



El juego

EL PERGAMINO DE PISTAS

- Una vez organizados los equipos, se deberá leer atentamente el pergamino u hoja principal del juego (se recomienda hacer una lectura completa antes de emprender la búsqueda). El pergamino del capitán siempre tendrá un color diferente al resto de copias. El resto de jugadores llevarán una copia del pergamino original con el fin de poder participar activamente en el juego. Habrá suficiente pergamino de capitán para jugar siguiendo el criterio de la organización. El capitán deberá dar un nombre a su equipo y escribirlo en la parte de arriba donde se indica.
- Los jugadores podrán hacer anotaciones, dibujos, o las operaciones que deseen en sus pergaminos, pero el del capitán deberá entregarse sin borrones y con todas las soluciones perfectamente escritas en las casillas adecuadas (códigos, lugares, lista final de personajes y solución final del juego) puesto que este pergamino será el que sea evaluado por la organización de cara al ranking de la web.

ESTRATEGIAS DURANTE EL JUEGO

- Durante el juego, los participantes podrán utilizar las estrategias que consideren más convenientes. Los jugadores podrán preguntar a las gentes del lugar, navegar en Internet, pedir ayuda por el móvil, entrar a lugares públicos, coger medios de transporte, discutir, consensuar, trabajar en equipo, descansar para pensar mejor tomando un café o una tapa, ... Cualquier estrategia será válida, salvo entrar en casas privadas o cualquier otra que pudiera resultar no ética para la organización.
- La organización entiende las diferentes motivaciones que pueden llevar a la realización de este tipo de juegos por lo que los participantes decidirán libremente la forma en la que prefieren jugar. El juego se podrá realizar en su vertiente más competitiva intentando solucionarlo en el menor tiempo posible.
- Si bien cualquier opción es perfectamente válida la organización recomienda la opción competitiva de luchar contra el cronómetro y contra el resto de equipos intentando siempre su resolución antes de 4 horas desde su comienzo (recogida de la bolsa enigmática). A efectos de ranking solo se premiarán los mejores tiempos y siempre que los mismos hubieran estado por debajo de las 4 horas.





METODOLOGIA DEL JUEGO

- Es fundamental para el buen desarrollo y resolución del juego entender bien la metodología del mismo. En cada lugar de la ciudad o villa a los que te lleve el juego habrá unas pistas que te darán el nombre de un nuevo lugar al que acudir y un código asociado que por lo general será un nombre o palabra oculta. Este proceso se repetirá secuencialmente durante todo el juego en los diferentes lugares que sean visitados por indicaciones del juego.
- Por regla general las pistas del código o del siguiente lugar al que acudir te las darán los monumentos o sitios de interés de cada lugar, pero a veces no será así, teniendo que resolver pruebas, jeroglíficos, enigmas o desafíos que no tendrán una relación directa con el sitio en el que estás. En este caso, podrás resolverlos en el mismo sitio o hacerlos mientras sigues avanzando.

SOPORTE DE AYUDA POR LLAMADAS DE TELÉFONO AL GUARDIAN DEL JUEGO

- Todos los juegos han sido probados por diferentes grupos, por lo que se garantiza que su resolución es posible. No obstante, la organización es consciente que la naturaleza de los juegos de ENIGMARIUM debido a su innovación, originalidad y diferenciación con cualesquiera otros juegos, así como la dificultad de resolver ciertas partes si no se está familiarizado con ellos puede dificultar la continuidad del juego en ciertos momentos, por lo que se ha diseñado un sistema de ayuda telefónica por pistas a través de un “guardián del juego” que asistirá a los grupos participantes cuando estos se bloqueen y necesiten ayuda.
- El “guardián del juego” facilitará información vía teléfono a cualquier pregunta sobre el juego con respuestas. Con el objetivo de que ningún equipo se bloquee durante el transcurso del juego, los equipos podrán utilizar tantas pistas como quieran con la ayuda del GUARDIAN DEL JUEGO.
- En la bolsa enigmática hay hojas para el uso adecuado y control de pistas de forma que cada vez que se utilice una, se anote tanto la pregunta como la respuesta (SI ó NO). De esta forma se podrá tener el control del juego, a la vez que lo hace el guardián. En ocasiones, puede existir cierto retraso en la comunicación al estar el GUARDIAN DEL JUEGO asistiendo a otros jugadores
- El juego deberá siempre intentar resolverse en 4 horas como máximo, pues será el tiempo en el que el guardián vigilará de cerca el juego y estará disponible para ayudar a los equipos. A partir de las 4 horas, EL GUARDIAN DEL JUEGO estará en la meta del juego para recoger LA BOLSA ENIGMÁTICA..

FIN DEL JUEGO Y RANKING

- El juego se dará por bien solucionado si la bolsa enigmática se devuelve completa el la meta del juego antes de 4 horas desde el inicio del mismo y contiene el pergamino principal debidamente cumplimentado y con la solución correcta al enigma. Otra condición para que el juego se considere bien solucionado y por tanto dentro del Ranking ENIGMARIUM es comunicar al GUARDIAN DEL JUEGO la solución. El guardián responderá si ésta es correcta con el objetivo de que los participantes calmen su curiosidad enigmática. Solo entrarán en ranking los mejores tiempos
- Al finalizar las 4 horas del juego, el grupo deberá entregar su bolsa enigmática completa con todos los materiales de la misma (pergaminos, instrucciones, libros, mapas y lápices). Si ésta no se entregara o se hiciera de forma parcial, se aplicarán las normas relativas a la fianza explicadas en las instrucciones de la bolsa enigmática.

