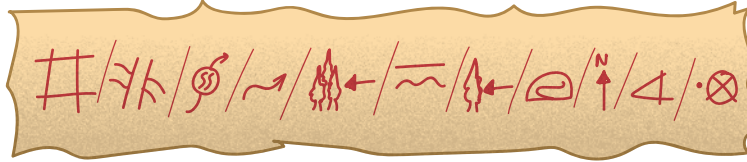


# JUEGO DE PISTAS

La tropa ha salido de marcha, pero no sabemos a dónde. Lo único que han dejado es una nota con pistas para seguir una ruta.

Usando el recurso de pistas y saliendo desde el CAMPAMENTO, ¿puedes averiguar a cuál de los cuatro sitios del mapa han ido?



## RECURSO DE PISTAS

	INICIO DE PISTA		AGUAS PELIGROSAS		UNIÓN DE DOS PISTAS		BAJAR		DÍA		GRANDE
	SEGUIR ESTA DIRECCIÓN		FUENTE		MUCHOS		SEGUIR HASTA EL CRUCE		NOCHE		CAMPAMENTO AQUÍ
	SEGUIR 4 METROS		SE PERMITE NADAR		POCOS		SEGUIR HASTA EL PUEBLO		MIEDIODÍA		CUERDA
	SEGUIR MÁS RÁPIDO		NADAR		NADIE		SEGUIR HASTA LA VÍA		TARDE		DAR ÓRDENES
	SEGUIR DESPACIO		PANTANO		PRISIONERO		SEGUIR HASTA EL RÍO		ANOHECIDO		ANIMALES PELIGROSOS
	FRANQUEAR		PARES		OBSERVAR		SEGUIR HASTA EL ÁRBOL		MADRUGADA		HUIR
	MEDIA VUELTA		ESCONDERSE		VOLVER A LAS 10		SEGUIR HASTA EL BOSQUE		VOLVED AL CAMPAMENTO		PASO DIFÍCIL
	CRUZAR		REUNIRSE AQUÍ		PRADERA		SEGUIR HASTA EL CAMINO		AL CAMPAMENTO		BOSQUE
	DIVIDIDOS 2 Y 4		MENSAJE ESCONDIDO		MONTE		REMONTAR EL CURSO DEL RÍO		LLEVAD MÉDICO AL CAMPAMENTO		ESPERAR AQUÍ
	CAMINO ERRÓNEO		MENSAJE A TRES PASOS		CAMINO DE LA MONTAÑA		AGUA NO POTABLE		LLEVAD AGUA AL CAMPAMENTO		NO ESPERAR
	SEGUIR POCO		AGUA EN ESTA DIRECCIÓN		JEFE		AGUA POTABLE		LLEVAD COMIDA AL CAMPAMENTO		PELIGRO
	SEGUIR MÁS LEJOS		SEGUIR EL CURSO DEL RÍO		FIN DE PISTA		VADO O PASO		LLEVAD LEÑA AL CAMPAMENTO		PELIGRO
	SUBIR		FUIMOS RÍO ARRIBA		MISIÓN COMPLETADA		PUENTE				PELIGRO
	ESCALAR		FUIMOS RÍO ABAJO		SIERRA O MONTES						

