NORMAS

* Cada equipo, en cada prueba, tendrá que apostar todo su dinero repartiéndolo entre las tres o cuatro respuestas posibles. En las pruebas prácticas **NUNCA** se dejará una opción sin apostar, en las pruebas teóricas si.
* Las **opciones de respuesta** para los participantes serán de dos tipos:  
               - Para las pruebas físicas:

                       \* No visibles, es decir, apostarán su dinero sin saber la respuesta a la que apuestan.

                       \*Visibles, es decir, apostaran su dinero viendo las respuestas.

               - Para las pruebas teóricas:

                         \* Siempre visibles.  
  
En todas las pruebas habrá posibilidad para cada equipo de conseguir un **COMODÍN** de dos formas distintas:  
  
  
- Si realizando una prueba se quedan totalmente sin dinero, el maestro encargado de la misma gustosamente les regalará un comodín.  
  
- En el caso de que hayan terminado la prueba y todavía les quede dinero, se les ofrecerá la posibilidad de obtener un comodín eligiendo “PAR O IMPAR” a través del lanzamiento de un dado. Por consiguiente, si no obtienen la opción escogida no tendrán ningún comodín extra.  
\*Estos comodines los guardará cada equipo para canjearlos por más dinero en el caso de que se queden sin pasta.

* **COMO CANJEAR LOS COMODINES**: Para conseguir más dinero utilizando los comodines, el equipo tendrá que superar una prueba específica:  
          Prueba para canjear comodines:  
            - Por cada comodín que se quiera canjear se concederá 1 lanzamiento de dos dados,  concediéndose tantos billetes como puntos saques en el dado.
* Los alumnos comenzarán un una prueba específica. Después irán libremente a la prueba que quieran y cuantas veces quieran. En el caso de que estén realizando la prueba otro equipo, esperarán en una zona limitada previamente para no entorpecer el desarrollo de la misma.
* Sólo se podrá realizar una prueba 2 veces seguidas, si no hay ningún otro equipo esperando.