

ARETOKO ARAUAK

Toisoiaren ebasketa joku kolaboratibo bat da. Bertan jokalaria guztiak dira ikerketako parte.

Jolas ez-lineala da. Hasieran erdietsiko dituzuen arrastoak bukaeran baliagarriak izan daitezke. Izan zaitez ordenatua eta multzokatu objektu antzekoak edo erlazionatutakoak.

Aretoko sarrerak uneoro irekiak egonen dira. Ez dago izuarendako botoirik. Helburua ez da ateratzea, baizik eta Boet edo Karlos VII.a ebasketan inplikaturiko duten proba erabakigarriak aurkitzea.

Ez da inongo elementurik irekiko, biratuko edo mugituko bortxaz.

Ohea ez da jokoaren parte eta ohe gainean dauden gauzei baino ez zaie kasurik egin behar.

Zinta gorri bat duten elementuak ez dira jokoaren parte.

Aretoan zaintza kamerak daude, eta Nafarroako Gobernuaren instalazioen gaineko araudiaren mende daude. Museoko eta Foruzaingoko segurtasun langileek baino ez dituzte bistaratzen.

Parte-hartzaileek walkie talkie bat izanen dute eta, urguiluak halakorik egiten uzten badie, harremanetan jartzen ahalko dira gelako arduradunarekin, pistak edo laguntza eskatzeko.

Parte-hartzaileek 30 minutu izanen dituzte jolaserako eta 10 minutu gehiago ere eskatzen ahalko dituzte, beharrezko baderitzote.

Jokoan aurrera egiteko aurkitzen diren elementu guztiak erabilera bakarrekoak izanen dira.

Pista bat erabili ondotik ohe gainean utzi beharko dute, ondoko partidari errazago kolokatzeko.

Parte-hartzaileei papera eta boligrafoa emanen zaizkie, nahi adina gauza idatzi ahal izan dezaten.

Guztiz debekatuta dago gelan argazkiak egitea.

Zorte on, detektibeok!