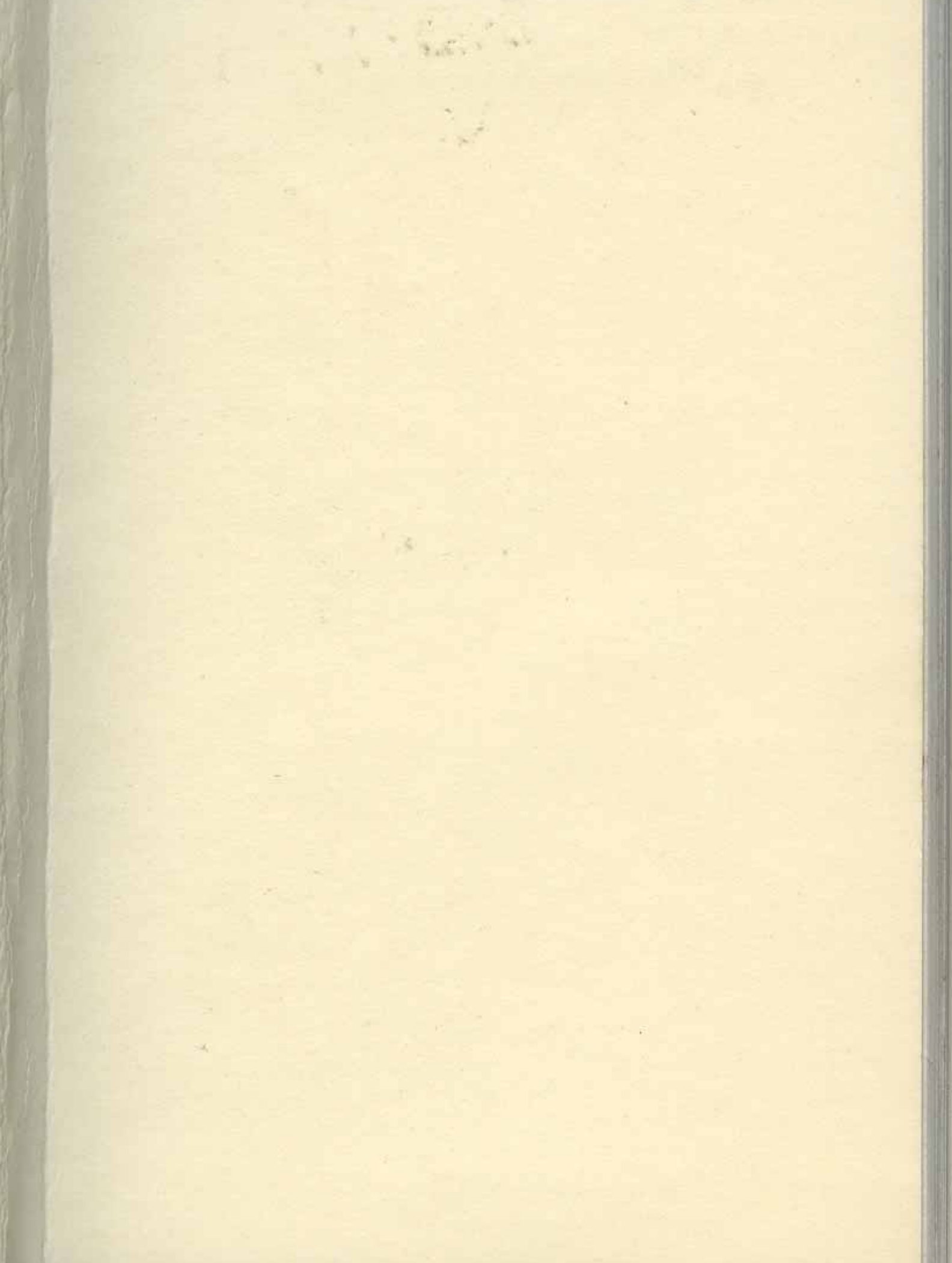




*De la figura
de un espía en
un reino sin
fondo*

¿Quién eres tú?

Aunque parezca mentira y no te hayas dado cuenta eres un espía, tal vez porque lo llevas demasiado en secreto. Esa circunstancia te hará verte involucrado en más enredos de los que quisieras, como en este ejemplo.

¿Cuál es tu cometido?

Siendo súbdito del reino de Figura, debes infiltrarte en la corte del reino de Fondo, con la finalidad de obtener información sobre los propósitos de su mago. Según espías anteriores, el mago del reino de Fondo ha urdido una serie de tretas a utilizar en la próxima guerra entre los dos reinos. Intentará por medio de ilusiones ópticas, engañar a los guerreros de tu reino haciéndoles perder las relaciones de figura-fondo que os sirven de leyes.

Tras serias vicisitudes logras
introducirte en el reino. Cuando andas
pensando como hacerlo en palacio, la
fortuna se cruza en tu camino.

