

EL CONSEJO

- ▶ Las autoridades de Éfeso os han dado los recursos necesarios para emprender vuestro viaje. Hallaréis estos recursos en el reverso de la carta **12**.

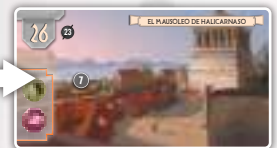
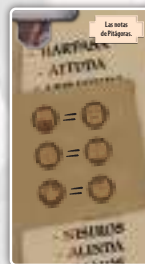
Coged la carta **12**.



- ▶ Pitágoras sugiere hablar con arquitectos en el camino a Halicarnaso. Seguid las notas de Pitágoras (**14**), que indican el orden en que debéis visitar las ciudades. Aunque la página está parcialmente tapada, se puede deducir que tomando la primera letra de cada ciudad se forma la palabra «Halicarnaso».

Conectad las ciudades de Harpasa, Attuda, Labraunda, Idyma, Cauno, Ástira, Razilli, Nisiros, Alinda, Samos y por último Odemis; esta ruta forma el número 26.

Coged la carta **26**.



HALICARNASO

- ▶ Habéis llegado al mausoleo de Halicarnaso. Colocad la carta **26** en el lugar que le corresponde en el mapa. Ahora que el recuadro de la esquina está completo, podéis obtener los 4 recursos que aparecen en él. Estos recursos se encuentran en el reverso de la carta **21**.

Coged la carta **21**.



- ▶ Decidís visitar el mausoleo. Los viajeros vienen a este sitio para recordar aquello que han perdido o descartado, y que eso les inspire para conseguir nuevos recursos. La única carta que habéis descartado por el momento es la carta **23**. La única carta con los mismos recursos que los que aparecen en el reverso de la carta **23** es la carta **31**.

Coged la carta **31**.



- Siguiendo el consejo de los arquitectos de Halicarnaso (C), viajáis 31 millas náuticas con vuestro barco (12).

$$31 + 12 = 43$$

Coged la carta 43.



GRECIA

- Entráis en el templo de Olimpia y contempláis la estatua de Zeus (68). Colocad la carta 68 en el lugar que le corresponde en el mapa. Ahora que este recuadro está completo, podéis obtener los 4 recursos que aparecen en él. Estos recursos se encuentran en el reverso de la carta 27.

Coged la carta 27.



- Según la profecía de la sacerdotisa (78), Rodas está equidistante de Halicarnaso (26) y de Olimpia (68).

$$(26 + 68) / 2 = 47$$

La carta cuyo número está exactamente a medio camino de 26 y 68 es la 47.

Coged la carta 47.



- Para calcular la diferencia de fuerza militar entre Rodas y Olimpia, os fijáis en que las puertas de Rodas (47) tienen 8 símbolos militares, mientras que el templo de Olimpia (68) solo tiene 2 símbolos militares: $8 - 2 = 6$.

Haced el mismo cálculo utilizando los 3 símbolos militares que hay en Halicarnaso: $8 - 3 = 5$.

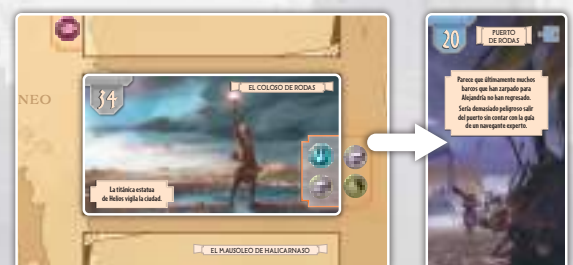
Combinad estos dos dígitos para obtener 65.

Coged la carta 65.



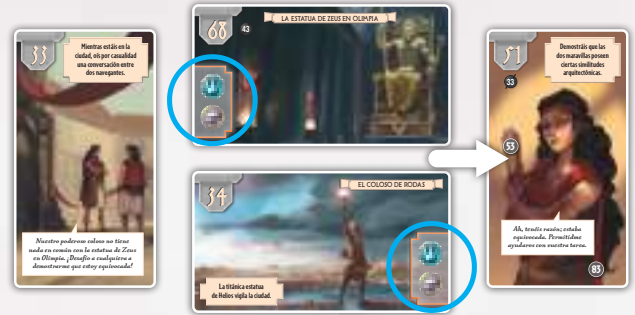
- Admiráis la gigantesca estatua de Helios (34). Colocad la carta 34 en el lugar que le corresponde en el mapa. Ahora que este recuadro está completo, podéis obtener los 4 recursos que aparecen en él. Estos recursos se encuentran en el reverso de la carta 20.

