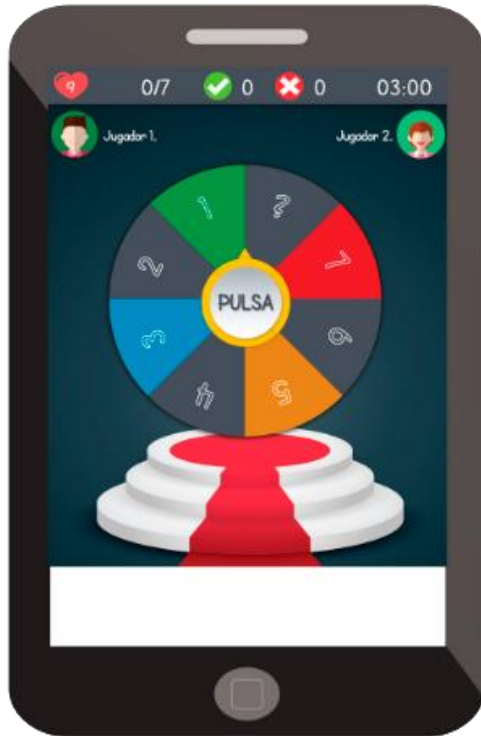


# RÉTAME Y APRENDO: REGLAS DEL JUEGO 'LA RULETA'



## MATERIAS

Las materias comunes son **Historia, Lengua y Literatura, Inglés y Educación Física**. Además, a la hora de registrarte en UPCTplay deberás seleccionar **dos materias a elegir** entre Física y Química, Biología, Matemáticas, Tecnología, Economía, Francés, Geografía, Cultura Clásica y Valores Éticos/Filosofía.

## PREGUNTAS

El juego La Ruleta, tipo Trivial, consiste en responder preguntas **multirespuesta** y **solo 1 verdadera**.

## RETOS

Dispones de **10 vidas**. Puedes retar a un compañero al azar o ser retado, en cualquiera de los casos consumirás una vida (**en los últimos dos días de la actividad no podrás lanzar retos, solamente responderlos**). Puedes saber si has sido retado entrando a **UPCTplay** o activando las notificaciones vía **email** y **Telegram** en el apartado **Perfil** de UPCTplay. En **Telegram** deberán buscar el bot **@UPCTplaybot**. Una vez iniciada la conversación, el bot les pedirá el número de móvil para comprobar que están registrados en UPCTplay. Si están registrados, les llegará un mensaje de confirmación en esa misma conversación y podrán empezar a recibir las notificaciones de los retos.

## PARTIDAS

Cada partida consta de **7 preguntas**. El que responda más preguntas correctamente será el ganador de la partida.

## TIEMPO

Dispones de **180 segundos** para responder a las 7 preguntas. Adminístralos bien.

## PUNTOS

Partida ganada equivale a **3 puntos** - Partida empatada equivale a **1 punto** - Partida perdida equivale a **0 puntos**. Tienes **48 horas** para contestar a un reto. De no hacerlo, perderás la partida.

## GANADORES

Una vez finalizado el plazo de la actividad, los **dos primeros alumnos del ranking general** pasarán a la **segunda fase**, donde competirán con los clasificados de los otros centros.

Tutorial de **UPCTplay**, la plataforma desde la que se juega a **RÉTAME Y APRENDO**

<http://media.upct.es/portfolio/?id=196>