

ESCAPE ROOM 5: LA HISTORIA DE VÍCTOR



ÍNDICE

ESCAPE ROOM 5: LA HISTORIA DE VÍCTOR.....	1
INTRODUCCIÓN.....	3
NARRATIVA.....	4
MATERIALES REQUERIDOS.....	6
PREPARACIÓN.....	8
CREANDO LA SALA.....	10
• IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE.....	11
OBJETIVO DE JUEGO Y CONEXIONES DE LAS PRUEBAS.....	13
CÓMO GANAR.....	15
FACILITACIÓN.....	15
• DINÁMICA DEL JUEGO.....	16
• JUGANDO CON MUCHA GENTE.....	17
• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO.....	18
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN.....	19

INTRODUCCIÓN

Este escape room quiere poner de manifiesto y combatir los **prejuicios sociales y raciales** en todo el mundo.

El objetivo es **escapar de una sala cerrada** en el menor tiempo posible: para lograrlo, los jugadores/as resolverán diferentes **pistas** y **rompecabezas**.

Mientras juegan, se espera que los jugadores/as disfruten de la sala de escape y que se informen mejor sobre la **vida de las personas que están presas de la esclavitud moderna** y, en particular, del trabajo forzado. Estos delitos son sistémicos en todo el mundo.

Según un informe de la Organización Internacional del Trabajo y la Fundación Walk Free, aproximadamente **40,3 millones de personas fueron víctimas de la esclavitud moderna en 2016**. De ellos, 24,9 millones de personas fueron víctimas del **trabajo forzoso**, a través de amenazas y coacciones por parte de individuos, bandas criminales e incluso autoridades estatales que se benefician de la actividad.

Desgraciadamente, es un hecho triste que, al menos, una parte de los alimentos y la ropa que compramos haya sido creada mediante trabajo forzoso en algún punto de la cadena de producción.

Esto significa que nosotros/as también, como ciudadanos/as particulares, nos beneficiamos de estas actividades ilegales, aunque sea indirectamente.

NARRATIVA

Víctor es licenciado en ingeniería. Hasta hace unos años, tenía un puesto bien remunerado en una empresa manufacturera, lo que le permitía disfrutar de un nivel de vida decente con su esposa Katerine y su hijo Artem.

Esto cambió cuando Víctor perdió su trabajo.

Durante los meses siguientes, Víctor luchó por encontrar trabajo y pidió préstamos para ayudar a cubrir el coste de la vida. Durante este tiempo, también conoció y se hizo amigo de John.

John le hablaba constantemente a Víctor de lo buena que era la vida en el oeste, afirmando que sería fácil para un hombre con las habilidades de Víctor encontrar trabajo.

Un día, John mencionó que su amigo Gary, propietario de una pequeña empresa de ingeniería en Reino Unido, estaba dispuesto a dar trabajo a Víctor.

Víctor le explicó a John que no podía dejar atrás a Katerine y Artem, ni tampoco podía permitirse el coste de los vuelos y el alojamiento.

Al día siguiente, John llamó a Víctor y le dijo que Gary se había ofrecido a arreglar los trámites de Víctor y a dejarle vivir en una de sus propiedades; cuando se recuperara, Katerine y Artem podrían reunirse con Víctor en Reino Unido.

John incluso se ofreció a pagar el coste de los vuelos de Víctor. Víctor rechazó inicialmente la oferta, pero, tras hablar largo y tendido con Katerine, decidió que era una oportunidad demasiado buena para dejarla pasar. Llamó a John y aceptó su oferta.

Unos días antes de su partida, John llamó con los billetes de Víctor y los detalles de su vuelo a Londres. Le dijo a Víctor que todo

estaba arreglado con Gary, que se reuniría con él cuando su avión aterrizara y lo llevaría a su alojamiento.

Víctor pasó los siguientes días preparándose para dejar su casa y emprender una nueva vida, sabiendo que no vería a su familia durante algún tiempo.

Gary se reunió con Víctor en el aeropuerto y, cogiendo su maleta y sus documentos, le acompañó hasta una furgoneta de la que se bajó un hombre que le indicó que ocupara el asiento del copiloto antes de subirse él.

Gary se sentó en el asiento del conductor y comenzó a conducir en silencio durante unos 45 minutos antes de detenerse frente a una tienda. El hombre sin nombre se bajó y sacó a Víctor de la furgoneta, antes de empujarlo por una puerta lateral, subir un tramo de escaleras y lanzarlo por una puerta a una habitación llena de colchones de aspecto sucio y basura.