Coged la carta 20.



- Habéis encontrado a una navegante que está convencida de que las maravillas de Olimpia y de Rodas no tienen nada en común (33). Está equivocada, porque esas maravillas comparten 2 recursos: el cristal y la piedra. Para sacarla de su error, coged la carta en cuyo reverso aparecen 2 recursos de cristal y 2 de piedra.

Coged la carta 31.



- Ahora que contáis con una navegante (31), podéis zarpar hacia Alejandría. Según ella, cuando vuestro barco (12) salga del puerto (20), tendréis que añadir la fuerza proporcionada por las olas. En el mapa hay 9 olas, que debéis sumar al valor obtenido por la suma de ambas cartas.

$$12 + 20 + 9 = 41$$

Coged la carta 41.



- Mientras os aproximáis a Alejandría, su famoso faro se apaga (41), lo que dificulta ver el color de la carta. Pero aún podéis ver una pieza de puzle roja en su reverso, lo que significa que la carta 41 es una carta roja (41). Usad el brasero que os dieron en Rodas (3) para navegar por la oscuridad.

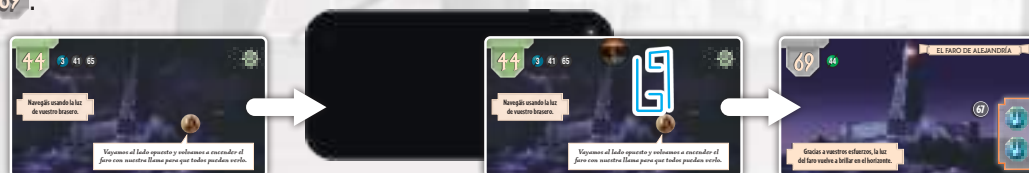
$$41 + 3 = 44$$

Coged la carta 44.



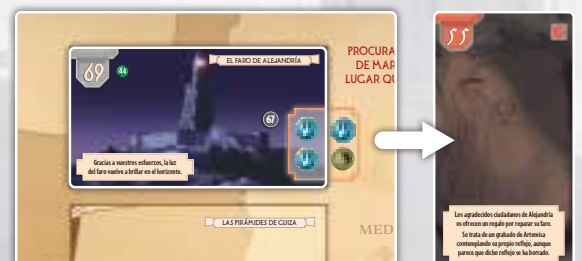
- Ahora que podéis navegar sin peligro por la oscuridad, os apresuráis a volver a encender el faro. Para que su luz brille de nuevo, acceded a la máquina 44 y dirigid la luz de vuestro dispositivo hacia el reverso de la carta, procurando que llegue hasta la parte más alta del faro. De esta manera, veréis aparecer el número 69.

Coged la carta 69.



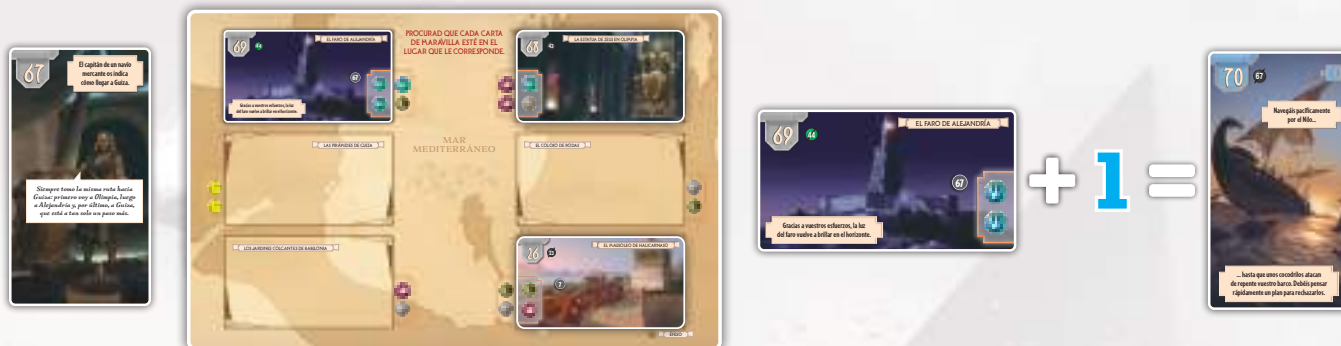
- Los habitantes de Alejandría os agradecen que hayáis vuelto a encender su faro. Colocad la carta 69 en el lugar que le corresponde en el mapa. Ahora que su recuadro de recursos está completo, podéis obtener los 4 recursos que aparecen en él. Estos recursos se hallan en el reverso de la carta 55.

