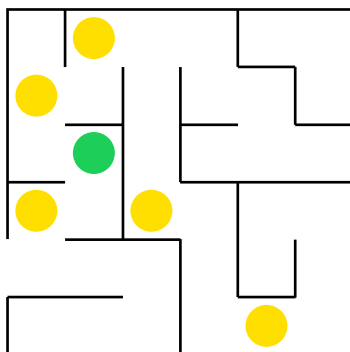




1. Laberinto de colores

Encuentra la salida del laberinto. ¿Cuántas casillas amarillas os habéis encontrado en ese camino? ¿Os coinciden? Ese será vuestro primer dígito de las coordenadas.



2. Direcciones múltiples

Comienza el jugador A en el punto rojo y siguiendo el orden alfabético encadenad los movimientos. Tenéis que moveos tantas casillas como os indique el número rojo en la parte superior izquierda y en la dirección que os marca la flecha roja. Por cada uno de vosotros encontraréis una letra que será en nombre del número que necesitáis.

02

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

Dibujad el número digital que obtendréis si sumáis todos los trazos sombreados de cada miembro del equipo.



4. Cuestión de palabras

En el orden que marca el reloj (0min-15 min-30 min-45 min- 60 min) realizad la operación matemática utilizando los dígitos obtenidos de los códigos de liberación de la primera parte.

P. Ej. 2º Magnon es el segundo dígito del código de escape de Magnon (321, es decir el 2).



(3º ELECTROWOMAN) - 5 +

5. Orden en la sala

Buscad qué caracteres de un mismo color os coinciden con aquellos que tengáis la misma parte interior. Con esta pantalla sabréis qué números pertenecen a las coordenadas de latitud y cuáles a las de longitud.

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