

## INSTRUCCIONES completas

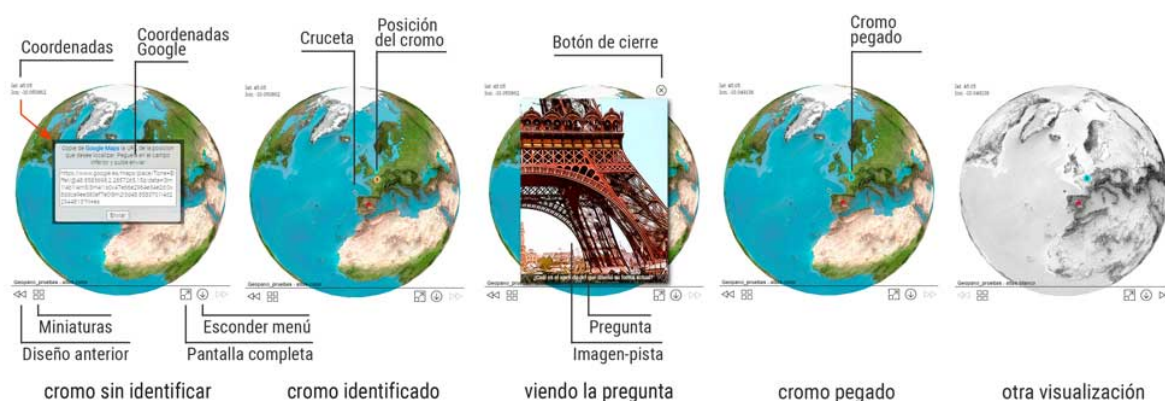
v. 210725

### OBJETIVO

Localiza la posición de los cromos en la bola del mundo, descubre el reto que esconde cada uno de ellos para poder pegarlos y completa así el álbum antes que los demás. Y no te olvides de resolver pasatiempos y resolver el enigma final.

### ELEMENTOS del juego

- La **bola del mundo** interactiva, nuestro tablero de juego.



- Es interactiva
- Puedes girarla, arrastrando el cursor del ratón o un dedo si estás con un dispositivo móvil (smartphone o tableta)
- También puedes acercarte o alejarte mediante la rueda del ratón o con dos dedos sobre tu pantalla del móvil.
- En el ángulo superior izquierdo tienes el campo de coordenadas, donde puedes ver la longitud y latitud de la posición de la cruceta central en el mapa.
- Para facilitarte la localización de puntos en la bola del mundo puedes pulsar sobre el campo de coordenadas y se te abrirá una ventana donde pegar directamente la URL de cualquier lugar de Google Maps: al aceptar se moverá la bola del mundo a esa posición concreta.
- Si estás viendo una posición cualquiera de la bola, indicada por la cruceta central, puedes ir a esa misma posición en Google Maps pulsando sobre el campo de coordenadas y luego sobre el enlace que aparece allí.
- El **álbum de cromos**, donde pegar los que van apareciendo a lo largo del juego. La descripción y funcionamiento de los cromos es la base y originalidad del juego y por eso se explican en un apartado específico.
- El **álbum de pasatiempos**, para obtener puntos extra. Están a la vista todos desde el principio del juego y tú decides cuándo respondes para asignar los puntos que consigas a ese momento. No requiere más que visualizarlo (seguramente imprimirlo) y responder a la pregunta relacionada con algunas de las casillas del mismo.

- Los **5 caminos**, cada uno de un color asociado a un continente: Europa (verde), América (rojo), Asia (amarillo), África (negro) y Oceanía (azul)
- Las **fases del juego** son de duración variable. Al comienzo de cada una se visualizan sus cromos, que pueden ser pegados mientras dure dicha fase, que **finaliza en el momento en que entra la siguiente**. Una vez finalizada una fase ya no se pueden pegar cromos en ella, ni como jugador ni como equipo.