Coged la carta 55.



- Un mercader os indica cómo llegar a Guiza (67). Sus viajes le llevan primero a Olimpia (68), luego a Alejandría (69) y, por último, a Guiza, que se encuentra «a tan solo un paso más», lo que significa que debéis sumar 1 a la ciudad anterior (Alejandría). $69 + 1 = 70$.

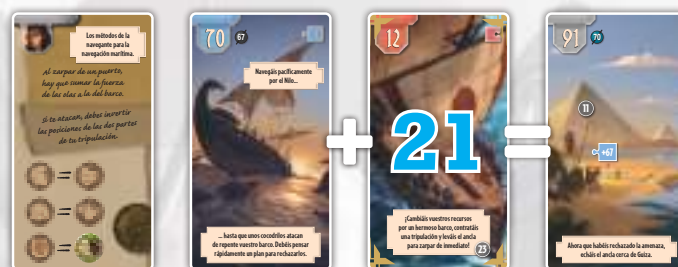
Coged la carta 70.



- Mientras remontáis el Nilo, unos cocodrilos atacan vuestro barco (70). Según las notas de vuestra navegante (53), si os atacan, debéis invertir las posiciones de las dos partes de vuestra tripulación (12). Para ello, invertid los dígitos del número del barco y obtendréis el número 21.

$$70 + 21 = 91$$

Coged la carta 91.



- Tras atracar en Guiza (91), veis a un pastor de cabras vigilando su rebaño (+67) y decidís darle la vuestra (7), convencidos de que la cuidará bien.

$$+67 + 7 = 74$$

Coged la carta 74.



- El pastor de cabras (74), muy agradecido, os indica cómo ir a un mercado. Según él, el mercado se encuentra detrás de los vértices de las 3 pirámides. Acceded a la máquina 11 y situad las 3 pirámides de manera que sus puntas converjan.

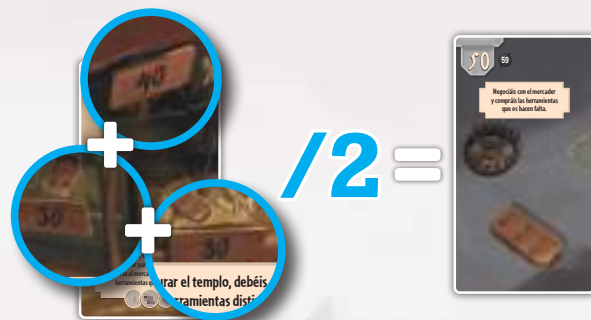
Coged las cartas 17 y 95.



- ▶ En el mercado, encontráis un mercader que vende herramientas científicas (٥٠). Sin embargo, los precios que se muestran representan el coste total para un grupo de 2 herramientas. Para determinar el precio de exactamente 1 unidad de cada herramienta, hay que sumar todos los precios, lo que dará el coste total para comprar 2 unidades de cada herramienta; si luego se divide esa cantidad por 2, se obtiene el coste para 1 unidad de cada herramienta.

$$(40 + 30 + 30) / 2 = 50.$$

Coged la carta ٥٠.



- ▶ En el mercado también encontráis un escultor especializado en copiar cosas (0). Le dais vuestro grabado (٥٥) y le pedís que haga una réplica de la parte existente para completarlo.

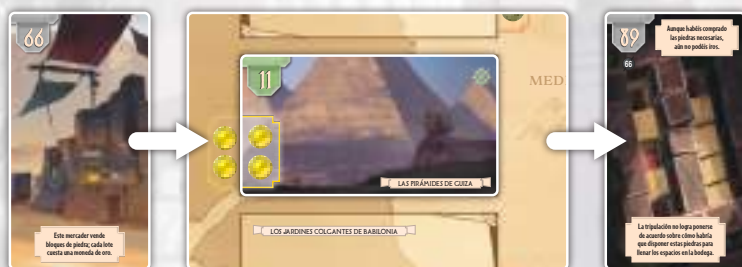
$$0 + ٥٥ = ٥٥.$$

Coged la carta ٥٥.



