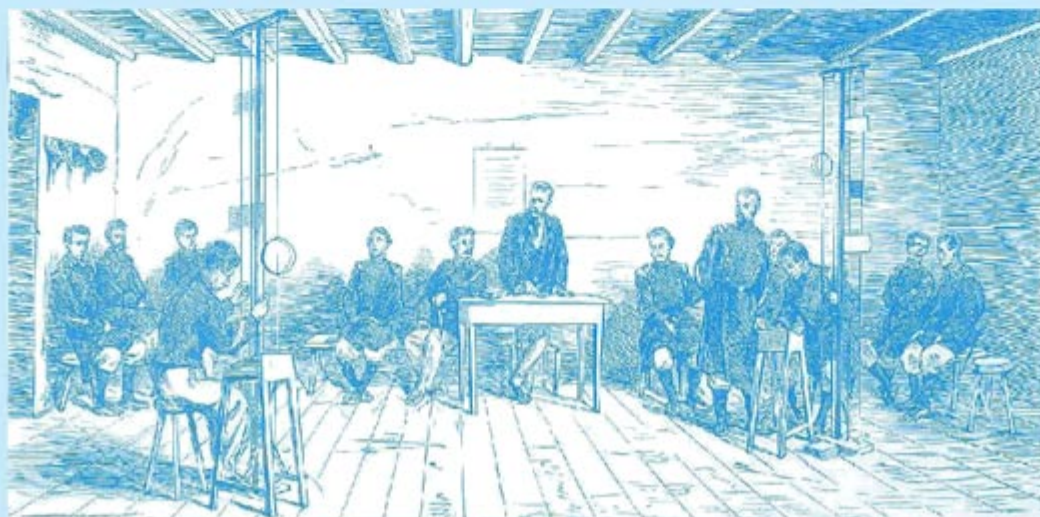


El juego del Telégrafo

10 mensajes



Escuela de Telegrafía Óptica

Vamos a comprobar si eres capaz de ejercer de torrero en una difícil situación. Es el año 1849, desde Madrid llega un mensaje inquietante, la seguridad de la comarca está amenazada, tres peligrosos presidiarios se han fugado de las obras del Puente de Arganda:

“Al anochecer se fugaron del trabajo de la carretera los presidiarios que componían la 5ª y 9ª Brigada. Avisado el Comandante General hizo salir la fuerza de caballería con los sables para perseguirlos,

fueron capturados todos excepto tres. Son presos peligrosos, condenados por robar la diligencia de Madrid armados con trabucos. La noticia se recibió en Valencia por el telégrafo, entre ocho y nueve de la mañana.”

Desde Madrid, cumpliendo instrucciones del Ministerio de la Gobernación, se comienzan a transmitir órdenes pidiendo información a Valencia sobre la fuga de presos. Ha llegado tu turno, debes intentar transmitir y responder 10 mensajes cifrados.

INSTRUCCIONES

1º.- Número de jugadores:

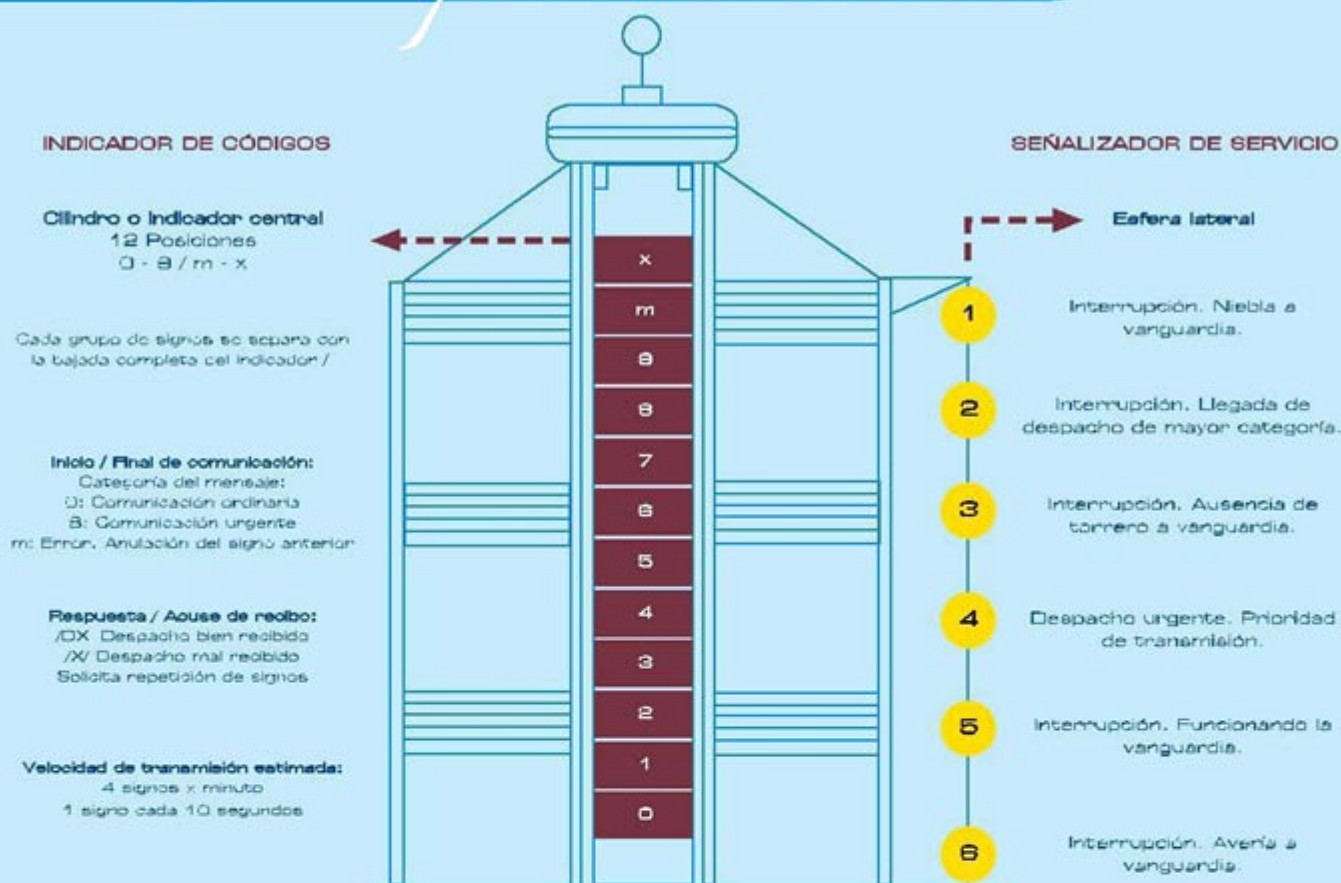
- 2 o más jugadores, con su correspondiente maqueta de la Torre del Telégrafo.
- Con más de 2 jugadores puedes formar una línea completa de telegrafía óptica. En ese caso las torres intermedias repiten los mensajes y optan al título de torrero los que hacen de cabecera de línea.