## FECHAS DEL JUEGO

Estas son las fases del juego y sus fechas y horas de comienzo (todos estos datos se refieren a la **hora en España peninsular**):

- **Fase 0**, antes del comienzo. Se puede efectuar el registro y dar de alta equipos. También se puede ver el reto 0 previo, que no da puntos, pero que sirve para poder entender perfectamente el funcionamiento del juego. Evalúa la respuesta del jugador pero se puede "rendir" y conocer así su solución y una explicación de cómo llegar a ella.
- **Fase 1**, de comienzo: **15 de agosto a las 12:00h**. Se podrá responder a sus 5 cromos (un cromo en cada color)
- **Fase 2**: **5 de septiembre a las 12:00h**. Se podrá responder a sus 5 cromos (un cromo de cada color)
- **Fase 3**: **19 de septiembre a las 12:00h**. Se podrá responder a sus 4 cromos.
- **Fase 4**: **26 de septiembre a las 12:00h**. Se podrá responder a sus 4 cromos.
- **Fase final**: **3 de octubre a las 12:00h**. En esta fase se responderá a un enigma final relacionado con todos los retos vistos a lo largo del juego.
- **Final del juego**: será el **10 de octubre a las 12:00h**. En el EncuentroMadrid se proclamarán oficialmente los ganadores en las diferentes categorías y se darán los premios.

## ASÍ SE JUEGA

El objetivo es obtener el mayor número de puntos posible. La mayor parte de los puntos en juego se obtienen pegando cromos a medida que van apareciendo, aunque también podrás obtener puntos resolviendo pasatiempos y el gran enigma final. Pegar los cromos es tarea fácil si consigues superar varios "obstáculos" en este proceso.

1. **Localizar**. En primer lugar debes encontrar las coordenadas de un lugar para cada cromo y pulsar en el punto exacto de la bola del mundo. Para ello sólo tienes como pista el cromo en fase previa, cuyo número aparece con fondo rojo en el álbum (ver apartado sobre el álbum de cromos)
2. **Investigar**. La posición en el mapa, cuando la encuentras, queda marcada por un botón amarillo con el número del cromo al que corresponde. Cuando pulsas sobre dicho botón puedes ver la pregunta que te permite pegar el cromo.
3. **Pegar**. El cromo que se ve en el álbum tiene su número de color amarillo mientras no hayas respondido a la pregunta de pegado.
4. **Comprobar**. Cuando finaliza su fase, sus cromos se ven como pegados, pudiendo comprobar no sólo la respuesta correcta sino también la tuya. Si ambas coinciden se sumarán los puntos a tu cuenta personal o a tu equipo según sea el caso.
5. **Aumentar**. Para mejorar tus puntos puedes optar por resolver también pasatiempos, porque te darán puntos si respondes correctamente a la pregunta que te plantean. A qué fase y color se suman depende del momento en que contestes.
6. **Clasificarte**. Según tus puntos en cada color, fase y general, así estarás en mejor o peor posición dentro de la clasificación del juego.

## REGISTRO

En el ángulo superior izquierdo tienes un auténtico botón multifunción. Al principio se llama INICIO y ahí es donde puedes registrarte e identificarte pulsando sobre él.





1. Botones para ver los cromos (actual), el equipo (donde crearlo y ver los componentes) y el botón para invitar a otros jugadores al equipo (si eres el capitán)
2. Botón para cerrar sesión e identificarse con otro usuario.
3. Alias del jugador
4. Nombre del equipo al que pertenece (si no estuviera en ningún equipo no aparecería este botón) Al pulsar aparece los datos del equipo en vez de los del jugador.
5. Indicadores del significado de las columnas: localización (indica los puntos que obtiene si localiza el cromo en la bola), color del cromo (si se pulsa se va directamente a su posición en la bola), puntos (en negro si son puntos que se anota el jugador. En rojo es el valor del cromo sin conseguir) y las respuestas del jugador.
6. Indicador de la columna de las fases y los cromos de cada una.
7. Cromo 0, de ejemplo, que se puede resolver y rendirse. No da puntos.
8. En negro los puntos conseguidos al responder correctamente al reto.
9. Número del cromo, que será rojo, naranja o azul según esté sin localizar, sin pegar o pegado.
10. Título del cromo. Pulsando se abre la ventana del cromo.
11. Puntos por localizar el cromo en la bola del mundo.
12. Color del camino. Pulsando se visualiza el mapa en la posición del cromo.
13. Puntos, en rojo indican el valor del cromo, pero aún sin conseguirlos.
14. Indicador de cromo rojo: aún sin localizar en la bola del mundo.

