







-  Fuente de agua potable
-  Punto de interés
- WC Puntos 2, 12, 14, 16
-  Centro médico
-  Guardia Civil

**SURVIVAL ZOMBIE**  
6 DE OCTUBRE DE 2012



# SURVIVAL ZOMBIE

6 DE OCTUBRE DE 2012



6 de octubre de 2012, 10:00 a.m.:

En un pequeño pueblo de Guadalajara, Mondéjar (España) se producen una serie de incidentes a lo largo de la mañana, unos vecinos han perdido la razón y atacan con sus manos y dientes a sus familiares y amigos...

## Leyenda:

- 1.- Iglesia
- 2.- Cafetería Torres: aquí podéis descansar, comer y beber y reponer fuerzas, es zona segura. (no podéis consumir alimentos propios)
- 3.- Ayuntamiento de Mondéjar
- 4.- Casona: alojamiento rural
- 5.- Emisora Radio mondejar
- 6.- Plaza mayor
- 7.- Plazuela
- 8.- Calle mayor
- 9.- Plaza de toros
- 10.- Parking evento
- 11.- Parking evento
- 12.- Piscina municipal: zona de acampada para jugadores
- 13.- Cementerio (zona prohibida a jugadores. Respeto)
- 14.- Restaurante Lino: aquí podeis descansar, comer y beber y reponer fuerzas, es zona segura. (no podéis consumir alimentos propios)
- 15.- Parking evento
- 16.- Punto de encuentro. Centro de control de participantes, maquillaje y organización.
- 17.- Sala iAHJA!

## Derechos y obligaciones / Normativa

### Obligaciones

Ser respetuoso y correcto con participantes, organizadores y "no participantes" (¡los lugareños que pasarán más miedo que nadie y no dejarán de llamar al 091 durante toda la noche!)  
Acatar las decisiones de cualquier monitor del evento  
¡Disfrutar del evento hasta que os aguante el cuerpo!

### Derechos

Pañuelo indentificativo de superviviente o zombie, según sea el caso  
Pulsera identificativa de participante (sin ella no se puede jugar)  
Un monitor por horda de zombies: los zombies no pueden ir a su rollo, sino en hordas masivas, para ser más efectivos.  
Parking gratuito y vigilado por monitores del evento durante la duración del mismo.  
Zona de acampada (espacio limitado) en la piscina municipal, con césped, sombra y vigilancia, para los que quieran dormir al terminar el evento o antes  
Acceso a bares abiertos durante toda la noche a disposición de los jugadores del evento, para que en cualquier momento de la noche podáis hacer uso de los servicios, comer, beber o tomar ese necesario café que os cargue las pilas (la salvedad es que estará terminantemente prohibido beber alcohol hasta la finalización del evento).

### Premios

Al grupo de 5 de mejores supervivientes: viaje en helicóptero, extracción, rescate al amanecer, desde la localidad del evento hasta la base aérea civil de Cuatro Vientos en Madrid (mas de 30 minutos de vuelo en helicóptero)  
Al segundo y tercer grupo de mejores supervivientes: escapada conjunta en globo aerostático antes del amanecer hasta las afueras de la población infectada.  
Premio al grupo de supervivientes mejor caracterizados (disfrazados, temáticos)  
Premio al zombie mejor caracterizado (que llegue al final del evento, claro)  
¡Premio a la horda más voraz! (la horda que consiga más infecciones)  
¡Premio al zombie más voraz! (el zombie individual que consiga más infecciones)

### Jugar como superviviente

Eres uno de los muchos vecinos no infectados por esa terrible enfermedad que te convierte en un ser inhumano, destructivo y hambriento de carne humana. Has decidido salir de tu escondite amparado en la noche y buscar por ti mismo una salida a esta catástrofe increíble que te rodea.

Algunos no quieren salir de sus casas y otros intentan abandonar el pueblo en vehículos o por las vías principales... sabes que eso no funcionará, las armas no detienen a esas criaturas, así que sería cargar con un peso inútil. El sigilo y la astucia son tus mejores armas.

Hay que buscar una salida.

El evento consiste en sobrevivir durante toda la noche evitando que un zombie te toque y conseguir reunir información, pistas en distintos lugares del pueblo para localizar una de las 3 formas posibles de escapar por aire para evitar el bloqueo del ejercito y hacerlo antes de que destruyan el pueblo con un misil táctico nuclear (aunque esto lo desconoces, el misil hará explosión a las 9:00 a.m. de la mañana del domingo 7 de octubre de 2012 arrasando toda forma de vida, incluida la microscópica en varios kilómetros a la redonda).

