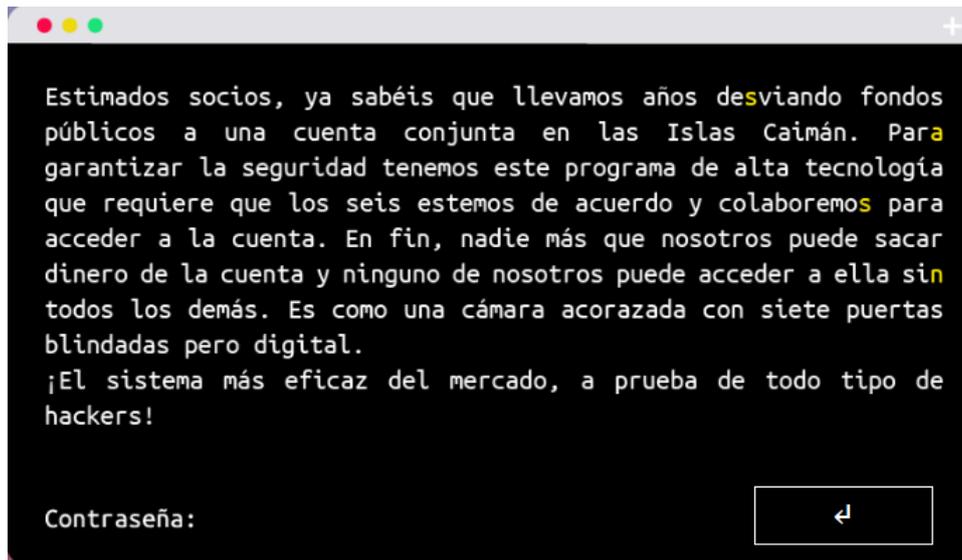


A cada uno de vosotros, se os han asignado una o varias cuentas de 6 ladrones que tendréis que hackear. Una vez hayáis entrado en todas las cuentas, **deberéis coordinaros comunicándoos en todo momento lo que veáis y/o descubráis** para hacer frente a un desafiante programa de seguridad informática de **6 pruebas que debéis superar trabajando en equipo** y así poder acceder al dinero de la caja fuerte final.

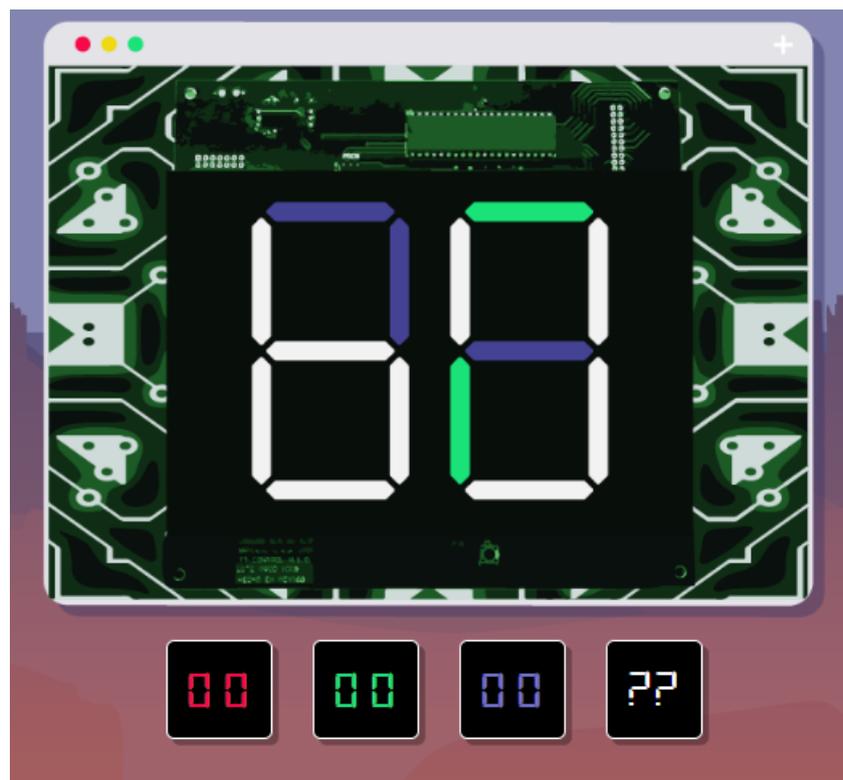
Para “hackear” y acceder a las cuentas de estos 6 ladrones debéis traducir los nombres de las ciudades de sus respectivos fondos de pantalla según el código (llamado Cuadrado de Polibio) que veis en el posit que tienen pegado junto al teclado (por ejemplo, Argel sería 1142221531).



