

## Tipos de Casillas

### Casilla Multicolor



### Estación Personajes



Actúa

Crea



Piensa

Escribe



### Casilla Reto Personajes



# Instrucciones:

#### OBJETIVO:

Ser el primer equipo en llegar a la casilla Genios obteniendo las 4 tarjetas de las categorías: Piensa, Crea, Escribe y Actúa.

#### CONOCE EL TABLERO:

##### Casilla de salida:

De ella partirán las fichas que representan a cada equipo.

##### Casilla GENIOS:

La encontrarán dividida en 4 colores: roja, verde, amarilla y violeta, las cuales representan las categorías del juego, una vez estén ubicados allí, deben completar u obtener una tarjeta por cada color y adicional deberán cumplir una prueba final de cualquiera de las categorías que será escogida por el equipo que esté más lejano de esta casilla.

#### ESTACIÓN PERSONAJES:

Siempre deben parar en las Estaciones Personaje, así el dado indique que pueden avanzar más. Estas casillas son oportunidades para recolectar las 4 tarjetas de las categorías que necesita el equipo para la meta del juego. Para ello, deben sacar una tarjeta de la ESTACIÓN PERSONAJES donde se encuentren, si el equipo logra superar el reto ganará la tarjeta y deberá guardarla para cuando llegue a la meta. Si no lo logra en el primer intento, perderá la oportunidad de obtenerla.

**NOTA:** Cada tarjeta que ganen por medio de estas casillas los eximirá de la prueba de la misma categoría al final del juego.

#### PREPARA EL JUEGO:

\*Armen los equipos, mínimo dos equipos de dos personas. Cada equipo escoge una ficha y la ubica en la casilla de salida, necesitarán un lápiz y una libreta para cumplir algunas pruebas.

\*Preparen el tablero. Ubiquen sobre los personajes que estén en las esquinas del tablero, las cuatro cajas porta tarjetas con todas las tarjetas de su categoría. La plastilina, el dado y el reloj de arena deben estar al alcance de todos.

#### COMIENZA A JUGAR:

Una vez ubicadas las fichas en la casilla SALIDA, cada equipo deberá lanzar el dado, el equipo que obtenga el mayor número iniciará el juego eligiendo el color de la prueba que desean realizar. Una persona del equipo contrario, tomará la tarjeta correspondiente y la leerá en voz alta indicando la prueba, la pregunta o la actividad a realizar, esto deberá hacerlo sin permitir que se vea la respuesta.

Si se trata de una pregunta deberá responderla, si se trata de una prueba de ACTÚA o CREA, te será entregada la tarjeta para que sepas que deberás actuar o crear.

Para cada una de ellas, deberás controlar el tiempo por medio del reloj de arena, teniendo un minuto para realizar cada actividad.

\* Si la prueba es superada, lancen el dado y avancen las casillas que éste les indique, una vez que esto ocurra finalizará el turno y continuará el equipo ubicado a su derecha.

\* Si la prueba no se supera la ficha no podrá ser movida y deberá continuar el juego el equipo siguiente.

#### CASILLA RETO PERSONAJES:

Una vez estén ubicados en esta casilla, tendrán la oportunidad de quitarle al equipo que ustedes escojan una de las tarjetas que ellos hayan obtenido (Actúa o Crea), para ello, deberán indicar la categoría de la tarjeta que desean obtener.

\* El equipo retado inicia tomando 3 tarjetas y se las entrega a uno de los integrantes del equipo retador, que deberá actuar o crear.

\* El jugador que recibe las 3 tarjetas deberá leerlas, así conocerá los retos que deberá cumplir, una vez leída la primera pista empezará a correr el tiempo.

\* Ahora será el retado quien actúe de la misma manera con 3 tarjetas diferentes.

\* El equipo que más tarjetas haya resuelto correctamente en el tiempo indicado (**2 minutos**) ganará la tarjeta de la categoría en disputa. El equipo perdedor deberá retroceder hasta la estación Genios inmediatamente anterior.

#### NOTA:

En caso de empate cada equipo deberá elegir un representante, serán ellos quienes tomen una tarjeta y realicen lo que ésta indique al mismo tiempo. Ganará el reto el equipo que adivine primero.

#### TARJETAS TODOS JUEGAN:

Algunas tarjetas contienen la frase "Todos juegan", en este caso cada equipo deberá elegir un representante, serán ellos quienes lean la tarjeta y realicen lo que ésta indique al mismo tiempo. El equipo ganador podrá lanzar el dado y avanzar en el juego.

#### ¿QUIÉN GANA?

El equipo que primero llegue a la casilla Genios y adicional tenga las 4 tarjetas de cada categoría, deberá completar una 5ta prueba (ésta será determinada por el equipo que se encuentre más lejos de la casilla Genios). Una vez que el equipo complete esta última prueba, será el ganador.

#### NOTA:

El equipo al que le falte una tarjeta, deberá realizar el reto faltante para completar las 4 categorías. Después de esto, podrá continuar con la prueba final.

# Genios

### Casilla Genios



DESCUBRE  
NUEVAS FORMAS  
DE JUGAR  
DESCARGANDO  
LA APP.

