

Reglas del juego:

- **15 balizas en 101 minutos.** Cada baliza contendrá un acertijo gráfico o enigma a resolver por equipos.
- El cronometraje del tiempo se para cuando el equipo, una vez llegado a meta, entrega las balizas (enigmas) resueltos y por escrito en su hoja correspondiente al juez de juego.
- Las **pruebas especiales (PE)** son de paso obligatorio durante el recorrido. Se podrán hacer hasta 15 minutos antes del final del juego.
- Equipos de tres o cuatro personas (vosotros decidís si preferís ser un equipo rápido o más resolutivo) con su correspondiente nombre original.
- **Equipos indivisibles** (El equipo debe permanecer unido durante todo el juego, sólo se podrá dividir si la baliza fuese de difícil acceso)
- Se debe llevar al menos una linterna por equipo, (es aconsejable que no sea la aplicación linterna del teléfono móvil para evitar posibles pérdidas de este en sitios poco accesibles)
- Cada equipo debe **coger un único mapa mudo** en la salida de la prueba.

(Aquel equipo que sea sorprendido por un juez de juego incumpliendo alguna de las reglas tendrá una penalización de 30 minutos)

Puntuaciones del juego:

Gana el equipo que consiga más balizas resueltas en el menor tiempo posible.

TIEMPO DE JUEGO - TIEMPO DE PENALIZACIÓN POR BALIZA NO ENCONTRADA (15 min)
- TIEMPO DE PENALIZACIÓN POR BALIZA NO RESUELTA (5 min) (- TIEMPO DE PENALIZACIÓN POR LLEGAR TARDE A LA META (30min)) + TIEMPO BONIFICACIÓN (5 min/token)

Material: Ropa y zapatillas cómodas. Al menos **un teléfono móvil** con batería tope **y linterna** por equipo.

.a.

LAS BALIZAS.

Las balizas se basan en cuadrados con código QR que contendrá un acertijo y que dirigirá a una página donde se podrá responder automáticamente (los equipos deciden si contestan inmediatamente o almacenan la foto y contestan durante o al final del recorrido)

Se colocarán dos códigos QR idénticos por punto a modo de balizamiento (para facilitar la lectura a varios equipos). Se colocarán parcialmente visibles y no necesariamente en puntos accesibles (techo, suelo, pared) con **descripción** en la hoja de control.

La baliza se sitúa en el centro hipotético de la circunferencia. Las circunferencias en color **ROJO** **no son aptas para categoría familiar**

IMPORTANTE: la baliza debe dejarse SIEMPRE en el mismo sitio dónde se encontró, no pudiendo sustraer la baliza.

En caso de pérdida existirá baliza checa con un mini código QR.

BALIZAS bonificación.

Las balizas de bonificación se marcan en el mapa con una pequeña figura de pentágono. En el lugar marcado encontraréis el código QR a modo de baliza checa. Sólo a los primeros 8 equipos en coger la bonificación se les restará cinco minutos al tiempo total de juego.