BANDO REAL

*Por orden del interventor del
rey, se hace saber a todos los
interesados que
próximamente se realizarán
pruebas para elegir al
retratista particular del
príncipe caprichoso.
Acude al palacio y contacta
con el secretario real de arte.*

Consideras muy interesante participar en las pruebas y te has decidido a presentarte a las mismas. El secretario real de arte te entrega una lámina con ésta imagen y te pregunta:



¿Qué percibes primero como fondo, lo blanco o lo negro?

- Si percibes como fondo el negro, ve a la página. 9

- Si percibes como fondo el blanco ve a la página. 18

- Perdone, ¿podría usted indicarme dónde podría encontrar al cónsul de asuntos internos?, le preguntas amablemente.

La dama, sonriente, contesta que lo puedes encontrar en el gabinete de antigüedades revisando las nuevas adquisiciones y te dice que puede llegar a ser difícil encontrarlo.

Pasa a la página siguiente.

*Vas presuroso al gabinete,
esperando encontrarlo por fin. Te
acompañan hasta el interior y aciertas a ver
entre muchos objetos la siguiente escena:*



*¿Eres capaz de distinguir la figura
del cónsul?*

*Si eres capaz hablas con él en la
página 20*

*Si no aciertas a verlo, dirígete a la
página 10*

Tan solo percibes cinco cuadros blancos sobre uno negro. Esto es un claro ejemplo de mimetismo o enmascaramiento de las formas conocidas mediante la adición de otras líneas que crean las condiciones idóneas para producir la confusión visual.

Observa más detenidamente y verás flechas negras. Ve a la página 6

Tus pasos se encaminan hacia el lugar indicado y entrando tímidamente localizas una puerta abierta por la que te introduces. Allí, un hombre de edad avanzada se encuentra analizando unas pinturas y deduces que es el pintor de la corte porque tiene las manos manchadas de pigmento.

Te presentas como aspirante al concurso y hablando entretenidamente os dirigís al jardín. Entre la maleza te parece divisar una extraña figura.



*Si crees firmemente que es
Napoleón, ve a la página 13*

*Si por el contrario no aciertas a
saber quién puede ser, ve a la página 14*

No has conseguido leer la clave 'ESSE', sino simplemente unas líneas negras sobre fondo blanco, que mimetizan totalmente la palabra configurada.

En este punto de tu aventura, no has sabido resolver algo tan trivial para un espía y el extraño personaje se ha dado cuenta por lo que te aconseja que dimitas o se verá obligado a enviar un informe negativo a tu reino.

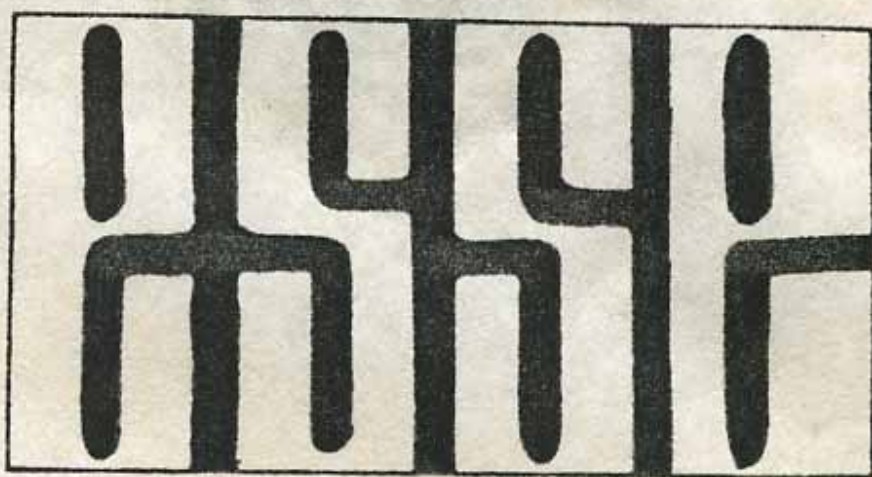
Este es el fin de tu aventura.

Has visto a Napoleón. Se lo comentas sorprendido a tu acompañante, que creyéndote loco, llama a la guardia real y te llevan al manicomio.

En este caso tu percepción te ha jugado una mala pasada produciéndote un condicionamiento cognoscitivo que te ha llevado a quedarte en la aventura.

Intrigado por descubrir quién está entre los árboles, te despides del pintor dirigiéndote con precaución hacia los mismos.

Es un espía aliado que disimuladamente te entrega un mensaje perdiéndose entre el follaje.



Debes descifrar el mensaje, pero su lectura es complicada.

Si averiguas la clave del mensaje, ve a la página 16

Si no lo descifras, dirígete a la página 12

Has perdido tu oportunidad por no haber superado el examen.

Debes buscar otro modo para acceder a la corte y así lograr tu cometido.

¡Nos veremos en una próxima aventura!.

