

GRANDES PREGUNTAS EN FORMATO COMPACTO

Carrera DE MENTE

CARTAS



REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO:

GANAR DIEZ CARTAS RESPONDIENDO CORRECTAMENTE A SUS PREGUNTAS.



CONTIENE: 120 cartas, 1 dado especial, 1 reglamento.

EDAD: a partir de 10 años / **JUGADORES:** 2 a 6

DURACIÓN PROMEDIO DE UNA PARTIDA: 20´



PREPARACIÓN

Mezclar todas las cartas en un mazo. Todos los jugadores tiran el dado, el primero en sacar gris será el primero en responder y vuelve a tirar el dado para definir el tema.

CELESTE: Historia y Geografía

AMARILLO: Naturaleza y Ciencia

VERDE: Deportes y Juegos

MARRÓN: Las Artes

ROSA: Entretenimientos y Espectáculos

GRIS: Elige tema



El jugador de la derecha toma la primera carta del mazo y lee la pregunta del color del dado al jugador que debe responder en esa ronda. Si el color que salió es gris, quien responde puede elegir el tema.

Si contesta bien se queda con la carta y sigue respondiendo; el que está haciendo las preguntas saca una nueva carta, el que está respondiendo tira el dado, contesta la pregunta del tema que sacó y si responde bien se vuelve a quedar con la carta.

El turno se interrumpe solo cuando el jugador responde incorrectamente. La ronda continúa con el jugador de la izquierda, y el de su derecha será quien tome una carta y le lea la pregunta.

PREGUNTAS CON OPCIONES:

En el caso de las preguntas con opciones, quien pregunta deberá ofrecérselas al jugador que responde, que puede elegir si utilizarlas o no. Si solicita las opciones y responde correctamente, sigue jugando, pero no gana la carta y se coloca al final del mazo.



FINAL DE LA PARTIDA

El primer jugador que haya obtenido 10 cartas será el ganador.

ACLARACIONES

- Si hay varios jugadores, las preguntas siempre las hace el jugador de la derecha del que contesta. Si son solo dos, cada uno contesta en su turno y el otro le pregunta.
- A veces, la respuesta correcta (en mayúsculas) viene acompañada de una pequeña explicación entre paréntesis. Lo exigible para considerar la respuesta correcta, es lo que está en mayúsculas, no la explicación.
- Cuando se pide una descripción se dará por correcta una respuesta si la idea es aproximada, aunque no coincida textualmente con lo que está escrito en las cartas.
- Si sale una pregunta repetida para ese mismo grupo de jugadores, se devuelve la carta al final del mazo, se toma una nueva y se hace la pregunta del tema que había salido en los dados.

PARA JUGAR CON LOS MÁS CHICOS:

Permítales ganar la carta incluso cuando apelan a las opciones. Si la pregunta no tiene opciones, invénteles una además de la correcta, para que traten de acertar.



www.demente.com

info@demente.com

 /ediciones-de-mente



www.ruibalgames.com

sac@ruibalgames.com

 /ruibaljuegos

 @ruibalgames

 @ruibalgames

Ilustración: Yani & Guille / Arte y diseño: María M. Aramburu