



el juego en el que el TIEMPO VUELA

Reglas del juego

De 3 a 6 jugadores - A partir de 8 años

Componentes

376 tarjetas de pregunta (752 preguntas con dos niveles de dificultad), 12 cartas de "¡Paso!", 12 cartas de "Cambio", 6 peones, 1 tablero, 1 reloj tornado.

Objetivo del juego

Contestar correctamente el máximo de preguntas posible dando tres respuestas antes de que se agoten los cinco segundos del reloj tornado.

Preparación

Las preguntas amarillas son, en conjunto, más sencillas que las rojas. En vuestras primeras partidas, o si hay jugadores menores de 12 años, os recomendamos jugar con la cara amarilla de las tarjetas. Si lo preferís, también podéis adaptar el nivel de dificultad en cada turno escogiendo el color de la pregunta según la edad del jugador al que le toque responderla.

Colocad las tarjetas de pregunta en la caja de forma que muestren todas el color del nivel elegido en principio para jugar. Tened en cuenta que no caben todas las tarjetas en la caja. Durante la partida podéis utilizar las que quedan fuera cuando estas se agoten.

Poned la caja de tarjetas y el reloj en el centro de la mesa, donde todo el mundo pueda cogerlo.

Escoged con qué ficha queréis jugar cada uno y colocadlas en la casilla de salida. Coged dos cartas de "¡Paso!" y dos cartas de "Cambio" y ya puede empezar la partida.

Como se juega

El jugador más joven comienza la partida. Luego el turno pasa hacia la izquierda. El jugador situado a la derecha de quien tiene el turno coge una tarjeta y la lee en voz alta. Todas las preguntas comienzan por "Di 3..." y se completan con diversas cuestiones. Por ejemplo "Di 3 palabras acabadas en ITO".

El jugador que ha leído la pregunta gira el reloj tornado y el jugador que tiene el turno dispone de cinco segundos para dar tres respuestas correctas. En este

ejemplo, podría contestar "Mosquito, pollito y cabrito". Si consigue dar las tres respuestas correctas antes de que las bolas de metal del tornado lleguen al final del recorrido, el jugador puede adelantar su ficha un espacio.

En caso de que algún jugador opine que una o varias respuestas no son correctas, todo el grupo debatirá y decidirá si realmente son aceptables.

Si el jugador que tiene el turno solamente da una o dos respuestas válidas antes de que se agoten los cinco segundos, no podrá mover su ficha y la pregunta pasará al jugador situado a su izquierda. Este tendrá cinco segundos para intentar responder la misma pregunta SIN usar ninguna de las respuestas que ya se han utilizado para esa tarjeta. Por ejemplo, si el primer jugador respondió "Mosquito y pollito" el siguiente jugador debe dar tres respuestas nuevas, como "Cabrito, mito y pito".

La ronda continúa hasta que un jugador resuelve la tarjeta en los cinco segundos de tiempo del tornado y puede adelantar su ficha un espacio. Si nadie es capaz de resolver la tarjeta y el turno vuelve al primer jugador que lo intentó, se descarta la tarjeta y el primer jugador mueve un espacio. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador sin que se le lea una nueva tarjeta al jugador que movió ficha.

¿Quién gana?

El jugador que llegue primero a la casilla final del recorrido será el ganador del juego.

Cartas especiales

Hay dos tipos de cartas especiales: "¡Paso!" y "Cambio". Al principio de la partida cada jugador recibe dos cartas de cada tipo que podrá jugar en su turno después de escuchar la pregunta que le haya tocado. Solo puede usarse una carta por turno y la carta jugada se descarta colocándola en la casilla correspondiente del tablero.

Cuando se juegan, las cartas especiales tienen los siguientes efectos:

¡PASO!

Cuando el jugador usa una carta de "¡Paso!" después de escuchar la pregunta que le ha tocado, esta pasa al jugador de su izquierda. Si el jugador de su izquierda la contesta correctamente, adelanta su ficha un espacio. En caso de que falle, adelantará su ficha el jugador que jugó la carta de "¡Paso!".

Cuando se juega una carta de "¡Paso!" y el jugador no contesta correctamente la tarjeta de pregunta, esta no pasa al jugador siguiente tal y como sucede con el resto de tarjetas.

CAMBIO

Si el jugador que tiene el turno no quiere jugar la tarjeta de pregunta que le han leído, puede jugar una carta de "Cambio" para descartarla y sustituirla por la siguiente del mazo, que se jugará con normalidad.

ZONAS PELIGROSAS

Cuando un jugador se encuentra en una zona peligrosa y falla una pregunta, tanto propia como recibida tras fallarla los jugadores anteriores, tumbará su ficha. Cuando le toque volver a jugar, no se le leerá una tarjeta sino que se limitará a levantar la ficha de nuevo y perderá el turno. Cuando vuelva a ser su turno, jugará normalmente y abandonará la zona peligrosa si responde correctamente la pregunta.

Uso del reloj tornado

El jugador encargado del reloj de 5 segundos debe girarlo con decisión y dejarlo con firmeza en la mesa para asegurarse que todas las bolas de metal completan el recorrido hasta el final. Los cinco segundos de tiempo se agotan cuando todas las bolas llegan al fondo del reloj. El ruido de "¡zooop!" es solo un extra divertido que no sirve para medir el tiempo.

ADVERTENCIA: No recomendado para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas e inhaladas. Guarde esta información para futuras referencias. Los colores y el contenido pueden ser algo diferentes de lo mostrado en la caja.

Fabriqué en R.P.C. Graphisme : L. Vyers et L. Jorio. ©2015 MEGABLEU, France.
5 SECOND RULE est une marque déposée de Patch Products LLC., U.S.A. Tous droits réservés.
©2015 Patch Products LLC.



c/ Nicolás Copérnico 8, Oficina 17. Parque Tecnológico de Paterna
46980 Paterna - Valencia - Spain www.ludilo.es