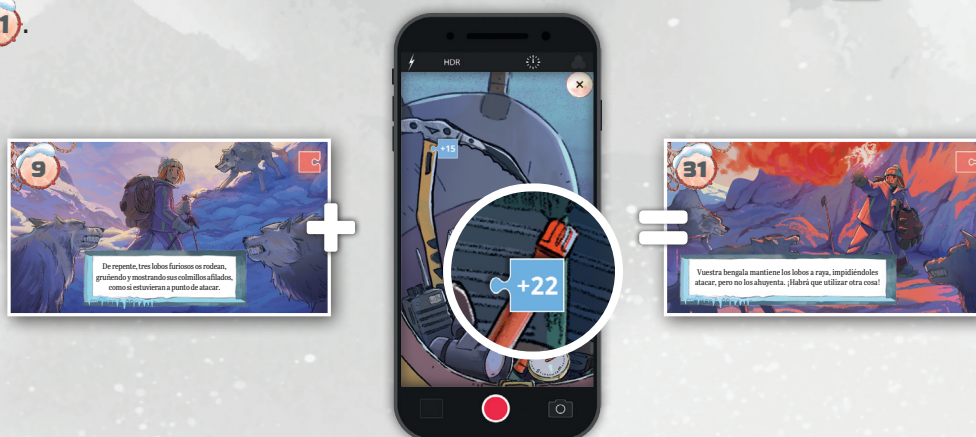
Coged la carta con ese número.



► Cuando os disponéis a dirigiros hacia las Montañas Gemelas, tres lobos hambrientos (9) os rodean de improviso. Intentáis mantenerlos a raya con vuestra bengala.

Acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial en la aplicación y coged la bengala +22: $9 + 22 = 31$.

Coged la carta (31).



► Los lobos se apartan, pero mantienen el cerco (31). Buscáis otra manera de distraerlos. Acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial en la aplicación y coged la comida enlatada +29: $31 + 29 = 60$.

Coged la carta (60).



▶ Con los lobos entretenidos por el momento, decidís volver sobre vuestros pasos. Para ello, dadle la vuelta a las cartas **9**, **31**, y **60** y luego colocadlas de manera que todos los rastros de huellas vayan en el mismo sentido. El camino resultante formará el número 56.

Coged la carta **56**.



▶ Justo antes de empezar la escalada del monte Celeste, consultáis la mesa de orientación **34** y trazáis las rutas de los alpinistas que desaparecieron en sus expediciones, tal como están indicadas en el monumento conmemorativo **43**. Vuestro abuelo os dijo antes de ir a escalar el monte Celeste que procuraría evitar las grietas **93**. Los alpinistas que le precedieron probablemente también las evitaron.

Acceded a la máquina **34** y trazad las rutas de los cuatro alpinistas, pulsando en sus respectivos puntos de partida y trazando a continuación una línea hasta su destino. Los puntos de partida y de destino están escritos en el monumento, junto con el número de puntos de interés por los que pasaron mientras evitaban las grietas en el camino.

Las rutas que hay que trazar son las siguientes:

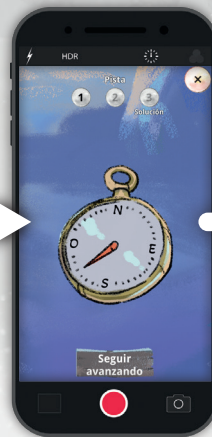
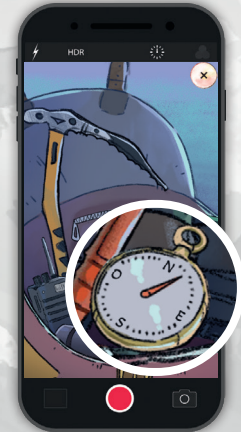
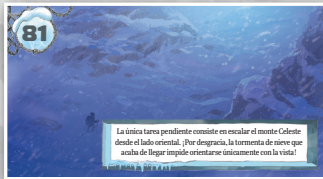
- Oeste – Agujas del Tordo – Pico Monteagudo
- Sur – Roble - Paso de San Bernardo
- Sur – Roble – Pico de los Justos – Filo de la Esperanza
- Sur – Hoyo del Compadre – Agujas del Tordo – Pico de Artemisa



► Una vez trazadas correctamente las rutas, empezáis a escalar el monte Celeste por el lado oriental. Una tormenta de nieve **81**, os obliga a depender de vuestra brújula y anotaciones **73** para alcanzar el pico, y tal como os aconsejó vuestro abuelo **40**, escogéis una ruta que ningún alpinista haya seguido.

Acceded a vuestra mochila pulsando el botón especial en la aplicación, coged la brújula y seguid la ruta que evita todos los puntos de interés por lo que pasaron los demás alpinistas.

Empezando por el este, debéis seguir esta ruta: oeste, norte, oeste, sudoeste y sudeste.

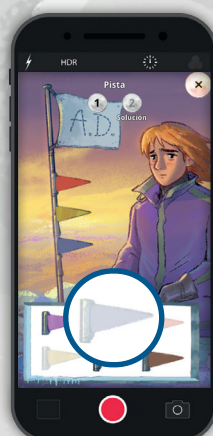
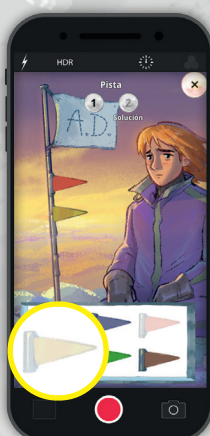


► Lográis escapar de la tormenta de nieve y alcanzar finalmente la cima del monte Celeste **92**, donde claváis una bandera **7** para celebrar vuestra hazaña: **92** + **7** = **99**.

Coged la carta **99**.



► El equipo de rescate ha cancelado la búsqueda e ignoráis si volveréis a ver a vuestro abuelo. En honor de la persona que os enseñó todo lo que sabéis de alpinismo, decidís rendirle homenaje adornando vuestra bandera con los colores que solían tener sus prendas según los recuerdos que tenéis de él **D**, **40**, y **93**. Acceded a la máquina **99** y seleccionad los banderines cuyos colores coincidan con los de las prendas de vuestro abuelo: rojo, amarillo y azul.



¡FELICIDADES POR ALCANZAR LA CIMA DEL MONTE CELESTE! ¡EL NOMBRE DE LA VALIENTE ALICE DELAROCHE FORMARÁ PARTE DE LA HISTORIA DEL ALPINISMO! DECIDÍS QUE LA RUTA QUE HABÉIS SEGUIDO PARA LLEGAR A LA CIMA LLEVARÁ EL NOMBRE DE VUESTRO ABUELO: THÉODORE DELAROCHE.

