

GUÍA DEL JUEGO

3-12
jugadores
de 5 a 100
años

CONTENIDO:

Tablero, 12 fichas, 50 tarjetas **¿Nos conocemos?**, 50 tarjetas **En confianza**, 50 tarjetas **Vuelta al cole**, 50 tarjetas **¡A jugar!**, 1 dado, Guía del juego.

OBJETIVO

Un juego intergeneracional para conocer mejor a tu familia y amigos, recordar vuestra infancia y juventud, compartir tiempo y anécdotas y, sobre todo, reíros juntos.

EL JUEGO

¿Quién empieza?

Cada jugador coloca su ficha en la casilla de salida. Todos tiran el dado; empezará el jugador que saque el número más alto.

En tu turno

1. Tira el dado y avanza tu ficha ese mismo número de casillas en la dirección de la flecha.
2. **La persona de tu derecha** toma la tarjeta de la casilla en la que has

caído y lee el enunciado en voz alta. (¡No debe leer la solución!). Si respondes correctamente a la pregunta o pasas la prueba, seguirás jugando (volverás a tirar el dado).

En caso contrario, el turno será para el siguiente jugador. Los turnos irán pasando en el sentido de las agujas del reloj.

¿Nos conocemos?: tendrás que responder a la pregunta **Antes** o **Ahora**, según indique la casilla, sobre el jugador que diga la tarjeta. Después de tu respuesta, este jugador la validará o no. A ver si de verdad nos conocemos...

¡A jugar!: tendrás que realizar la prueba **Mímica** o **Desafío**, según indique la casilla. En las pruebas de Mímica: tienes un tiempo máximo de 2 minutos, no puedes hablar y solo podrás dar la pista que indique la carta al resto de jugadores. ¿Preparados?

Vuelta al cole: tendrás que responder a la pregunta de **Lengua, Matemáticas, Historia, Geografía** o **Naturales**, según indique la casilla. ¿Te acuerdas de algo?

En confianza: estas preguntas son más comprometidas. El resto de jugadores valorará si la respuesta ha sido sincera, en cuyo caso avanzarás (¡A votar y gana la mayoría!).

¿Quién gana?

Ganará el jugador que llegue con el número exacto a la casilla de Llegada y responda correctamente a una pregunta de la categoría que elija.

¿Qué pasa si...

... llega a la meta pero no con el número exacto?

Retrocederá las casillas que sean necesarias y seguirá jugando.

... llega a la meta con el número exacto pero no acierta la pregunta o no pasa la prueba?

Volverá a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado y el turno será para el siguiente jugador.

... un jugador gana?

El resto de jugadores le podrán pedir la revancha. ¿Se atreverá a darla?

... un jugador llega a una casilla donde ya hay una ficha?

Tiene que retroceder de 5 casillas.

Casillas especiales

-Pillado copiando: pierdes el turno.

-¡Has sacado un 10!: lanza el dado y avanza el número de casillas que indique.

-¡¿Todo suspenso?!: vuelves a la casilla de **Salida**.

-Matrícula de honor: sigues jugando (tiras dos veces el dado y escoge la opción que más te convenga).

-¡No se dicen palabrotas!: retrocedes 6 casillas.

-Has sacado un 0: retrocedes hasta la casilla **¡Has sacado un 10!**

-Comodín: eliges a quién le quitas su próximo turno y sigues jugando (tira el dado).

LOS JUGADORES

Número: de 3 a 12.

Edad: de 5 a 100 años. Los niños menores de 10 años podrán elegir a un "padrino" o "madrina" que les ayude siempre que lo necesiten.

Y ahora, si quieres, consigue tu juego personalizado con los nombres, avatares y fotos de tu familia en **www.calledelregalo.es**