Si un zombie te toca, morirás y pasarás a formar parte de su horda, aumentando su número (esto es voluntario, podéis decidir dejar el evento si sois infectados. Si decidís ir os retirará la pulsera de jugador y si decidís quedaros, podéis ir a maquillaje donde profesionales os convertirán en auténticos muertos vivientes y podéis optar a conseguir el premio de "zombie mas voraz"... por no hablar de lo divertido que es hacer de zombie formando parte de una horda...

Los supervivientes podrán jugar de manera individual o formar un grupo de un máximo de 5 personas. Si os apuntáis un grupo de 8 amigos, formaríais dos grupos de 4 jugadores, o bien, un grupo de 5 y otro de 3, 4 grupos de 2 y cualquier combinación con la única salvedad de que en ningún caso podéis ser más de 5 en un grupo. Los grupos que hagáis deberán seguir así toda la noche con la siguiente salvedad, si dos grupos pierden algún miembro, pueden unirse si el total no es superior a 5. Esto se debe a las plazas de los vehículos de extracción, si llegaréis un grupo de 15 supervivientes al helicóptero, solo podrían subir 5 y habría que echarlo a suertes... o todos quedarías descalificados por incumplir la norma de no ser mas de 5 por grupo.

Varios grupos pueden trabajar de común acuerdo, usando móviles para comunicarse y pasarse información, por ejemplo. Los jugadores convertidos en zombies o eliminados de otra forma no podrán hacer esto.

Debéis seguir cualquier indicación hecha por el personal de la organización, ellos velarán por el juego limpio y por vuestra seguridad, os ayudarán en ocasiones y cualquier duda o necesidad que tengáis debéis comunicársela a ellos. También habrá un monitor en cada horda zombie y varias unidades móviles con vehículos y personal de organización para llegar rápidamente a cualquier punto del pueblo en el que seamos necesarios.

Todos los participantes irán identificados mediante una pulsera y un pañuelo. Solo se podrá interactuar con otros participantes del evento. Esta prohibido el contacto físico, salvo los zombies para tocar o rozar a los vivos para infectarlos. El pañuelo será de un color diferente si eres un superviviente, si eres un zombie o si eres personal de organización. Como jugador no puedes esconder o no llevar bien visible el pañuelo, que deberá ir en la cabeza, en el cuello o en el brazo. Las zonas de control, donde se obtendrán pistas, estarán debidamente señalizadas para que sepáis que en esas ubicaciones podéis entrar y explorar el lugar, ya que forma parte del juego. Por ejemplo, una casa con la puerta abierta y un cartel encima que ponga "SURVIVAL ZOMBIE". Está prohibido cualquier contacto con la propiedad privada ajena, tales como vehículos, mobiliario urbano, puertas y ventanas de las casas, etc. No está permitido saltar muros, vallas o similares. La participación en el evento no justificará ninguna acción ilegal, como vandalismo, allanamiento de morada, agresiones físicas o verbales a cualquier otra persona, sea participante o no del juego. Cualquiera de estas acciones serán motivo de expulsión del juego y la debida notificación a las autoridades competentes (denuncia al canto, vamos).

El juego se desarrollará en exteriores íntegramente, salvo un par de lugares dispuestos por la organización y debidamente señalizados. Para evitar accidentes durante el juego, los participantes sólo podrán desplazarse a pie, sin usar ningún otro medio de transporte como bicicleta, patines, moto, etc.

Empezaréis con un mapa del pueblo que os marcará dos ubicaciones donde es posible que haya pistas y en cada una de estas ubicaciones siempre se os dará la localización de otras dos ubicaciones. El número total de ubicaciones es desconocido por los participantes. En todas encontraréis un mapa que os muestre otras dos localizaciones, alguna puede ser repetida de las que ya tenéis. En algunas encontraréis pistas, necesarias para escapar, en algunas os ayudaran, en otras no encontraréis nada, y puede que en alguna encontréis, quizás, la muerte... así que una buena forma de actuar sería no entrar todo el equipo en las ubicaciones a buscar pistas, ya que si entráis todos, podríais quedar eliminados todos... ese serán el tipo de decisiones que tendréis que tomar.

Los bares abiertos para el evento son zona segura, no se juega dentro, pero no podréis entrar si os están persiguiendo zombies o ellos entrarán también para atraparos. Podréis entrar cuando no estéis en peligro. La piscina municipal habitada como zona de acampada es zona segura y el polideportivo municipal también. Lo que significa que no podrán entrar los zombies, igual que en los bares, pero no podréis refugiarnos si ya os están persiguiendo. Si los zombies os ven entrar, entrarán detrás de vosotros y os eliminarán.