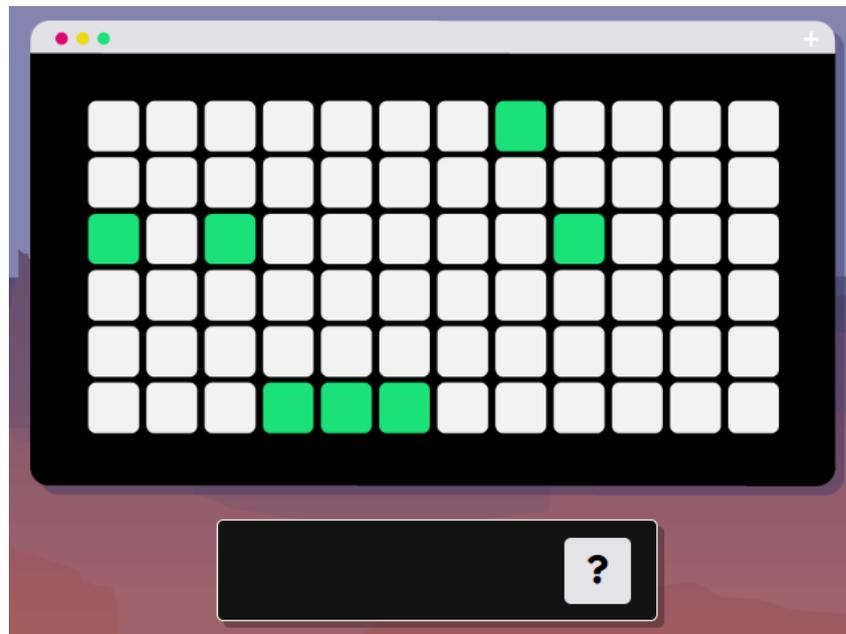
En la primera prueba cada jugador debe comunicar a los demás las letras que tiene en amarillo y juntando las letras amarillas de las 6 pantallas en orden se forma un mensaje que debéis introducir en donde pone **Contraseña:** y darle a la casilla con la flecha para comprobar si es correcta.



En la segunda prueba cada jugador debe comunicar a los demás de qué color son los segmentos del reloj digital que ve en la pantalla para formar un número de 2 dígitos rojo, un número de 2 dígitos azul y un número de dos dígitos verde que debéis introducir en las respectivas casillas roja, azul y verde y darle a la casilla con los dos interrogantes para comprobar si son correctos.

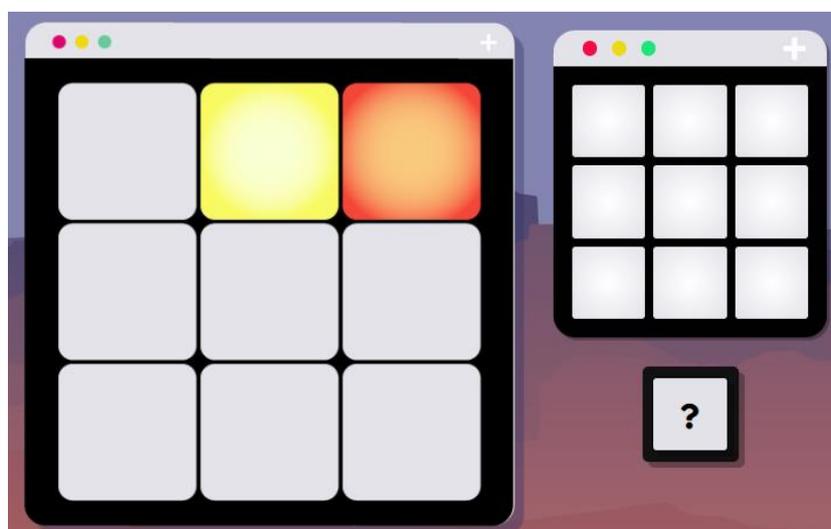


En la tercera prueba cada jugador debe comunicar a los demás qué casillas tiene en verde y juntando las casillas de las 6 pantallas se forma un número que debéis introducir en el recuadro negro de abajo y darle a la casilla con el interrogante para comprobar si es correcto.



En la cuarta prueba cada jugador debe comunicar a los demás los cuadrados de colores que vea y reproducirlos en el cuadro idéntico pero más pequeño, que hay a la derecha y darle a la casilla con el interrogante para comprobar si es correcto.

*¡Y ojo, porque hay casillas que en una pantalla son de un color y en otra son de otro color... en ese caso habría de “mezclar” los colores, por ejemplo, azul y amarillo dan verde, rojo y azul dan morado, y amarillo y rojo dan naranja!



En la quinta prueba cada jugador debe comunicar a los demás qué pistas tiene sobre las 3 cartas que hay que averiguar y que debéis poner en las 3 cartas que hay debajo de la mesa y darle a la ficha de póker con el interrogante para comprobar si son correctas.

*Para cambiar el número de cada carta (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10, J, Q, K) clicar en el número y para cambiar la figura de la carta (corazones, picas, rombos o tréboles) clicar en la figura.



En la sexta prueba cada jugador debe contar el número de sonidos de teléfono, de timbre, de monedas y de sirenas que escuche y comunicárselos a los demás para sumarlos todos e indicarlos en los recuadros de soluciones a la derecha y darle a la casilla con el interrogante para comprobar si es correcto.

