Instrucciones del Juego

OBJETIVO

Llegar de primero a la casilla “PARQUE PRINCIPAL”, obteniendo las cuatro tarjetas en cada una de las categorías: Idea, Imagina, Interpreta e Ingenia, además de superar el reto final.

1

¡PREPARANSE!

Armen los equipos (de mínimo 2 personas), preparen el tablero, **repartan los comodines*** a cada equipo y verifiquen que todos tengan acceso a la plastilina, el dado, el cronómetro del celular, los lápices y el papel

*Cada comodín en su respaldo lleva la descripción de la ayuda que presta. Son 3 por cada equipo. No olviden repartirlos.

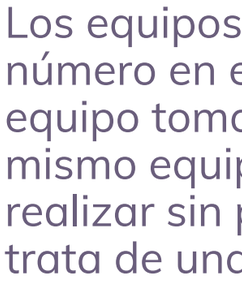
2

MECANICA DEL JUEGO

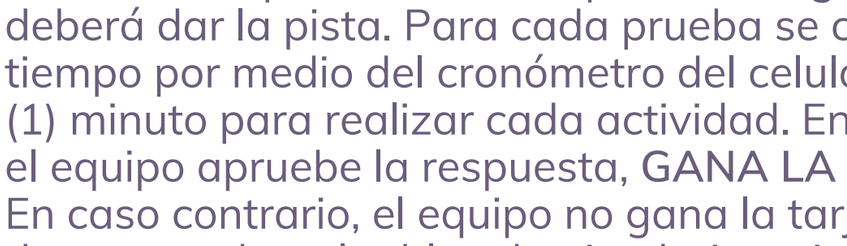
Los equipos avanzan por el tablero según indique el número en el lanzamiento del dado. Una persona del equipo tomará la tarjeta y la leerá en voz alta para su mismo equipo, indicando la prueba o la pregunta a realizar sin permitir que el equipo vea la respuesta. Si se trata de una prueba de “Interpreta” o “Ingenia”, solo deberá dar la pista. Para cada prueba se controla el tiempo por medio del cronómetro del celular, teniendo un (1) minuto para realizar cada actividad. En caso de que el equipo apruebe la respuesta, GANA LA TARJETA.
En caso contrario, el equipo no gana la tarjeta, se descarta sobre el tablero hacia abajo y simplemente continúa el avance del juego.

3

CONOCE LOS TIPOS DE CASILLAS

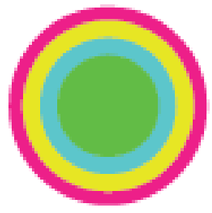


CASILLA BIEN PUEDA: Es la casilla de partida



CASILLA RETO: Dependiendo del color en el que caiga la ficha deberán solucionar el reto en cada categoría así: verde: imagina, azul: interpreta, amarillo: ingenia, fucsia: idea





CASILLA MULTICOLOR: Pueden escoger la categoría del reto que desean desarrollar



CASILLA ICONO: Deben resolver el reto de la categoría que le corresponde al color del icono y pueden quitarle a cualquier equipo una tarjeta para completar su combo ganador. En caso de caer en el icono pan, pueden quitarle uno de los comodines a cualquier equipo en lugar de la tarjeta que es probable aun no tengan.



CASILLA BANDERIN: Pueden escoger la categoría del reto que desean desarrollar. Además podrán retar a otro equipo en cualquier categoría y en caso de que pierda, pueden quitarle 2 tarjetas o comodines. El equipo perdedor además se debe devolver en el tablero el número de casillas que esté indicando el dado.



CASILLA PARQUE PRINCIPAL: Punto de llegada. Para optar por ganar el equipo que llegue debe tener 4 tarjetas(1 de cada categoría). Si no las tiene debe seguir dando vueltas al parque por las casillas de colores hasta que las complete. Finalmente, cuando llegue un equipo con las 4 tarjetas, el equipo que se encuentre más lejos de la casilla “PARQUE PRINCIPAL” le propondrá un reto final, que el equipo debe superar para ser el ganador.

Reto final:
El equipo retador, toma una tarjeta del color de la categoría donde se encuentre. El equipo que está en el parque debe superar la prueba para ser el ganador; de lo contrario, la ronda continúa hasta que supere el reto final.