Gary entró y, mirando a Víctor a los ojos, le dijo: *“Ahora trabajas para mí hasta que hayas pagado lo que le debes a John. Sabemos dónde está tu familia y si intentas huir, los mataremos”*.

Los 2 salieron de la habitación y cerraron la puerta tras ellos. Un tiempo después, la puerta se abrió y entró un grupo de hombres de aspecto desaliñado, que se desplomaron 1 a 1 sobre los colchones, sin decir una palabra.

Al día siguiente, despertaron temprano a Víctor y al resto de los hombres, y los metieron por las escaleras en la parte trasera de una furgoneta.

La furgoneta condujo durante algún tiempo antes de detenerse. Las puertas se abrieron y les hicieron señas para que salieran. Les dijeron: *“Coged una pala y empezad a trabajar, y acordaos de*

mantener la boca cerrada o acabará mal para vosotros". Víctor cogió una pala y empezó a cavar.

Víctor se ha convertido en una víctima de la esclavitud moderna, y nuestro trabajo como jugadores/as es descubrir información sobre la vida de Víctor durante este tiempo.

¿Consiguió Víctor escapar? Si es así, ¿cómo?

Sólo al descubrir pistas, completar rompecabezas y descubrir artefactos los jugadores/as podrán averiguarlo.

La clave será el diario de Víctor, que ayuda a explicar su vida como esclavo moderno, y también ofrece algunas pistas (incluso la eventual clave para su liberación).

MATERIALES REQUERIDOS

Para crear la escenografía y los rompecabezas, necesitarás un **espacio** o sala que se pueda **dividir en 2 partes**.

Se puede aumentar la **inmersión** de los jugadores/as decorando la sala con materiales como **envoltorios de comida, botellas, latas y periódicos viejos**: estos últimos pueden ser una **pista falsa**.

- Páginas del diario de Víctor.
- 3 esterillas.
- 3 mantas.
- Un jarrón.
- Un imán pequeño (debe encajar en el cuello del jarrón).
- 20 alfileres.
- Un rompecabezas de 200 piezas.
- Una hoja pequeña de madera contrachapada.
- Una madera de 10 cm. (largo) x 2 cm. (ancho) x 2 cm. (alto).
- Un paquete de tachuelas azules.

- 3 candados de combinación.
- Una caja de cerradura con llave.
- Una caja de rompecabezas con instrucciones de apertura.
- Un destornillador de estrella.
- Una grabadora.
- Una cinta con música.
- 4 pilas para la grabadora.
- Una cuerda de 1 m. de largo.
- Una lámpara de mesa con un cable corto).
- Una bombilla negra para la lámpara.
- Un marcador de luz negro.
- Un cable de extensión.
- 2 tornillos de madera de 4 mm. con cruceta.
- Un paquete de cartas estándar.
- Un enchufe.
- Un tubo de pegamento.
- Una llave.
- Pastillas efervescentes de sabor limón o naranja.

Las **cajas de combinaciones y rompecabezas** pueden sustituirse por **cajas estándar** de madera o cartón con agujeros, en los que se pueda meter un candado de combinación para cerrar la caja.

También se pueden incluir estos materiales para que sean **pistas falsas** (se pueden sustituir por otros objetos):

- Una linterna.
- Un teléfono móvil antiguo.
- 3 cuadros de números.
- Tapetes o alfombras viejas.
- Envoltorios de comida usados.
- Latas de refresco y botellas usadas.
- Periódicos o revistas viejas.

PREPARACIÓN

Algunos materiales de la sala de escape requerirán una **preparación** antes de utilizarse.

En algunos casos, se puede requerir de habilidades básicas de “**bricolaje**”: por favor, busca ayuda, si no estás cómodo/a haciéndolo.

- ✓ **Imprime** las páginas del **diario** de Víctor.
- ✓ Coge una **esterilla** y márcala con la **letra “V”**. Luego marca las **demás** con **letras al azar**.
- ✓ Construye el **rompecabezas** y dale la vuelta para que la **cara en blanco** quede **hacia arriba**.

Esto indica que pertenecieron a alguien.

Puedes usar una cartulina u hoja de madera contrachapada para ayudar en esta tarea: si lo haces, deja la cartulina o madera en la sala para que los jugadores/as puedan utilizar el mismo método para dar la vuelta al rompecabezas.

