



GUÍA DE SUPERVIVENCIA

HVZ: LA VACUNA

28, 29 y 30 de julio de 2017

HVZ ALHAURIN

INDICE

¿Qué es HvZ?	3
¿Cómo se juega?	3
Reglas básicas.	3
Objetivos	3
¿Qué necesitas para jugar?	3
Reglas para humanos	4
Reglas para zombis.....	4
Zombi original.....	4
Regla especial.....	5
Otras reglas.....	5
Personales especiales.....	6
Personajes especiales humanos	6
Personajes especiales zombis	6
Trama de HvZ: la Vacuna.	7
Lugar de la partida	7
Cómo llegar al Refugio (alojamiento).....	8
A pie desde la parada de bus	10
En coche	12
Aparcamiento recomendado.....	13
Centro de salud (urgencias).....	13
Normas y requisitos para el uso del alojamiento y duchas.....	15
Reglas de alojamiento.	15
Reglas de duchas.	16
Horarios de partida y de duchas.	17
Cómo inscribirse en la partida.....	18
Mapas de juego descargables	19
Logros.	19
Contacto.	19
Anexo.	20
Normas de convivencia.	20

¿QUÉ ES HVZ?

Humanos vs Zombis (HvZ) es un juego moderado de “pillar”, que se juega en universidades, institutos, barrios, bases militares y convenciones por todo el mundo. Los jugadores humanos deben permanecer atentos y defenderse con calcetines y pistolas de dardos de gomaespuma para evitar ser atrapados por una horda cada vez mayor de zombis.

Desde sus orígenes en la universidad de Goucher en 2005, Humanos vs Zombis ha desarrollado una base internacional de fans, y ha recibido amplia cobertura en la prensa de medios como el New York Times, el Washington Post, NPR, Associated Press, FOX “News,” y Stephen Colbert, que lo consideró tema número uno para América. HvZ se juega en todos los continentes, con partidas en lugares tan diversos como Australia, Namibia, España, y Dinamarca.

¿CÓMO SE JUEGA?

REGLAS BÁSICAS.

En esencia Humanos vs Zombis es un pilla-pilla. Los humanos han de llevar a cabo ciertas misiones mientras se defienden de los zombis. Todos los jugadores comienzan como humanos, y uno elegido al azar es el “Zombi Original” (ZO). En los primeros momentos de partida el zombi original pilla a varios jugadores humanos y los convierte en zombis comenzando así el apocalipsis.



OBJETIVOS:

- Los zombis ganan cuando todos los jugadores humanos han sido pillados y transformados en zombis.
- Los humanos ganan si logran sobrevivir lo suficiente como para completar sus misiones.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

1. Un pañuelo o bandana: todos los jugadores han de llevar un pañuelo para que se les identifique como tales.
2. Pistolas de dardos de gomaespuma (Nerf, Airzone...) y/o.... ¡Calcetines!

Ahora que tienes todo el material preparado, sólo te queda echar un vistazo a las reglas.



REGLAS PARA HUMANOS:

- Llevar un pañuelo: los humanos deben llevar un pañuelo atado en torno a un brazo, para que se les pueda identificar como jugadores HUMANOS durante la partida.
- Aturdir a un zombi: los humanos pueden aturdir a un zombi si le impactan con un dardo o un calcetín (y el zombi lo siente).
- Cuando son pillados por un zombi: cuando es pillado por un zombi, un humano está obligado a ir a tocar la bandera zombi o zombificarse tras un tiempo determinado (asignado en cada partida). Tras ello debe atarse el pañuelo a la cabeza.



¡Has cambiado de bando, sal ahí fuera y transforma a todos los humanos que puedas!

REGLAS PARA ZOMBIS:

- Llevar el pañuelo en la cabeza: los zombis deben llevar el pañuelo atado en la cabeza para poder identificarse como ZOMBI durante la partida; cada vez que seas aturrido debes bajarte el pañuelo al cuello o levantar las manos en caso de que te sea difícil quitarte el pañuelo.
- Impactos: cuando es impactado con un dardo o un calcetín, un zombi queda aturrido y debe dirigirse hasta la bandera o esperar un tiempo de regeneración para volver a estar activo (los MODS lo indicarán en cada partida).
- Zombificar: es tocar firmemente a un humano y decir en voz alta “zombi” (absteneos de hacer placajes).



ZOMBI ORIGINAL:

Al principio de cada partida siempre habrá un zombi infiltrado entre los humanos, llevando su pañuelo en el brazo.

Este será elegido al azar (el MOD indicará cómo se hará en cada partida, por sorteo con papelitos o por toque). Su misión será crear a los primeros zombis, ¿cómo lo hará?, disimuladamente debe ir tocando y susurrando claramente “zombi” a sus compañeros. Puede seguir creando zombis hasta que lo acusen o se acabe el “tiempo de infección”.

Existen dos tipos de Zombi Original:

- Zombi Original (ZO): el ZO irá zombificando humanos hasta que sea acusado por varios humanos, aturrido o desee convertirse en zombi.
- Zombi Original Explosivo (ZOE): el ZOE permanecerá como humano hasta que considere que es el momento de “explotar”, momento en el que convertirá a todos los humanos que pueda hasta ser aturrido.



REGLA ESPECIAL:

En caso de conflicto entre un humano y un zombi (por ejemplo: un zombi ha sido o no aturdido, un humano ha sido o no zombificado...), el problema se resolverá por **“Piedra, Papel o Tijera”**.

