

El caso del rey de espaldas

(Una partida de PDM, escrita por el Detective Papaya)

- Por fin han llegado las jornadas de *Lúdicamente ayudando* en *Villalejana*. Se me ha hecho eterna la espera y más, teniendo en cuenta, que el año pasado no pude venir a esta fiesta. – Explicaba una cargada detective *Tiramisú*, que no se la veía detrás de tantas cajas de cartón. – Es un día especial para el pueblo, ya que con la actividad se están ayudando a un montón de niños y niñas.
- Sí, en la *Agencia* tenemos claro que a usted le hace mucha ilusión esta festividad, pero este año creo que nuestra aportación no pasará desapercibida. – Soltó el detective *Papaya*, tras otro montón de cajas. Es el sexto viaje que hacemos de la *Agencia* hasta la ludoteca municipal.
- ¡Y los que quedan, detective *Papaya*! ¡Y los que quedan!

Pero en ese momento, una voz aguda sonó a sus espaldas. Era una voz familiar. Al girarse, vieron a la pequeña *Rosalía Cientosdellaves*, la hija del alcalde de *Villalejana*, con una baraja de naipes en la mano. La niña estaba algo triste:

- ¡Detective *Papaya*! ¡Uno de los reyes se ha enfadado conmigo!
- ¿Qué dices, pequeña? ¿Qué rey se va a enfadar contigo? ¡Además, todavía queda un mes para que los Reyes Magos lleguen a *Villalejana*!
- No, no. El rey de la carta. Mire, mire. El rey de copas, el rey de oros, el rey de bastos... pero mire el rey de espadas.

Al mirar la carta, vieron lo que comentaba la niña. La carta del rey de espadas, mostraba al rey... ¡de espaldas! Lo primero que pensaron es que podría tratarse de un error de imprenta o de una edición intencionada con una figura colocada al revés, pero al llegar a las puertas de la ludoteca, vieron que el problema se había extendido por toda la villa. Muchos pequeños y mayores comentaban con sorpresa, como el rey de espadas se había convertido en el rey de espaldas. Y eso no era lo peor, la directora de la ludoteca, la señora *Real de UR*, salió corriendo por la puerta principal, gritando:

- ¡Mi cara! ¡Mi preciosa cara! ¿Qué le han hecho a mi preciosa cara?
- Creo, detective *Tiramisú*, que nuestro día lúdico en las jornadas se ha convertido en un caso a investigar. Señora, tranquilícese y cuéntenos que le ha pasado, pues su rostro está perfecto.

SUCESOS

Por alguna razón desconocida, los naipes repartidos por la ludoteca municipal, como obsequio a los visitantes de las jornadas *Lúdicamente Ayudando*, han aparecido con la figura del rey de espadas, completamente girada. Además, la directora de la ludoteca, la señora *Real de UR*, afirma que al mirarse en el espejo, vio su cara llena de garabatos y haciéndole burla. Se sospecha de un monstruo.

MISIÓN

Encontrar el monstruo que ha causado tales desperfectos, aunque todo podría tratarse de una broma muy bien ejecutada.

PISTAS

- **(Recepción)** Una aglomeración de gente se queja ante la recepción. **(Mod. 0/👤)** *(Dicen que los naipes que han recibido esta misma mañana, tienen el rey de espadas, mostrando la espalda). Una baraja de naipes parece que tiene vida propia. (Mod. +2/👤) (El movimiento de las cartas, parece que está causando por la vibración de un teléfono móvil. Alguien está llamando. Al intentar coger la llamada, este se cuelga al instante).*

- **(Sala de juegos)** Una sala llena de mesas, con juegos a medio preparar. Uno de los juegos tiene un aspecto muy raro. **(Mod. +2/👤)** *(Reconocéis la tapa del Tartassonne, un clásico de las ludotecas, pero por alguna extraña razón, todo está invertido).*