Escribe la **combinación** de la **caja de seguridad 1** en el lado en **blanco** del rompecabezas con una letra grande.

Después, da la vuelta al rompecabezas y **retira algunas piezas con escritura** en el reverso.

Al crear la sala, coloca algunas de ellas, de modo que la escritura sea visible en una superficie plana junto al rompecabezas.

- ✓ Coge el **trozo de madera** de 2 x 2 cm. y **corta 4 secciones** a intervalos de 2,5 cm.: obtendrás **4 almohadillas** de madera que podrás pegar en las **esquinas interiores de la caja de cerradura 1**.

Después, corta un **trozo de madera** para que encaje lo más posible en la **base de la caja de cerradura 1**, asegurándote de que se asienta sobre las almohadillas que has creado. Cerca de uno de los bordes más largos, haz **2 agujeros de 3,5 mm.** en el contrachapado y **atornilla 2 tornillos** de 4 mm. en ellos.

Los tornillos actuarán como un asa rudimentaria para retirar el falso fondo que has creado.

- ✓ Retira la **“lengüeta de protección de la grabación”** de la cinta musical.

Corta o rasga un **trozo de papel** para **rellenar el agujero** resultante.

Escribe la **combinación** de la **caja de seguridad 2** en el papel, arrúgalo y mételo en el agujero.

Con un rotulador, dibuja una **“X”** o un punto **junto al agujero** para destacarlo.

- ✓ Abre la **baraja** de cartas y selecciona **4 cartas** al azar.

Escribe **un número** de la **combinación** de la **caja de seguridad 4** en cada una de ellas.

Anota las **cartas** y los **números escritos** en ellas.

Por ejemplo, si la combinación de la caja fuera 7524, podrías escribir: “7 = 5 de tréboles”, “5 = 3 de diamantes”, “2 = Reina de picas”, “4 = 9 de corazones”.

Después, escribe **números al azar en las cartas restantes** y **barájalas** antes de meterlas en el embalaje.

- ✓ En una **hoja** de papel, por **orden de la combinación**, escribe o dibuja los **nombres de las cartas** en las que aparece la **combinación**.

Si usamos el ejemplo anterior (7524), nos quedaría un papel con la leyenda "5 ♣, 3 ♦, Q ♠, 9 ♥".

CREANDO LA SALA

El lugar utilizado para este escape room debe ser lo **suficientemente grande** como para contener los **materiales** y permitir que **4 personas** jueguen sin problemas.

Si tienes acceso a un espacio más grande, marcarás los **límites** de la sala de escape con **cinta adhesiva**: si creas una sala de esta manera, asegúrate de que los jugadores sepan que no deben salirse de los límites mientras juegan y, si quiere ser especialmente duro, impóngales una penalización de tiempo por hacerlo.

Para crear la sala, sigue estos pasos:

- Coge la **esterilla marcada con una “V”** y enróllala: dentro, pon las **páginas 1 y 2 del diario** (7 y 9 de enero).
Ata la esterilla para que no se desenrolle y deja al descubierto las páginas del diario durante el juego (excepto si un jugador/a la examina).
- Dentro del **falso fondo** del casillero 1, coloca los **naipes** y el **imán**.
Si el falso fondo está suelto, pon pegamento en las almohadillas de madera y empuja el falso fondo hacia abajo. Después, retira los 2 tornillos.
- En la **caja de seguridad 1**, encima del falso fondo, coloca las **páginas 3 y 9 del diario** (10 de enero y 25 de julio), el **destornillador** y las **pilas**.
- Abre la **ranura para las pilas** de la grabadora y pon el **cordel** dentro.
Dale la vuelta a la grabadora y coloca la cinta dentro.
- En la **caja de seguridad 2**, mete la **página 5 del diario** (12 de febrero), la **bombilla** de luz negra y el **cable alargador**.