OTRAS REGLAS:

- Interferencia de no jugadores: las personas que no son participantes registrados NO deben actuar directamente con la partida.
- El armamento no debe hacer daño: ni los dardos ni ningún otro arma usada o inventada por los jugadores debe hacer daño. Si el jugador crea una nueva arma o hace una adaptación en la que tuviera para darle potencia se debe consultar a un moderador para comprobar que no causa daños.
- Pintar el arma: puedes pintar tu arma para darle un aspecto más realista, pero recuerda que la punta del cañón debe ser naranja para que se reconozca como un arma de juguete (es la única parte que NO se puede pintar).
- Zonas seguras:
 - Zona segura es el lugar donde un humano puede descansar y el zombi no puede entrar.
 - Un zombi puede convertir a un humano desde la línea de separación mientras tenga los dos pies apoyados en el suelo.
 - Los humanos pueden aturdir a los zombis desde el interior de una zona segura.
- Mochilas y/o Bolsos:
 - Un zombi no es aturdido si el dardo o el calcetín impacta en su mochila.
 - Agarrar o tocar una mochila humana no es considerado zombificación.
- Sin escudos: ni los zombis, ni los humanos deben utilizar escudos para desviar dardos o calcetines, o para evitar ser pillados.
- No se puede usar ningún tipo de vehículo durante la partida.

¡Listo! Ya sabes todo lo básico para pasarlo bien en una partida de HvZ.

PERSONALES ESPECIALES.

Como ya sabrás, los humanos han de cumplir una serie de misiones para ganar la partida y los zombis han de impedirlo, bien convirtiéndolos a todos en no-muertos o bien llevando a cabo sus propias misiones. Bien, pues el éxito de alguno de ellos puede significar la obtención algún beneficio en la partida, como por ejemplo información extra, antídotos... o personajes especiales...

PERSONAJES ESPECIALES HUMANOS:

- Cazador: el Cazador lleva un cartel a la espalda que lo identifica como tal y dicho cartel funciona a modo de armadura: mientras el Cazador lo lleve no puede ser convertido en zombi. Los zombis habrán de quitarle la "armadura" antes de poder zombificarlo.
- Ingeniero: el Ingeniero lleva consigo una cuerda con la que puede crear zonas seguras al estirarla en el suelo.
- Guerrero: el Guerrero es el único humano que puede usar una ESPADA para aturdir a los zombis. La Espada es la única arma al cual Némesis no puede hacerse inmune.

PERSONAJES ESPECIALES ZOMBIS:

- Juggernaut: a este zombi se le reconoce por llevar un pañuelo cubriéndole la parte inferior de la cara desde la nariz. El Juggernaut es inmune a las balas, por lo que sólo se le puede aturdir con calcetines.
- Escudo de Carne: este zombi es portador de un gran escudo con el que defenderse, de manera que sólo se le puede aturdir por arriba del escudo, por los laterales o por la espalda. El Escudo de Carne no puede convertir a humanos, pero cada 5 minutos puede entrar en la zona segura creada por el Ingeniero (con los zombis que vayan detrás de él) y permanecer dentro de ella 5 segundos.
- Garra: este zombi lleva en una de sus manos un objeto de gomaespuma que usa como una extensión de su propio brazo y con la cual puede convertir a humanos.
- Némesis (la reina zombi): si Némesis mata a un humano, se vuelve inmune al arma que porte dicho humano. Némesis puede acabar siendo inmune tanto a balas como a calcetines, pero por mucho que la aturda el Guerrero nunca podrá hacerse inmune a la Espada. A Némesis se la reconoce por llevar una máscara de gas.
- Bruja: formando parte de cortejo personal de Némesis, éste zombi es de tipo pasivo. La bruja permanece en un estado de letargo constante, suele deambular de un modo pacífico e inofensivo. Sólo se activa cuando un jugador le lanza un calcetín o le dispara, ahí estás perdido ya que la bruja enloquecerá y durante 5 segundos contados en voz alta no le afectará ningún tipo de arma y atacará a cualquiera sin miramiento. Pasados esos 5 segundos, volverá a la calma y letargo. Las brujas se identifican por llevar vendas en la cara y los brazos.

Recordamos que en cualquier caso los MODS pueden modificar las habilidades de los personajes especiales para adaptarlos a la partida en cuestión.

TRAMA DE HVZ: LA VACUNA

Ha pasado ya algún tiempo desde que comenzara la infección. Un mal experimento con resultados catastróficos que han hecho que el “virus del supersoldado” se extienda peligrosamente. El virus se ha convertido en un problema real y un riesgo al que se exponen soldados y civiles por igual.

Con el objetivo de solucionar o paliar los efectos de esta posible epidemia, el gobierno contrató a un científico prestigioso, discreto, y con buenas relaciones con el ejército, para que investigara sobre el patógeno. La investigación, dirigida a encontrar una vacuna, parecía avanzada, pero hubo complicaciones: cerca del laboratorio en el que trabajaba hubo una alerta por un caso de contagio y toda la zona fue declarada en cuarentena.

En el momento del aislamiento se perdió todo contacto con las personas que quedaron dentro, tanto con los civiles como con los científicos. Desde aviones, el ejército ha estado enviando suministros a los posibles supervivientes... si quedan.

¿Nuestra misión? Investigar el terreno, encontrar a los posibles supervivientes y rescatar al científico... o en su defecto a lo que quede de su investigación. ¿Estás listo, soldado?

LUGAR DE LA PARTIDA.

