

DESAFÍOS PARA ASPIRANTES A PIRATAS

Normas

1. Leed bien las fichas de los desafíos antes de hacer nada.
2. Recordad que los desafíos pueden tener varias soluciones posibles, pero solo se pueden resolver de manera cooperativa, nunca de manera individual.
3. Todo el material que os encontréis para el desafío hay que utilizarlo para resolverlo.
4. Una vez encontrada la solución, practicad las veces que sean necesarias.
5. Cuando queráis “resolver” un desafío avisad al “**CAPITÁN**”.
6. Cuando empecéis a resolver el desafío comenzará a contar el cronómetro de tiempo, al finalizar la resolución, el tiempo que hayáis tardado se os descontará del tiempo que ganasteis.
7. Cada desafío se puede realizar dos veces, si se ha fallado en el primer intento.
8. Respetad los roles que tenéis dentro del grupo y que habéis decidido vosotros.
9. Una vez terminado un desafío colocad el material tal y como os lo habíais encontrado.

Penalizaciones de tiempo

1. Pérdida de 1' por no dejar el material colocado como lo habíais encontrado.
2. Pérdida de 30" por utilizar un volumen grupal que moleste al resto de grupos.

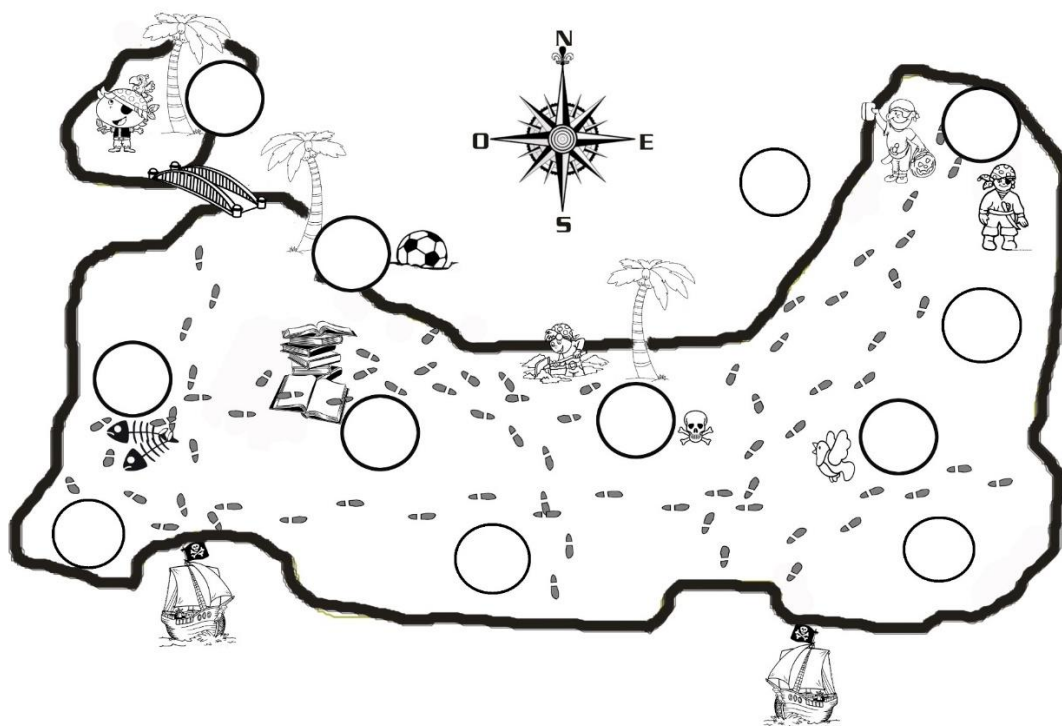
Evaluación y recuperación del tiempo

1. Una vez finalizada la realización del desafío, el “CAPITÁN” de manera consensuada con el grupo, calificará dicho desafío con un color: verde (superado), azul (superado con algún fallo), rojo (no superado).
2. Con las calificaciones obtenidas se puede recuperar parte del tiempo gastado al resolver los desafíos. Verde se recupera 1', azul se recupera 30".

Niveles y cartas

1. Cada tres verdes o equivalente se subirá un nivel hasta llegar a 4 niveles (grumete, filibustero, bucanero y corsario)
2. Con cada nivel se ganará una carta:
 - Carta para pedir una pista para solucionar el reto.
 - Carta de material extra para solucionar el reto.
 - Carta de tiempo extra.
 - Carta de expolio (con esta carta se podrá expoliar 1' a otro grupo).
3. Las cartas solo se pueden utilizar una vez avisando al CAPITÁN.
4. Las cartas se pueden intercambiar entre grupos.

MAPA DE RETOS



ROLES

CONTRAMAESTRE:

Se encarga de coordinar a la tripulación, que se cumplan las normas, que todos participen, opinen y colaboren.

TIEMPO:

Se encarga de custodiar las tarjetas de tiempo en el sobre, entregar el tiempo perdido y recopilar el tiempo ganado.

MATERIAL:

Se encarga de dejar el material de los retos en el mismo lugar donde lo encontraron.
Pueden ser 2 o 3 aspirantes a piratas.

RUIDO:

Se encarga de que en el transcurso de los desafíos el volumen del grupo no moleste a los demás grupos.

COMUNICACIÓN:

Se encarga de llamar a los CAPITANES para resolver los retos o preguntar dudas.