

¡1^{er} Escape Oretania!

Utilizaremos una página web, para publicitar, presentar y posteriormente desarrollar el juego.



Un mes antes, se formarán los equipos, **¿Cómo estarán formados los equipos?**

Cada equipo estará formado por dos alumnos de cada curso de los siguientes cursos: 1º de bachiller, 1º SMR, 1º ASIR, 1º DAW, 1º DAM, 1º Higiene Bucodental y 1º Audiología Protésica. Cada equipo le pondrá un nombre al mismo. La organización, eso sí, se reserva el derecho de modificar ese nombre si así lo estiman oportuno, por considerarlo ofensivo o inapropiado para el concurso, o por que se produjera una colisión con el mismo nombre de otro equipo.

Una semana antes se presentará el juego para todos los participantes y en ese momento empezará el juego. Se sortearán unos colores, que será el color asociado al equipo, cada equipo llevará alguna prenda visible de ese color el día del juego, por ejemplo, una camiseta, pañuelo, etc. Se colocarán una serie de preguntas, en la web, cada una de ellas dará lugar a una pista, habrá que contestar todas para poder empezar el **Escape**.

Nota: Preguntas relacionadas con libros, música, historia, geografía, etc. de temas relacionados con Linares especialmente.

Comienzo del "**1^{er} Escape Oretania**", **¿hora de comienzo y finalización?**

- El tiempo máximo se fijará una vez que conozcamos las acciones a resolver, pero creo que sería aconsejable un máximo de tres horas.
- Se le entregará un dossier a cada equipo de alumnos en un sobre con el color del equipo que previamente se habrá elegido al azar.
- El juego estará coordinado por el "**game master**" y los profesores que deseen colaborar en la actividad.

El juego tendrá las siguientes zonas:

- Zona de juego.** Estará situada en un aula de informática, y cada equipo tendrá acceso a un ordenador que será el suyo durante toda la partida. En este ordenador accederá a la página web del juego e irá a la **zona encriptada**, aquí deberéis comprobar si vuestras deducciones son correctas; aquí estará el candado para abrir el instituto. **¡Cuando resolváis todos los enigmas se abrirá!**
En el caso de que no encontréis la solución a algún enigma, podréis acceder a una **zona secreta** con pistas para obtener las soluciones a los distintos enigmas, estas pistas estarán relacionadas con asignaturas o módulos que cursan los alumnos en el instituto.
- Zona de contenidos.** Estará dispersa por todo el instituto, serán seis aulas o zonas del Centro. Cada una dispondrá de
 - Una puerta cerrada**, en la parte exterior se montarán pistas, y en el interior, aparte de algunas pistas al haber abierto la puerta, se montarán tres zonas distintas:
 - La primera estará asociada a un maletín de viaje en una **ciudad europea**, Paris, Londres, Atenas, Berlín, Roma y Viena. (Ambientaremos un rincón con datos de esta ciudad).
 - La segunda estará asociada a **un libro**.
 - La tercera estará asociada a una **caja fuerte**.

Nota: La consecución de una clave os dirigirá a conseguir los enigmas, que una vez resueltos y comprobados con la zona encriptada, servirán para conseguir nuevo material para el juego.

¿Cómo jugar?

Prepararemos la partida, por todo el instituto, crearemos el mayor dinamismo posible y esconderemos parte del material. Esto conferirá mayor realismo a la experiencia.

El equipo escogerá un sobre con su dossier en la **zona de juego** al inicio de la partida. En el dossier tendrá:

- Una portada. No se utiliza durante el juego.
- Una página de descripción. Ayuda a contextualizar la partida. Es recomendable leerla antes de empezar, pero no hay elementos de juego.
- Veinticinco páginas de objetos con pistas, seis por cada una de las zonas de contenidos, más una para abrir el instituto. En ellas está el juego propiamente dicho.

Atención: las páginas de contenidos son páginas especiales que no siguen una numeración consecutiva.

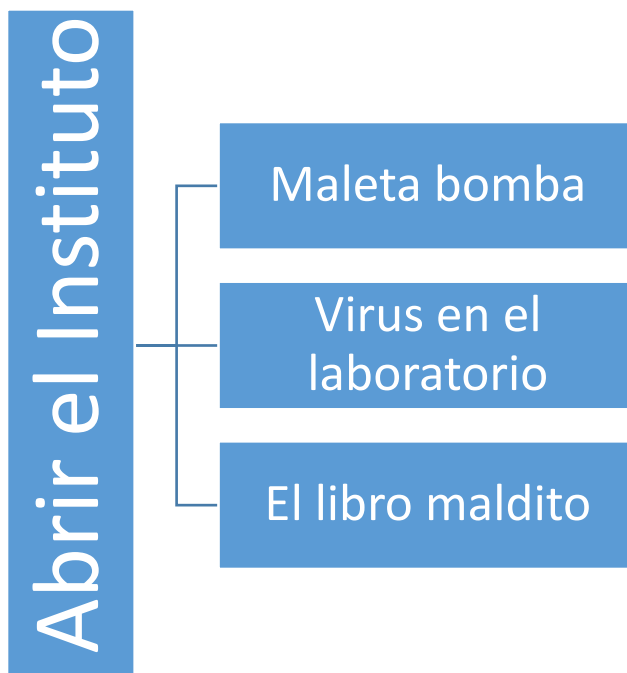
Cada vez que resolváis un enigma obtendréis un número de tres cifras o cuatro cifras, o bien una palabra. Para saber si este es correcto, deberéis comprobar si se da por válido en la **zona encriptada**.