Como muchos ya sabéis, las partidas de HvZ Alhaurín no suelen tener un lugar concreto donde realizarse, suelen abarcar prácticamente todo el municipio de Alhaurín de la Torre, donde se delimitan mapas temporalmente (página 19) y puntos de encuentro, donde incluimos el “Refugio”.

¿Qué es el Refugio? Al situarnos en una modalidad de partida larga de varios días, hemos decidido proporcionar un lugar para el alojamiento de nuestros jugadores. Las plazas para estancias son limitadas, y tendrán prioridad aquellas personas que vivan fuera de municipio e incluso de la provincia.

El espacio que hemos habilitado se encuentra en la *Casa de la Juventud* de Alhaurín de la Torre. Se trata de un espacio deportivo que dispone de cuartos de baño, una pequeña nevera (tened en cuenta que somos muchos) y varias papeleras para cualquier material desechable.

Además de este espacio habilitado para ser punto de encuentro, pasar la noche y hacer algo de vida, dispondremos de un vestuario que cuenta con duchas en unas instalaciones muy próximas al alojamiento, en la *Centro Municipal de Artes* de Alhaurín de la Torre.

Si sigues leyendo más adelante encontrarás información más completa de estos espacios.

CÓMO LLEGAR AL REFUGIO (ALOJAMIENTO).



EN BUS:

1º Si vienes en bus desde otra provincia, otro municipio o desde Málaga ciudad, tienes varias opciones de autobuses para poder llegar en Alhaurín de la Torre, la más común es tomar un Autobús de la compañía Portillo en la Estación de Autobuses de Málaga (imagen de la derecha, <https://goo.gl/maps/1omyn4vtZAE2>). Las líneas que pasan por el municipio son la M-133 (Málaga-Pinos de Alhaurín), M-132 (Málaga-Alhaurín de la Torre-Alhaurín el Grande) y M-230 (Málaga-Alhaurín de la Torre-Alhaurín el Grande-Coín).



Aquí te dejamos los diferentes [Horarios](#) de los autobuses que se dirigen a Alhaurín de la Torre:

ALHAURÍN DE LA TORRE - MÁLAGA				M-132	 M-133	 M-230		Precio / Fare: 1,65 €			Duración del trayecto: 40m			
Laborables / Workdays														
Salida desde Alh. Torre	6:50	7:11	7:45	8:10	8:35	9:05	9:35	10:05	10:35	11:05	11:35	12:15	13:15	13:40
	14:05	14:35	15:05	15:35	16:05	16:35	17:05	17:35	18:20	18:50	19:20	19:50	20:35	21:05
	21:35	22:20												
Salida desde Málaga	6:45	7:30	8:00	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:10	11:30	12:00	12:30	13:15	14:00
	14:15	14:45	15:15	15:45	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:15	21:00	21:30
	22:15	23:00												
Sábados / Saturdays														
Salida desde Alh. Torre	6:50	7:20	8:20	9:05	9:50	10:35	11:35	12:35	13:20	14:20	15:35	16:35	17:35	18:45
	19:50	20:35	22:20											
Salida desde Málaga	7:00	7:30	8:00	9:00	10:00	10:45	11:30	12:30	13:30	14:30	15:30	16:30	17:30	18:30
	20:00	21:30	23:00											
Domingos y Festivos / Sundays and Holidays														
Salida desde Alh. Torre	7:50	8:50	10:05	11:50	12:50	13:35	15:05	16:20	17:05	18:05	19:05	20:20	21:20	22:05
Salida desde Málaga	8:30	9:45	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:15	17:45	19:00	20:00	20:45	21:30	22:45

¡Sugerencia! Si vas a tomar la última opción de autobuses, pregunta antes de comprar el billete o al conductor si el autobús para por Alhaurín de la Torre, ya que no estamos al tanto de los cambios de horarios o recorridos futuros.

2º ¡Ya estás dentro del Autobús! ¿Cómo sabemos que hemos llegado a Alhaurín de la Torre y en qué parada debemos bajarnos? Muy fácil, Alhaurín de la Torre dispone de un montón de rotondas características:



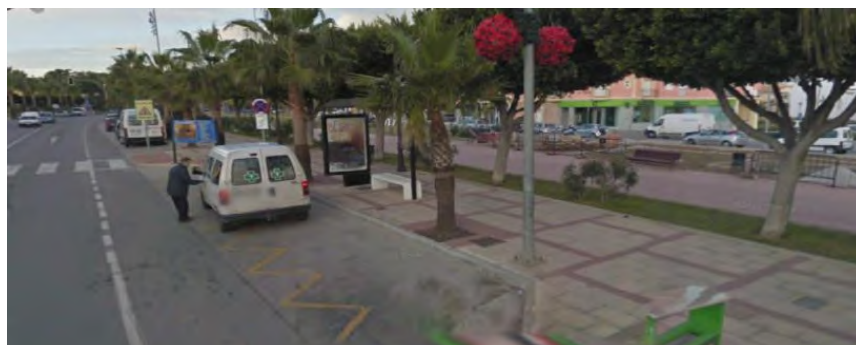
En cuanto entres al municipio será ésta la primera rotonda que te encuentres y que te indica que ya estás en él.

¡Cuidado! ¡Aún no has llegado a tu destino! Quedan un montón de rotondas vistasas antes de que te bajes a tu parada. ¿Cuántas? Siguiendo éste orden:



¡Y en ésta última rotonda (está junto a un **Covirán** si miras a tu izquierda) es donde debes comenzar a prestar atención para bajar en tu parada! Ya que contando desde que aquí, debes bajarte en a la segunda parada.