- Coloca la **lámpara** cerca de una toma de corriente: asegúrate de que se pueda enchufar y encender.
- Transcribe las **instrucciones para abrir la caja del rompecabezas** en una superficie (o en varias, repartidas por la sala): por ejemplo, en paredes, suelos o tableros de mesa. Si prefieres no hacerlo, transcribe las instrucciones en un papel y pégalas en las paredes. Las superficies deben estar más alejadas del enchufe de lo que el cable de la lámpara alcance.
- En la **caja del rompecabezas**, mete las **páginas 6 y 7 del diario** (17 y 18 de abril), y los **tornillos** de 2 x 4 mm.
- En la **caja de bloqueo 3**, coloca la **página 8 del diario** (13 de junio) y el **código de naipes** que has creado.
- En el **jarrón**, mete la **llave** de la caja de bloqueo 3 y unas 20 chinchetas. Llena el jarrón con una mezcla débil de limón y naranja.
- En la **caja de seguridad 4**, coloca la **página 4 del diario** (11 de enero).
- Coloca el rompecabezas y las piezas retiradas en una superficie plana.
- Distribuye todos los materiales, pistas falsas y vestimenta por la sala. Esconde las cajas de cerraduras en lugares que no sean obvios, cubriéndolas con alfombras o periódicos viejos, etc. Tras hacerlo, si estás satisfecho/a con la distribución, saca una fotografía para usarla como referencia cuando vuelva a montar la sala para un nuevo grupo de jugadores/as.

• **IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE**

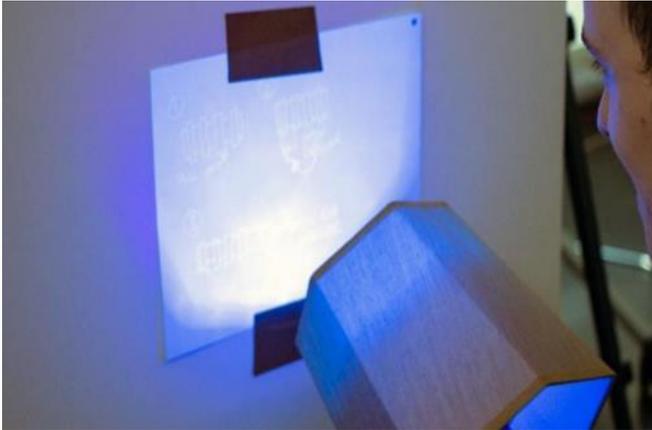
Las siguientes imágenes muestran un **ejemplo** de montaje de la sala de escape.

No hay ubicaciones definidas para los objetos en la sala, **excepto:**

- ✓ La **lámpara**, que debe estar cerca de un enchufe.
- ✓ Las **instrucciones para abrir la caja de candado 3**, que deben estar al alcance del cable de la lámpara y del cable extensible.

Usa tu **propio criterio** para diseñar la sala.





OBJETIVO DE JUEGO Y CONEXIONES DE LAS PRUEBAS

El juego debe desarrollarse de forma relativamente estructurada.

Sin embargo, **no importa el orden** en que los jugadores/as descubran las **pistas e indicios**, ya que tendrán que completar todos los rompecabezas para encontrar y descifrar las palabras clave necesarias para completar la sala.

El juego tiene **esta estructura**:

- Al examinar la **esterilla marcada con una “V”**, aparecerán las **páginas 1 y 2** del diario.

- Al completar el **rompecabezas** y mirar el reverso, se obtendrá la combinación de la **caja de seguridad 1**.
Dentro de dicha **caja**, están el **destornillador**, las **pilas** y las **páginas 3 y 9** del diario.
- La **cinta** de la grabadora revelará el papel con la **combinación** de la **caja de seguridad 2**.
- Al examinar la **ranura de la batería de la grabadora**, aparecerá un trozo de **cuerda**.
Los jugadores/as son guiados a esto por el descubrimiento de las **baterías** dentro de la **caja de seguridad 1**.
- Dentro de la **caja de seguridad 2**, hay una **bombilla** de luz negra, un **cable extensible** y la **página 5** del diario.
- Al combinar la **bombilla** negra y el **cable extensible** con la lámpara, los jugadores/as podrán buscar en la sala los **diagramas**.
Estos muestran cómo abrir la **caja del rompecabezas**.
- La **caja del rompecabezas** contiene las **páginas 6 y 7** del diario, y **2 tornillos**.
Los tornillos se pueden usar para abrir el **compartimento secreto** de la **caja de seguridad 1**.
- Dentro del **compartimento secreto** de la caja de bloqueo 1, hay una **baraja** de cartas y un **imán**.
- El **imán** puede atarse a la **cuerda** y usarse para coger la **llave** que está dentro del **jarrón**.
- La **llave** del jarrón abre la **caja de seguridad 3**: dentro está la **página 8** del diario y una **clave** asociada a la **baraja** de cartas.
- Al utilizar la **clave con los naipes**, se revelará la combinación para abrir la **caja de seguridad 4**.
Dentro de esta **caja**, está la **página 4** del diario y la **llave** para salir de la sala.

