

REGLAS

1. ORGANIZACIÓN Y REGISTRO.

Para realizar el registro al evento solamente tenéis que rellenar un sencillo **formulario**.

Tras el formulario, **Azarkia** os enviará un correo electrónico explicando las **reglas y mecánicas del juego**.

Un día antes del evento, recibiréis otro email, con un **nuevo formulario**, que debéis rellenar con el mismo correo electrónico que el primero. Tras finalizar ese formulario **recibiréis la dirección para comenzar el juego, y el tiempo comenzará a correr**.

Es decir, no rellenéis ese formulario hasta que todo esté listo para que podáis empezar a jugar. Recordad que podéis hacerlo dentro del **horario de 10:00 a 0:00 del día 26 de Diciembre**.

Si jugas en grupo, es posible hacerlo tanto en el mismo ordenador, todos en la misma ubicación o a través de internet si tenéis algún programa para una videollamada. En cuyo caso, la persona responsable del correo electrónico del registro y por lo tanto de rellenar el segundo formulario y recibir el link para comenzar el juego es la que debe facilitar el link al resto de su grupo.

Una vez acabado el **Escape Online**, vuestro tiempo será registrado y comparado con el del formulario de inicio, para determinar el tiempo que habéis tardado en completarlo. Es necesario que todos los formularios sean rellenados con el mismo correo electrónico, de lo contrario no será posible medir el tiempo de cada grupo.

2. MECÁNICAS DE JUEGO.

La mecánica del juego es muy sencilla. Se juega desde la web. **Es TOTALMENTE necesario usar el ordenador (PC) para poder disfrutar de la aventura**. Existen problemas de compatibilidad con dispositivos móviles o tablets.

Los y las participantes comenzarán en la **Taberna** de Port Royal, y tendrán **que resolver todos los puzzles lo antes posible** para encontrar el tesoro y la ruta hacia las Mil Tormentas.

Para ello, **se desplazarán por el caribe mediante un mapa con iconos de puertas y objetos**. Al pinchar en cada uno de ellos, salvo las puertas que ya estén abiertas desde el inicio del juego, la web redirigirá a los jugadores a otra página, en la que deberán poner la contraseña oportuna. Si no conocéis la contraseña de alguna de las estancias, basta con pulsar la X para volver a la página anterior.

Es importante que no salgáis de la página ni la actualicéis una vez empezado el Escape. Las puertas que vayáis abriendo permanecerán abiertas si no salís de la página.

Las contraseñas serán números o letras, siempre en **MAYÚSCULAS Y SIN TILDES** (desde Azarkia Rol en Vivo pedimos perdón a la RAE), sin espacios ni guiones.

Una vez escrita la contraseña, os llevará a otra estancia o el objeto se abrirá para los jugadores. Así obtendrán pistas para continuar el viaje y distintos objetos. Los objetos pueden tener un número escrito encima. Ese número será el que se deba introducir como contraseña para abrir la puerta que corresponda o interactuar cuando proceda. Es buena idea anotar el nombre y número del objeto en un papel, o guardar una imagen del mismo, pues serán necesarios más adelante.

En algunas estancias podéis encontrar **PISTAS**. Las pistas pueden ser de utilidad si os quedáis atascados/as, sin embargo penalizan en **5 minutos el tiempo del grupo**. Tened cuidado, pues son acumulativas.

3. PUNTUACIÓN Y PREMIOS.

Tras recibir los formularios Azarkia medirá vuestros tiempos y os los haremos saber para que podáis evaluar qué tal lo habéis hecho.

Entre los grupos que logren superar el Escape Online, sortearemos los siguientes premios:

- Dos libros de Aventuras.
- Un libro de Aventuras.
- Una camiseta de Azarkia.

El tiempo no importa mientras consigáis acabar el juego y lo registréis. Lo importante es disfrutar del juego y de la historia que os cuenta.