Pasada la rotonda el Bus hará su **primera** parada:



En la **segunda** parada ¡Ésta!:

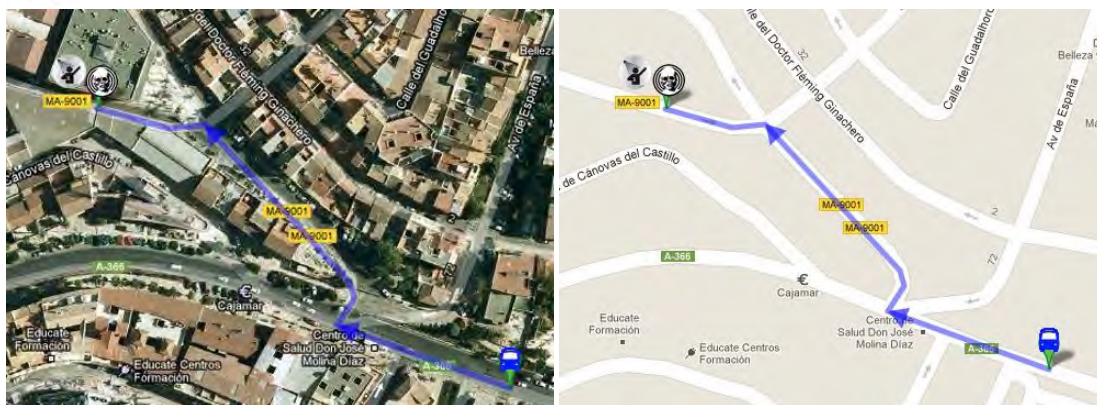


Es donde debes bajarte (al lado de la Torre).

¡Bienvenid@ a Alhaurín de la Torre!



A PIE DESDE LA PARADA DE BUS: PLANOS GENERALES



<https://goo.gl/maps/Ac6Wc9rpYJ32>

1º ¿Cómo llegamos al Refugio (Lugar de Alojamiento) desde la parada del Bus? En primer lugar, tomamos **recto** la *Avenida Principal Cristóbal Colón*, que es en la que te encuentras desde la parada de autobús.

2º Gira a la **derecha** hacia *calle Caldera* (Puedes tomar como referencia el *Kiosko Villegas*).



3º Continúa **recto** hasta ver la *Plaza del Ayuntamiento* (a tu izquierda podrás ver la *Casa de la Juventud*).



4º El alojamiento se encuentra en la *Casa de Juventud*, pero no entramos por la puerta principal, sino que debemos continuar por la *calle Punto Industrial* a nuestra **izquierda**. ¡Ahora tenemos que estar atentos ya que veremos una entrada en la acera izquierda! La primera no, la **segunda**.



¡Ya estás en el alojamiento! Podéis consultar el **Horario** y **Reglas del Refugio** en las páginas 15 y 17.

Nota: las duchas se encuentran a unos metros más adelante del alojamiento en el *Centro Municipal de Artes*. No olvides consultar su horario y reglas (páginas 16 y 17).





Si vienes desde fuera en coche tendrás distintas posibilidades para llegar según la entrada que tomes:

12

APARCAMIENTO RECOMENDADO.

En el municipio aparcar no suele ser complicado, aunque recientemente se han colocado varias zonas azules, restando posibilidades. Por ello os sugerimos un par de zonas donde tener el coche aparcado durante varios días sin problemas.

Recomendamos un amplio llano de tierra situado cerca del Supeco, CEIP San Sebastián y la Avenida principal, a menos de 5 minutos de distancia del Refugio (imagen de la derecha): <https://goo.gl/maps/njGn12exM3C2>

