

The Decades

¡ADIVINA EL AÑO!

Instrucciones



Contenido



Objetivo del juego

Adivinar el año en que tuvo lugar el evento de cada una de las 6 categorías, en las **4 sucesivas rondas** que dura la partida. El equipo que responda con mayor exactitud ganará más puntos y será el vencedor.

Preparación

- Se dividen los jugadores en **dos equipos**.
- Cada equipo coge un **tablero de juego** (eligiendo una de las dos caras para jugar), un **peón**, una **pantalla**, **6 Fichas de respuesta** (una de cada categoría) y por último las **3 Fichas de igualación de año** (de 2, 3, 4 años).
- Se sitúa el **tablero de puntos** en el centro de la zona de juego y se colocan los peones sobre el logo The Decades.

- Se barajan las **43 tarjetas de preguntas** y se colocan en un mazo junto a la zona de juego y el **Decodificador de años**.
- Por último se mezclan las **Cartas de Acción**. Cada equipo coge **7 cartas al azar** y **elige 4 de ellas** que guardará sin que el equipo contrario las vea. Las sobrantes se devuelven en secreto a la caja.

Cómo se juega

The Decades se juega en **4 rondas**. Cada ronda se divide en **3 pasos** que se juegan simultáneamente por los dos equipos:

Paso 1. Colocación de APUESTA DE AÑO



Se saca una **tarjeta de preguntas** del mazo. Cada tarjeta tiene 6 preguntas, cada una de una categoría diferente.

Se lee la primera pregunta de la tarjeta en voz alta.

Cada equipo deberá decidir a qué año corresponde la respuesta y lo marcará colocando sobre **el tablero de juego** la **ficha de respuesta** con el icono de esa categoría. Esto se hará evitando que el equipo contrario vea vuestra respuesta final usando **la pantalla**.

Cuando los dos equipos hayan colocado sus **fichas de respuesta**, avisan en voz alta.

A continuación se lee la pregunta de la siguiente categoría repitiendo la mecánica anterior hasta completar el tablero con las 6 fichas correspondientes a las 6 categorías.

Por último cada equipo colocará sus **3 fichas de igualación de año** bajo los años que consideren para ampliar el rango de acierto de sus fichas de respuesta.



Los años bajo los que se colocan las fichas de igualación de año se consideran el mismo año.

Existen 3 fichas de igualación:



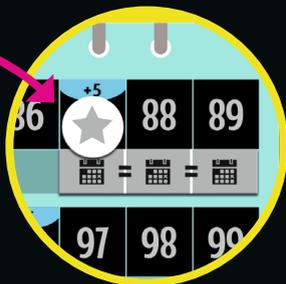
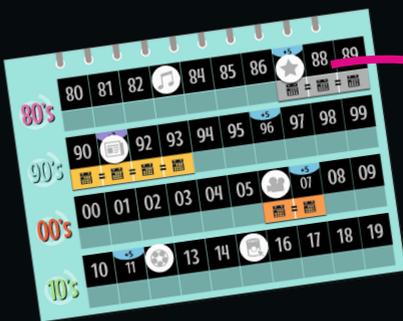
Fichas de igualación de 4 años.



Fichas de igualación de 3 años.



Fichas de igualación de 2 años.



En este ejemplo, los jugadores de un equipo han colocado la **ficha de igualación de 3 años** bajo la casilla de 1987. La ficha de igualación asegura que esta ficha de respuesta es válida para los 3 años consecutivos 1987, 1988 y 1989. Las fichas de igualación de año sólo pueden colocarse en horizontal y no pueden superponerse. **¡Atención!** Si se coloca una **ficha de igualación de año** bajo dos o más fichas de respuesta, esta ficha de igualación de año **es válida para todas estas fichas de respuesta**.

Casillas de bonus: En los tableros de juego hay marcadas unas casillas especiales que modifican la puntuación final obtenida en dicha casilla.



Suma 5 puntos a los ganados en esta casilla.



Suma 3 puntos a los ganados en esta casilla.

Estrategia: Colocad vuestras fichas de igualación de año para que lleguen hasta las casillas de bonus. Así, si la respuesta correcta está sobre vuestra ficha de igualación de año, podréis aplicar también el beneficio de este bonus.

Paso 2: Uso de las CARTAS DE ACCIÓN

Se levantan las pantallas y se muestran los tableros con sus apuestas. Cada equipo elige una de las **Cartas de Acción** de su mano, la coloca boca abajo frente al tablero y se desvelan a la vez. En cada **Carta de Acción** se explican los efectos que esta tiene. Las cartas se retiran una vez jugadas.



Paso 3: RECUENTO DE PUNTOS

Para saber los puntos obtenidos en cada ronda, se comprueban las respuestas de cada categoría colocando el **Decodificador de respuestas** sobre la columna de la derecha de la tarjeta.



Finalmente, teniendo en cuenta las **fichas de igualación de año** y los modificadores de las **casillas de bonus**, se suman los puntos obtenidos por cada una de las **fichas de respuesta** de la siguiente manera:

- Coincide con el año exacto: **8 pts**
- Está a 1 año del año exacto en la misma década: **4 pts**
- Está a 2 o más años del año exacto en la misma década: **-1 pt**
- Está en otra década: **-5 pts**

¡Atención! Una casilla de bonificación solo contará si la **ficha de igualación de año** está situada debajo de la respuesta correcta.

Puntúa a medida que se vayan desvelando las respuestas de cada una de las categorías en el **tablero de puntos** moviendo el peón del equipo tantas casillas como puntos obtenidos.



Final de ronda:

Después de que se hayan registrado todas las puntuaciones de las 6 preguntas, todas las cartas de acción utilizadas se retiran del juego y se colocan en la caja, y se puede empezar una nueva ronda. De este modo, se juega un total de **4 rondas**.

Fin de juego:

Gana el equipo que más puntos consiga al **final de la cuarta ronda** o el primer equipo en llegar a la última casilla del tablero de puntos.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands
© 2021 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

Party & Co es una marca registrada Diset, S.A.
Reservados todos los derechos.

Creación del juego:  **Gmotio.com**



19831