

Un juego de Masaru Ikeda, ilustrado por Laura Michaud
3-8 jugadores - A partir de 10 años



CONTENIDO

- 165 cartas de **PREGUNTAS**



- 6 cartas de **VIENTO EN CONTRA**



- 6 cartas de **VIENTO A FAVOR**



- 8 fichas de **GALLETAS**



- 3 tarjetas **AMARILLAS**



- 1 tablero de juego



- 8 plumones

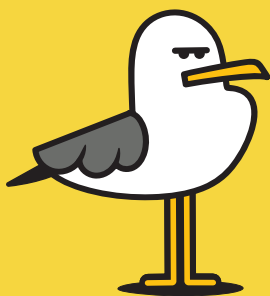


- 8 peones



- 8 pizarras

- 1 reglas



REGLAS PARA 4-8 JUGADORES

PREPARACIÓN

Pon en la mesa:

- las fichas de **GALLETAS**, en orden y en un lugar accesible para todos los jugadores, 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 de juego **B** y las cartas de **PREGUNTAS** **C**
- 1 carta de **VIENTO EN CONTRA** y 1 carta de **VIENTO A FAVOR** que deberás sacar al azar y colocar boca abajo **D**
- las 3 tarjetas **AMARILLAS** **E**

Cada jugador recibirá 1 plumón, 1 pizarra y el peón del mismo color, el cual deberán ubicar en la casilla  en el tablero de juego **F**



Ejemplo para 4 jugadores

CÓMO JUGAR

- 1 El último jugador que se haya comido una galleta deberá elegir un color (**AZUL, MORADO O ROSADO**) para todo el juego y leer la pregunta de ese color en una de las cartas de **PREGUNTAS** en voz alta.

Una persona real o ficticia que se llame Pedro

Algo que suele ser amarillo

Un lugar donde la gente que está ahí preferiría no estarlo

- 2 Todos los jugadores deberán escribir su respuesta al mismo tiempo en su pizarra, luego deberán colocarla rápidamente **boca abajo** en alguna de las **GALLETAS** disponibles.



- Solo puede haber una pizarra por **GALLETA**: ¡mientras más esperes, menos lugares quedan!
- Una vez que la dejes boca abajo, no podrás volver a levantarla. ¡Sin arrepentimientos!

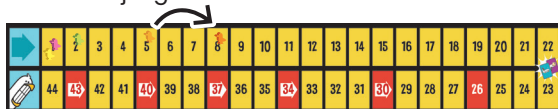
- 3 Revelen las respuestas una a una en orden ascendente, comenzando con la ficha de **GALLETA** que sea menor.

✓ Respuesta válida:

- El jugador **suma los puntos de la GALLETA**.
 - PERO si la misma respuesta se repite, ¡se roban los puntos!
- Así es, el jugador que dio esa respuesta primero suma los puntos de todas las otras **GALLETAS** que tengan la misma respuesta.

- ✗ **Respuesta incorrecta** o en blanco: 0 puntos.

Cada vez que sumes puntos, avanza tu peón en el tablero de juego.





Si un peón cae en una casilla roja después de sumar o robar puntos, deberá devolverse a la casilla roja anterior (a excepción de la primera casilla roja **26**)!

En cuanto se cruce  por primera vez



El jugador que la cruce recibirá la carta **VIENTO EN CONTRA**.



El jugador en último lugar recibirá la carta de **VIENTO A FAVOR** (si hay más de uno, el jugador en primer lugar deberá decidir).

Los efectos aplicarán desde la siguiente ronda en adelante.

- 4** • Todos deberán volver a tomar sus pizarras.
- Las cartas de **VIENTO EN CONTRA** y **VIENTO A FAVOR** se les entregarán a los jugadores en primer y último lugar, respectivamente. En caso de empate, quien tenga la carta actualmente decide.
 - El jugador a la izquierda de quien acabe de leer deberá leer la siguiente pregunta, y así, ¡una nueva ronda comienza!

FIN DEL JUEGO

Al final de una ronda, si un jugador logra llegar a la casilla final, ¡gana!

En caso de empate, el jugador que haya avanzado después de la casilla final gana.