# Pasatiempos			
1 Baldosas	●	-	2
2 Sopas P.	●	-	1
3 Sopa L.	●	-	
4 Autodefinido	●	-	
5 Circuito	●	-	
6 Rebosar	●	2	1
7 Barcos	●	3	2
8 Crucigrama B.	●	-	
9 Cuadrados M.	●	-	

15. Indicadores de las columnas de datos de los pasatiempos: color del pasatiempos, puntos y respuesta.
16. Título del pasatiempo.
17. Azul cuando el pasatiempo está entregado y su respuesta ya es inamovible.
18. Naranja indica que está sin contestar.
19. La rayita roja indica que la respuesta es incorrecta. La rayita negra indica que no se ha respondido.
20. Valor del pasatiempo si se acierta.
21. En negrita indica que son puntos anotados al jugador.
22. Fase a la que se asigna el pasatiempo, que es cuando realmente se responde

## JUEGO EN SOLITARIO

Sólo tienes que registrarte y ya puedes jugar de forma individual, optando a los premios de esa categoría. Eso no te impide jugar también formando parte de un equipo.

## EQUIPOS

Se puede participar en el juego de manera individual y también como perteneciendo a un equipo. Ambas opciones son compatibles.

**ATENCIÓN:** Al menos uno de los componentes del equipo debe ser mayor de edad y residente en España, quedando sujeta la responsabilidad de los menores a los adultos que formen parte del mismo.

Los jugadores pueden pertenecer a un equipo si previamente están registrados individualmente, y ya no pueden abandonarlo a lo largo del juego.

El equipo lo genera cualquier jugador, que se convierte así en su **capitán**, e incluye a otros jugadores enviándoles invitaciones que podrán ver cuando se identifican.

En caso de que un jugador recibiera varias invitaciones a pertenecer a otros tantos equipos, deberá elegir sólo uno de ellos (o ninguno). Las invitaciones sólo las verá cuando esté registrado e identificado.

Para optar a premio como equipo, el mínimo de componentes debe ser de **3 jugadores** y no hay un límite máximo. De todas formas hay que tener en cuenta que los premios a los equipos son a repartir entre sus componentes, que a su vez deben justificar la veracidad de los datos aportados en sus correspondientes registros para poder ser validados como jugadores efectivos.

Todos los jugadores ven la situación del equipo al que pertenece (por ejemplo, respuestas) pero sólo el capitán puede responder. Y recuerda que pertenecer a un equipo no te impide **jugar también** de manera individual.

A continuación puedes ver los contenidos de las diferentes pestañas del registro.

Cromos Equipo Invita cerrar sesión

REVISA21

# Cromos     

0 Torre 

# Pasatiempos   

1 Baldosas  -

**ATENCIÓN:** Las puntuaciones en rojo indican puntos que podías obtener si tu respuesta fuese correcta, pero no te lo confirmaremos hasta que finalice la Fase.

Cromos Equipo Invita cerrar sesión

**Crear un nuevo equipo**

Nombre del equipo

Limpiar Crear equipo

Para crear un equipo sólo tienes que darle un nombre (mejor divertido ;-)) y pulsar el botón "Crear equipo". En ese momento ya está en marcha ese equipo y tú eres su capitán. Puedes invitar a otros jugadores a que formen parte de tu equipo y para ello pulsa en el botón "Invita" y escribe abajo el alias de cualquier jugador al que quieras mandarle tu invitación y pulsa el sobre inferior para que reciba tu invitación.

