



REGLAS DE JUEGO





www.ruibalgames.com

www.facebook.com/ruibalsrl

Escribinos a juegos@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires

Ilustración: Paula Martínez / ***Arte y diseño:*** María M. Aramburu

OBJETIVO DEL JUEGO

Avanzar hasta la meta del tablero sin dejar de cantar los temas que cumplan con la consigna del Director.



CANTIDAD DE JUGADORES

4 a 10. Pueden armarse parejas o equipos.

COMPONENTES DEL JUEGO

1 tablero, 10 peones, 50 tarjetas, 1 reloj de arena, 1 block de hojas, 2 dados y 1 reglamento.

GLOSARIO SPONTANEOUS

PALABRA CLAVE: Término que sirve de puntapié para empezar a cantar una canción impulsivamente.

DIRECTOR: Jugador que enuncia la palabra clave en cada turno. El rol de Director rota entre los participantes a lo largo del juego.

TOP FIVE: Listado de palabras Clave que crea cada jugador.

LÍDER: Jugador que se encuentra en el casillero de salida a la espera de ganar el desafío final.

PREPARACIÓN

Repartir un lápiz y una hoja del block a cada jugador. Cada participante toma un peón y lo coloca en la casilla "SALIDA" del tablero. Se tiran los dados y quién obtenga el número más alto será el **primer Director**.

COMIENZO DEL JUEGO

Pensá en una canción que recuerdes, tomá una sola palabra de la letra y escribila en una hoja para formar tu **Top Five**. Esa palabra será una de tus **palabras clave**.

***¡Ojo!** Una palabra clave es sólo una palabra, que deberá servir de impulso para cantar una canción. No es una frase y no es necesario que forme parte del título del tema musical.*

Pensá en otra canción y hacé lo mismo hasta contar con un **Top Five** que contenga 5 palabras clave. Las palabras clave deben pertenecer al castellano.

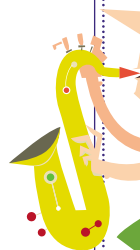
Podés escribir junto a tus palabras clave otras pistas que te ayuden a recordar las canciones que tenías en mente. Una vez que todos los participantes cuentan con su listado de palabras clave, el **Director** comienza el juego y lanza el primer **Desafío Spontaneous**.

DESAFÍO SPONTANEOUS

El primer Director deberá dar vuelta el reloj de arena mientras anuncia una palabra de su propio Top Five. El resto de los jugadores deberá competir para ver quién es el primero en cantar un fragmento de al menos 5 palabras de cualquier canción que contenga la palabra clave.

Nota: La palabra "cantar" implica producir con la voz sonidos melodiosos. No es necesario ser afinado ¡sólo hay que ser Spontaneous!

- No es necesario saber la canción completa: basta con que la palabra clave se encuentre dentro de las 5 palabras cantadas. Tampoco es necesario que sea la misma canción que el Director había pensado.
- Tiene que ser una canción real, no puede ser inventada. Todos los jugadores son jueces: los criterios de aceptabilidad son acordados por mayoría. Si hay dudas pueden recurrir a un buscador de Internet.
- Una vez que un tema musical fue cantado, no podrá repetirse a lo largo del juego; sin embargo una palabra clave sí puede repetirse.
- No es necesario cantar las cinco palabras dentro del tiempo que indica el reloj de arena, pero sí haber comenzado antes de que el tiempo termine. El primer jugador que comience a cantar antes de que termine el tiempo deberá tirar los dados y avanzar la cantidad de casilleros que éstos indiquen. Si nadie logró cantar las cinco palabras de una canción, el Director debe dar vuelta nuevamente el reloj de arena y cantar al menos cinco palabras de una canción que contenga su propia palabra clave antes de que termine el



tiempo. Una vez que lo haya hecho, tira los dados y avanza. Si no logra demostrar que la palabra clave pertenece a una canción real, deberá tirar los dados y retroceder.

- Si el Director no puede cantar utilizando su palabra clave y se encuentra en la casilla de salida, no podrá jugar los turnos siguientes hasta que vuelva a llegar su turno de convertirse en Director.

ACLARACIONES ESPECIALES

Variaciones en la Palabra Clave: *Será válida toda canción que contenga cualquier variación de la palabra raíz y palabras homónimas.*

Ejemplo: Si la palabra clave es “vino” se aceptan canciones que contengan las palabras “viene”, “vinieron”, “vendrá”, etc. También es válida si se refiere a la bebida “vino” y sus variantes como “vinito” o “vinos”.

Empate: *Si dos (o más) jugadores comienzan a cantar al mismo tiempo deberán competir para desempatar:*

El Director será juez y anunciará una palabra clave sólo para los jugadores que hayan empatado. Quien cante primero será el ganador y tirará los dados.

Si no lo logran, el Director tendrá la posibilidad de competir de acuerdo a las reglas del desafío.

Canción incompleta: *si un jugador comienza a cantar y no logra completar las cinco palabras, cualquiera puede intervenir y robarle la canción (si no terminó el tiempo).*

Demoras en el juego: *El Director cuenta con 10 segundos para decir su palabra clave, si no lo hace pierde el turno y retrocede dos casilleros (si se encuentra en el casillero de salida, sólo pierde el turno).*

RONDAS SIGUIENTES

El jugador que se encuentra a la izquierda del primer Director será el próximo en cumplir ese rol y quien desafíe a sus contrincantes con una palabra clave de su Top Five. **La posición del Director siempre rota en el sentido de las agujas del reloj a menos que una Tarjeta Spontaneous diga lo contrario.**

Cuando un jugador es Director, toma el reloj y lo da vuel-

ta al enunciar su palabra clave.

Si un jugador **cae en alguna casilla color rosa** deberá tomar una **tarjeta Spontaneous** y realizar la acción que indica. En el caso de que la tarjeta plantee un desafío, el jugador deberá enfrentarlo en ese mismo momento. Si la tarjeta fuera de otro tipo, el jugador podrá guardarla para desarrollar estrategias en el momento que él considere oportuno.

FINAL DEL JUEGO

El primero jugador que llegue a la casilla de LLEGADA y logre realizar el Desafío Spontaneous será el ganador del juego. No es necesario obtener en los dados el número exacto para la llegada.

DESAFÍO FINAL

Cuando un jugador alcanza el casillero de llegada el participante que se encuentra en tercer lugar se convierte en **retador** y desafía al jugador que está a punto de ganar (**líder**). El líder deberá cantar una canción (al menos cinco palabras) de una palabra clave escrita por el retador en ese momento. *Nota: si hubiera dos o más jugadores que compartieran el tercer lugar, se desempatará jugando a piedra, papel o tijera.*

- Si el **líder** cumple con el desafío **será el ganador**. Si no logra pasar el desafío, el **retador** debe probar que sí puede cantar cinco palabras de una canción que contenga su palabra clave. En este caso, el retador tira el dado para avanzar y el juego continúa normalmente con el jugador a la derecha del líder como Director. El líder puede volver a intentar el Desafío Spontaneous en su próximo turno.

- Si el **retador no logra desafiar** al líder, **el líder gana**.

- Si un segundo jugador va a parar a la Llegada, el juego se define por **Muerte Súbita**. Todos los jugadores que no sean líderes, se turnan para enunciar palabras clave hasta que uno de los líderes logre cantar una canción. El primero en cantar las cinco palabras de una canción que contenga la palabra clave será el ganador. *¡Importante! Durante la Muerte súbita los Directores que se turnan no tendrán oportunidad de probar que ellos tienen una canción.*