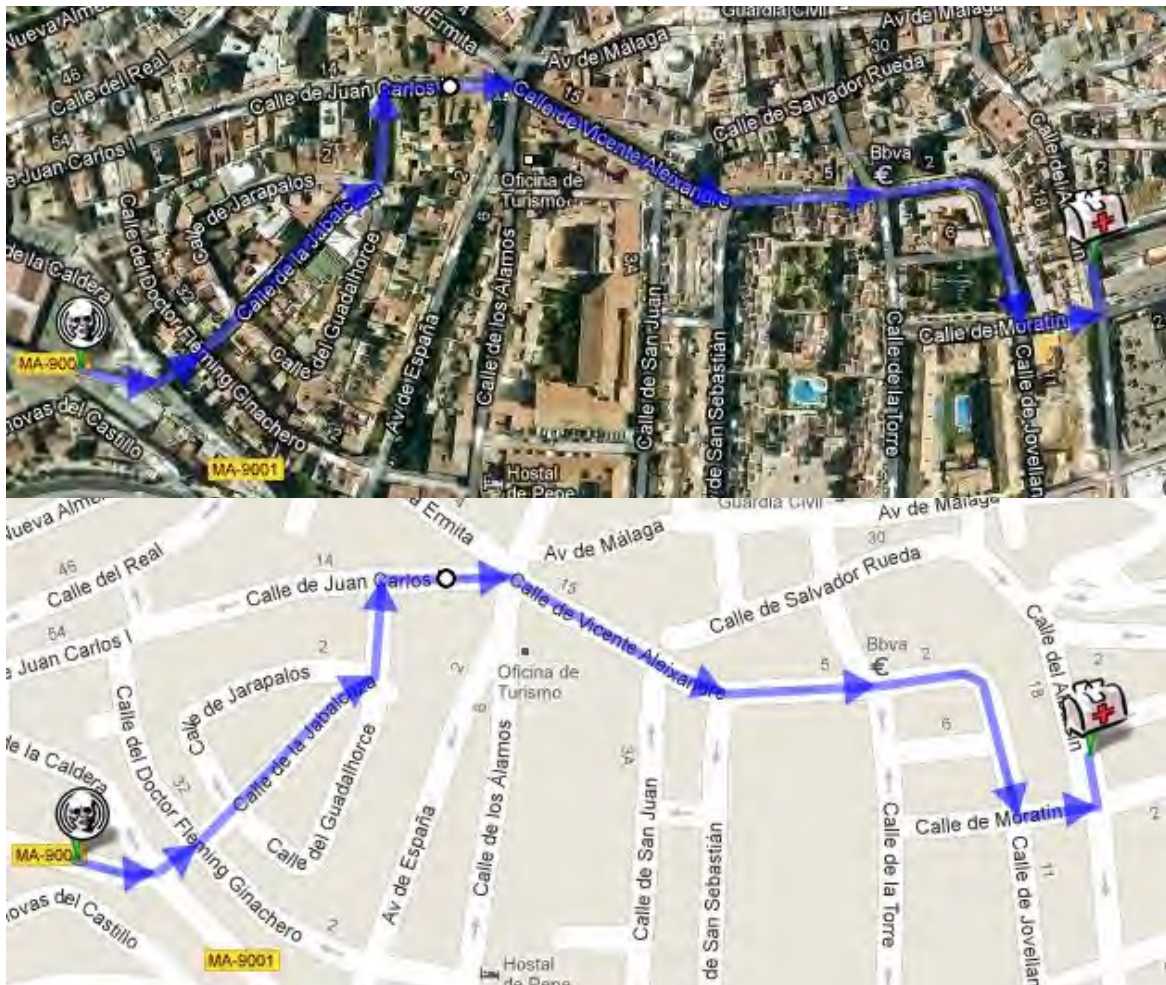


Si no encuentras aparcamiento ahí, hay otro llano de tierra cerca del Covirán, a 10 minutos del Refugio: [Calle Fray Luis de León](#)

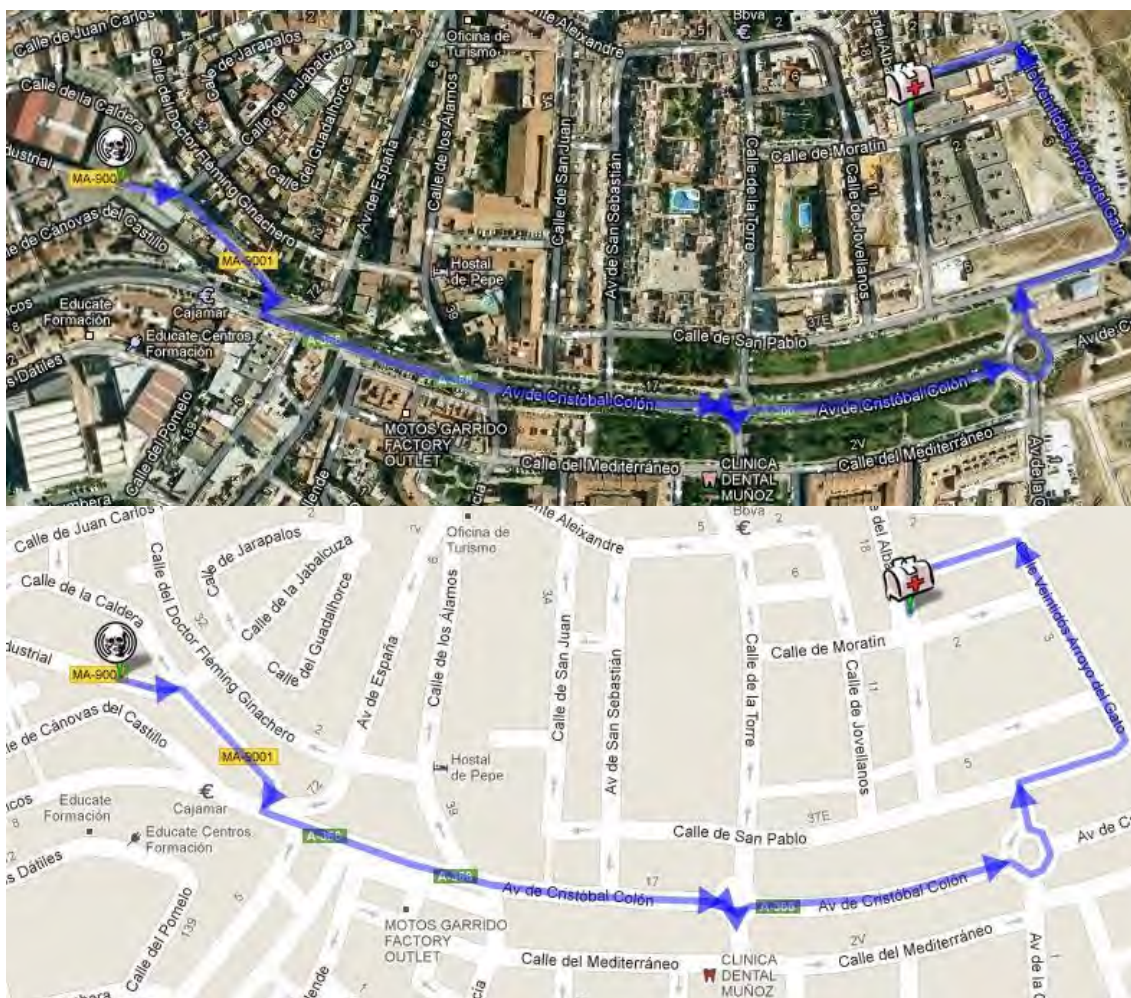


CENTRO DE SALUD (URGENCIAS):