En la venta "Invita" te aparecerán las invitaciones que mandas y en su caso las que recibes (suponiendo que no estés en ningún equipo), con indicaciones de

Cromos Equipo Invita cerrar sesión

**Pasatiempos**

ALFONSO - Capitán

ALFONSO

Cromos Equipo Invita cerrar sesión

2021-07-23 13:00:39  
Has invitado a ALFONSO a unirse a tu equipo   
Estado de la invitación: **RECHAZADA**

2021-07-23 13:00:45  
Has invitado a ALFONSO a unirse a tu equipo   
Estado de la invitación: **ACEPTADA**

2021-07-30 16:56:56  
Has invitado a ALFONSO a unirse a tu equipo   
Estado de la invitación: **PENDIENTE**

Escribe un USUARIO1 e invítale a unirse a tu equipo. 

## EL ÁLBUM DE CROMOS

Este álbum tiene cromos que irán apareciendo a medida que el juego avanza en sus fases.

Los cromos tienen tres formas de mostrarse:

- **previa:** el fondo de su número es rojo, lo que indica que aún no lo has localizado en la bola del mundo. La imagen y su texto son las pistas (una especie de enigma) de que dispones para lograrlo. Algunos cromos tienen reverso que puedes ver pulsando en ellos.
- **localizado, pero sin pegar:** el fondo de su número es amarillo y tiene también su homólogo en la posición del mapa que, al pulsarlo, te permite **ver la pregunta** de pegado. La imagen del cromo en el álbum cambia y te puede ayudar a encontrar la respuesta correcta. Pulsando sobre el cromo en este estado puedes ver el campo donde responder a su pregunta de pegado del mapa. Puedes responder y cambiar tu respuesta mientras la fase está activa, pero sólo se tendrá en cuenta la **última respuesta** enviada y su fecha de envío.
- **cromo pegado:** el fondo de su número es azul y aparecerá así cuando se cierra la fase. En este juego el cromo se ve como pegado al final de su fase, lo hayas contestado bien o mal, lo que te permite descubrir la forma de razonar para encontrar la solución. También aparecerá tu respuesta junto con la solución así como los puntos que consigues en cada caso.



Cada cromo tiene su dificultad (de 1 a 5) lo que te indica su valor y los puntos que te asignaremos si aciertas (entre 10 y 50)



## EL ENIGMA FINAL

Es uno de los secretos mejor guardados hasta que llegue el momento de que aparezca y se pueda jugar, que será cuando hayan terminado todas las fases.

Habrà un tiempo limitado para contestar y guardará relación con todos los retos de los cromos, pero no te desvelamos aún nada.

Sólo decirte que te proporcionará 200 puntos acertar su respuesta, por lo que es casi seguro que necesitarás responderlo si quieres ser el ganador del juego.

## EL ÁLBUM DE PASATIEMPOS

Los pasatiempos sólo tienen dos estados:

- **sin responder**, lo que te permite ver el pasatiempo e imprimirlo.
- **respondido**, cuando escribes tu respuesta en el campo correspondiente y la envías.

Puedes enviar tu respuesta en cualquier momento a lo largo del juego, y a tantos como pasatiempos como quieras. Una vez enviada la respuesta a un pasatiempo podrás modificarla solo mientras dure la etapa del juego en lo has enviado. Los puntos que te proporciona si lo aciertas se asignarán a esa fase y al color asignado al pasatiempo. Esto puede ser determinante en algún caso para los premios de fase y de color.

Cada pasatiempo tiene su dificultad (de 1 a 5) y te proporciona otros tantos puntos (1 a 5) en caso de que aciertes.






## PÓSIT

Puesto que no tenemos tus datos durante el juego, y por tanto no sabemos realmente quién eres, toda la comunicación se hará mediante **ventanas** (que llamamos pósit) que sólo verás cuando te identificas en el juego, tanto las que son **generales** (para todos los jugadores) como las particulares, que son sólo para ti.

