

REGLAS DE JUEGO



Preparación

Barajar las cartas y colocarlas formando un mazo.

Abrir el tablero y colocarlo en la caja de juego abierta. Colocar junto a este la ficha de madera.

Observación: para aumentar la dificultad, también se puede colocar el tablero en el centro de la mesa, sin ponerlo dentro de la caja de juego, o aumentar la distancia de lanzamiento (ver en el dorso).

Desarrollo del juego

1 Empieza el jugador más joven, que será el animador de esta ronda del juego. Una vez finalizado su turno, dirigirá la ronda el jugador de su izquierda, y así sucesivamente. El animador coge una carta y mira el lado oculto, sin mostrárselo a los demás jugadores. Después anuncia el tema de la carta, que encontrará en la parte superior de esta. (Por ejemplo: Geología).

2 El animador lee la primera pista. Todos los demás jugadores pueden responder al mismo tiempo y dar tantas respuestas como deseen. Si nadie ha encontrado la respuesta, lee la segunda pista. Y así sucesivamente.

3 Cuando un jugador contesta la respuesta acertada...

→ Si es una carta morada:

el jugador que encontró la respuesta gana la carta. Después, se empezará un nuevo turno de juego.

→ Si es una carta azul:

el jugador intenta apuntar a una de las casillas del tablero con la ficha de madera. Una vez tirada, seguirá las instrucciones de la casilla del tablero donde haya ido a parar la ficha (ver Las casillas del tablero). Después, se empezará un nuevo turno de juego.

ATENCIÓN

- Si el jugador no acierta el tablero, no gana ninguna carta.
- Si la ficha de madera queda entre dos casillas, hay que observar si la ficha ocupa más área de una casilla que de otra. Si está exactamente en el medio, el jugador puede volver a lanzar.
- Si nadie ha encontrado la respuesta, el jugador que ha leído las pistas dice la respuesta. Y empieza entonces una nueva ronda de juego.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga 6 cartas gana la partida.

LAS CASILLAS DEL TABLERO

Letra por letra



El jugador deletrea la palabra que acaba de acertar. Si la deletrea correctamente, gana la carta. En caso contrario, no gana nada.

El jugador debe decir las respuestas de las 3 últimas cartas jugadas. Si lo consigue, gana la carta. En caso contrario, no gana nada.

Nota: al principio de la partida, cuando se han jugado menos de 4 cartas gana directamente la carta en juego.

Reto



¡Has perdido!



¡Qué lástima! El jugador no gana nada. Gana la carta el jugador que ha leído el enigma, es decir, el animador.

Bingo



El jugador gana 2 cartas: la carta en juego y una carta del jugador que él elija. Si nadie tiene cartas, gana solo la carta en juego.

Extra



El jugador gana la carta en juego. Además, elige a otro jugador, quien gana 1 carta, que cogerá del mazo.

DE VIAJE

Desarrollo del juego

1 El jugador más joven coge una carta y anuncia el tema de la carta. Lee en voz alta la primera pista. Todos los demás jugadores pueden responder y dar tantas respuestas como deseen. Si nadie encuentra la respuesta, lee la segunda pista. Y así sucesivamente.

2 Cuando un jugador contesta la respuesta acertada, gana la carta. Entonces pasa a leer los enigmas el siguiente jugador, que será el nuevo animador.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga 4 cartas gana la partida.

Descubre la serie Enigmas



A PARTIR DE 3 AÑOS

- Animales



A PARTIR DE 7 AÑOS

- Mundo animal
- Cuerpo humano
- Nuestro planeta
- Oficios



A PARTIR DE 9 AÑOS

- Misterios de la ciencia

www.bioviva.com