

REGOLAMENTO ZOMBIE NIGHT GAME 2017

COME SI INIZIA?

- SI ENTRA A SQUADRE [COSTO € 10 A TESTA], PREVIA PRENOTAZIONE TELEFONICA AL 328.8656808 OPPURE ONLINE SU WWW.EVENTIETEATRO.COM
- OGNI SQUADRA DOVRÀ REGISTRARSI PRESSO IL PUNTO DI **VIA MATTEOTTI**, RITIRARE I NASTRI CON I CARTONCINI COLORATI E RECARSÌ PRESSO IL PUNTO DI PARTENZA [CONTRASSEGNA TO SULLA PIANTINA CON IL TESCHIO CON IL COLORE ASSEGNATO ALLA SQUADRA IN FASE DI REGISTRAZIONE].
- IL TEMPO PARTE DAL MOMENTO IN CUI LA SQUADRA LASCIA IL PUNTO DI REGISTRAZIONE DI VIA MATTEOTTI PER **DIRIGERSI AL PROPRIO PUNTO DI PARTENZA**. È CONSENTITO L'UTILIZZO DI UNA TORCIA PER SQUADRA.

COME SI GIOCA?

- LE SQUADRE DEVONO SEGUIRE E PERCORRERE **TUTTO L'ITINERARIO DEL COLORE A LORO ASSEGNATO** IN FASE DI REGISTRAZIONE [I PERCORSI POSSONO ESSERE LINEARI OPPURE TERMINARE IN ALCUNI PUNTI "CIECHI". L'IMPORTANTE È CHE LA SQUADRA PERCORRA TUTTO IL PERCORSO DEL SUO COLORE PER AVERE LA POSSIBILITÀ DI RACCOGLIERE TUTTI GLI INDIZI PRESENTI]. LA SQUADRA DEVE RIMANERE SEMPRE UNITA.
- DURANTE IL TRAGITTO LA SQUADRA DEVE SCOPRIRE **TUTTI GLI INDIZI** CHE TROVERÀ IN ALCUNI PUNTI DEL PERCORSO E, DOVE RICHIESTO, RISOLVERE DEGLI ENIGMI ED APPUNTARE LA SOLUZIONE.
- **GLI ZOMBIE POSSONO "COLPIRE"** QUALSIASI COMPONENTE DELLA SQUADRA, APPONENDO UN SEGNO SUL CARTELLINO CHE I GIOCATORI PORTANO AL COLLO, CHE DEVE ESSERE BEN VISIBILE PER TUTTA LA DURATA DEL GIOCO; OGNI SEGNO SUL CARTELLINO COMPORTA AL GRUPPO 1 MINUTO DI PENALITÀ. QUALSIASI TENTATIVO DI OCCULTAMENTO DEL PROPRIO CARTELLINO VERRÀ SEGNALATO DAGLI S.W.A.T. E COSTERÀ AL GRUPPO UNA PENALITÀ DI 5 MINUTI.
- È ASSOLUTAMENTE VIETATO: QUALSIASI TENTATIVO DI GIOCO SCORRETTO, OSTACOLARE LE ALTRE SQUADRE [COME AD ESEMPIO NASCONDERE GLI INDIZI DEGLI ALTRI COLORI O RALLENTARNE IL PERCORSO IN QUALSIASI MODO] E TOCCARE GLI ZOMBIE, PENA SEGNALAZIONE PENALITÀ DA PARTE DEGLI S.W.A.T., FINO ALL'EVENTUALE SQUALIFICA DELL'INTERA SQUADRA, NEI CASI IN CUI L'ORGANIZZAZIONE LO RITERRÀ OPPORTUNO.
- AL TERMINE DEL PROPRIO PERCORSO **LE SQUADRE DEVONO CORRERE AL PUNTO DI ARRIVO E CONSEGNA SOLUZIONI** [VECCHIO CINEMA, CORSO GARIBALDI], DOVE VERRÀ STOPPATO E REGISTRATO IL TEMPO, CON LA VERIFICA DELLA CORRETTEZZA DELLA SOLUZIONE E IL CONTEGGIO DELLE EVENTUALI PENALITÀ.

COME SI VINCE?

- LO SCOPO DEL GIOCO È TROVARE IL NOME DI UNO DEI **COMPONENTI CHE SERVIRANNO A COMPLETARE L'ANTIDOTO** CHE POTRÀ SALVARE LA CITTÀ DI FOSSOMBRONE DAL VIRUS CHE L'HA COLPITA E PORTARLO PIÙ IN FRETTA POSSIBILE ALL'ARRIVO.
- ALL'ARRIVO VERRANNO CONTEGGIATI TEMPI E PENALITÀ E AL TERMINE DELL'INIZIATIVA VERRÀ STILATA UNA CLASSIFICA GENERALE IN CUI VERRÀ DICHIARATA LA SQUADRA VINCITRICE.
- PENALITÀ:
COLPO DA PARTE DI UNO ZOMBIE: + 1 MINUTO
SEGNALAZIONE SCORRETTEZZA DA PARTE DEGLI S.W.A.T.: + 5 MINUTI