Allí se os indicará cómo conseguir nuevo material para el juego. Conseguirlo y continuad jugando hasta lograr el objetivo.

En el caso de que os quedéis atascados, podéis ir a la **zona secreta** que se halla en la página web y leer alguna pista (os restará puntos). No olvidéis que vosotros reguláis la dificultad de la experiencia y que acudir a las pistas no es ningún fracaso.

CONTEXTO

Sois un equipo de élite de alto secreto interdisciplinar del Grupo Especial de Operaciones, científicos, químicos, doctores, arqueólogos, informáticos, ingenieros, etc., dedicado a resolver los casos más difíciles. Hoy habéis recibido un aviso para que os presentéis en el IES Oretania y saquéis del Centro a todos los alumnos, y para ello tendréis que resolver cuatro misiones a la vez, las cosas malas nunca vienen solas.



1.- Abrir el instituto

CONTEXTO DE LA MISIÓN

Las puertas del instituto IES Oretania, están cerradas y no veis cómo sacar a todo el mundo del centro y escapar. Dentro del instituto se escucha una risa fantasmal que retumba entre las paredes.

MATERIALES

Solo podéis moveros por el pasillo, donde hay seis puertas cerradas a cal y canto, las seis aulas. Al lado de estas cuelgan cuadros. Una voz tenebrosa os dice que en algún lugar hay una salida y que debéis encontrarla antes de que amanezca, o vuestras almas se quedarán encerradas en la casa para siempre.

OBJETIVO

Debéis abrir las seis puertas cerradas y encontrar la salida del instituto antes del amanecer.

2.- Maleta bomba.

CONTEXTO DE LA MISIÓN

Tendréis que desactivar un paquete bomba que han recibido.

MATERIALES

El paquete contiene seis extrañas maletas y una de ellas hace tic-tac. ¡Es una bomba! Pero no sabéis como abrirla sin que explote.

Según una de las notas del remitente, solo su mujer, en paradero desconocido, será capaz de desactivarla.

OBJETIVO

Debéis encontrar a su esposa o bien abrir la maleta que contiene la bomba y desactivarla antes de que estalle. Vuestros superiores os informan de que la mujer está muerta y el remitente loco, así que solo os queda una opción...

3.- Virus en el laboratorio.

CONTEXTO DE LA MISIÓN

La profesora Juani, ha desaparecido. En su despacho está todo revuelto. La tableta de la doctora está iluminada y contiene un inquietante mensaje: el virus que estabais investigando ha escapado.

MATERIALES

El paquete contiene seis cajas fuertes y material de laboratorio diseminados por distintas aulas donde imparte clase la profesora Juani, donde al entrar habréis contraído el virus.

OBJETIVO

En alguna de las cajas fuertes se encuentran los antídotos. Debéis localizarlos y tomarlos en el orden correcto. De lo contrario, moriréis.

4.- El Libro maldito.

CONTEXTO DE LA MISIÓN

Estáis revisando las aulas donde pasaba muchas horas el profesor Meléndez, recientemente fallecido. Entre sus objetos habéis encontrado una nota que os llama la atención. La leéis sin ser conscientes del mal que está a punto de desencadenar: "Si leéis esta nota, moriréis".

MATERIALES

Seis libros cerrados con combinación y materiales esparcidos por el despacho del profesor.

A través de estos, afortunadamente existe la posibilidad de encontrar el conjuro que rompa la maldición con que amenaza la nota.

OBJETIVO

Debéis encontrar el conjuro que esconde uno de los libros y leerlo en voz alta. Es necesario que os pongáis manos a la obra inmediatamente, ¡no hay tiempo que perder!

Aula 1.

- 1.- Puerta del reloj.
- 2.- Maleta de Londres.
- 3.- Caja de los documentos secretos.
- 4.- Libro de ajedrez.

Aula 2.

- 1.- Puerta del tarot.
- 2.- Maleta de Atenas.
- 3.- Caja de cristal.
- 4.- Álbum de familia.

Aula 3.

- 1.- Puerta de las sombras.
- 2.- Maleta de Paris.
- 3.- Caja de los reactivos.
- 4.- Libro de arquitectura.

Aula 4.

- 1.- Puerta de los números.
- 2.- Maleta de Berlín.
- 3.- Caja de registro CD.
- 4.- Libro de libros.

Aula 5.

- 1.- Puerta del viaje.
- 2.- Maleta de Roma.
- 3.- Caja ADNANDDNA.
- 4.- Libro de música.

Aula 6.

- 1.- Puerta final.
- 2.- Maleta de Viena.
- 3.- Caja de los virus.
- 4.- Libro de sangre.