

1. Mecánica general

- Todo sucede **en tiempo real** dentro del área de juego (área no sombreada del mapa).
- El área de juego no puede abandonarse durante la duración del evento.
- No se puede usar ningún elemento de atrezo que pueda ser confundido con un arma.
- No se puede usar ningún tipo de transporte, salvo en situaciones de emergencia real.
- **Si dudas**, interpreta de forma que favorezca la historia, no ganar.
- Cuando alguien diga “**Fuera de juego**”, detente, deja paso y espera indicaciones: esa persona o acción no forma parte del evento.
- El evento se desarrolla en espacios reales: calles, plazas y rincones de Órgiva. Se pide a todos los participantes un uso responsable de los mismos.
- Sólo se puede interactuar con personas que lleven claramente visible un brazalete. Las **Hordas de Condenados** son una excepción.
- Los brazaletes tienen el siguiente significado:
 - **Morado**: Organización (rol en vivo)
 - **Verde**: Organización (Survival Horror)
 - **Rojo**: Árbitros (rol en vivo)
 - **Naranja**: Participantes (Survival Horror)
 - **Blanco**: Participantes (Rol en vivo)
- No se puede esconder el brazalete para evitar ataques.
- No se permite el uso de linternas, punteros láser, etc. que puedan deslumbrar.
- Por motivos de seguridad y respeto hacia el resto de participantes, no se permitirá participar en el evento a quienes se encuentren bajo los efectos del alcohol o de sustancias que alteren sus facultades.
- La organización velará por la seguridad de todos los participantes, pero cada jugador es responsable de actuar con prudencia y respetar las indicaciones del personal durante el evento.
- Si encuentras información de otro jugador (mapas, rumores, ficha) puedes usarla como desees.
- La decisión de un árbitro o juez es inapelable.
- Cualquier infracción de estas normas conlleva la expulsión inmediata e inapelable del juego.

2. Interacción y combate

- **NO SE TOCA** a otros jugadores. Solo la Horda de Condenados puede hacerlo.
- Un **toque** por parte de un Condenado – o de cualquier Horror – significa la **muerte automáticamente** del personaje.
- Las Hordas de Condenados se mueven siempre en grupo junto a un organizador.
- Algunos personajes pueden tener poderes o palabras especiales. Escucha y actúa según corresponda.

3. Palabras y gestos de seguridad

Las siguientes palabras tienen prioridad sobre cualquier acción del juego. Cuando se usan, todo se detiene sin discusión.

- “**HUEVERO**” Pausa inmediata por seguridad o incomodidad.
- “**CONGELADO**” Todos se detienen; espera nueva orden del árbitro o juez.
- “**FUERA DE JUEGO**” Acción o persona fuera del juego. Ignórala.
- **PUÑO EN ALTO** Significa que la persona no está en juego (sirve por ejemplo para ir al baño o cenar algo rápido)
- **BRAZOS CRUZADOS SOBRE EL PECHO** El personaje no está allí realmente, Ignóralo

4. Muerte y miedo

- Si mueres, detén toda acción inmediatamente, indica que estás **FUERA DE JUEGO** y entrega el brazalete a algún árbitro.
- Puedes volver como un miembro de la Horda de los Condenados, pregúntale al árbitro los pasos a seguir.
- Si presencias algo aterrador, **interpreta el miedo**: tiembla, grita o huye. El terror es parte del juego, tu interpretación lo hará real.

6. Fin del juego

- El juego termina cuando lo indique la organización o tras el sonido final (en torno a la 1:00 de la madrugada).
- Espera la señal antes de abandonar el personaje.
- Tras el cierre, vuelve a ser tú, comenta ríe, comparte; el horror termina cuando lo contamos.