

REGLAS DE JUEGO

La firma de la inscripción y entrada al evento supondrá declarar el conocimiento y la completa aceptación, sin restricciones, de las reglas de juego por parte del jugador.

Participantes

Z-INFECTION es un evento público abierto a la participación a partir de los 10 años de edad, aunque la Organización se reserva el derecho de admisión.

Los menores de 14 años deberán participar acompañados en todo momento de un adulto, también participante, que deberá cumplimentar la declaración escrita pertinente, y seguir la misma suerte que el niño al que acompaña (p.ej.: si uno se convierte en zombi, el otro también).

Los menores de 18 años podrán participar individualmente, pero deberán traer firmada la autorización pertinente de sus padres/tutores y acompañada de una fotocopia del DNI de éstos.

Todos los participantes deberán validar su inscripción en el punto registro a partir de la hora indicada (check-in). En ese momento se les entregará el pack de participante. Los inscritos como zombis deberán pasar una sesión obligatoria de maquillaje (o supervisión de éste, si vienen maquillados de casa).

Durante el juego, los participantes llevarán en todo momento su pasaporte apocalíptico y su tarjeta identificativa en lugar bien visible: verde los supervivientes, roja los zombis y amarilla los miembros de la organización y actores. Puntualmente, durante algunas escenografías, actores y organización pueden no llevar su identificación o llevarla de otro color para aumentar el realismo de la acción o contribuir a la sorpresa.

Esconder la tarjeta identificativa, perder el pasaporte apocalíptico o no comportarse acorde a tu rol, podrán ser motivos de expulsión del juego. En caso de desacuerdo o conflicto con otro participante, anota su número de participante e informa a un actor o miembro de la organización.

En general las distintas ediciones son organizadas en directa colaboración con una entidad local sin ánimo de lucro, que es la que promueve ese evento. En muchas ocasiones, ellos mismos participarán en el juego como actores amateurs voluntarios y colaborarán en la personalización y adaptación de la historia y retos a su población, permitiendo una edición totalmente única y adaptada. Eso aporta un punto de realismo adicional porque te puedes encontrar el carnicero de la esquina degollando zombis o quizá devoren al alcalde en plena Plaza Mayor, pero sé tolerante y no les tengas en cuenta algún desliz: muchos no serán actores profesionales.

Habrán miembros de la organización de paisano que vigilarán el correcto desarrollo del juego. Si éstos observan una conducta impropia, pueden llegar a expulsarte. Son los únicos autorizados a llevar su tarjeta identificativa oculta.

Prohibiciones

Queda prohibido el uso de cualquier medio de transporte público o privado que no esté bajo el control de la organización y forme parte del juego. El uso de coches, motos, bicicletas, monopatines, etc. será motivo de sanción y/o de expulsión.

También queda prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y/o estupefacientes antes y durante el evento. Cualquier participante que se encuentre bajo sus efectos será expulsado inmediatamente.

Está prohibida la más mínima agresión. Queda prohibido agarrar, defenderse, placar, cargar, golpear, lanzar objetos, etc. Si te atrapan en un callejón sin salida, date por muerto o encarna tu papel al más puro estilo "Walking Dead" y haz el papel de tu vida como "comida de zombi".

Está prohibido llevar armas, reales o ficticias, a excepción de los actores y miembros de la organización explícitamente autorizados.

Terreno de juego

El juego se desarrollará en un entorno real, habrá otra gente ajena al juego con quién podéis interactuar hasta cierto punto: por ejemplo, podéis preguntar dudas sobre cómo se llega a un determinado lugar, pero no les digáis que hay unos soldados disparando dos calles más arriba si veis que ignoran que estáis participando en un juego. **Si es necesario, aclarad que todo es una ficción.**

El terreno de juego está limitado a la zona señalada en los mapas que tendréis a vuestra disposición y/o por carteles informativos. Pero tened en cuenta que compartiréis el terreno con el resto de gente ajena al juego, incluyendo los vehículos que circularán normalmente, por lo que **debéis prestar atención y respetar las normas de tránsito aplicables a peatones.** Todas las leyes y normas siguen vigente durante el juego.

El juego se desarrolla por calles y zonas públicas, con la excepción de algún terreno o local debidamente habilitado y supervisado por miembros de la organización y/o actores. El resto de terrenos, locales y viviendas quedan excluidos del juego y NO podéis entrar en ellas.

A lo largo del terreno de juego pueden habilitarse determinadas zonas como seguras. Estas zonas, indicadas en el mapa, serán zonas en las que los participantes deben mantener una actitud relajada y donde los zombis no podrán infectar. Comisarías, hospitales, ambulancias u otros lugares sensibles (y sus inmediaciones) son zonas excluidas, por defecto, del juego donde no puede accederse excepto, obviamente, en caso de necesidad real o urgencia justificada.

