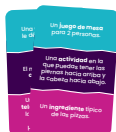


Un juego de Masaru Ikeda, ilustrado por Laura Michaud
3-8 participantes - 12 años o más



CONTENIDO

- 165 cartas de **PREGUNTA**



- 6 cartas de **VIENTO EN CONTRA**



- 6 cartas de **VIENTO A FAVOR**



- 8 piezas de **GALLETAS**



- 3 cartas **AMARILLAS**



- 1 tablero



- 8 rotuladores

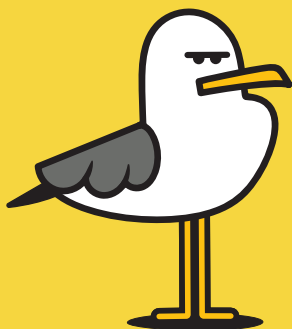


- 8 peones



- 8 pizarras

- 1 reglamento



REGLAS PARA PARTIDAS DE 4-8 PARTICIPANTES

PREPARACIÓN

Colocad sobre la mesa:

- Las piezas de **GALLETA**, por orden y de tal forma que estén accesibles para todo el mundo, según el número de participantes: **A**

4 participantes: 2, 3, 4, 5

5 participantes: 1, 2, 3, 4, 5

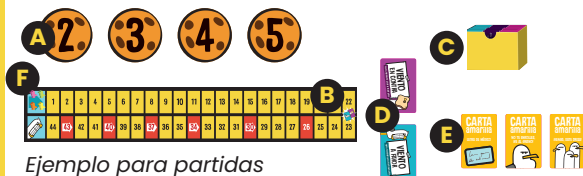
6 participantes: 1, 2, 3, 4, 5, 6

7 participantes: 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6

8 participantes: 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6

- El tablero **B** y las cartas de **PREGUNTA** **C**.
- 1 carta de **VIENTO EN CONTRA** y 1 carta de **VIENTO A FAVOR**, que robaréis de forma aleatoria y que colocaréis boca abajo **D**.
- Las 3 cartas **AMARILLAS** **E**.

Cada participante toma 1 rotulador, 1 pizarra y el peón del mismo color, que coloca en la casilla  del tablero **F**.



*Ejemplo para partidas
de 4 participantes*

CÓMO SE JUEGA

1 El último participante que se haya comido una galleta más recientemente elige un color (**AZUL**, **MORADO** o **ROSA**) para toda la partida y lee en voz alta la pregunta de ese color de una de las cartas de **PREGUNTA**.

2 De forma simultánea, todos los participantes escribís una respuesta en vuestra pizarra y, después, rápidamente la colocáis **bocabajo** sobre la **GA-LLETA** disponible que elijáis.



→ Solo puede haber 1 pizarra por **GALLETA**: ¡Cuánto más tardéis en escribir vuestra respuesta, menos opciones os quedarán!

→ Una vez que hayáis puesto vuestra pizarra sobre una galleta, ahí se queda. ¡No vale retractarse!

3 Finalmente, revelad las respuestas de una en una en orden ascendente, empezando siempre por la **GALLETA** con el número más bajo.

✓ **Respuesta válida:**

- El participante **gana los puntos indicados en la GALLETA**.
- PERO si otro participante ha dado antes esa respuesta, ¡dicho participante le roba los puntos! Sí, sí, lo que leéis: **el participante que primero haya dado esa respuesta es quien se lleva todos los puntos de las GALLETAS** que, posteriormente, tengan esa misma respuesta.

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

Cada vez que ganéis algún punto, desplazad vuestro peón hacia delante en el tablero.





Si un peón cae sobre una **casilla roja** después de ganar o robar puntos, este retrocede hasta la anterior casilla roja (excepto si ha caído en la primera casilla roja **26**).

En cuanto un participante pase el símbolo



El participante que lo ha pasado toma la carta **VIENTO EN CONTRA**.



El participante que vaya en último lugar toma la carta **VIENTO A FAVOR** (si hay más de un participante en último lugar, la decisión está en manos del participante que vaya en cabeza).

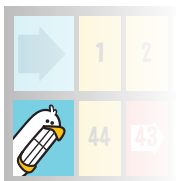
Los efectos de estas dos cartas se empiezan a aplicar de la siguiente ronda en adelante.

- 4 • Todos los participantes recuperáis vuestras pizarras.
- Las cartas de **VIENTO EN CONTRA** y **VIENTO A FAVOR** se entregan al primer y al último participante. En caso de empate, decide el dueño actual de la carta.
- El participante que se encuentra a la izquierda del que ha leído la pregunta lee la siguiente. ¡Empieza una nueva ronda!