- Los jugadores/as deben utilizar los **códigos** de la **página 9** del diario para **descifrar 2 palabras**: “**Trabajos forzados**”.
El **primer número** de cada **código de 3 dígitos** se refiere a la **fecha del diario**: es decir, el 10 se refiere a la página titulada “jueves 10 de enero”.
El **segundo** número se refiere a la **línea**: es decir, el 12 se refiere a la **duodécima línea de texto** desde la parte superior.
El **tercer** número se refiere a la **letra de esa línea**, incluidos los espacios: es decir, el 11 se refiere a la letra “F”.

CÓMO GANAR

Para completar el juego, los jugadores/as deben encontrar primero **todas las páginas** del diario.

La última página contiene una **llave** de la **salida** de la sala: sin embargo, los jugadores/as no podrán salir hasta que hayan **descifrado las 2 palabras clave** de la página 9 del diario.

Cuando los jugadores/as las hayan descifrado, el juego termina.

Si el temporizador de 45 minutos se agota y los jugadores/as aún no han completado el juego, deténlos diciendo que el tiempo se ha acabado.

FACILITACIÓN

Es importante que los **jugadores/as se diviertan**. No pasa nada si se atascan en una prueba, siempre que se diviertan intentando resolverlo; sin embargo, si los jugadores/as se aburren, el facilitador/a debe ayudarles.

Según la **edad** de los jugadores/as y sus **habilidades**, las **pistas** pueden ofrecerse de forma **oral** (haciendo preguntas al estilo de un compañero/a, como "¿qué es eso que hay en la botella?") o **escribiendo una nota** que guíe a los jugadores/as y lanzándola a la sala para que la encuentren.

Al **dar pistas**, intenta que no sean demasiado obvias: lo más importante es que **no resuelvas tú mismo ninguna parte de las pruebas**, pues le quitará a los jugadores/as la sensación de poder actuar.

Nota importante: Algunas salas de escape están diseñadas de forma que es **fundamental ganar el juego y salir de la sala**, pues esto revelará un hecho importante destacado en la fase de información. En casos como éste, asegúrate de que **el grupo no se quede sin tiempo**.

Si este no es el caso, y el grupo ha descubierto suficientes elementos sobre el tema de las salas de escape, no será necesario que ganen el juego, así que no facilites en exceso la experiencia de la sala de escape.

• DINÁMICA DEL JUEGO

En esta sección, veremos el proceso de **ejecución** de “La historia de Víctor”, incluyendo:

- ✓ Cómo **presentar la sala** a los jugadores/as.
- ✓ Cómo se **descubren y conectan las pistas** dentro de la sala.
- ✓ Cómo se **gana** el juego.
- ✓ Cómo puede **informar** a los jugadores/as. Este último proceso es muy importante, ya que le permitirá ofrecer un contexto más amplio a la esclavitud moderna y destacar otras áreas del tema que no están necesariamente cubiertas por el contenido de la sala de escape.

• JUGANDO CON MUCHA GENTE

Si deseas jugar con un **grupo más numeroso**, tienes algunas opciones.

Puedes utilizar un estilo de juego similar al del programa de televisión británico "**El laberinto de cristal**", donde algunos **jugadores/as entran** en la sala y el **resto observa desde fuera**.

Los **jugadores/as que observan** pueden **gritar** cosas a los/as que están dentro de la sala, destacando cosas o haciéndoles preguntas.

Los **jugadores/as dentro de la sala** también pueden **interactuar** con los observadores/as, contándoles lo que han encontrado y pidiéndoles consejo.

Otra opción es utilizar un **formato de equipo**, donde algunos **jugadores/as empiezan dentro de la sala** y **otros observan desde fuera**; sin embargo, los jugadores/as que comienzan el juego dentro se pueden **cambiar por los observadores/as** tras un periodo de tiempo determinado (quizás 5 o 10 minutos).

Una última opción para jugar con grupos grandes podría ser usar **1 o varios jugadores/as observadores/as para interrumpir el juego**: estos jugadores/as deben ser seleccionados/as antes de empezar el juego y luego informados/as sobre la mejor manera de interrumpir el juego.

En el caso de "La historia de Víctor", esto podría significar decir a los perturbadores qué objetos son pistas falsas y hacer que atraigan la atención de los jugadores/as hacia ellos, alejándolos de los verdaderos elementos del rompecabezas, o simplemente destacar cómo se descifra el código del diario para que puedan dar malos consejos.