- **(Estanterías)** Algo brilla entre las cajas de algunos juegos. **(Mod. +1/👤)** **[Sopa de letras – El juego de mesa. Encontrar los nombres de algunos de los juegos más populares. Al resolverlo, entre las cajas encontraréis varios CDs musicales, que había extraviado la directora].** *(Parece que, al culpable de este asunto, le gustan los objetos brillantes).*

- **(Despacho)** Sobre la mesa del despacho, un montón de naipes. **(Mod. 0/👤)** *(Parece que alguien ha estado jugando al solitario, sobre la mesa de la directora. Hay pequeñas manchas amarillas). Ruidos en la cajonera. **Susto.** (Mod. +3/👤) (El gamusino que vive en el archivador, devorando un croissant de chocolate. Lleva restos de croissant de crema en el morro. Se ha colado mientras el detective Papaya y la detective Tiramisú, investigaban los juegos. Dice haber visto como un ser grande y con largas orejas, se escondía en los lavabos).*

- **(Lavabos)** **[Rompe el código. Hay que encontrar la clave de acceso al baño, siguiendo las pistas]** *Brillos oscuros y poco naturales en el espejo. (Mod. +4/👤) (Parece como si el espejo tuviera luz propia. Al mirar el espejo, veis una sombra oscura correr detrás vuestro. El problema es que solo está al otro lado del espejo. Al intentar tocar el cristal, os dais cuenta que no hay espejo. Podéis cruzar por el agujero y seguir a la sombra).*

(Al cruzar al otro lado del espejo, todo queda del revés, los críticos pasan a ser el número 1 y los fallos, el número 6. A tiradas más bajas, mejor resultado. La Lupa Culodevaso también cambia de funcionamiento).

- **(sobaval)** Pese a estar en un sitio de aspecto familiar, las cosas tienen un aspecto raro. **(Mod. +2/🎲)** *(Cuando os ubicáis, os dais cuenta que estáis al otro lado del espejo y qué todo está al revés).*

- **(sogeuj ed alaS)** Pese a estar todo invertido e igual que en el otro lado, hay una diferencia clara con la otra sala y os inquieta. **(Mod. +2/🎲)** *(La caja del Tartassonne sin invertir está sobre la mesa, pero pesa demasiado, teniendo en cuenta que las piezas están ya colocadas sobre la mesa. Al abrir la tapa, encontráis un montón de naipes con el rey de espadas, en su posición original. Se oye un ruido en el “ochapseD”, seguido de una larga vibración) [Rompecabezas. Es un naipe de la baraja española: el rey de espadas en su posición correcta].*

- **(ohcapseD)** Al abrir la puerta del despacho, encontráis un cepillo de dientes eléctrico encendido. Si no lo apagáis, el monstruo dará un **mordisco** al detective novato más mayor, que lleve gafas y estará enfadado. **Miedo base: 14.** Apagando el cepillo de dientes, el monstruo aparecerá detrás vuestro, con un mazo de cartas en la mano. **Miedo base: 9.** Si alguno lleva un **Espefoco**, el monstruo se dará por satisfecho y no atacará, a cambio del **Espefoco**.

MONSTRUO:

- El Monstruo de los Reflejos

EPÍLOGO:

Tras atrapar al *Monstruo de los Reflejos* y regresar a través del espejo, a las jornadas de *Lúdicamente Ayudando*, el detective *Papaya* y la detective *Tiramisú* se pasaron gran parte de las jornadas, repartiendo las cartas correctas a todos los afectados. La directora de la ludoteca, pudo comprobar que su rostro estaba en perfectas condiciones y el monstruo, visiblemente molesto pues su intención era clara: dejar constancia de que el otro lado del espejo también es divertido, siguió quejándose por el ruido de vibración del teléfono móvil de la detective *Tiramisú*. Tras devolver todos los naipes, la detective *Tiramisú*, exclamó:

- ¿Una partidita de tute o una canasta, detective *Papaya*?