2º.- Elige tu puesto, Madrid o Valencia. Madrid será aspirante a torrero y Valencia hará las funciones de torrero y juez de la prueba.

3º.- Te proponemos 10 cuestiones relacionadas con la fuga de los presos. Cada pregunta tiene 5 posibles respuestas, todas son frases y códigos reales, tal como aparecen en el Diccionario Fraseológico de 1846 que se conserva en la Biblioteca del Museo Postal y Telegráfico.

	Mensajes	Código	Significado
01	¿Cuándo se fugaron de las obras del Puente?	9232	A media mañana
		9234	Al amanecer
		9240	Por la tarde
		9247	A altas horas de la noche
		9270	Cuando nadie esperaba
02	Nombre del preso más peligroso	557	Aghipino
		595	Atilano
		689	Crispulo
		712	Dirnas
		805	Gabino
03	¿Qué destaca de su físico?	8456	Usa anteojos
		8498	Mellado
		8536	Picado de viruelas
		8563	Calvo
		8567	Usa peluca
04	En una de sus manos tiene algo singular. ¿Qué es?	8741	Seis dedos en la mano derecha
		8748	Una cicatriz de una úlcera
		8750	Una cicatriz de una quemadura
		8751	Una cicatriz de un arma cortante
		8752	Una cicatriz de arma de fuego
05	¿Alguna otra característica?	8651	Sensible
		8657	Elegante
		8704	Generoso
		8705	Derrochador
		8709	Enamorado
06	¿Se han producido desórdenes públicos?	7201	Reina la más completa tranquilidad
		7239	Ha tenido lugar un repentino alboroto
		7375	Han aparecido algunos pasquines
		7393	El orden se restableció al momento
		7498	Se han apoderado del Puente
07	¿Qué tropas los persiguen?	6543	Infantería
		6545	Caballería
		6546	Artillería
		6561	Guardia Civil
		7371	No se ha empleado la fuerza pública
08	¿Qué órdenes existen?	6847	Que sean atacados
		6848	Lograr su captura
		6849	Hacerlos huir de la comarca
		8187	Expedirles pasaporte para el extranjero
		8410	Que sean interrogados minuciosamente
09	Hora de recepción del despacho telegráfico	5134	14 h
		5135	15 h
		5136	16 h
		5137	17 h
		5138	18 h
10	¿Quién lo firma?	75	Ministro de la Gobernación
		273	Capitán General
		325	Comandante General
		330	Gobernador de la Plaza
		397	Jefe Político de la Provincia

Procedimiento para la transmisión



Primer paso:

Valencia comienza a transmitir los mensajes indicados. Cada pregunta puede tener 5 posibles respuestas. Elige una de ellas, consulta su código numérico y como torrero experimentado cumple las siguientes normas:

- Todos los mensajes, cada respuesta, deben comenzar y acabar con el signo 0
- Debes dar tiempo a que Madrid anote el signo que recibe, aproximadamente 10 segundos entre cada señal que se transmite. La transmisión y recepción completa de los 10 mensajes puede tener una duración de 8-10 minutos.
- Cada respuesta debe concluir con la bajada completa del indicador. Esa arriada debe anotarse en la "hoja de volante" con los signos / /

Segundo paso:

Madrid ha ido tomando nota de los signos que recibe y los asocia con cada una de las 5 posibles respuestas. Valencia, que hace las funciones de juez, comprueba después su hoja de volante con la del aspirante a torrero y contabiliza los mensajes cifrados que han sido interpretados correctamente. Según el número de aciertos, el aspirante puede optar a los siguientes puestos del Escalotón del Cuerpo de Telegrafía Óptica:

Número de aciertos	Categoría
Menos de 5	Prueba no superada. Vuelve a intentarlo
5	Ordenanza
6 - 7	Torrero
8 - 9	Oficial de Sección
10	Comandante de Línea