Los zombies no pueden correr, por lo que, a priori, será fácil esquivarlos. Y ya que la zona de juego es ilimitada, debéis evitar las zonas con zombies mientras os sea posible, para evitar quedar atrapados. Si entráis en una calle y por un lado viene una horda y por el otro también y no tenéis salida, la mayoría caeréis infectados por contacto, quizás alguno se salve si no son muchos zombies.

El premio principal del evento es un viaje en helicóptero real, desde la localidad hasta la base aérea civil de Cuatro Vientos en Madrid (más de treinta minutos de viaje). El segundo y tercer premio será un paseo en globo aerostático. Cada uno de los premios son para grupos de cinco personas o menos... si solo llega un superviviente al helicóptero, ira sólo, por ejemplo. A cada premio pueden acceder más de un grupo si no suman más de cinco personas, como un grupo de dos y otro de tres jugadores.

### Jugar como infectado, muerto viviente, zombie

Eres un zombie, lo sentimos, tu vida nunca volverá a ser lo que era. Eres consciente de todo lo que sucede a tu alrededor, la agudeza de tus sentidos y tu fuerza han aumentado pero has perdido tus sentimientos, no sabes qué es el dolor, la lástima, la compasión, el amor. No distingues un ser humano de otro y un hambre infinita de carne humana viva te impulsa a seguir adelante, a ignorar las heridas, el peligro, la certeza de una muerte segura. Formas parte de una nueva raza, no os coméis ni atacáis entre vosotros y permanecéis juntos como una jauría, como una manada de caza. Cada ruido, cada luz, cada movimiento te atrae y te llama en tu búsqueda incansable de alimento. Sin distinguir el ayer del mañana, tu penosa existencia se basa en una brutal alimentación a costa de los que hace poco eran familia, amigos y conocidos. Tu existencia es un horror, formas parte de un experimento, eres un ser antinatural y destructivo que no se detiene ante nada. Pero bueno... cada uno es como es, ¿no?

Formaréis siempre parte de una horda, no habrá zombies solitarios, ya que "el demonio los cría, y ellos se juntan". Cada horda comenzará con un número de entre 10 y 15 jugadores y todas tendrán un "jefe de horda", un monitor que dirigirá al grupo, marcará la zona por la que pueden moverse y les explicará las normas durante todo el evento. El monitor puede expulsar del juego a cualquier zombie que tenga un comportamiento inadecuado o irrespetuoso hacia otro jugador o persona ajena al evento. Aunque el motivo principal de la presencia de este monitor en cada horda es la de controlar las infecciones y transformar a cada superviviente que atrapéis en uno de los vuestros y controlar que ningún superviviente tocado sigue jugando.

Con esta premisa, las hordas irán creciendo en número y serán cada vez más peligrosas y eficaces hasta que sean ineludibles y abarquen todas las calles y sea imposible escapar de ellas. Ese es vuestro objetivo, el mismo objetivo que tendría un virus, extenderse y reproducirse para acabar con cualquier forma de vida que no sea igual a ti.

Habrà varios premios para los zombies, el primero, para la gente que venga caracterizada de casa, al mejor maquillaje. El segundo será para la horda "más voraz", un premio para cada uno de los jugadores iniciales de la horda. Y el tercero al zombi "más voraz", el zombi que acumule mayor número de infecciones él solo. ¿Y como se lleva el recuento de esto? Pues lo hará el monitor que va en cada horda, tendrá la lista de los miembros de su horda y apuntará quién infecta a quién, tendréis que colaborar al máximo con él para facilitarle la tarea, ya que no será fácil.

## ORGANIZA:



www.worldrealgames.com

## PATROCINA:



Ayuntamiento de Mondéjar  
www.mondejar.eu



www.grupolino.com



www.globosvientozero.com



www.asociaciondeporteyocio.com



www.es.calimacil.com



www.kedin.es



www.radiomondejar.tk



www.simulacionesdecombate.com



www.casonadetorres.com



www.pequetatro.com



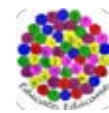
Voluntarios Protección Civil  
Mondéjar  
www.facebook.com



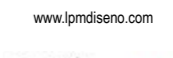
www.bordadosairsoft.com



www.facebook.com/salaihja.mondejar



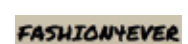
www.educateeducame.org



www.ecoshoot.eu



www.grupopielcu.com



http://fashion4everbyncp.blogspot.com/es/