

NORMAS DE SEGURIDAD Y MODO DE JUEGO

1. Está prohibido correr.
2. No agacharse.
3. No estirarse en el suelo para tapar las luces de chaleco y/o pistola.
4. No taparse las luces del chaleco con las manos.
5. Utilizar las dos manos para activar el arma del juego.
6. Las pistolas siempre tienen que estar a la altura de la cintura NUNCA a la altura de la cara.
7. Está prohibido coger el arma del adversario para evitar que el enemigo sume puntos.
8. Cada vez que se cometa una infracción la pistola lo reconocerá como "juego brusco". Al tercer aviso quedas desconectado del juego y automáticamente eliminado de la partida.
9. No utilizar lenguaje ofensivo.
10. Prohibido pelearse en el laberinto. Si sucede quedas expulsado inminentemente de la partida.

ATENCIÓN: el incumplimiento de cualquiera de las normas anteriores, da total libertad al monitor de expulsar al jugador de la partida sin posibilidad alguna de que se le pueda devolver el dinero.

MODO DE JUEGO:

El juego de *lasertag* se desarrolla en un **laberinto con poca luz**, queda prohibido correr durante toda la partida.

La **pistola** sólo se activa y dispara láser si ponemos la mano izquierda debajo del **sensor** (está en la parte delantera del arma) y lo tapamos con la palma. En caso de no poner la mano de forma correcta el arma nos avisará. La pistola siempre tiene que ir a la altura de la cadera y/o pecho, pero NUNCA a la altura de la cara.

Hay dos maneras de ganar puntos en este juego:

- 1) **Disparando a tus enemigos.** Según donde les dispires vas a ganar más o menos puntos. En los hombros sumas 100 puntos, en la barriga 200 puntos, en la espalda y en la pistola sumas 50 puntos. Si un enemigo te dispara estarás desactivado durante 5 segundos. Después revivirás de forma automática. Tienes vidas y disparos **infinitos**.
- 2) **Destruyendo la base enemiga.** La base sólo se puede destruir una vez por el mismo jugador durante toda la partida. En el caso que consigas hacer los disparos necesarios seguidos (sin que un enemigo te destruya) y la luz se apague, sumarás 2.001 puntos. Si un enemigo te destruye en su base tienes que cruzar las líneas blancas que la limitan para poder reactivarte y así poder continuar con el juego.

A lo largo del laberinto encontrarás unas *minas*, que **no se pueden destruir**. Debes evitar pasar por debajo de su umbral en el momento en el que vayan a activarse (que es cuando la luz se pone naranja y emite un sonido muy alto). En el caso que seas destruido por una mina quedarás desactivado **15 segundos**.

Cada uno de vosotros llevará una pistola con el nombre de un personaje de un videojuego al azar que tendréis que recordar para después localizarlo en el televisor y saber en qué posición habéis quedado.