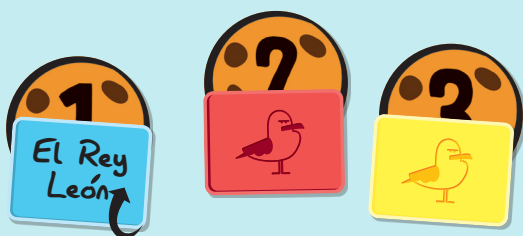


Diviértete... ¡y arrasa con todas las galletas!

EJEMPLOS

Una **película**
cuyo título tenga
un animal.

Las respuestas se revelan en orden:



El jugador AZUL suma **1 punto**



El jugador ROJO suma **2 puntos**



El jugador AMARILLO **no suma ningún punto.**

El jugador AZUL **se roba los puntos del jugador AMARILLO** y suma 3 puntos extra.

RESPUESTAS VÁLIDAS

Algunas preguntas son subjetivas: lo importante es que la respuesta sea realista.

Por ejemplo:

"A los niños no le gusta comer esto"

Brócoli, espinaca, sopa, etc.: ✓ BUENA

Llave inglesa: ✗ MALA

Papas fritas: lean **LA REGLA DORADA** (más abajo)

RESPUESTAS IGUALES

Se considerarán como iguales las respuestas que sean sinónimas o aquellas cuya diferencia no sea significativa para la pregunta.

Ejemplo: "Una raza de perro"

✓ *Labrador, poodle y pastor alemán* son respuestas distintas.

Ejemplo: "Una mascota"

✓ *Gato, perro y serpiente* son respuestas distintas.

✗ *Perro, labrador y perro guardián* son respuestas iguales.

Si no están de acuerdo: ¡lean la **Regla Dorada**!

LA REGLA DORADA

Si no hay un acuerdo unánime al momento de decidir si una respuesta es válida o no, todos los jugadores deberán votar. Cuenten "1... 2... 3..." y muestren un pulgar para abajo. La mayoría gana. En caso de empate, el voto del jugador involucrado no cuenta.



TARJETA AMARILLA Y ROJA

¿Quieres ponerle un poco de drama al asunto?

Incorpora al juego estas 3 cartas:



Para aquellos cuya letra parece un jeroglífico.



Para aquellos que dan unas respuestas bastante dudosas.



Para aquellos que se toman todo el tiempo del mundo para responder.

En cualquier momento, si múltiples jugadores sienten que alguien se pasó de la raya... ¡PUM!, tarjeta AMARILLA.

Si lo vuelven a hacer: deberán dar vuelta la carta, aplicar el efecto y devolverla al centro de mesa.



Las tarjetas AMARILLAS pueden ir de jugador en jugador a lo largo del juego... basándose en sus opiniones totalmente objetivas, por supuesto.

REGLAS PARA 3 JUGADORES

Pon las fichas de **GALLETAS** del 1 al 6 en la mesa.

Cada jugador recibirá 2 pizarras y deberá ubicar un solo peón en el tablero de juego. Cada ronda, todos los jugadores deberán escribir 2 respuestas **distintas** y colocar las 2 pizarras.

REGLAS RÁPIDAS

-  **Escribe rápidamente una respuesta y coloca tu pizarra boca abajo en una **GALLETA** que no esté ocupada.**
-  **Revelen todas las respuestas en orden.**
 - **Tu respuesta es válida y nadie la había dado antes:** ¡suma los puntos de tu **GALLETA**!
 - **Tu respuesta es válida, pero alguien ya la había dado:** ¡el jugador que la dio primero se roba tus puntos!
 - **Tu respuesta no es válida:** 0 puntos.



Cuando alguien cruce esta línea, se incorporarán 2 cartas especiales al juego. Cada ronda, se les entregarán a los jugadores que estén en primer y último lugar.



Deberás devolvarte a la casilla roja anterior después de sumar puntos.



¡Dulce victoria!

Para que tus plumones duren más, recuerda volver a ponerles la tapa después de cada ronda.

Distribuido en Chile por Importadora y comercializadora Skyship SpA, Avenida Ricardo Lyon, 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile.
asmodee.com/contact

Traducción al español: Antonia Valero
Maquetación: Killa
Revisión: Priscilla Flores

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