Si encuentras y creas nuevas opciones adicionales para jugar con grupos grandes, ¡háznoslo saber!

• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO

Comienza dando la **bienvenida** a los jugadores/as.

Cuando estés listo/a para empezar, guíalos hacia las puertas de la sala de escape o justo fuera de la zona delimitada.

Dales el siguiente **discurso de introducción**, o crea uno propio:

“Bienvenidos a nuestra sala de escape que llamamos <La historia de Víctor>. La sala en la que van a entrar forma parte de una investigación en curso sobre la esclavitud moderna.

Varias víctimas de la esclavitud moderna han sido retenidas recientemente en esta sala contra su voluntad. Una de las víctimas, un hombre llamado Víctor, ha conseguido escapar de algún modo y ha sido recogido por la policía tras llamar al teléfono de ayuda a la esclavitud moderna (cámbialo por el teléfono de ayuda a la esclavitud moderna de tu país). Ha accedido a ayudar a la policía en su investigación y está siendo atendido en un alojamiento seguro. Víctor ha mencionado que llevaba un diario, y esto puede ser de especial interés para vosotros.

Por cierto, no os preocupéis, las personas que supuestamente le retuvieron contra su voluntad están actualmente bajo custodia policial. Vosotros estáis aquí hoy para descubrir cualquier prueba de actividad criminal y tratar de explicar cómo Víctor logró escapar.

Una última advertencia, puede que algunas de las cosas que encontréis en la sala os resulten desagradables: si decidís que no podéis continuar, por favor, hacédmelo saber.

Tenéis 45 minutos para buscar pistas, a partir del momento en que ponga en marcha el reloj. Transcurrido ese tiempo, tanto si habéis conseguido escapar como si no, nos reuniremos de nuevo para informar.”

• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN

Cuando el juego concluye, el facilitador/a informará a los jugadores/as.

Esta sesión se iniciará preguntando a los jugadores/as qué creen que han descubierto: pide que te expliquen el contenido del diario y explícales que son las pruebas que estabas buscando.

Si los jugadores/as han completado el juego, pero tienen preguntas sobre un aspecto específico del mismo (por ejemplo, cómo debería funcionar uno de los rompecabezas), explícales el funcionamiento.

Si los jugadores/as no han completado la sala de escape, sino que se han quedado sin tiempo, díales que tendrán que volver a jugar a la sala de escape para ver qué secretos adicionales guarda.

Por último, explica la historia de la sala de escape a los jugadores/as, añadiendo detalles sobre la esclavitud moderna y el trabajo forzado.

“Creemos que Víctor es una víctima de los esclavistas modernos, que lo trajeron al Reino Unido con falsas promesas de trabajo. Los esclavistas utilizaron a su familia como palanca contra él, amenazando con matar a su hijo si se escapaba.

Se trata de un delito que, a menudo, se pasa por alto y las personas secuestradas son incomprendidas y ocultadas, pero, por desgracia, la esclavitud moderna es un problema mundial.

Se cree que, en este momento, hay más de 40 millones de personas esclavizadas en todo el mundo y la cifra sigue aumentando año tras año. Algunas de ellas son obligadas a prostituirse, mientras que otras son explotadas por bandas criminales, algunas personas incluso son raptadas con el propósito explícito de extraer sus órganos, lo que a menudo provoca dificultades médicas y la muerte.

Se cree que unos 25 millones de personas están esclavizadas como trabajadores forzados: es decir, están cautivas, principalmente mediante amenazas mentales o físicas, y se les obliga a trabajar a cambio de una recompensa escasa o nula. A muchas de ellas se les dice que serán liberadas cuando salden la deuda que “deben” a las mismas personas que las han esclavizado.

Es un hecho triste que cada uno de nosotros/as se ha beneficiado de la esclavitud de alguna manera, pues gran parte de los alimentos que comemos y la ropa que llevamos habrán sido, en alguna medida, producto de la esclavitud moderna.

Víctor es uno de los pocos afortunados que escapan de sus captores y huyen hacia la libertad, contactando con la Línea Directa de la Esclavitud Moderna, donde pudo hablar con un asesor que le dio rápido acceso a los servicios de apoyo.

Gracias por vuestro tiempo, espero que hayáis disfrutado jugando a <La historia de Víctor>”.