Estas son sus características:

- La banda superior del pósit te permite arrastrarlo por la pantalla.
- Pulsando sobre la x se cierra.
- Si el texto no cupiera, verías a la derecha la barra de scroll. Sólo tienes que arrastrar arriba y abajo en el pósit para desplazar y ver todo el contenido.
- En el menú del juego, junto al botón azul de identificación, tienes un cuadrado amarillo que puedes pulsar para volver a ver todos los pósit que te hemos enviado.
- El color del pósit te indica quién te lo envía y podrás ver su icono como su "firma":

- Amarillo: son del administrador del juego 
- Azul: son del profesor, que puede ayudarte dándote información interesante 
- Rosa: son los más interesantes porque son del chivato, que te va a dar pistas extra 

Es importante que **visites** el juego de vez en cuando para enterarte de todo (aclaraciones, pistas, premios sorpresas...)

\* Pósit (con acento) es, según la RAE, la forma correcta de escribir esta palabra:

**Pósit.** [De Post-it®, marca reg.] Hoja pequeña de papel, empleada generalmente para escribir notas, con una franja autoadhesiva en el reverso, que permite pegarla y despegarla con facilidad.

## COMPATIBILIDAD

Todo el juego es **responsive**, es decir que puedes jugar:

- desde cualquier **ordenador** o dispositivo **móvil** (smartphone o tableta)
- con cualquier **navegador**
- y cambiar entre ellos, manteniendo tu juego actualizado si estás identificado



## LOS PUNTOS

Puedes conseguir puntos por diversas acciones.

- **Encontrar** posiciones de cromos en el mapa. Te da tantos puntos como dificultad tenga el cromo (5 a 25)
- **Pegar** un cromo, es decir que has respondido correctamente a su pregunta de pegado (10 a 50)
- **Resolver** un pasatiempo te proporciona tantos puntos como sea su dificultad (1 a 5)
- **Acertar** el enigma final te dará muchos puntos (hasta 320)

## LAS CLASIFICACIONES

Habrás diversas clasificaciones para que los jugadores y los equipos puedan descubrir su eficacia.

1. La clasificación **principal**, a partir de la que se sacará a los ganadores que se llevarán el **superpremio**, es la de los **equipos** acumulada a lo largo del juego. En ella se sumarán los puntos obtenidos en la totalidad de cromos y pasatiempos respondidos correctamente.
  1. En caso de **empate** se tendrá en cuenta el tiempo: las respuestas enviadas antes ganan respecto a las enviadas después.
  2. El **enigma final** manda sobre el resto, a efectos de empates, es decir que si varios equipos tuvieran los mismos puntos se miraría primero si han resuelto el enigma final y ganaría el que hubiera enviado antes la respuesta correcta.
2. Otra clasificación **importante**, aunque ya sólo para un premio de consolación, es la acumulada a lo largo de todo el juego por los jugadores **individuales**.
3. Después habrá otras clasificaciones **secundarias**, también separadas por equipos e individuales, en cada una de las fases y colores.

IMPORTANTE: todas las clasificaciones son **provisionales** a lo largo del juego, hasta que éste finaliza, por si se tienen que aceptar reclamaciones que nos puedan mandar los jugadores, así como para revisar la condición de que los jugadores sólo pueden optar a un premio.

## LOS PREMIOS

El **premio** principal se lo llevará el **equipo** que más puntos consiga a lo largo de todo el juego (pegando cromos de su álbum y resolviendo pasatiempos) sumando todos los caminos y el enigma final.

También tendrá premio el **mejor jugador** individual con el mismo criterio que el del equipo.

Habrás premios **secundarios** que ya iremos anunciando para otras clasificaciones.

Todos los jugadores y equipos recibirán un **diploma final**, acreditativo de sus éxitos a lo largo del juego en las diferentes modalidades de clasificación: general, por fases, por colores...

Revisa el apartado de [premios](#) para saber más sobre ellos.

Los jugadores **sólo pueden optar a un premio**, renunciando expresamente a los demás que, por su posición en alguna de las clasificaciones, pudieran corresponderle. El criterio que se seguirá es el siguiente:

- Consigue el de mayor cuantía, renunciando a los demás.
- En caso de que sean del mismo valor, se le adjudicará el que obtenga en la clasificación más antigua.
- Si son de la misma fecha, se opta primero al de fase y luego al de camino.
- El premio al equipo ganador hace que sus componentes no puedan optar a otros premios.