

# REGLAMENTO

2-16 45 min. 14+

## OBJETIVO DEL JUEGO

Llevad a vuestro equipo hacia la victoria estimando correctamente vuestro conocimiento colectivo sobre diversos temas en una escala del 1 al 10.

## LAS CARTAS

### LAS CARTAS BÁSICAS

Estas cartas están divididas en 4 categorías. Cada una de ellas presenta un tema diferente y cada equipo tendrá que valorar cuál es su conocimiento colectivo sobre ese tema calculándolo en una escala del 1 al 10.

### LAS CARTAS DE DESAFÍO

El equipo que caiga en una casilla de este tipo tiene que seguir las instrucciones que aparezcan en la carta. ¿Qué os podéis encontrar? Preguntas abiertas, preguntas de opción múltiple, tener que dar el mayor número de respuestas en un periodo de tiempo, preguntas fáciles que os encantarán o algunas no tan fáciles que no os gustarán nada de nada porque ralentizarán vuestro juego.

### LAS CARTAS ¡UNA MÁS PARA GANAR!

En cuanto un equipo caiga en la última casilla del tablero, necesitará contestar correctamente a la pregunta de una de estas cartas para ganar.

## LAS 4 CATEGORÍAS

**C** **CURIOSIDADES**  
Temas específicos, extraños o peculiares

**V** **VUELTA AL COLE**  
Ciencia, naturaleza, historia, lengua, literatura y geografía

**S** **SABIDURÍA POPULAR**  
Cosas de adultos y aprendizajes de la vida

**E** **ENTRETENIMIENTO**  
Cine, música, deporte y ¡mucho más!

## EL TABLERO

Abrid la tapa de la caja y ¡TACHÁÁN! aquí tenéis el tablero. Cada una de las casillas representa una categoría diferente.

¡TERMINÁIS AQUÍ!



EMPEZÁIS AQUÍ O AQUÍ

## ¿EMPEZAMOS?

- 1 Divididos de 2 a 4 equipos, de 1 a 4 jugadores cada uno.
- 2 Ahora os toca elegir un peón. Os habréis dado cuenta de que no hay peones en la caja. ¡Encontrad algo que represente a vuestro equipo a la perfección y usadlo como peón!
- 3 Colocad los peones en la casilla de Inicio clásico **INICIO CLÁSICO** del tablero si queréis jugar una partida clásica de aproximadamente unos 47 minutos; o en la casilla de Inicio exprés **INICIO EXPRES** si preferís una partida rápida de unos 21 minutos. El primer turno de cada equipo empezará con una pregunta de una categoría de su elección. Si el equipo acierta la pregunta, este mueve su peón a la casilla indicada por la flecha.
- 4 Empieza el equipo con los integrantes más ambiciosos.

CASILLA DE CATEGORÍA

CASILLA DE DESAFÍO

EN UNA ESCALA DEL 1 AL 10, ¿CUÁNTO SABÉIS SOBRE REVISTAS?

- 1 Verdadero o falso: la revista Rolling Stone es una publicación trimestral que describe la competición de rodar motos en Yorkshire, Inglaterra.
- 2 ¿Qué revista de gran tirada publica la National Geographic Society?
- 3 ¿Qué personaje médico tenía una revista que se titulaba AR, que dejó de publicarse en 2018?
- 4 ¿Qué revista, que surgió a partir de un programa de televisión, da trucos y consejos a vivir de forma más saludable?
- 5 ¿Cuál de las siguientes no es una revista de humor y burla: Cosas de chicos, El mundo. Cosa diez, ¡Por qué es famosa la revista Forbes?
- 6 A fecha de 2023, ¿cuántas revistas más vendidas en España?
- 7

### INVENTORES

Decid si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:  
Avanzad 1 casillo por cada respuesta correcta.