PLANOS GENERALES (A pie): <http://goo.gl/maps/N6hT>



PLANOS GENERALES (En coche): <http://goo.gl/maps/9dJN>

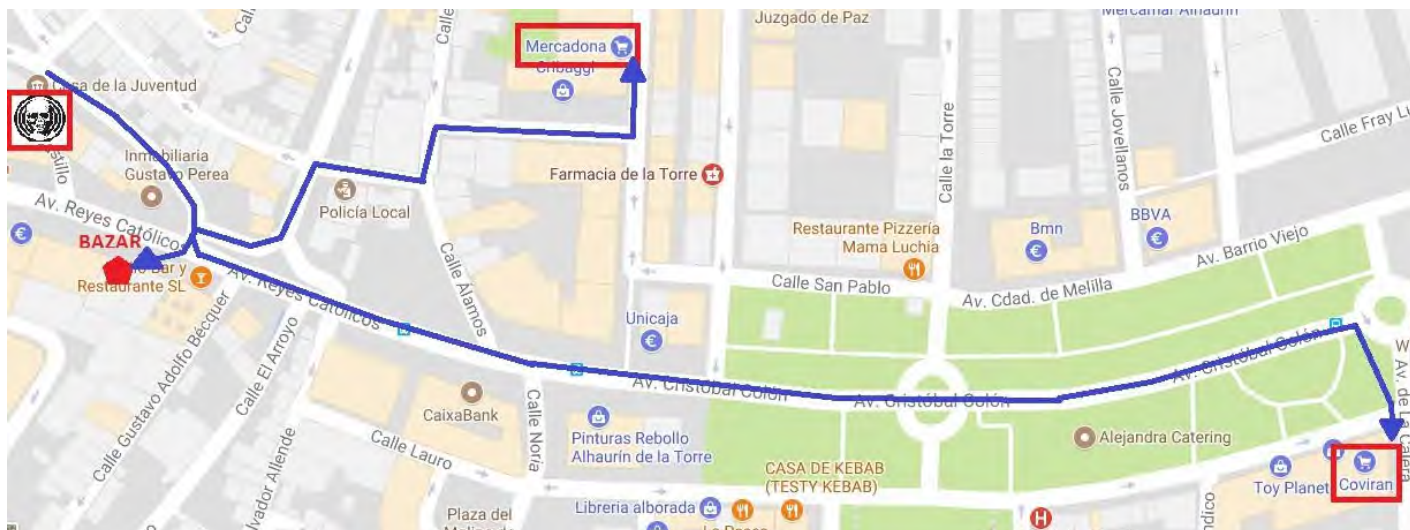


DÓNDE COMER O COMPRAR COMIDA (sugerencias):

Debido a que desde la asociación no proporcionamos comida, os sugerimos unos cuantos lugares para comprar comida y os recordamos que sí dispondremos de nevera y microondas en el Refugio. Aquí os dejamos los enlaces a Google Maps y más abajo un mapa:

- [Mercadona.](#)
- [Coviran.](#)
- [Bazar.](#)

Si no queréis cocinar siempre podéis recurrir a alguno de los bares y restaurantes del pueblo, muchos de los cuales se encuentran en la misma Avenida Principal. Si buscáis algún tipo de comida en especial o recomendación, siempre podéis preguntar a los MODS.



NORMAS Y REQUISITOS PARA EL USO DEL ALOJAMIENTO Y DUCHAS.

REGLAS DE ALOJAMIENTO.

El espacio que hemos habilitado se encuentra en la *Casa de la Juventud* de Alhaurín de la Torre. Se trata de un espacio deportivo que dispone de cuarto de baños y una pequeña nevera (tened en cuenta que somos muchos). Además de diferentes papeleras para cualquier material desechable.

Material: os sugerimos que para que vuestra estancia sea lo más cómoda posible llevar colchones, sacos de dormir o similar, y a ser posible un rollo de papel higiénico, por si acaso.

- El Refugio (alojamiento) se considera **zona fuera del juego**, nadie puede pillar o aturdir en su interior.
- El Refugio (alojamiento) permanecerá **cerrado fuera del horario** establecido, no se abrirá salvo en las circunstancias más extremas.
- El Refugio (alojamiento) permanecerá **cerrado** mientras estamos en horario de sueño, la apertura la dispondrá a la mañana siguiente el Moderador encargado esa noche.
- Procura en todo momento que todo esté limpio.
- Cualquier daño o desperfecto que se produzca dentro de las instalaciones será responsabilidad del usuario que lo provoque sea directa o indirectamente.
- La organización no se hace responsable de los objetos de valor de los participantes.
- Cualquiera que haga un mal uso de las instalaciones será expulsado tanto del alojamiento como de la partida.
- Cualquiera que sea expulsado de la partida también lo será del alojamiento.
- No está permitido traer al Refugio (alojamiento) personas que ajenas o no inscritas en las partidas, ¡no estamos en un hotel! Puede ser motivo de expulsión tanto del alojamiento y la partida.
- Evitar hacer excesivo ruido, poner música a todo volumen, hablar gritando... a partir de la 00:00, los vecinos necesitan dormir y vuestros compañeros también.

¡Recuerda! El Refugio (alojamiento) es un lugar para dormir y descansar, respeta a tus compañeros cómo querías que ellos te respetarán.

REGLAS DE DUCHAS.