Retos, misiones y pruebas

A lo largo del juego una serie de pistas plantearán a los Supervivientes un conjunto de retos y pruebas que podrán realizar. Algunas de ellas pueden ser necesarias para su evacuación final. Si no puedes superar una de ellas, busca indicios y pistas para la siguiente, no te ofusques demasiado y juega. Lo importante es divertirse. A los Zombis también se les plantearán una serie de misiones para colaborar con la expansión de su especie.

Pueden introducirse elementos aleatorios, positivos o negativos, en cualquier momento para dar más dinamismo al juego. Ten en cuenta que no todo lo que oigas será cierto, incluso los actores pueden darte pistas falsas.

Desconfía si la situación no pinta bien. Cuidado con el resto de supervivientes, pueden ayudarte si no sabes cómo continuar, pero no te fíes demasiado, no sea caso que te envíen a entretener a una horda de zombis mientras ellos pasan por la calle de al lado... ¡quizá no te podrás fiar ni de tu sombra!

Los retos NO son zonas seguras, a menos que los propios integrantes la aseguren dentro de la propia acción que allí se interprete. Ante un ataque zombi, si estáis en un local, probablemente podréis (al menos algunos) encerraros dentro hasta que pase, pero, en medio de la calle, aunque estés hablando con un actor, eres vulnerable... si el actor va armado, puede protegerte disparando al zombi, aunque... ¡también puede dispararte a ti para huir él dejándote tirado como cebo!

Cesión de material

Para la participación en el juego, Z-infection puede ceder material a los jugadores. Éstos quedan obligados a su custodia, conservación y devolución a la finalización del juego, siendo directamente responsables de su deterioro y daños más allá del uso normal y adecuado al juego, así como de su pérdida o robo.

Si este material no se devolviese, se cobrará su reposición de la fianza, garantía o tarjeta establecida o utilizada al comprar las entradas.

Supervivientes

Los supervivientes debéis estar todos presentes al inicio del juego. A partir de allí, vuestro objetivo será seguir las pistas que iréis recibiendo para completar los retos que se os planteen, intentando evitar caer en las manos de los zombis. El inicio del juego será intencionadamente confuso y caótico, emulando lo que probablemente pasaría en realidad. Deberéis investigar, buscar actores que os puedan ayudar, hablar con los demás participantes e intentar averiguar las pistas sin caer en trampas o engaños.

La mayoría de participantes iniciaréis el juego como "vivos", llevando una tarjeta verde, pero acabaréis infectándoos a lo largo del juego y la cambiaréis por una roja. Vuestro reto será estar a la altura cuando llegue el momento de "morir"... solo unos cuantos lograréis sobrevivir y ser evacuados. Los que lo hagan con un mayor número de retos (lo siento: ¡no vale sobrevivir encerrado en el bar!), recibirán una insignia exclusiva como recordatorio de su hazaña.

Ten en cuenta que, por razones de seguridad, los zombis te cogen e infectan con un simple contacto (a ti o cualquier cosa que lleves encima, p.ej. tu mochila), así que no te reveles si te han atrapado, al contrario: ponte en el papel e interpretad... ¡te están devorando! En las hordas todos los zombis infectan, pero estando de misión solo pueden hacerlo dentro de su tiempo límite (llevarán una etiqueta visible a tal efecto). Si te infectan, entrégales tu tarjeta verde identificativa (partida en dos, por seguridad) y dirígete al Centro de Control de Epidemias. Durante la primera hora el virus no es demasiado agresivo y muy probablemente te podrán administrar una vacuna, pero a partir de entonces te someterán a un test de infección de los que tendrás en tu pasaporte (no lo utilices tú), para averiguar el alcance de la infección y que determinará si vale la pena que te administren la vacuna o ya no hay marcha atrás. Si acabas convertido en zombi, pertinentemente maquillado, podrás unirte a una horda zombi y vagar por el pueblo infectando los pobres supervivientes que queden.

Zombis

Los Zombis son portadores de la enfermedad y se identifican con su pertinente tarjeta roja. A diferencia de las películas, los Zombis, por lo general, conservan parte de su intelecto y facultades motrices. Te los encontrarás moviéndose en grupo (hordas) pero también deambulando individualmente y, en este caso, acostumbran a correr ¡y mucho!. Son los conocidos como zombis "Zeta". No parece que los ruidos los atraigan (aunque sí haces ruido saben que estás allí) pero sí que se han visto cierta atracción por las luces intensas.