- A. Alonzo Garbaggio inventó el cubo de basura.
- B. Un irlandés llamado Sr. Ryan inventó Ryanair.
- C. Nikola Volto inventó la corriente alterna.
- D. El Sax fue el inventor del saxofón.
- E. El nombre de George Phillip Sandler, el fundador de la Marina estadounidense, se su nombre a George Phillip Sandler.
- F. Pilates fue inventado por Joseph Hubert Pilates.
- G. El invento de la música de la electrónica se debe a un inventor alemán.
- H. Los hermanos de sus muchos...

### ¿CUÁNTAS TEMPORADAS...?

Ordenad las siguientes series según el número de temporadas, de más a menos:

- Breaking Bad
- Supernatural
- Buffy cazavampiros
- Friends

INICIO

Supernatural (13)

Friends (10)

Buffy cazavampiros (7)

Breaking Bad (5)

Friends (10)

## ASÍ SE JUEGA A ESTE JUEGO

Los equipos jugarán por turnos en el sentido de las agujas del reloj, contestando 1 pregunta por turno (sí, incluso si acertáis).

### ● SI CAÉIS EN UNA CASILLA DE CATEGORÍA

Un jugador del equipo que esté a vuestra izquierda roba una carta del mazo correspondiente a esa categoría y lee el tema (escrito en la parte superior de las cartas) en voz alta.

Ahora, los integrantes del equipo tenéis que decidir en grupo cómo de bien creéis saber del tema en una escala del 1 al 10. Una vez hayáis llegado a un acuerdo (rapidito, please), decid el número en voz alta, sin gritar, pero de tal forma que todos lo escuchen.

El jugador que tiene la carta lee en voz alta la pregunta asociada a ese número, tapando hábilmente las respuestas de la parte trasera de la carta para evitar que el equipo que está contestando pueda hacer trampas «accidentalmente».

Tenéis alrededor de 31 segundos para dar una única respuesta.

→ Si acertáis, movéis vuestro peón tantas casillas como indique el número de la pregunta que hayáis respondido.

→ Si falláis, no pasa nada.

En cualquiera de los dos casos, vuestro turno habrá terminado.



## VEAMOS UN EJEMPLO



El equipo del peón azul está sobre una casilla de **Entretenimiento**. El tema que les ha tocado es *Películas de Navidad*. Calculan que su conocimiento sobre este tema es de un **3 sobre 10** (parece que les van más las pelis de miedo).

## CRÉDITOS

LOCALIZACIÓN AL ESPAÑOL: Laura Castro Trullén  
REVISIÓN: Joaquín C. Martín-Rayó



### ● SI CAÉIS EN UNA CASILLA DE DESAFÍO

Un jugador del equipo que esté a vuestra izquierda roba la primera carta del mazo de **Desafío** y lee el título, las instrucciones y la(s) pregunta(s) de la carta.

**ATENCIÓN:** Aunque se os anima a discutir las posibles respuestas en equipo para llegar a un acuerdo antes de contestar, el uso de *smartphones*, el canto tirolés y el código morse están terminantemente prohibidos. La invocación de espíritus sí está permitida.



Contestan a la pregunta **correctamente** y, por lo tanto, mueven su peón **3 casillas** hacia delante, por lo que en el siguiente turno tendrán que responder una pregunta de la categoría **Curiosidades**.

Si hubiesen **fallado** la pregunta, se hubiesen quedado en la misma casilla y tendrían que responder otra pregunta de la categoría de **Entretenimiento** en el siguiente turno.

A veces pasan estas cosas.

## FIN DE LA PARTIDA

Si vuestro equipo llega a la última casilla al principio de vuestro turno, tendréis que responder una pregunta ¡una más para ganar!

→ Si falláis, os quedáis donde estáis y lo tendréis que intentar de nuevo con una nueva carta en el siguiente turno.

→ Si acertáis, ¡sois los **GANADORES DE LA PARTIDA!**

Los integrantes del equipo ganador pueden dar un discurso sobre su gloriosa victoria o pueden ir a echarse una siesta. Ellos deciden, que para eso han ganado.

¿QUÉ NOTA TE PONES?

