



Reglas de Juego



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es llenar el cajón con las seis botellas de diferentes colores. Para lograrlo, cada jugador deberá responder preguntas y cumplir las prendas que indiquen las cartas “Tomo y Obligo”. **El primer jugador que obtenga las 6 botellas y logre sostenerse en pie para cumplir una última prenda será ganador.**

NOTA: Antes de comenzar el juego; los participantes deben elegir una bebida que tomarán a lo largo de la partida sin poder cambiarla. **No se recomienda jugar con bebidas alcohólicas, en caso de hacerlo todos los jugadores deberán ser mayores de 18 años. El consumo excesivo de alcohol es perjudicial para la salud.**

CANTIDAD DE JUGADORES

2 a 6. Pueden armarse parejas o equipos si desean jugar más personas.

COMPONENTES DEL JUEGO

1 tablero, 1 dado, 500 tarjetas de preguntas, 1 porta tarjetas plástico, 6 fichas de movimiento (cajones), 36 botellas plásticas (premios), 32 cartas “Tomo y Obligo”, 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Colocar el tablero sobre la mesa y ubicar en el centro las cartas “Tomo y Obligo” mezcladas y con la cara hacia abajo. En el porta tarjetas se colocan algunas cartas de preguntas (la mayor cantidad posible). Cada participante deberá elegir un color de cajón y situarlo sobre la casilla de cualquier taberna, el cajón será su ficha de movimiento. Inicialmente no pueden ubicarse dos fichas en la misma taberna.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Cada participante deberá arrojar el dado, quien obtenga el número más alto será el primero en jugar. Para comenzar, el primer jugador deberá arrojar el dado nuevamente y hacer avanzar su cajón en el tablero la cantidad de casilleros que éste indique. Se avanza en la dirección de las agujas del reloj.

El participante de su derecha, deberá tomar una tarjeta de preguntas y formular la pregunta del color de la casilla donde se encuentra el primer jugador. La respuesta a cada pregunta se encuentra al dorso con el mismo color. Si responde en forma correcta deberá arrojar el dado nuevamente y repetir la jugada con el objetivo de caer en una taberna. Si responde de manera incorrecta finalizará su turno y cederá el dado al jugador de su izquierda.

¡Atención! Algunas respuestas cuentan con aclaraciones entre paréntesis, ésta es sólo una ampliación de la respuesta y no es necesaria para que se considere correcta.

Para entrar a una taberna los dados deberán indicar el número exacto de casilleros que restan para caer en ella. Una vez que un jugador entró en una taberna también deberá responder una pregunta. Al igual que el resto de los casilleros, cada taberna también posee un color que corresponde a una temática:



* Si el jugador que cayó en la taberna **responde correctamente** obtendrá una botella del mismo color y podrá colocarla en su cajón, pero antes de terminar su turno levantará una tarjeta **"Tomo y Obligo"** y seguirá sus instrucciones. Una vez cumplida la prenda indicada, arrojará el dado y seguirá jugando hasta perder el turno.

* Si **responde de forma incorrecta**, dejará allí su cajón y finaliza su turno.

COCTELERA: Al caer en esta casilla, deberá retroceder a la taberna anterior y responder la pregunta del color correspondiente. Si ya obtuvo la botella de este color, será una pérdida de tiempo, si no será una gran oportunidad.

FINAL DEL JUEGO

Cuando un jugador haya reunido 5 botellas, al llegar a la casilla **"Coctelera"**, obtendrá un pase directo a la taberna que le falte visitar. La ventaja de esta instancia es que podrá elegir el tema sobre el cual prefiere ser interrogado. Si contesta correctamente obtiene la sexta botella y retira una tarjeta de **"Tomo y Obligo"**. Si contesta de forma incorrecta continúa el juego esperando otra oportunidad.

* También podrá llegar a la taberna faltante siguiendo el mecanismo normal del juego.

* Si la carta obtenida en **"Tomo y Obligo"** es **Alcoholemia** deberá tirar los dados, si obtiene:

- 1, 2 ó 3 será el ganador,
- 4, 5 o 6 se queda en la taberna hasta su próximo turno en el que **tendrá la posibilidad de volver a tirar.**



Si la carta obtenida es **Hacer el 4**, deberá mostrar sus habilidades físicas. Si lo logra, será el indiscutido ganador. Si se cae, esperará en la taberna para volver a intentarlo en el turno siguiente.

El ganador será quien logre reunir las 6 botellas y cumpla con la prenda de la carta "Tomo y Obligo".

* * * * *

CARTAS "TOMO Y OBLIGO"

* * * * *

Toma: El jugador que levantó la carta, *toma* su vaso y toma.

* * * * *

Toma el jugador de su derecha: El jugador de la derecha del que levantó la carta, *toma* su vaso y toma.

* * * * *

Toma el jugador de su izquierda: El jugador de la izquierda del que levantó la carta, *toma* su vaso y toma.

* * * * *

Usted no toma, invita y obliga: Obliga a tomar a un jugador de su elección.

* * * * *

Toman todos, paga la casa: Toman todos.

* * * * *

Alcoholemia: Arroja el dado. Si obtiene 1,2 ó 3 continúa avanzando con los puntos obtenidos. Si saca 4,5 ó 6 pierde el turno.





* * * * *

Hacer el 4: Debe pararse a la vista de todos y sin apoyo "Hacer el 4" durante 10 segundos. Si lo logra, arroja el dado y sigue jugando, si fracasa pierde el turno.

* * * * *

¡A Jugar!




	Jugadores: 2 a 6.
	Edad: a partir de 12 años y adultos.
	Duración promedio de una partida: 60 minutos.
	Contiene 1 tablero, 1 dado, 500 tarjetas de preguntas, 1 porta tarjetas plástico, 6 fichas de movimiento (cajones), 36 botellas plásticas (premios), 32 cartas “Tomo y Obligo”, 1 reglamento.



Para comentarios o sugerencias escribanos a juegos@ruibalgames.com
Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires

www.ruibalgames.com

 Ruibal juegos