

INSTRUCCIONES



IMPRESINDIBLE

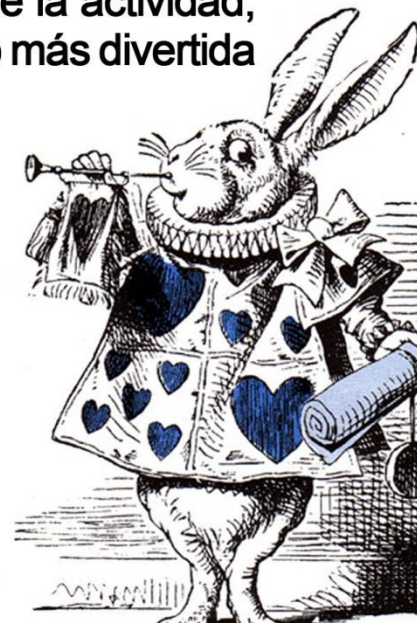
1 Para participar en este juego es imprescindible que hayas leído “Alicia en el País de las Maravillas” de Lewis Carroll. ¡Tranquilo! No vas a tener que demostrar tus conocimientos sobre el libro para poder participar, pero los desafíos van a estar relacionados con él, con lo cual, si no lo lees, estarás en clara desventaja respecto a aquellos jugadores que lo hayan leído.

2 Es imprescindible inscribirse en el juego antes del día 5 de agosto de 2022 (incluido). Se puede jugar en solitario o en equipo hasta un máximo de 5 personas. Con una limitación: los menores de 16 años deberán tener en el equipo al menos un adulto que se responsabilice de ellos.

Al final de este PDF encontrarás una página llamada *Inscripción* que habrás de rellenar con los datos de los participantes y que deberás remitir a la siguiente dirección de correo electrónico: bibliotecaquintanar@gmail.com. Te confirmaremos que estás inscrito mediante respuesta vía email.

3 Todos los componentes del equipo deberéis estar presentes el sábado 20 de agosto de 2022, a las **19.00h** en el Salón del Ayuntamiento de Quintanar de la Sierra. A cada equipo se os proporcionará un nuevo documento que deberéis firmar, **obligatoriamente** todos los miembros, para poder participar en la actividad. Puedes ver el modelo al final de este documento, lo hemos llamado *Hoja de participación*.

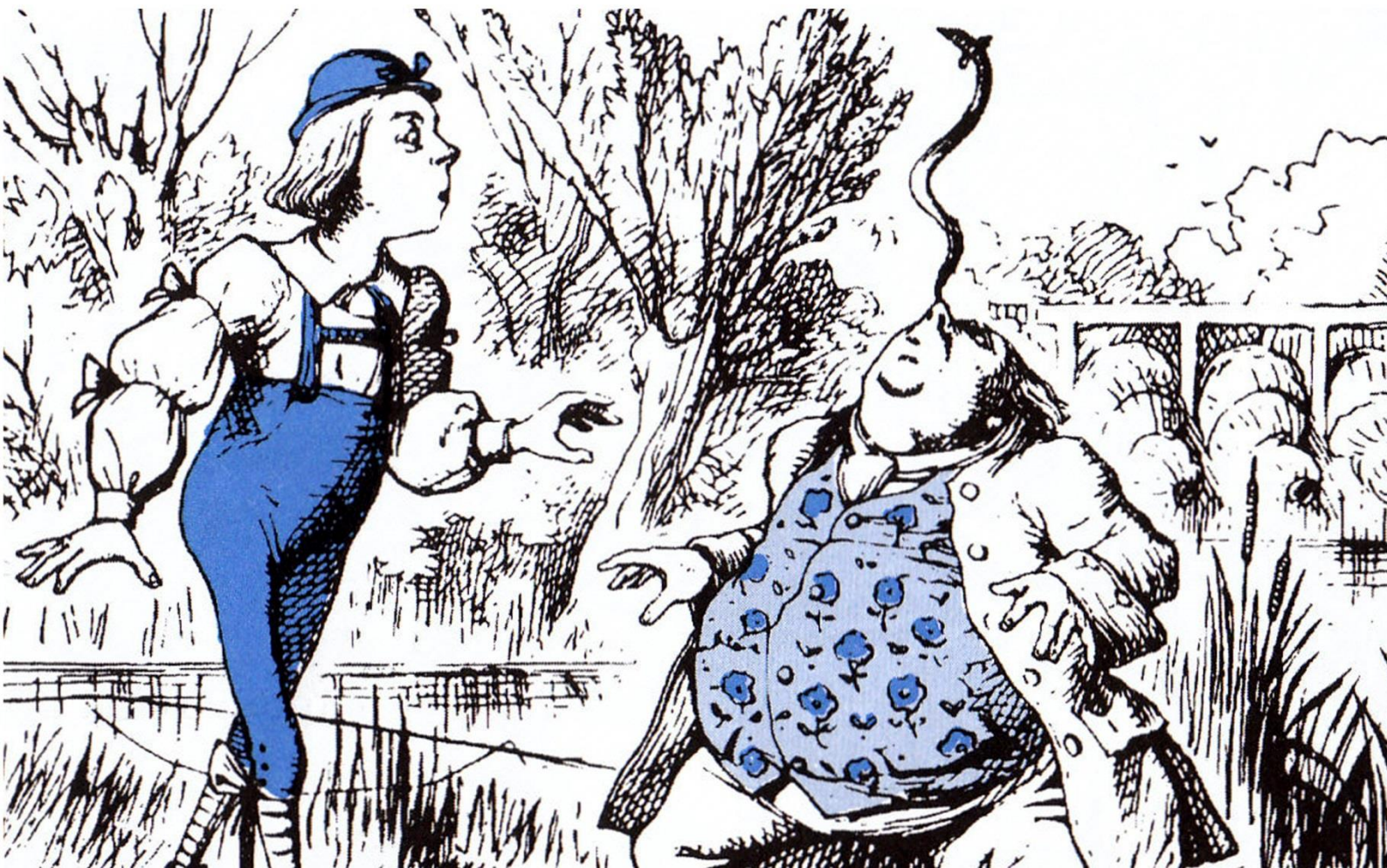
4 Presta atención a las recomendaciones e instrucciones que te damos en este PDF y a las que te daremos el día de la actividad, nuestro objetivo es que la experiencia de juego sea lo más divertida y segura posible.



