



REGLAMENTO

Objetivo del juego:

Ser el primer participante en ubicarse en el casillero de "LLEGADA" (Representado por una X) saltando de posiciones, según lo que indiquen los dados y sometido a las reglas de Juego, establecidas por cada casilla.

Material y Jugadores:

Un Tablero de "RE- QUE- TE- MU- E- VE-TE"

Ficha de jugadores.

Dado

3 mazos de cartas: Mito vs Realidad, Desafío, ¿Sabías qué?

Jugadores: 2 o más.

Turnos:

Comienza el juego quien saque en el dado el número más alto, y del mismo modo el resto del orden de participantes.

Casilleros:

VIOLETA: ¿Sabías qué?

El jugador que se sitúa en estos casilleros debe sacar una carta del mazo "?" Y entregarla a sus compañeros para que la lean. Estas cartas contarán con una frase inconclusa y opciones, el jugador debe elegir una opción. Si responde bien avanza 3 casilleros, si responde mal retrocede 2 casilleros.

CELESTE: Mitos y verdades

El jugador que se sitúa en estos casilleros debe sacar una carta del mazo "X" y entregarla a sus compañeros para que la lean. Estas cartas contarán con una frase a la cual el participante responderá por mito o verdad. Si responde bien avanza 4 lugares. Si responde mal, permanece en el mismo hasta el próximo turno. Debe responder bien un mito o verdad para tirar nuevamente el dado.

VERDE: Desafío

Si cae en estos casilleros debe sacar una carta del mazo verde "¡" y cumplir el desafío. Si logra realizarlo avanzará 1 casillero. Si no logra hacerlo retrocederá 1 casillero.

Ej: Desafío

Saltar 20 veces con los pies juntos tocando con su pulgar la nariz.

AMARILLO:

Este casillero habilita al jugador a tirar una vez más para avanzar sin realizar ningún paso previo.

NARANJA:

Pierde un turno. El jugador debe esperar una ronda sin tirar el dado.

ROJO: REQUETEMUEVETE

Si un participante cae en este casillero puede elegir entre los 3 mazos de cartas la actividad a realizar.