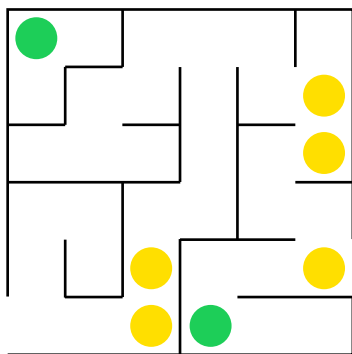


## 1. Laberint de colors

Troba la sortida del laberint. Quantes boles grogues us coincideixen a tots i us heu trobat en aquest camí? Aquest serà el vostre primer dígit de les coordenades.



## 2. Direccions múltiples

Comença el jugador A en el punt vermell i seguint l'ordre alfabètic, encadeneu els moviments. Teniu que moure-us tantes caselles com us indiqui el número vermell en la part superior esquerra i en la direcció que us marca la fletxa vermella. Per cadascun de vosaltres trobareu una lletra que serà el nom del número que necessiteu.

03

N	D	H	A	O	C
	C	S	T	R	E
D	A		I	I	
E	S		E	S	
R	T	U	I	N	T
V	E	V	E	R	E

## 3. Número digital

Dibuixeu el número digital amb els traços que teniu tots en conjunt. En aquesta prova hauran de comunicar-se bé per a reconstruir entre tots els participants dos números digitals.



## 4. Qüestió de paraules

En l'ordre que marca el rellotge (0min - 15min - 30min - 45min - 60min), realitzeu l'operació utilitzant els dígits obtinguts de la primera part.

P. ex. 2n Magnon és el segon dígit del codi d'escape de Magnon (321, és a dir el 2).



$$(2^{\circ} \text{ MAGNON}) \times 2 + 4 -$$

## 5. Ordre a la sala

Busqueu quins caràcters i colors us coincideixen amb aquells que tingueu la mateixa part interior. Amb aquesta pantalla els participants, descodificaran un missatge per a saber quins números pertanyen a les coordenades de latitud i quins a les de longitud.

-	(	+	i	@	\$
)	^	*	Ç	yy	~
/	%	VERD		&	>
=	<	VERMELL		"	.
	[	]	,	;	±
xx	£	÷	o	"	-