



REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO

Superar correctamente una serie de pruebas en equipo, para ser los primeros en llegar al final del recorrido.

PREPARACIÓN

1. En el espacio de juego se dispone el tablero, el reloj de arena bien visible, la carta de códigos para identificar las pruebas, la pizarra y el rotulador.
2. Se juega por **equipos de 2 jugadores**. Cada equipo escoge un peón y lo coloca en el centro del tablero.
3. Se elige si se juega al **nivel fácil** o al **nivel medio**. Se colocan las tarjetas **con el lado elegido boca abajo**.



Elige el lado de las tarjetas con el borde naranja para jugar al nivel fácil.



Elige el lado de las tarjetas con el borde morado para jugar al nivel medio.

4. Empieza el equipo que consiga la puntuación más alta al lanzar el dado. A continuación, el turno pasa de izquierda a derecha, en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO SE JUEGA

Empieza el equipo que ha sacado la puntuación más alta. El equipo tira el dado y mueve el peón empezando el recorrido indicado con la flecha.

- Si cae en una de las casillas de prueba, el equipo tendrá que realizarla correctamente para conservar el turno.
- Si cae en una de las casillas con un dado dibujado, puede volver a tirar y seguidamente mover el número de casillas indicado, siempre hacia adelante.

LAS PRUEBAS



TRAZOS Y DIBUJOS: Dibujar con sencillos y recurrentes trazos objetos, profesiones, lugares o personajes.



MÍMICA Y GESTOS: Describir con gestos acciones, películas o series de televisión.



LEER LOS LABIOS: Tratar de que tus compañeros de equipo adivinen de qué animal se trata moviendo únicamente los labios.



LA DEFINICIÓN: Definir sin nombrar la palabra ni usar derivados, conceptos, objetos, profesiones, lugares o personajes.



LA PREGUNTA: Responder correctamente a todo tipo de preguntas.



En cada turno, el equipo que juega coge una tarjeta, siempre la de encima del montón. Si el equipo supera la prueba, conserva el turno y puede volver a tirar el dado. **Si falla, el turno pasa al siguiente equipo.**

FINAL DEL JUEGO

El primer equipo en sobrepasar la casilla final del recorrido es el ganador. No es necesaria una tirada exacta.

CÓMO REALIZAR LAS PRUEBAS



TRAZOS Y DIBUJOS: El jugador en turno debe lograr que su compañero de equipo adivine el nombre del objeto mediante trazos y dibujos, pero **sin hablar, gesticular, ni escribir letras o números.**



MÍMICA Y GESTOS: El jugador en turno debe conseguir que su compañero de equipo adivine lo que indique la tarjeta mediante mímica y gestos. **Pueden utilizarse sonidos relacionados con la palabra, pero no se puede cantar, decir palabras, ni silbar.**



LEER LOS LABIOS: Uno de los jugadores deberá intentar, **moviendo únicamente los labios**, que su compañero de equipo adivine de qué animal se trata. **No vale susurrar, si lo hace, el equipo perderá el turno automáticamente.**



LA DEFINICIÓN: Definir la palabra de la tarjeta sin nombrarla ni utilizar ningún derivado de ella. **Si se nombra, el equipo perderá el turno automáticamente.**



LA PREGUNTA: Se formula una pregunta al compañero de equipo y solo se permite **una única respuesta.**



EL DADO: Cuando el peón cae en esta casilla se vuelve a tirar.

A TENER EN CUENTA

1. Durante la preparación del juego se decide a qué nivel se va a jugar, al **NIVEL FÁCIL** o al **NIVEL MEDIO**. **El nivel fácil está pensado para las primeras partidas o para jugadores de menor edad y el nivel medio para partidas más avanzadas o jugadores de más edad.** Así mismo estos últimos pueden jugar con todas las tarjetas mezcladas.
2. **Los jugadores de cada equipo han de ir alternando** entre realizar la prueba y adivinarla. De este modo, el que ha adivinado en un turno, debe realizar la prueba en el siguiente.
3. **El tiempo máximo** permitido para realizar cada prueba es de **30 segundos**. Hay que girar el reloj después de haber leído la prueba de la tarjeta.
4. Los demás equipos han de **controlar el tiempo** y que la respuesta sea correcta.
5. En la **Carta de códigos**, aparecen los temas que tiene cada prueba y que te servirán como pistas a la hora de responder. Por ejemplo, en la prueba **Leer los labios** solo pueden aparecer **animales**.
6. Salvo en la prueba de **La pregunta**, el compañero de equipo puede dar tantas **respuestas** como quiera dentro del tiempo permitido.
7. El jugador que adivina es el único, de entre todos, que **no puede mirar** la tarjeta de la prueba a realizar.
8. **Puede coincidir** más de un peón en una misma casilla del tablero.
9. **Los peones nunca pueden retroceder** en el recorrido.
10. El grado de **exactitud en las respuestas** se puede consensuar entre todos los jugadores al inicio del juego.

CONSEJOS Y DUDAS

- A Party & Co.™ Junior se juega por parejas. Si hubiesen **más de 8 jugadores** pueden formarse equipos. En este caso, los jugadores de cada equipo irán efectuando las distintas pruebas rotativamente.
- En caso de ser **solo 3 jugadores**, se forman dos equipos de un solo jugador y el tercero actúa toda la partida de emisor de las pruebas y preguntas.
- **Un Party & Co.™ es para divertirse**, como norma general podéis adaptar las reglas con este fin.