Ser zombi también es divertido: en grupo sois lentos pero vuestro número irá en aumento a lo largo de la noche, y los supervivientes cada vez estarán más cansados, lo que irá dándoos ventaja. Meteos en el papel y merodead por las calles en busca de comida, asustad a los participantes, arrastraos, gemid... ¡seréis el centro de la atención mediática! Recién convertidos, sólo podréis infectar durante media hora. Luego deberéis localizar e incorporaros a una horda zombi, donde vuestro virus se reactivará y podréis volver a infectar. A los zombis iniciales se os indicará el punto de reunión inicial dónde empezar el juego.

Las hordas son los centros neurálgicos de los Zombis. Una especie de mente común les hace tramar planes y emboscadas. De la horda salen continuamente nuevos Zeta así como pequeños grupos o individuos con misiones concretas. Al igual que con los retos de los supervivientes, al finalizar el juego, los Zombis con mayor número de misiones completadas, recibirán una insignia especial para atestiguar su reguero de muerte. Acabada cada misión deberás volver a incorporarte a una horda para validar el resultado y permanecer a la espera de que se te asigne tu próximo objetivo y que se reactive tu virus Z. Mientras estáis buscando la horda, acabada la misión, solo podréis asustar ¡¡hacedlo! interpretad vuestro papel y divertiros).

Tu virus zombi no es siempre contagioso. Solo puedes infectar estando en la horda, sin separarte de ella, o bien teniendo asignada una misión (p.ej.: los Zeta) y dentro del límite de tiempo que tu jefe de horda establezca (te dará una etiqueta con tu tiempo límite). No puedes montar guardia o asediar a los participantes en las inmediaciones de un reto/prueba o zona segura. No puedes infectar a varias personas a la vez: termina primero con una y luego sigue con tu misión. **Un zombi no se esconde**, como mucho, espera de pie tras una esquina, NO agachado tras un coche, ni reacciona al instante a la velocidad del rayo. No son sigilosos, no pasean tranquilamente, no sacan a pasear al perro ni hablan por el móvil ni "whatsappean", no se sientan a comer, etc. Los actores pueden dispararte y frenar tu avance. Cualquier zombi que no se comporte como tal puede ser descalificado.

Realidad y ficción

El juego transcurrirá mayoritariamente por la vía pública, pero también por espacios privados habilitados para tal efecto. Todos ellos pueden estar poco iluminados, haber tránsito rodado, incluir bosques, zonas verdes, huertos, casas abandonadas, espacios cerrados o poco habituales o de difícil acceso, etc. Todos los espacios expresamente preparados para el juego lo harán sido considerando medidas de seguridad adecuadas, pero también balanceando los posibles riesgos con un elevado nivel de realismo de la ficción presentada. Esto, junto a la poca iluminación, la adrenalina, la tensión del propio juego y la gente corriendo, hacen que siempre exista un determinado riesgo relativamente elevado de caídas o accidentes.

Participando en el juego, declaras conocer y aceptar los riesgos inherentes a este tipo de actividad y renuncias a interponer cualquier reclamación o denuncia por daños o prejuicios contra Z-infection por accidentes fortuitos o derivados de tu propio comportamiento.

Todo participante debe tener muy claro hasta qué punto cualquier cosa es realidad y no ficción y debe ser muy consciente de sus actos pues aún y estar participando en un juego, sigue siendo plenamente responsable.

En el caso que cualquier participante deba dirigirse a otros para comunicar algo real sin dejar lugar a dudas, deberá hacerlo insistiendo en la palabra REAL y levantando un brazo. Cualquier mensaje transmitido con un brazo en alto debe ser inequívocamente interpretado como real y fuera de la ficción del juego. La Policía siempre es real y debe acatarse cualquier orden que puedan emitir.

En caso de encontrarse señales de colores (especialmente aquellas luminiscentes) delimitando una zona o marcando una intersección, sendero, puerta o camino, deben ser interpretadas como PROHIBICIÓN si son rojas, INDICACIÓN si son verdes. Así mismo no puede cruzarse una zona delimitada con cinta roja y blanca. En cambio, una amarilla y negra formará parte del juego. Ante la duda, no te pongas en riesgo, ni a ti ni a tus acompañantes u otra gente.

Recuerda que todo es un juego, no corras riesgos, ten cuidado en todo momento, vigila y sobre todo no corras en zonas difíciles, mojadas, oscuras, con escaleras, accidentadas, etc., y si ves cualquier situación de riesgo, para ti o para otros, intenta minimizarla y comunícalo a la Organización. Aunque forme parte de la propuesta, si ves cualquier posible riesgo que no desees asumir, comunícalo y **no lo asumas**. Recuerda que todo es una ficción y siguen vigentes todas las leyes y normas. Sigues siendo el único responsable de tus actos y deberás responder de ellos como harías habitualmente.

Z-infection no se hace responsable de objetos perdidos o dañados durante la participación en el juego.