

MISIÓN VAN GOGH



*** INTRODUCCIÓN ***

Nos deberemos introducir en los cuadros de Vincent de Van Gogh para devolverles el color que han perdido, nos adentramos en una época futurista, nos recibe un robot y nos explica el lio, decidimos ayudarles, para devolverle el color a los cuadros de Van Gogh como he dicho antes. Debemos recoger una serie de objetos buscar un especie de cuadradito y ponerlos en el menú que te saldrá, la verdad es que la aventura es muy facililla y no nos causara muchos problemas. Espero que la disfruten como yo la he disfrutado.

PRIMERA PARTE.

HOLANDA.

Casa de campo con campesina agachada con vestido azul.

Pistas:

Los habitantes de ésta casa no ordenan sus herramientas muy bien... ¿no crees?
¡Eh! Se ha escapado un pollo del gallinero.

Talleres:

Los pájaros dejan sus huevos allí. ¡Qué cómodo!
Los comedores de patatas.

Pistas:

¿Qué come la gente en ésta pobre casa?
Para hervir el agua tienes q encender la estufa.
Abre la puerta y desliza algo para encenderla.
¡La olla silbará para hacerte saber cuándo ha hervido!

Talleres:

Es muy práctico para poner comida y para servir la cena.
Evidentemente los habitantes de ésta casa tienen un bebé.
¡Si quieres entrar y salir de la casa haz clic en la puerta!



SEGUNDA PARTE.

ARIES.

El café nocturno de la Place Lamartine.

Pistas:

¡No olvides limpiar la mesa!
¿Qué tal si jugamos al billar?
Se usa para poner flores dentro.
¿Para k es la llave que está en la estantería, entre las dos puertas?
¿Qué hora es?

Talleres:

La persona k estaba sentada en ésta mesa ha dejado caer algo al suelo.
Éste cuadro es todavía mejor cuando estás frente a él.
¡Si esta luz no estuviera aquí todo estaría muy oscuro!

Terraza del café de la Place du Forum en Arles por la noche.

Pistas:

Hazlo rodar y consigue un seis para ganar.
¡El hombre k estaba en ésta mesa no podrá ver bien nunca más!
¡Quizá haya buenas noticias!

Talleres:

Los habitantes de éste pueblo llevan éste sombrero a menudo.
Debe haber algo escondido detrás de la persiana pero necesitas una manivela para levantarla.

La calle amarilla (La casa de Vicent).

Pistas:

¡Estos dos botes de pintura son muy tentadores si quieres jugar a pintar las paredes!
¡Éste animal no va muy rápido porque lleva su casa a la espalda!

Talleres:

Puedes ver k hora es gracias a la posición del sol en el muro de una de las casas, cuando gires a la izquierda hacia el puente el ferrocarril. Éste objeto se llama reloj de sol.

La Habitación de Vicent en Arles.

Pistas:

Si vivieras en los tiempos de Van Gogh hubieras necesitado uno para escribir una carta.
¡Ten cuidado antes de sentarte!
¡Es todo lo k necesita para pintar! ¡Es normal en la habitación de un pintor!
Sería mejor k tuvieras una para refugiarte del sol o la lluvia.
¡Evidentemente este armario está lleno de tesoros!
Ten cuidado de no cortarte los pies. No habrá ningún problema si vuelves desde el taller de los retratos.
¿Cómo caminan ellos solos?

Talleres:

Tal vez Van Gogh ha puesto alguna cosa en el cajón de la mesa...
Van Gogh era amigo del pintor Paul-Eugene Millet, por eso ha pintado su retrato.

Son muy cómodas para dormir confortablemente.

Éste cuadro representa a Van Gog. ¡Se retrató a si mismo frente a un espejo.

Solo puedes verlo si vuelves desde el taller del objeto que te ayuda a dormir confortablemente...

Éste cuadro, representa una vista de la región de Arles. Pero en este caso, al igual que antes, solo puedes verlo si vuelves desde el taller del objeto que te ayuda a dormir confortablemente.

El puente de Langlois en Arles con Lavanderas.

Pistas:

¿Por qué no vas al agua a ver si han tirado algo dentro?

Muerdela, ¡parece realmente jugosa!

Talleres:

En Arles a menudo hace calor y puedes secar tu ropa fuera.

Si tienes curiosidad por ver que hay al otro lado del río, puedes bajar el puente girando la manivela.

Dormitorio del hospital de Arles.

Pistas:

Simboliza la presencia de Dios.

¡Enciéndela y veras mejor!

La usas cuando no hay lámpara.

Que extraño, ¿quién podría tener las orejas frías con este calor?

Talleres:

¡El objetivo del juego es el jaque mate!

Gracias a esto te puedes ver a ti mismo. Tienes uno en casa, en el baño.

En el pequeño jardín el árbol que está a la izquierda de la rejilla se llama ciprés.

Si quieres salir del hospital, piensa que tienes que encontrar un pasaje secreto detrás de los muebles.



TERCERA PARTE.

AVERS-SUR-OISE.

Campo de Trigo.

Pistas:

¡Alguien ha olvidado recoger todas sus herramientas antes de irse a casa! ¿Qué tal si las usamos?

Pero ten cuidado: para encontrar el objeto debes visitar el resto de los talleres en Auvers Sur Oise, excepto el taller del dormitorio de la pensión.

Talleres:

El granjero lleva este tipo de zapatos para andar por suelos difíciles.

Ésta flor silvestre siempre tiene los pétalos rojos.

La Iglesia de Auvers.

Pistas:

Alguien ha vuelto de los campos y lo ha olvidado allí.
La puedes recoger si la hiciste volar cuando estabas en el jardín.

Talleres:

El cura entra por ésta pequeña puerta antes del servicio religioso.

El Jardin DAubigny.

Pistas:

Si tuvieras una red podrías atraparla antes de que eche a volar.
Si hubiera algo de viento podrías volarla.
Sin él no podrías recoger todas las hojas del suelo.
Evidentemente el Dr. Gachet se ha dejado su bolsa.
Ten cuidado, éste es el último taller del juego, solo podrás encontrar éste objeto si has terminado los demás talleres en Auvers Su Oise. ¡Enhorabuena!. ¡Eso significa que has terminado el juego!

Talleres:

Puedes escribir música en éste papel. Los músicos la leerán para tocar su pieza...
¡Eh!, alguien ha dejado algo sobre la mesa.
Deberías de haber pensado k un pintor se ha establecido en la habitación del segundo piso, ¿será Van Gogh?