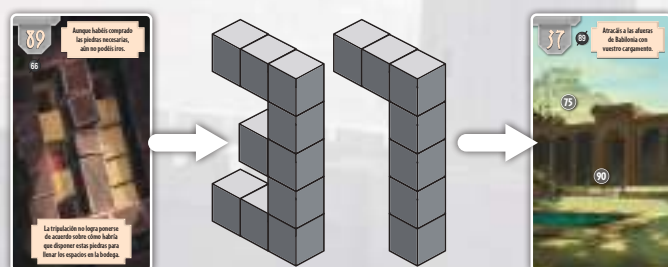
- ▶ Tras completar el grabado, visitáis al mercader (66) que vende piedras por 1 moneda de oro cada una. Al colocar las pirámides de Guiza (11) en el lugar que les corresponde en el mapa, obtenéis 4 monedas de oro. Para cambiar estas monedas por piedras, coged la carta que tiene 4 piedras en su reverso.

Coged la carta ٨٩.



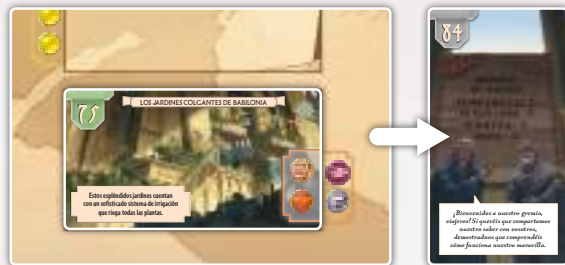
- ▶ Cargad las piedras que habéis comprado en vuestro barco (٨٩). Para organizarlas adecuadamente, visualizad la bodega en tres dimensiones. Al llenar con piedras los espacios vacíos, formarán el número 37.

Coged la carta 37.



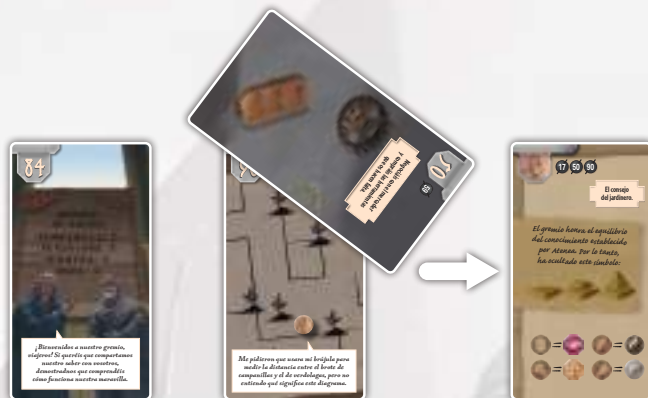
- Admiráis los jardines colgantes de Babilonia (75). Colocad la carta 75 en el lugar que le corresponde en el mapa. Ahora que el recuadro está completo, podéis obtener los 4 recursos que figuran en él. Estos recursos están en el reverso de la carta 84.

Coged la carta 84.



- Para ayudar al jardinero de Babilonia (90), consultáis las notas del gremio de arquitectos (84) para identificar las campanillas y las verdolagas. Según las notas, cada verdolaga tiene 1 raíz (representada por una sola línea que sale de ella), mientras que las campanillas tienen 2 raíces. Colocad vuestra brújula (50) de manera que conecte 2 plantas que cumplan estos criterios. La línea resultante forma el número 8.

Coged la carta 8.



- También examináis el sistema de irrigación de los jardines colgantes de Babilonia (75). Acceded a la máquina 75 y ajustad las válvulas para regar todos los arbustos. Como la reserva de agua es limitada, debéis aseguraros de regar cada arbusto una sola vez y no desperdiciar ni una gota en otras partes del jardín.



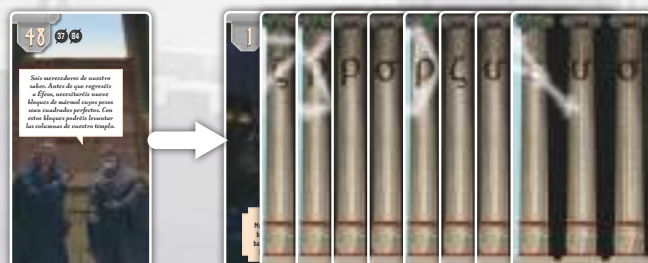
- Tras comprender el funcionamiento del sistema de irrigación (75), advertís unos extraños símbolos ocultos entre los arbustos. Empleando las habilidades de los miembros de vuestra tripulación (8, 14, 78 y 55), podéis traducir estos símbolos y convertirlos en los recursos que aparecen en el reverso de la carta 48.