El espacio que hemos habilitado se encuentra en unas instalaciones muy próximas al alojamiento, en la *Centro Municipal de Artes* de Alhaurín de la Torre. Es un vestuario que dispone de dos duchas en los servicios de las chicas y una en la de los chicos, pero se hará uso común de todas ellas. Estas duchas disponen de un termo eléctrico que proporciona agua caliente.

Material: Os sugerimos llevar toallas y todos los enseres necesarios para la higiene (champús, cepillo de dientes y pasta de dientes...).

- Haz uso del agua de un modo racional, el medio ambiente te lo agradecerá.
- Sé breve en el uso de las duchas, piensa que somos muchos los que debemos usarlas.
- Procura salir de la ducha lo más seco que puedas, no queremos tener una inundación en los vestuarios.
- Procura en todo momento la limpieza e higiene de las duchas y vestuarios.
- Usa las papeleras para cualquier material desechable, debemos procurar en todo momento que todo esté limpio.
- Con el fin de mantener la zona de vestuarios lo más seca y limpia posible, no se deben de escurrir prendas de baño, toallas, etc. Por ello os pedimos que os sequéis en las duchas.
- Cualquier daño o desperfecto que se produzca dentro de las instalaciones será responsabilidad del usuario que lo provoque sea directa o indirectamente.
- La organización no se hace responsable de los objetos de valor de los participantes.
- Cualquiera que haga un mal uso de las instalaciones será expulsado tanto del alojamiento como de la partida.
- Cualquiera que sea expulsado de la partida también lo será del alojamiento y no podrás hacer más uso de las duchas.
- No está permitido traer a las duchas personas ajenas o no inscritas en las partidas, ¡no estamos en un hotel! Puede ser motivo de expulsión tanto del alojamiento y la partida.

HORARIOS DE PARTIDA Y DE DUCHAS

  HORARIOS		
Viernes día 28	Sábado día 29	Domingo día 30
- Recepción jugadores y entrega de inscripciones: a partir de las 18:00. - Presentación y explicación de las reglas y normas: 19:00 - 20:00. - Minipartida: 20:00 - 21:00. - Tiempo para cenar: a partir de las 21:00 hasta cierre alojamiento 00:00. - Duchas: de 21:00 a 22:30.	<u>Por la mañana:</u> - Apertura alojamiento: 9:00. - Tiempo libre para desayunar: 9:00 - 11:00. - Comienzo partida: 11:00 - 14:00. - Tiempo libre para almorzar: 14:00 - 16:00	- Apertura alojamiento: 9:00. - Tiempo libre para desayunar: 9:00 - 11:00. - Batalla final: 11:00 - 14:00. - Duchas y recogida: de 14:00 a 15:30.
	<u>Por la tarde:</u> - Continuación partida: 16:00 - 20:00. - Tiempo para cenar: a partir de las 20:00 a 22:00. - Duchas: 20:00 - 22:00.	
	<u>Por la noche:</u> - Continuación partida: de 22:30 a 00:00 - Duchas: 00:00 - 00:30. - Cierre alojamiento: 01:00	

¡NOTA! A pesar de que para esta partida ofrece un lugar de alojamiento y duchas, la comida no está incluida, esto es responsabilidad de cada uno de los jugadores. Os recordamos que hay una nevera pequeña a la disposición de los jugadores que necesiten guardar algún alimento.

Recordamos a los jugadores que no se alojen en el Refugio que tienen total libertad para volver a sus casas siempre y cuando vuelvan para la hora de comienzo de la partida (las horas a las que no pueden faltar están señaladas **en negrita**).

CÓMO INSCRIBIRSE EN LA PARTIDA

Para jugar en esta partida tendrás que hacer tres cosas:

1. Rellena el formulario de inscripción en la web:
<https://hvzalthaurin.wixsite.com/hvzalthaurin/proximas-partidas>
2. Como excepción a nuestras partidas habituales, que normalmente son gratis, en esta partida será necesario pagar 3€ para poder participar. Se puede pagar a través de PayPal (hay que pagar 45 céntimos más que es lo que cobra PayPal por las transacciones) o en distintas quedadas que haremos en Alhaurín de la Torre, Málaga y Arroyo de la Miel para recoger el dinero. Si tienes dificultad para pagar por alguno de estos métodos, puedes ponerte en contacto con nosotros para buscar algún plan alternativo. En caso de que al final no puedas asistir a la partida, siempre que avises antes del lunes 24 de julio te podremos devolver el dinero.
 - a. PayPal: la fecha máxima para hacer el ingreso será el lunes 24 de julio a las 21:00. Para usar este método debes tener una cuenta de PayPal (si no la tienes se tardan 5 minutos en hacerla) enlazada a alguna cuenta o tarjeta bancaria. Selecciona desde el inicio “Pagar o enviar dinero” → “Enviar dinero a amigos o familiares”, e introduce el correo electrónico de HvZ, hvzalthaurin@hotmail.com. Introduce la cantidad a enviar “3,00” (te cobrarán 45 céntimos de tarifa) y en el asunto dinos tu nombre completo.
PAGOS GRUPALES: en caso de que vengas en grupo y queráis hacer un pago grupal, no habría problema, siempre y cuando en el asunto nos digáis el nombre completo de todas las personas que participan en el pago.
 - b. Recogidas de dinero en Alhaurín de la Torre (en la Casa de la Juventud):
 - i. Viernes 7 de julio a las 18:00.
 - ii. Viernes 14 de julio a las 18:00.
 - iii. Viernes 21 de julio a las 18:00.
 - iv. Lunes 24 de julio a las 18:00.
 - c. Recogidas de dinero en Málaga (boca de metro frente a Vialia):
 - i. Sábado 8 de julio a las 17:00.
 - ii. Sábado 15 de julio a las 17:00.
 - iii. Sábado 22 de julio a las 17:00.
 - iv. Lunes 24 de julio a las 19:00.
 - d. Recogida de dinero en Arrollo de la Miel (plaza de Pueblosol, frente a la entrada del Cercanías):
 - i. Jueves 6 de julio a las 15:15.
 - ii. Jueves 13 de julio a las 15:15.
 - iii. Jueves 20 de julio a las 15:15.
3. El día del inicio del evento TODOS los jugadores deberán llevar impresa y firmada esta inscripción:
 - a. Menores de edad:
<https://drive.google.com/open?id=0B5r7rdb36AGXdVIDck96WHZzb3M>
 - b. Mayores de edad:
<https://drive.google.com/open?id=0B5r7rdb36AGXT2hWaTNVSjB5V0U>