Has averiguado la clave , gracias a lo cual está permitido el acceso directo a un exámen para elegir al pintor del príncipe caprichoso. De tí dependerá que obtengas el puesto o de que por el contrario pierdas la oportunidad para espiar de cerca las intenciones del mago y debas esperar otra ocasión que te ayude a conseguir tus propósitos.

*Encontrarás el exámen en la
página 21*

Preguntas a la anciana por la dirección del señor cónsul y haciendo grandes esfuerzos por entenderle, logras entrever que suss palabras te dirigen hacia una especie de antiguo gabinete situado en una calle cercana.

Pasa a la página 10

Al percibir las flechas negras el secretario real de arte se da cuenta de que tienes aptitudes para el trabajo y decide concertarte una cita con el cónsul de asuntos internos. Te escribe en un papel viejo su dirección pero se te pierde por el camino, mientras lo buscas te encuentras con esta mujer:



*_ Si te pareció joven y simpática
ve a la página 7*

*_ Si por el contrario te recordó a una
vieja cascarrabias ve a la página 17*

*¡Felicidades! Superando los
distintos inconvenientes has demostrado
poseer gran amplitud de visión en las
figuras enmascaradas que te has cruzado en
el camino.*

*Has sabido aprovechar tu
oportunidad salvando a tu reino de las
maquiavélicas intenciones del mago del
reino de Fondo.*

Has encontrado al cónsul, que te pide referencias a cerca de tus conocimientos sobre percepción. Además te indica que el puesto solicitado no es más que un capricho del príncipe, que influenciado por el mago de la corte, está obsesionado con los juegos visuales, confirmándote así las sospechas que te han conducido hasta aquí.

Le explicas que eres un pintor viajero que ha estudiado con grandes maestros de otros reinos, quienes te han enseñado las más antiguas técnicas de su arte y le comentas las diferentes imágenes que te han llevado hasta su presencia.

Sin más palabras, te conduce a una sala contigua, donde te entrega un pliego con diferentes enigmas que te dispones a resolver.

Te enfrentas a la prueba final de tu aventura, si eres capaz de superarla conseguirás tu objetivo.

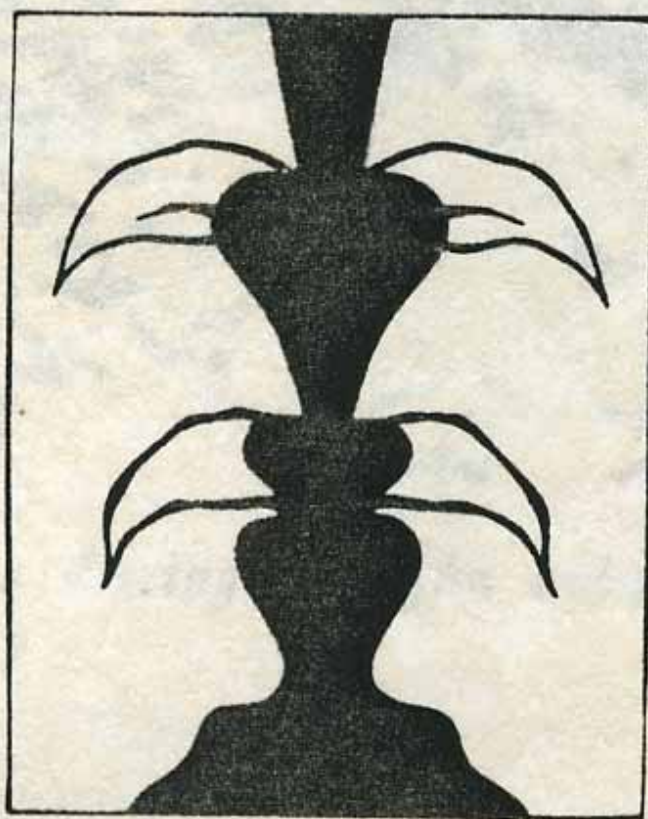
A continuación encontrarás cinco imágenes que deberás percibir de una forma determinada, haz de resolver tres de la forma correcta para a probar el examen.



*¿Cuántos rostros escondidos puedes
distinguir ?*



¿ Qué distingues en primer lugar: el perfil negro o el perfil blanco?



¿ Qué vez primero: el candelabro o los rostros humanos?



¿Puedes distinguir algún animal en concreto?



*¿ Qué ves primero: a una niña en la nieve o
un inexpresivo rostro?*

Evaluación de las pruebas.

Si haz distinguido más de seis rostros: puntúas

Si haz percibido en primer lugar el perfil negro: puntúas

Si haz distinguido los rostros antes que el candelabro: puntúas

Si distingues claramente a un perro bebiendo en un charco: puntúas

Si haz visto primero a la niña en la nieve: puntúas

¿ En cuantas pruebas haz conseguido puntuar?

Si haz puntuado en tres o más pasa a la página 19

Si sólo haz puntuado en una o dos pruebas pasa a la página 15