Coged la carta 48.



- El gremio ha quedado impresionado con vuestras habilidades. Uno de sus miembros os sigue que escoláis bloques de mármol cuyos pesos sean cuadrados perfectos. Buscad en el mazo cartas cuyos números sean cuadrados perfectos (el resultado de multiplicar un número por sí mismo).

Coged las cartas 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64 y 81.



LAS OBRAS DE RESTAURACIÓN

- ▶ A volver a zarpar, vuestro barco, ahora cargado de bloques de mármol, sufre desperfectos en medio del mar. Para encontrar los recursos necesarios para efectuar las reparaciones, colocad vuestro barco (12) en medio del mar Mediterráneo en el mapa. Prestad atención a los recursos que aparecen en cada una de las cuatro esquinas de la carta; estos recursos se hallan en el reverso de la carta 39.

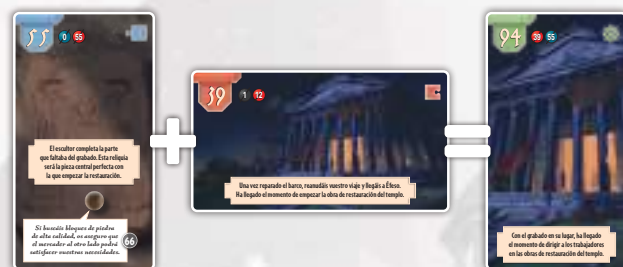
Coged la carta 39.



- ▶ De vuelta en Éfeso, ha llegado el momento de empezar las obras de restauración. Para ello, primero colocad la pieza central (55) dentro del templo (39).

$$55 + 39 = 94$$

Coged la carta 94.



- ▶ Reunís vuestras notas (31, 83 y 95) utilizando los documentos proporcionados por el jardinero de Babilonia (8). Solapad vuestras notas para reproducir el símbolo oculto.



- ▶ Las obras de restauración del templo han empezado. Debéis supervisar a los trabajadores mientras levantan cada columna. Acceded a la máquina 94 y colocad las columnas dentro del recuadro para que formen las constelaciones de cada dios encima de sus respectivas estatuas. Para identificar la constelación de cada dios, buscad sus símbolos y emparejadlos con la constelación indicada en vuestras notas (31, 83 y 95). El símbolo de Poseidón aparece en las notas de la navegante (53). Poned las cartas 49 y 81 para formar la constelación del Pez encima de la estatua de Poseidón.

El símbolo de Zeus puede verse en la base de su estatua en Olimpia (68). Poned las cartas 9 y 25 para formar la constelación del Pájaro encima de la estatua de Zeus.

