

# Yincana

En la yincana podrán participar cuatro equipos de máximo 5 personas por equipo en una misma partida, cada uno de los cuales irán por uno de los cuatro caminos existente. Cada equipo debe completar las pruebas de su camino, ganando al final y anotando el tiempo en el que lo han hecho para al final poder declarar un ganador que será el que en menor tiempo haya terminado.

Cada equipo tendrá un líder que será el que se dirija principalmente a nosotros ya sea para pedir pistas o para cualquier otra cosa. Pueden pedir una pista por cada prueba, sin embargo, se les penalizará con 3 minutos por cada pista pedida.

Los equipos que vayan a jugar a una determinada hora deberán estar en el lugar donde estaremos nosotros (el punto de salida) 5 minutos antes del comienzo de la yincana. Cada equipo durante la yincana será acompañado por un ayudante que será un alumno que voluntariamente se haya presentado para ayudar inscribiéndose en un formulario en la página web, esta persona solo tendrá que acompañarlos para evitar que no cumplan las reglas, pero no debe ayudarles a resolver las dudas.

La hora de comienzo establecida para el comienzo de la yincana será a las 12:40 del martes 13 de noviembre, terminando a las 14:40 la última yincana. El punto de salida de la yincana si es posible estará situado en la entrada de la universidad, junto a conserjería, ya que es el punto más céntrico a todo.

La inscripción a la yincana será por medio de un formulario, sin embargo si sobrasen plazas para ciertas horas podrían inscribirse en el propio lugar de salida de la yincana.

## **Caminos:**

### **Camino 1 (tiempo estimado 30 min)**

- Prueba 1: Mensaje cifrado en hexadecimal. (con lugar donde deben encontrar el papel).
- Prueba 2: En el papel encontrarán el siguiente mensaje: “Si ganar quieres, inmortalizarme debes” Apareciendo toda la traducción del código morse para que hagan una foto.
- Prueba 3: Al volver a nosotros tendremos un audio en morse. El audio contendrá 4 números y una letra. Con los números deberán abrir el candado de una caja. Dentro de la caja habrá un pequeño mapa con 3 letras en distintas ubicaciones. Se deberán dirigir a la letra del mensaje anterior.
- Prueba 4: En la ubicación del mapa adecuada, habrá escondido un papel de color con un código. Tendrán que apuntar dicho código y volver con nosotros. Una vez tengamos el código correcto les permitiremos pasar a la prueba final.
- Prueba 5: Resolver rompecabezas de metal (ejemplo: [hanayama](#)). Se darán 3 y deberán resolver al menos 2.

### **Camino 2 (tiempo estimado 30 minutos)**

- Prueba 1: Entregamos lupa a los exploradores.
- Prueba 2: Número en hexadecimal que te lleve a la puerta de un despacho donde habrá una pista para la siguiente prueba.

- Prueba 3: Se dirá algún descubrimiento de uno de los personajes de los cuadros del módulo I, y que deban encontrarlo. En ese sitio encuentran la siguiente prueba.
- Prueba 4: En un papel con un fragmento de código en Java, será simplemente una operación matemática donde se trabaje con una lista de enteros, se hará unas operaciones con los elementos de esa lista lo cual dará un número, si lo encuentra superar la prueba y debe volver a nosotros con el número obtenido.
- Prueba 5: Le damos un mapa diminuto (necesidad de lupa). En ese lugar hay un relato (hecho por nosotros) [Posible página web con audio (accesible por QR o enlace escrito)] que contenga la adivinanza de un número (“piensa un numero del 1 al 9 (truco)”) deban descubrirlos y decírnoslo.

### **Camino 3 (tiempo estimado 30 minutos)**

- Prueba 1: Dos números en binario unidos con una suma y una letra debajo que indique el departamento, tendrán que ir al despacho ese y copiar el código y traerlo a nosotros
- Prueba 2: Dar tres fotos (puede llevarlas el “vigilante” de cada equipo, estar accesibles por internet o impresas en blanco y negro) de ubicaciones de la ETSII y alrededores y que deban ir a los tres sitios y hacerse una foto.
- Prueba 3: Cuando validemos las fotos le entregaremos un artículo de un periódico con letras subrayadas que mandarán al sótano.
- Prueba 4: En el sótano habrá un papel que diga “era una broma, debes subir hasta el final”.
- Prueba 5: En las escaleras, en la segunda planta habrá un acertijo. Si por un casual suben en ascensor, en la última planta habrá un mensaje “¿Habéis notado algo raro en las escaleras?” Tendrán que venir y decirnos la respuesta del acertijo. (Por ejemplo, cuanto es “0.5 elevado a menos infinito”)
- Prueba 6: Camino 3: Se les dará un cubo de Rubik de tamaño 2 x 2 posteriormente deben resolverlo y finalizar su camino.

### **Camino 4 (tiempo estimado 30 minutos)**

- Prueba 1: Escribir el nombre de un profesor en una hoja y hacer que busquen su despacho para encontrar el papel
- Prueba 2: Conversación de whatsapp (impresa) que diga “Soy un estudiante de primero de carrera, mi dni es xxx... ¿En dónde estoy? Se pondría un enlace a la página de la Etsii, para que tengan que entrar. En el lugar correspondiente habrá un código que deberán apuntar y traer a nosotros.
- Prueba 3: Para continuar con las pruebas deberán alcanzar los 1000 puntos en el siguiente juego <http://www.trex-game.skipser.com/>
- Prueba 4: Una vez completado el reto del juego les entregaremos un mapa con 3 localizaciones. En cada una de ellas habrá un sobre con una imagen que deberán traer.
- Prueba 5: Las 3 imágenes encontradas deben replicarse usando un “TANGRAM” (piezas de madera).

### **Materiales necesarios:**

- Caja pequeña a la que se le pueda meter un candado.
- Lupa
- Dos rompecabezas de metal (hanayama), nosotros ya tenemos uno.
- Cubo de Rubik 2x2
- Mesa y una pequeña pizarra para ponerlas en el lugar de salida.

