

PREGUNTADOS 2

3
MODOS DE JUEGO



MODO 1 - PREGUNTADOS CLÁSICO

Objetivo: Obtener los 6 personajes del juego.



Inicio del juego: Cada jugador elige un color de peón y lo ubica en el tablero, en la primera casilla de la sección del mismo color. Se sortean los turnos girando la ruleta. El primer jugador en obtener la **corona** empieza el juego y el turno sigue hacia la derecha.

Movimiento inicial: El jugador en turno gira la ruleta para determinar a qué categoría juega. A continuación, el jugador de su izquierda coge una tarjeta correspondiente a dicha categoría y le lee la pregunta junto con las opciones.

Si responde correctamente, avanza a la casilla de la derecha y vuelve a girar la ruleta para recibir una nueva pregunta. Si responde incorrectamente, se queda en la casilla en la que estaba y cede el turno al jugador de su derecha.

Tarjetas de Preguntas: Hay 6 mazos de tarjetas de preguntas correspondientes a las 6 categorías. Cada tarjeta consta de dos preguntas con sus respectivas opciones.

PREGUNTADOS 2 es un juego que incorpora tres modos de juego diferentes: **Clásico**, **Duelo de Torres** y **Desafíos**. A continuación, se detallan las reglas para cada uno de ellos.

CONTENIDO DE LA CAJA:



El jugador que lee la primera pregunta conserva la tarjeta para usar la segunda pregunta en el futuro, cuando al jugador de su derecha le toque la misma categoría. No hay un tiempo preestablecido para las respuestas. Esto queda a criterio de los jugadores.

Casilla Corona: cuando un jugador avanza a la casilla **Corona** o gira la ruleta y le toca **Corona**, tiene la posibilidad de obtener un personaje. Allí puede elegir la categoría de la pregunta a responder. Si su respuesta es correcta, recibe el personaje de la categoría. Después vuelve a la casilla inicial y repite el camino hacia la Corona.

Si su respuesta es incorrecta, el jugador no gana el personaje, vuelve a la casilla inicial y cede su turno al jugador de su derecha.

Importante: en el primer turno de cada jugador no se pueden obtener más de 3 personajes. Si en su primer

turno un jugador obtiene 3 personajes, el turno avanza al siguiente jugador.

Tarjetas Comodín: al comenzar el juego, cada jugador recibe 4 tarjetas Comodín. El jugador siempre debe anunciar que usa uno de los Comodines después de haber recibido la pregunta junto con las opciones. La excepción es en el Tiro Extra, cuyo uso debe anunciarse justo después de haber girado la ruleta y recibido la categoría. Las tarjetas comodín son las siguientes:



Segunda Oportunidad: El jugador vuelve a responder una pregunta si no acierta la primera vez.



Pasar: El jugador recibe una nueva pregunta de la misma categoría.



Bomba: Se descartan dos de las opciones incorrectas. El jugador que lee las preguntas decide cuáles descartar.



Tiro Extra: El jugador vuelve a girar la ruleta para intentar obtener una categoría diferente.

En todos los casos, el jugador pierde el Comodín una vez usado, aunque no le haya servido para responder correctamente.

Ganador: Gana el primer jugador que consigue reunir los 6 personajes del juego.

MODALIDADES DE JUEGO OPCIONALES

• **Modo difícil:** Los jugadores no pueden usar los Comodines en ningún momento del juego. El tiempo para responder no debe ser mayor a 10 segundos y lo controlará un jugador designado.

• **Modo intermedio:** Los jugadores empiezan sin Comodines, pero reciben uno al azar cada vez que obtienen un personaje. Si no quedan más Comodines, el jugador no recibe ninguna tarjeta.

• **Modo fácil:** Los jugadores empiezan con los 4 Comodines de un juego normal. Si a un jugador no le quedan más Comodines, puede ceder el turno y pedir 2 Comodines al azar.

• **Duelo:** Solo se puede jugar si hay al menos 3 jugadores.

El jugador que llega a la corona puede elegir retar a otro jugador a un duelo, quien no puede rechazarlo.

Ambos deben tener al menos un personaje, y el jugador retado tiene que contar con el personaje que el retador quiera obtener. Ambos jugadores responden una pregunta de esa categoría. Un tercer jugador elegido por el retador lee la pregunta y las opciones, y espera a que respondan los jugadores en duelo para anunciar la respuesta correcta.

- Si el retador acierta y el jugador retado no, el primero gana el duelo y le roba el personaje al otro jugador.

- Si el retador contesta incorrectamente y el jugador retado acierta, este mantiene su personaje, el retador pierde el suyo y se avanza al siguiente turno.

- En caso de empate, quien es retado recibe una pregunta extra. Si la contesta correctamente mantiene su personaje y el retador pierde el suyo, además de ceder el turno.

MODO 2 - DUELO DE TORRES

En Duelo de Torres, 2 jugadores o equipos compiten por construir la torre más alta, contestando el mayor número de preguntas en cada categoría.

Objetivo: Ser el jugador o equipo que logre construir la torre más alta, respondiendo correctamente a las preguntas de cada categoría, después de 10 turnos.

Preparación y comienzo del juego: Para esta modalidad de juego usaremos el tablero de Duelo de Torres, las 6 fichas de Torre, el tablero de puntuación, las 12 fichas de puntuación (6 para cada jugador o equipo) y las tarjetas de preguntas.

Se mezcla cada mazo de tarjetas de preguntas, hasta que queden bien mezclados, y se colocan al costado del tablero. Por último, se define tirando una moneda cuál de los dos jugadores o equipos tendrá el turno inicial.



Desarrollo: Se juega por turnos y pueden jugar dos jugadores o equipos. Estos, se irán disputando las fichas que representan los pisos de la torre, cada una asociada a las 6 categorías (Arte, Ciencia, Deportes, Entretenimiento, Geografía e Historia).

Para definir si alguno de los jugadores ha logrado ganar alguno de estos pisos, se calculará el total de respuestas correctas por categoría al final de cada turno, que deberán marcarse con las fichas en los tableros de puntuación. Si en su turno un jugador o equipo logra sumar más respuestas de lo que llevaba acumulado su rival (contando también turnos anteriores), pasará a ganar el piso correspondiente a la categoría elegida. En el caso en que esa suma sea inferior a la del rival, el piso permanecerá en manos del rival. Y en caso en que la suma sea igual a la del rival, ese piso será devuelto al mazo y se reiniciará la puntuación de esa categoría.

Procedimiento: Para mayor claridad, nos referiremos como **Jugador 1** al jugador o equipo que inicie la partida, y como **Jugador 2** al otro jugador o equipo.

En su turno, el **Jugador 1** deberá elegir con cuál de las 6 categorías quiere jugar, y tendrá **dos minutos** para sumar el mayor número de respuestas correctas consecutivas. A su vez, será el rol del **Jugador 2** leer, lo más rápido y fielmente posible, las preguntas de la categoría elegida para que el **Jugador 1** pueda responder.

Cada tarjeta tiene dos preguntas impresas; la elección de cuál de las dos leer quedará a cargo del **Jugador 2** cuando sea el turno del **Jugador 1**, y del **Jugador 1** cuando sea turno del **Jugador 2**.

Al cumplirse los dos minutos, o en el momento en que el **Jugador 1** responda alguna pregunta de forma incorrecta, el turno pasará al **Jugador 2**. El **Jugador 2** tendrá ahora que seleccionar una categoría, intentando acumular la mayor cantidad de respuestas correctas consecutivas durante su turno. Cuando se cumplan dos minutos, o cuando el **Jugador 2** conteste alguna pregunta de forma incorrecta, el turno volverá a pasar al **Jugador 1**.

Pongamos un ejemplo: Inicia la partida el **Jugador 1**, elige la categoría Historia, y contesta correctamente 9 preguntas. Al ser este el primer turno, el total de la categoría Historia queda 9-0, con 9 respuestas correctas del **Jugador 1**, y 0 del **Jugador 2**. Por lo tanto, el **Jugador 1** coge la ficha de torre correspondiente a la categoría Historia y lo coloca en su torre.

Pasa el turno al **Jugador 2**, que elige Entretenimiento, y contesta 7 preguntas de forma correcta. Al final de su turno el total de Entretenimiento queda 0-7. Por lo tanto, el **Jugador 2** gana para su torre la ficha correspondiente a la categoría Entretenimiento.

Vuelve entonces a ser turno del **Jugador 1**, que elige la categoría Entretenimiento. Si al final de este turno logra sumar más de 7 respuestas correctas, por ejemplo 8, el total de la categoría queda 8-7, de forma que la ficha correspondiente pasa de la torre del **Jugador 2** a la del **Jugador 1**. Si logra sumar 6 o menos, la ficha de Entretenimiento seguirá en manos del **Jugador 2**. Y en caso de que empaten, la ficha vuelve al mazo.

Importante: de esta forma, a medida que avanza la partida, las fichas se irán asignando y reasignando de acuerdo a como vayan evolucionando los totales por categoría.

Ganador: La partida termina cuando cada jugador haya cumplido con sus 10 turnos. El jugador o equipo que haya logrado construir la torre más alta es el ganador. Y en caso en que ambos jugadores conquisten el mismo número de pisos, se procederá a desempatar contando quién acumuló más respuestas correctas en total.

MODO 3 - DESAFÍOS

Objetivo: Ser el primer jugador en cumplir **5 desafíos**.

Preparación e inicio del juego: Esta modalidad solo utiliza las tarjetas de Preguntas y las tarjetas de Desafíos.



Movimiento inicial: El jugador que inicia la partida coge una tarjeta e intenta cumplir el desafío indicado. Si lo logra, conserva la tarjeta como señal de desafío cumplido y el turno pasa al jugador de la izquierda, quien a su vez tendrá que tomar una tarjeta e intentar cumplir el desafío indicado.

Importante: Si la tarjeta de desafío requiere de la colaboración de otro participante, el jugador en turno deberá elegir a un jugador de su izquierda o de su derecha para que le ayude a cumplirlo. Todos los participantes serán los jueces de los desafíos, y se asegurarán de verificar si estos se cumplen o no cuando sea pertinente.

Ganador: Gana el primer jugador que consiga superar **5 desafíos** con éxito al completar todas las rondas, es decir, después de que todos los jugadores hayan realizado la misma cantidad de desafíos.

En caso de empate entre dos o más jugadores, pueden proceder a libre elección: un fuerte apretón de manos, o un desempate con otra ronda de desafíos Preguntados 2.

Antes de empezar, se mezclan bien los mazos de Desafíos y Preguntas, y se ubica el primero en el centro de la mesa. Empieza el jugador más joven.

¡Y AHORA, A DIVERTIRSE CON PREGUNTADOS 2!