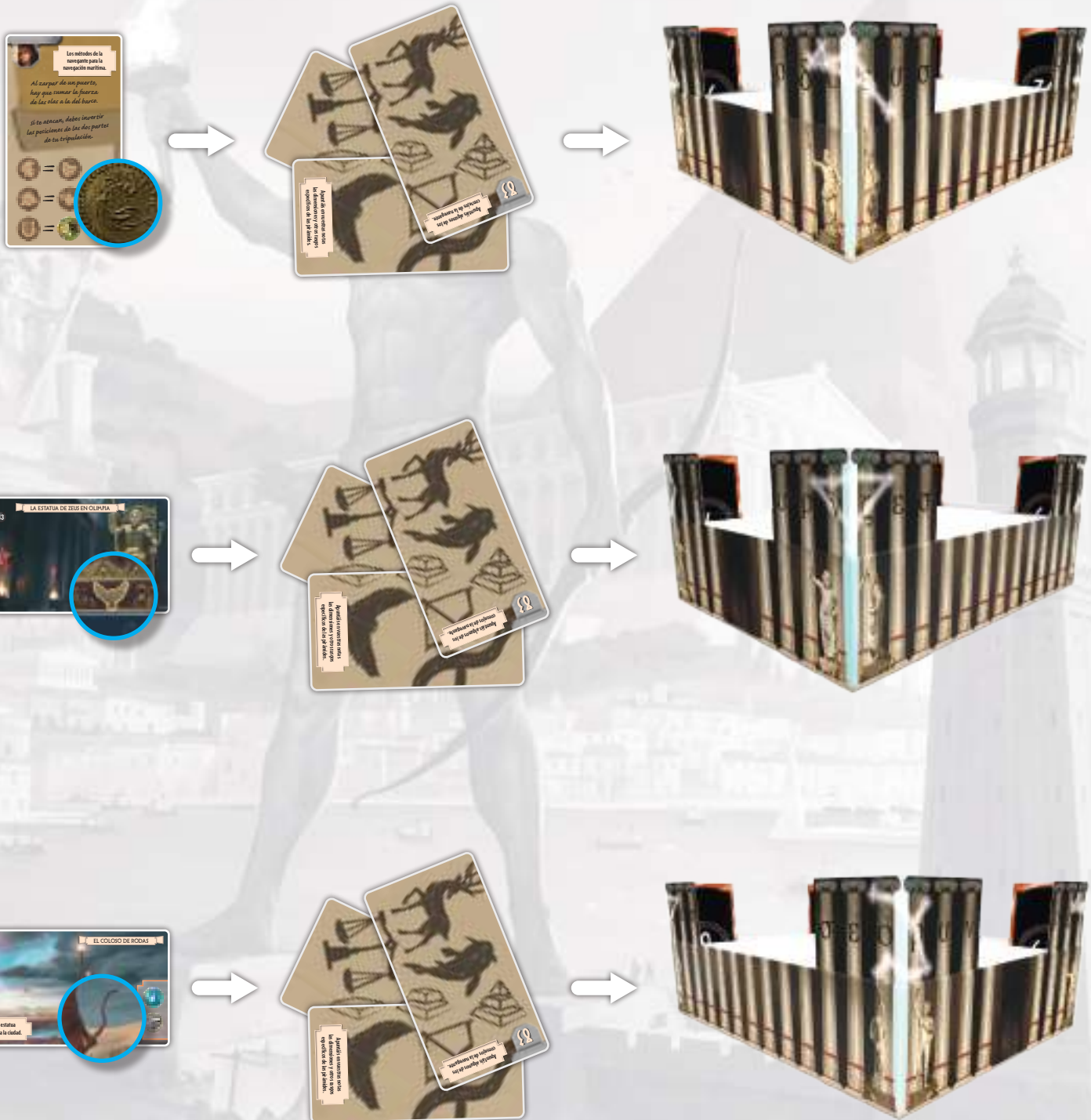
El símbolo de Helios se halla en el coloso de Rodas, la enorme estatua de Helios (34). Poned las cartas 16 y 64 para formar la constelación del Arco encima de la estatua de Helios.

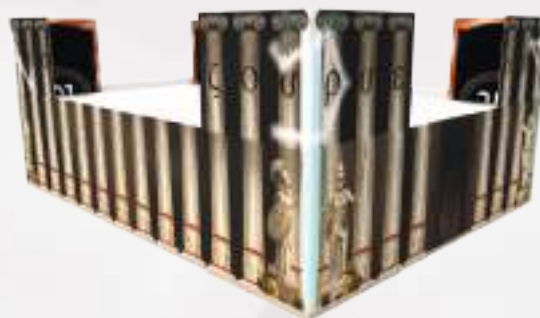
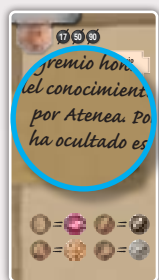
El símbolo de Atenea puede identificarse utilizando las notas proporcionadas por el jardinero de Babilonia (8). Poned las cartas 4 y 36 para formar la constelación de la Balanza encima de la estatua de Atenea.

Dentro de la aplicación, identificad los símbolos de los dioses en cuyas columnas aparece un símbolo de laurel: ζ y $\mathcal{O}$ para Atenea, $\mathcal{O}$ y $\mathcal{V}$ para Helios, δ y $\mathcal{E}$ para Poseidón, y ρ y σ para Zeus.

Cuando las columnas estén en su sitio y los símbolos hayan sido concretados, dadle la vuelta al mapa (sin quitar las cartas) y ponedlo encima de las columnas para crear el techo del templo.

Una vez colocado el techo, escaneadlo y conectad las estrellas visibles para formar la constelación del Ciervo, que encontraréis en vuestras notas en la carta $\mathfrak{S}$.





¡El templo de Artemisa ha sido restaurado!
La protección de la diosa brilla sobre él, devolviéndole su estatus como una de las 7 maravillas del mundo antiguo.