



REGLAS DE JUEGO

Lee las instrucciones o mira el tutorial en www.youtube.com/user/DISETJuguetes

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en llegar a la última casilla y superar la prueba final.

PREPARACIÓN

- Se dividen los jugadores por equipos (máximo 3 equipos de 2 o más jugadores). Pueden ser equipos de adultos, niños o mixtos, vosotros decidís.
- Se elige con qué cara del tablero se quiere jugar:

Recorrido partida normal: 50 min aprox.



Recorrido partida corta: 25 min aprox.



- Coloca en el tablero todos los componentes como se muestra en la imagen de abajo.
- Cada equipo elige un peón y lo sitúa en la casilla de salida. El equipo cuyos jugadores sumen menos años inicia el juego.

Dispensador para tarjetas de pruebas

150 tarjetas para adultos y 150 tarjetas para niños. (900 pruebas)

12 Tarjetas de Hándicap



3 Peones

Tablero reversible

Dado

Reloj de arena de 60 seg

Reloj de arena de 30 seg para los Hándicaps

3 Partycubos

Partypizarra y rotulador borrable



2. EL JUEGO

Al inicio del turno, el equipo tira el dado y mueve el peón hasta la casilla correspondiente, a continuación se realiza la prueba que indique la casilla. Podéis leer la descripción de todas **LAS PRUEBAS** en el dorso.



Cuando la prueba la va a realizar un niño, coged una tarjeta del mazo de tarjetas para niños.



Cuando la prueba la va a realizar un adulto, coged una tarjeta del mazo de tarjetas para adultos.

- SI EL EQUIPO SUPERA LA PRUEBA cogen una **Tarjeta de Hándicap** y continúan jugando, pero esta vez intentarán superar la nueva prueba **añadiendo la dificultad del Hándicap**, por lo que les será más difícil superarla.



- SI EL EQUIPO NO SUPERA LA PRUEBA pasa el turno. En caso de que tengan Tarjetas de Hándicap, las devuelven debajo del mazo.

LOS HÁNDICAPS

- Coged una **Tarjeta de Hándicap** cada vez que superéis una prueba.
- Añadid la(s) dificultad(es) del Hándicap a la nueva prueba a superar.



Mímica: Imita a Drácula
+
Todo el rato guiñando los ojos
+
Usa a otro jugador como si fuera una marioneta para poder representarlo

En el ejemplo, el equipo va a jugar por 3ª vez en su turno. Tiran el dado y caen en la casilla de Mímica, por lo tanto **deberán superar la prueba sumando las 2 dificultades de Mímica de las Tarjetas de Hándicap**.

3. FINAL DEL JUEGO

Cuando un equipo llega a la casilla final debe superar una última prueba para ganar. Para ello coge **3 Tarjetas de Hándicap** y los jugadores contrarios deciden cual de las 4 pruebas tienen que superar, **añadiendo la dificultad de las 3 Tarjetas de Hándicap**.



- Si superan la prueba han ganado el juego.
- Si no superan la prueba, pierden el turno hasta que les vuelva a tocar, e intentarán superar otra prueba pero esta vez con **una carta menos de Hándicap eliminada al azar**.

LAS PRUEBAS



PREGUNTAS:

Un jugador de un equipo contrario lee la pregunta. El equipo en turno deberá dar **UNA ÚNICA RESPUESTA** consensuada entre ellos.



MÍMICA:

Un jugador del equipo debe conseguir que sus compañeros adivinen, antes de que acabe el tiempo, lo que indica la tarjeta mediante la mímica, **PUDIENDO UTILIZAR SONIDOS Y ONOMATOPEYAS** relacionadas con la palabra.



DIBUJAR:

Un jugador del equipo debe conseguir que sus compañeros adivinen, antes de que acabe el tiempo, lo que indica la tarjeta mediante simples trazos o dibujos. No podrá **NI HABLAR, NI EMITIR SONIDOS, NI GESTICULAR, NI TAMPOCO ESCRIBIR LETRAS O NÚMEROS**.



PARTYCUBOS:

Dos jugadores del equipo se ponen de pie. Lanza los 3 PartyCubos al suelo. Deben, antes de que acabe el tiempo, **COGER UN PARTYCUBO Y SUJETARLO ENTRE LAS PARTES DEL CUERPO QUE INDIQUE Y, SIN QUE SE LES CAIGA, HACER LOS MISMO CON EL SEGUNDO Y DESPUÉS CON EL TERCERO**.



DADO:

Vuelve a tirar.

Partes del cuerpo **ENTRE** las que hay que sujetar los PartyCubos:



Rodilla
y
Rodilla



Nariz
y
Nariz



Cadera
y
Cadera



Nariz
y
Cabeza



Mano
y
Oreja



Rodilla
y
Mano



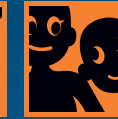
Mano
y
Pantorrilla



Mano
y
Cadera



Cabeza
y
Codo



Oreja
y
Hombro



Codo
y
Oreja



Rodilla
y
Pantorrilla



Pantorrilla
y
Pantorrilla



Mano
y
Espalda



Cabeza
y
Cabeza



Pulgar
y
Nariz

CONSEJOS Y DUDAS

- Se aconseja que en cada turno realice la prueba un jugador distinto del equipo.
- Salvo en la prueba que consiste en responder a una pregunta, los compañeros de equipo pueden dar tantas respuestas como sea necesario dentro del tiempo.

MODO DE JUEGO INDIVIDUAL (Máximo 3 jugadores)



El modo individual se juega siguiendo los mismos pasos que en el modo por equipos, con la salvedad, que a la hora de realizar la prueba, el jugador en turno necesitará la **ayuda del jugador de su derecha que hará de compañero**.

- Si superan la prueba ambos jugadores tiran el dado y avanzan. El jugador en turno vuelve a jugar con la ayuda del mismo jugador, añadiendo un Hándicap.
- Si no superan la prueba pasa el turno al siguiente jugador.

FINAL DEL JUEGO

El primer jugador en llegar a la casilla final gana la partida.