FIN DE LA PARTIDA

Al final de una ronda, si un participante ha llegado a la casilla final ¡gana!

En caso de empate, el participante que haya avanzado más una vez pasada la casilla final gana.

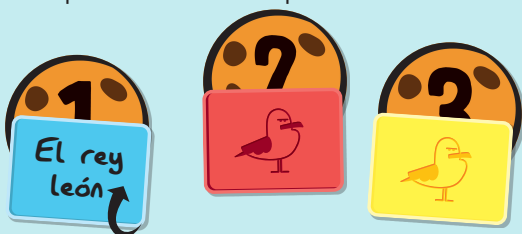


¡Divertíos y poneos hasta arriba de galletas!

EJEMPLOS

Una película de acción
real o de animación
cuyo título contenga
un animal.

Las respuestas se revelan por orden:



El participante AZUL gana **1 punto**.



El participante ROJO gana **2 puntos**.



El participante AMARILLO **NO** gana ningún punto.

El participante AZUL **le roba los puntos al participante AMARILLO** y gana 3 puntos adicionales.

RESPUESTAS VÁLIDAS

Algunas preguntas son subjetivas. En estos casos, lo importante es que la respuesta sea realista.

Por ejemplo:

Una comida que a los niños no les guste.

Brócoli, espinacas, sopa, etc.: ✓ **CORRECTO**

Llave inglesa: ✗ **INCORRECTO**

Patatas fritas: leed **la regla de oro** (más adelante).

RESPUESTAS IGUALES

Las respuestas se consideran iguales si son sinónimos o si lo que las diferencia no es relevante para la pregunta.

Ejemplo: Una raza de perro.

✓ *Labrador, caniche y pastor alemán* son respuestas diferentes.

Ejemplo: Una mascota.

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

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

Si no os ponéis de acuerdo, ¡echadle un vistazo a **la regla de oro**!

LA REGLA DE ORO

Si no hay un acuerdo unánime sobre si una respuesta es válida o no, todos los participantes tenéis que votar. Decid «1, 2, 3...» y poned el pulgar hacia arriba o hacia abajo. La mayoría gana. En caso de empate, el voto del participante afectado no cuenta.



CARTAS AMARILLAS Y ROJAS

¿Queréis darle un poco más de vidilla al asunto?
Añadid las siguientes 3 cartas a la partida:



Para quienes escriben con letra de médico.



Para quienes alargan sus respuestas demasiado.



Para quienes tardan siglos en pensar una respuesta.

En cualquier momento de la partida, si varios participantes pensáis que alguien se está pasando de la raya... ¡PIMBA! Entregadle la carta AMARILLA que corresponda.

Si vuelve a hacerlo, tendrá que voltear la carta, aplicar el efecto y volver a dejar la carta en el centro de la mesa.



Las cartas AMARILLAS pueden ir pasando de participante en participante durante toda la partida... siempre basándoos en vuestras opiniones objetivas, claro.

REGLAS PARA PARTIDAS DE 3 PARTICIPANTES

- Colocad las **GALLETAS** numeradas del 1 al 6 sobre la mesa.
- Cada participante toma 2 pizarras y coloca 1 peón en el tablero.
- En cada ronda, cada participante escribe 2 respuestas **diferentes** y, por lo tanto, coloca 2 pizarras sobre la mesa.

LAS REGLAS DE UN VISTAZO



Escribe rápidamente una respuesta en tu pizarra y después colócala bocabajo sobre una **GALLET**A que todavía no tenga una pizarra encima.



Revelad las respuestas en orden todos juntos:

→ Tu respuesta es **válida** y **nadie la ha dado antes que tú**: ¡ganas los puntos indicados en tu **GALLET**A!

→ Tu respuesta es **válida, pero alguien ya la ha dado antes que tú**: ¡el participante que primero ha dado tu respuesta te roba los puntos!

→ Tu respuesta **no es válida**: 0 puntos.



Cuando alguien pasa este símbolo por primera vez, entran en juego 2 cartas especiales. En cada ronda, estas se pasan a los participantes que actualmente están en primer y en último lugar.



Retrocede a la anterior casilla roja después de ganar puntos.



¡Dulce victoria!

Para que los rotuladores duren más, no os olvidéis de taparlos después de cada ronda.

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Maquetación en español: Sonia Muñoz Ruiz

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