RECOMENDABLE

Para resolver los desafíos vas a tener que desplazarte por tooooooooooda la localidad, ¡y es un pueblo largo!, así que te recomendamos las siguientes pautas:

- ◆ Utiliza ropa y calzado cómodos y adecuados al tiempo meteorológico (sí, es agosto, pero esto es La Sierra).
- ◆ Mantente hidratado y haz pausas siempre que lo necesites.
- ◆ El juego se desarrolla dentro del casco urbano, presta atención al entorno mientras caminas.
- ◆ Mientras participas, ten a mano las instrucciones sobre el desarrollo del juego que te proporcionamos en este documento; o memorízalas: el día de la actividad daremos por hecho que las tienes presentes; así que si te surgen dudas pregúntanos antes del día 20.



DESARROLLO

La última visita de Alicia a la madriguera le ha traído hasta Quintanar. Le ha encantado nuestro pueblo y para agradecernos la acogida nos ha hecho **tres regalos**. Pero no ha estado muy acertada dejando como responsables de los mismos a sus compañeros de historia: el Conejo Blanco, el Sombreroero, la Duquesa... que como podemos ver en el libro, se comportan de una forma algo diferente a como nos comportamos los que no vivimos dentro de una página. Desde fuera resulta muy divertido pero vais a descubrir que vivirlo en primera persona puede ser... exasperante.

Así que han escondido los regalos y no recuerdan dónde. Para complicarlo más, nos han dejado una suerte de **acertijos** que, aunque enrevesados, prometen conducirnos hasta los regalos. ¡Esperemos que así sea!

La instrucción básica es: **sigue al Conejo Blanco**, porque **a sus pies** encontrarás el lugar en el que enfrentarte a los desafíos. En total son **8**. Una vez transitados, deberás regresar al punto de partida; allí haremos recuento de la puntuación conseguida y los 5 equipos con la puntuación más alta, resolverán el último y más intrincado enigma. En él se pondrán a prueba los conocimientos sobre Alicia, la destreza en la consulta de libros y la habilidad para aplicar ambos al **reto definitivo**.

En cada localización a la que te lleve el Conejo Blanco encontrarás a personajes del libro con los que **interactuar**. Además de proporcionarte los retos también te **sellarán las credenciales** que indicarán que has pasado por las 8 localizaciones. Pero recuerda pedirles el sello ¡Ainsss, no puedes confiar en su memoria! Y como tengas que volver a una localización...prepárate para patear. Para poder optar al desafío final, tendrás que acreditar haber realizado el **recorrido completo**.

Por cada desafío superado obtendrás una **puntuación** ¿cuál? depende: en algunos tendrás tres oportunidades para resolverlos correctamente y en función de si respondes a la primera, a la segunda, a la tercera o quemas la posibilidad de puntuar, la puntuación será distinta e irá decreciendo con cada intento. En otros acertijos solo tendrás una oportunidad de puntuar: resolviendo a la primera. ¿Y qué te podemos decir sobre los acertijos? ¡Pufff! Es lo divertido del **Pueblo de las Maravillas**... cualquier cosa puede pasar.



TIEMPO

El juego se divide en dos fases:

PRIMERA FASE. Comenzará a las **19.45h** y finalizará en el momento en que llegue el último equipo al salón o a las **22.45h**, lo que ocurra antes.

Hemos hecho el recorrido de día, de noche, andando hacia atrás, dando volteretas, nadando a mariposa... y hemos llegado a dos conclusiones:

Una, es un recorrido precioso.

Dos, si no te duermes como el lirón, dispondrás de tiempo suficiente para resolver los acertijos.