Si os fijáis, la segunda carilla de la inscripción que debéis traer impresa son las Normas de Convivencia, las cuales es importante que leáis. Si por cualquier motivo aún no las habéis podido leer, os las dejamos en el Anexo (página 20).

MAPAS DE JUEGO DESCARGABLES.

Las distintas zonas de juego serán:

- Parque de la Comarca: enlace [para descargar](#) (en el mapa descargable se ve también el parque de la Concordia) y para [ver desde Maps](#).
- Avenida de la Música: enlace [para descargar](#) (en el mapa descargable se ve también el parque de la Zarzuela) y para [ver desde Maps](#).
- Parque de la Concordia: enlace para [ver desde Maps](#).
- Parque de la Zarzuela: enlace para [ver desde Maps](#).
- Parque de Torresol: enlace [para descargar](#) y para [ver desde Maps](#).
- Parque de Juan Pablo II: enlace [para descargar](#) (en el mapa descargable se ve también el parque frente al Polideportivo el Limón) y para [ver desde Maps](#).
- Parque frente al Polideportivo el Limón: para [ver desde Maps](#).
- Casa de la Juventud: enlace para [ver desde Maps](#).
- Recinto Ferial: enlace [para descargar](#) y para [ver desde Maps](#).
- Parque de Taralpe y parque de abajo: enlace [para descargar](#) y para [ver desde Maps](#).

LOGROS.

Durante esta partida los jugadores podrán conseguir ser merecedores de ciertos títulos en función de sus habilidades o sus experiencias. Algunos de los Logros que podréis conseguir durante esta partida son: “Salchicha Peleona”, “Chupacámaras”, “Pecho Palomo”, “Soy Leyenda” o “Mátrix”.

Pronto podréis consultar todos los Logros que podéis conseguir (y si queréis sugerirnos alguno, podéis hacerlo a través de cualquiera de nuestras redes, descritas en el siguiente apartado).

En el Refugio, que también será la zona de inicio de las misiones, habrá carteles con cada logro (con una imagen y una descripción), de manera que la forma de nominaros a un determinado logro es escribir vuestro nombre en el cartel del logro que creéis que merecéis. También podéis nominar a un compañero escribiendo su nombre en el cartel.

CONTACTO.

Para cualquier duda podéis consultarnos a través de las siguientes redes:

- Correo electrónico: hvzalhaurin@hotmail.com
- Facebook: <https://www.facebook.com/HvZAlhaurin/>
- Página web: <https://hvzalhaurin.wixsite.com/hvzalhaurin/contactanos>
- Número de móvil (atendemos a Whatsapp preferentemente): 600 37 65 95

ANEXO.

NORMAS DE CONVIVENCIA.

Por parte de los PARTICIPANTES:

- Respetar a todos los integrantes de la actividad (participantes, monitores, coordinador, vecinos, padres, etc.).
- Hacer caso en todo momento a las indicaciones de los monitores/as o el coordinador/a.
- Respetar las normas de cada actividad y acordadas por los responsables.
- Tolerancia hacia los demás compañeros/as.
- Prohibido fumar durante la ejecución de una actividad.
- Prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias ilegales durante las actividades o estar bajo los efectos de las mismas.
- Ser puntual en las actividades.
- Durante el desarrollo de una actividad los menores de 14 años deberán ir acompañados de una persona mayor de edad que se responsabilice de ello.
- Las instalaciones deberán de ser cuidadas por todos, y en caso de cualquier desperfecto serán cubiertos los gastos por el participante responsable.
- Cada jugador aporta su propio material de juego, y la organización no se hace responsable de cualquier pérdida o daño que pueda sufrir este. Es responsabilidad de cada jugador.

Por parte de los ORGANIZADORES:

- Deberán de hacer cumplir la normativa que regenta la actividad.
- Velar por la integridad física de los participantes, no haciéndose responsable de aquellos comportamientos negativos para el grupo.
- Comunicar al coordinador cualquier incidente ocurrido durante el transcurso de la actividad.
- Informar a los padres del comportamiento y desarrollo de la actividad.
- Corregir y tomar las medidas necesarias, dentro de la legalidad, para modificar aquellos comportamientos que perturbe el desarrollo del grupo o a nivel individual.

Por parte del PADRE, MADRE o TUTOR LEGAL:

- Aceptar las normas de convivencia y estar informado del desarrollo de las actividades.
- Contactar en caso de duda con el monitores/as y/o organizador/a del programa para solucionar cualquier incidencia.