

### 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.