Por eso no vamos a cronometrarte. La competición va a consistir en conseguir la mayor puntuación posible, que es lo que te dará el pasaporte al último desafío.

SEGUNDA FASE. Aquí, los 5 equipos que se enfrenten al último reto tendrán el mismo tiempo limitado para completarlo y serán cronometrados, ganando el que menos tiempo tarde en resolverlo o, si ninguno lo completa, ganará el que más se haya acercado a la solución una vez concluido el tiempo dado. La previsión es hacer la entrega de premios las **00.00h**.

PREMIOS

El objetivo es que el juego os resulte divertido, emocionante y lo suficientemente complicado para hacer sudar, sin frustrar demasiado, a vuestras preciosas neuronas; lo que nos parece motivación suficiente para apuntarse a la actividad.

Pero, para aquellos que disfrutáis con la competición, hemos añadido como aliciente al juego los regalos que Alicia nos dejó:



PRIMER PREMIO:

COMIDA o CENA de picoteo + SPA en Posada las Mayas.



SEGUNDO PREMIO:

COMIDA o CENA (menú) en cualquier establecimiento de Quintanar.



TERCER PREMIO:

VALE PARA LIBROS en Librería se escribe con Hache.



RECUERDA

Esta actividad está realizada por humanos voluntarios y falibles que se han unido con el objetivo de conseguir que leer y jugar sea una experiencia divertida y emocionante para disfrutar de forma compartida. Te los vas a encontrar en el recorrido: sé amable.

No sería un verdadero **Pueblo de las Maravillas** si no se dieran imprevistos. Frente a ellos, las organizadoras nos autoproclamamos Reinas Tiranas y decidiremos sobre el terreno cómo afrontarlos. Contra estas decisiones no cabrá ninguna réplica, bajo pena de corta de cabeza. Por ello, ante cualquier contratiempo que se pueda originar (que ya te adelantamos que serán 600 o 700) recuerda que estás jugando, mantén la calma, respira hondo, cuenta desde 4531,52 hasta cero descontando de tres con siete en tres con siete, imagina a tu jefe o a tu peor enemigo con el cuerpo de un gran elefante rosa bailando flamenco... lo que sea que impida que dejes el sentido del humor fuera del juego.

Confiamos en que este pequeño recordatorio sea suficiente. Pero por si acaso... cualquier comportamiento que las organizadoras consideremos antideportivo, ofensivo, lesivo o perjudicial para el resto de participantes o para el buen desarrollo de la actividad, podrá ser motivo de expulsión del equipo o participante que lo ocasione.



INSCRIPCIÓN

Nombre del equipo:

Nombres y apellidos de los miembros del equipo (mínimo 1, máximo 5):

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Indica si alguno de los integrantes es menor de 16 años. Recuerda que si lo hubiera al menos un miembro del equipo ha de tener más de 18 años y deberá responsabilizarse de dichos menores.

Nombrad un líder mayor de 18 años, que tenga whatsapp y apunta aquí su número de teléfono para que podamos contactar si necesitamos intercambiar información o comunicar modificaciones que puedan hacerse sobre la actividad.

Líder: _____ Número de móvil: _____

Si alguna de las personas participantes tuviese algún tipo de dificultad en la movilidad indícanoslo para que podamos hacer las adaptaciones que estén en nuestra mano.

La participación en esta actividad es gratuita, que nadie te convenza de lo contrario. Si alguien te solicitara dinero por participar contacta con nosotros por email en bibliotecaquintanar@gmail.com o en el teléfono 947 395 389.



HOJA DE PARTICIPACIÓN

(Una hoja similar a esta os daremos para firmar el día del juego)

Nombre del equipo:

Nombres y apellidos de los miembros del equipo (mínimo 1, máximo 5):

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Indicad si alguno de los integrantes es menor de 16 años. Recordad que si hubiera un menor de 16, al menos un miembro del equipo ha de tener más de 18 años y deberá responsabilizarse de los menores de 16.

La actividad no requiere ningún comportamiento considerado de riesgo para la integridad física de los participantes: todo el recorrido se desarrolla por lugares asfaltados y alumbrados de la localidad. Cualquier comportamiento temerario queda fuera de la responsabilidad de los desarrolladores y organizadores de la misma.

Las personas con las que debéis interactuar durante el recorrido son perfectamente identificables (van disfrazados) y se encuentran en la calle. No se requiere llamar a ningún domicilio ni acceder a ninguna propiedad privada para localizarlas.

Cualquier comportamiento que las organizadoras consideremos antideportivo, ofensivo, lesivo o perjudicial para el resto de participantes o para el buen desarrollo de la actividad, podrá ser motivo de expulsión del equipo o participante que lo ocasione.

Tomaremos imágenes de los equipos participantes que serán publicadas en redes sociales. Si no dais vuestro consentimiento hacédnoslo saber antes del comienzo de la actividad.

Los Firmantes declararéis haber leído las instrucciones de participación de la actividad, haber leído y entendido el presente documento y os comprometéis a su cumplimiento.

FIRMAS: