

Un juegos de Masaru Ikeda, ilustrado por Laura Michaud
3-8 jugadores - a partir de los 10 años



CONTENIDO

- 165 cartas de **CONSIGNAS**



- 6 cartas de **VIENTO EN CONTRA**



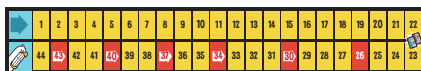
- 6 cartas de **VIENTO A FAVOR**



- 8 fichas de **GALLETITAS**



- 3 tarjetas **AMARILLAS**



- 1 tablero



- 8 marcadores

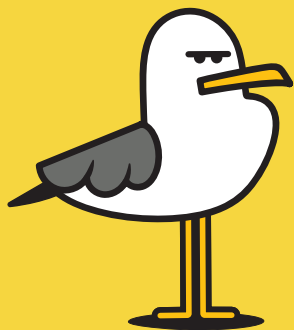


- 8 peones



- 8 pizarras

- 1 reglamento



REGLAS PARA 4-8 JUGADORES

PREPARACIÓN

Ubicá en el centro de la mesa:

- las fichas de **GALLETITA**, en orden creciente según el número de jugadores: **A**
- 4 jugadores:** 2, 3, 4, 5
- 5 jugadores:** 1, 2, 3, 4, 5
- 6 jugadores:** 1, 2, 3, 4, 5, 6
- 7 jugadores:** 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6
- 8 jugadores:** 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6
- el tablero **B** y las cartas de **CONSIGNAS** **C**
- 1 carta de **VIENTO EN CONTRA** y 1 carta de **VIENTO A FAVOR**, boca abajo, elegidas al azar. **D**
- Las 3 tarjetas **AMARILLAS** **E**

Cada jugador toma 1 pizarra, 1 marcador y el peón de su color, el cual coloca en el casillero  de salida del tablero. **F**



CÓMO SE JUEGA

1 El jugador que haya comido una galletita más recientemente arranca. Elige un color de consigna (**AZUL**, **VIOLETA** o **ROSA**) que se mantendrá durante toda la partida y lee la **CONSIGNA** en voz alta.

2 Todos escriben su respuesta al mismo tiempo en su pizarra y la ponen rápido **boca abajo** sobre una ficha **GALLETITA** libre.



- Solo una pizarra por **GALLETITA**: no te duermas que van a quedar cada vez menos.
 - Una vez apoyada, no se puede cambiar. Donde se apoyó, quedó. Carta en la mesa se levanta con el codo...
- 3** Se dan vuelta las pizarras de a una en orden creciente, arrancando desde la ficha de **GALLETITA** más chica hasta la más grande.

✓ Respuesta válida:

- El jugador **gana los puntos que dice la ficha de GALLETITA**.
- PERO si alguien ya dio esa misma respuesta, ¡se roba los puntos! Sí, quien primero la escribió **se roba los puntos de todas las GALLETITAS con la misma respuesta**.

✗ **Respuesta incorrecta** o vacía: 0 puntos.

Avanzá tu peón en el tablero según los puntos obtenidos.





Si un peón cae en un **casillero rojo** luego de ganar o robar puntos, retrocede inmediatamente a la casilla roja anterior (excepto si caés en la primera casilla roja, la **26**)!

Cuando se cruza  por primera vez:



El jugador que la cruzó toma la carta de **VIENTO EN CONTRA**.



El jugador en último lugar toma la carta de **VIENTO A FAVOR** (si hay más de uno, el primer jugador elige a uno).

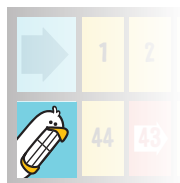
Los efectos se aplican a partir de la siguiente ronda.

- 4** • Todos recuperan su pizarra
- Las cartas **VIENTO EN CONTRA** y **VIENTO A FAVOR** se entregan al primero y al último. En caso de empate, quien la tiene define.
 - El jugador a la izquierda de quien leyó la consigna esta ronda lee la próxima **CONSIGNA** y una nueva ronda comienza.

FIN DEL JUEGO

Al final de la ronda, si alguien llegó al casillero de llegada, gana el juego.

Si más de uno cruza en la misma ronda, gana quien haya sobrepasado el último casillero por más distancia.

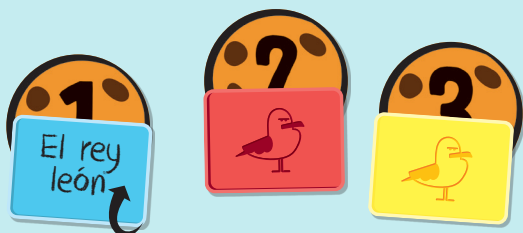


Ahora sí, ¡hora de divertirse y robar galletitas!

EJEMPLOS

**Película cuyo título
tenga un animal**

Las respuestas se muestran en orden:



El jugador azul gana **1 punto**.



El jugador rojo gana **2 puntos**.



El jugador amarillo **NO gana ningún punto**.

El jugador azul **le roba los puntos al amarillo** y gana 3 puntos extra.

RESPUESTAS VÁLIDAS

Algunas cuestiones son subjetivas: lo importante es que las respuestas sean realistas.

Por ejemplo:

"Cosas que no les gusta comer a los niños"

Brocoli, espinacas, sopa, etc.: ✓ OK

Martillo: ✗ MAL

Papas fritas: ver **La regla de oro** (abajo)

RESPUESTAS IDÉNTICAS

Las respuestas se consideran idénticas si son sinónimos o si la diferencia no es significativa para la consigna.

Ejemplo: "Raza de perro"

✓ *Labrador, caniche, ovejero alemán* son respuestas diferentes.

Ejemplo: "Mascota"

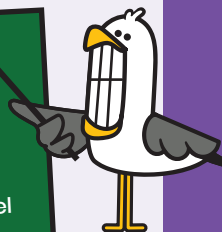
✓ *Gato, perro, serpiente* son respuestas diferentes

✗ *Perro, labrador, perro guardián* son respuestas idénticas.

Si no se ponen de acuerdo, vean la **¡Regla de oro!**

LA REGLA DE ORO

Si no hay un acuerdo unánime sobre si una respuesta es válida, todos los jugadores votan: «1... 2... ¡3!» y muestran pulgar arriba o pulgar abajo. Gana la mayoría. En caso de empate, el voto del jugador involucrado no cuenta.



TARJETAS AMARILLAS & ROJAS

¿Quieren agregarle un poco de pimienta a la partida? Usen las tarjetas:



Para los que escriben con letra de médico



Para los que dan respuestas demasiado tiradas de los pelos



Para los que tardan mil años en pensar una respuesta.

En cualquier momento, si varios jugadores sienten que alguien se pasó.. ¡BAM! Le muestran la tarjeta **AMARILLA**.

Si lo vuelve a hacer: da vuelta la tarjeta, cumple el castigo y la devuelve al centro de la mesa.



Las tarjetas **AMARILLAS** pueden ir pasando de jugador en jugador durante la partida basándose en sus opiniones totalmente objetivas, por supuesto.

REGLAS PARA 3 JUGADORES

Ubicá las fichas de **GALLETITA** del 1 al 6. Cada jugador toma 2 pizarras y coloca un solo peón en el tablero. En cada ronda, cada jugador escribe 2 respuestas distintas y las pone sobre dos galletitas distintas.

REGLAS EXPRESS

-  Escribí rápido tu respuesta y apoyá la pizarra boca abajo sobre una **GALLETITA** que esté libre.
-  Revelá las respuestas en orden.
 - Si tu respuesta es válida y nadie la dio antes: ¡ganás los puntos de la **GALLETITA**!
 - Tu respuesta es válida pero alguien ya dio esa respuesta idéntica: el jugador que la dio antes ¡te roba los puntos!
 - Tu respuesta no es válida: 0 puntos.



Cuando alguien cruza esta línea, 2 cartas especiales entran en juego. Cada ronda se reparten de nuevo al que va primero y al que va último.



Si caés acá después de sumar puntos, retrocedé al casillero rojo anterior.



¡Dulce victoria!

Para que los marcadores te duren más, acordate de taparlos bien después de cada ronda.



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com

