

# PARQUÉS DE LOS GENIOS

*Nota: puedes elegir jugar el parqueés modo normal o usar las instrucciones a continuación.*

## Objetivo:

Ser el primero en llevar las 4 fichas del "Salón de Genios" a la casilla central "Parqués de los Genios", superando los retos que te aparezcan en el recorrido.

## Preparación del juego:

1. Ubica el tablero en una superficie plana.
2. Ubica todas las cartas juntas al alcance de todos. Asegúrate de que estén combinadas las categorías (actúa, escribe, piensa, crea). (Ver imagen 1)
3. Cada jugador elegirá un color de fichas y las ubicará en el "Salón de Genios" que corresponda a su color. (Ver imagen 2)



## REGLAS BÁSICAS

1. Se juega por turnos iniciando el jugador de mayor edad, seguido de quien se encuentre a su derecha y así sucesivamente.
2. El jugador en turno lanzará los dados, el resultado será la cantidad de casillas que podrá avanzar con sus fichas. **Nota:** igual que en el parqueés tradicional, podrán repartir los movimientos del dado con las fichas que tengan en juego.
3. Si obtiene un par, el jugador tiene derecho a repetir su turno, o sacar alguna ficha del "Salón de Genios", si es que tiene alguna.
4. Las fichas que el jugador ponga en juego, deberán iniciar en la casilla "Salida". **Nota:** cuando el jugador tenga todas las fichas en el "Salón de Genios" podrá lanzar 3 veces por turno.

## **Dados:**

**1. Pares:** si el jugador tiene al menos una ficha en juego, tendrá la opción de avanzar las fichas o sacar una de sus fichas del "Salón de Genios", si es que todavía tiene. El jugador que saque pares tiene derecho a repetir turno. **Nota:** cuando se saquen 3 pares consecutivos el jugador podrá enviar al "Parqués de los Genios" la ficha que desee. Cuando se saquen 6 pares consecutivos el jugador podrá enviar a la carilla central "Parqués de los Genios" todas sus fichas y así ser el ganador del juego.

**2. Salida:** para sacar las fichas del "Salón de Genios" e ingresar al juego, el jugador deberá lanzar los dados hasta obtener pares, es decir, que ambos dados den como resultado el mismo número (1-1; 2-2; 3-3; 4-4; 5-5; 6-6). **Nota:** para el caso de un par de 1 o un par de 6, el jugador podrá poner en juego todas las fichas. En cuanto a los demás pares solo podrán sacar de a 2 fichas.

**3.** Si el jugador tiene una ficha en el "Salón de Genios", tendrá la opción de sacar la ficha y avanzar con otra ficha diferente el resultado de uno de los dos dados. Solo podrá avanzar con la misma ficha si no tiene más fichas en juego.

## **RECORRIDO**

**Avanzar:** el jugador podrá elegir cómo mover las fichas que estén en juego basándose en los resultados de los dados de una de las siguientes maneras:

**1.** Con el resultado de un de los dados podrá moverse con una ficha, y el valor del otro dado a otra ficha diferente o si lo desea, mover el resultado de los dos dados con una misma ficha.

**2.** Una vez el jugador haya avanzado el puntaje de dado, deberá tomar una tarjeta de "Reto Genios".

## **Tarjetas de Reto Genios:**

En estas tarjetas se encuentran los "Retos Genios" que deberán cumplir los jugadores para poder avanzar a lo largo del tablero.

**1.** Cada vez que sea el turno de un jugador, y después de que haya avanzado el resultado de los dados, deberá tomar una tarjeta y cumplir el reto que se menciona, si no se cumple deberá regresar al punto en donde se encontraba su ficha o fichas.

**2.** En las tarjetas se encuentran 2 tipos de retos de los cuales el

jugador podrá elegir cuál realizar. **Nota 1:** si algún jugador quisiera cambiar el reto, lo podrá hacer, tomará una nueva tarjeta y la anterior la ubicará debajo de las demás tarjetas. **Nota 2:** si el jugador cuenta con alguna limitación para desarrollar alguno de los retos, podrá cambiar de tarjeta hasta encontrar una indicada para él.

## **DE REGRESO AL SALÓN DE GENIOS**

Cuando la ficha de un jugador se detiene en una casilla, y allí se encuentra una o algunas fichas de otros jugadores, todas estas fichas serán enviadas de regreso a sus respectivos "Salones Genios".

## **GENIO EN DUDA**

**1.** Los jugadores podrán delatar al jugador que en el turno anterior, no haya enviado de regreso al "Salón de Genios", una ficha de alguno de los otros jugadores, pudiéndose haber hecho.

## **CASILLAS**

**1. Seguro:** estas casillas son conocidas como las "Salas de descanso". Cuando un jugador se encuentre en una de estas casillas, este no podrá ser enviado de regreso al "Salón de Genios".

**2. Salida:** es la primera casilla que se encuentra afuera de los "Salones de Genios" de cada categoría.

Estas casillas funcionan también de la misma manera que las casillas de seguros, es decir, estando allí no se podrá ser enviado de regreso al "Salón de Genios", sin embargo, en el caso de encontrarse en la casilla de salida de otro jugador, las fichas pueden ser capturadas siempre y cuando existan fichas saliendo del respectivo campo de espera correspondiente a dicha casilla de salida.

## **FIN DEL JUEGO**

El primer jugador que lleve sus 4 fichas al centro del tablero "Parqués de los Genios", superando los retos será el ganador. Sin embargo, los demás jugadores podrán seguir en la disputa por el segundo y tercer lugar si así lo desean.

# ESCALERA

## Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en llegar a la casilla número 100 ¡Usa las escaleras y evita las serpientes!

## Preparación del juego:

Cada jugador selecciona una ficha de un color diferente; se ubica el tablero sobre una superficie plana y se coloca la respectiva ficha de cada jugador sobre la palabra salida (antes de la casilla número 1) (Ver imagen 1), cada jugador lanza un dado y quien obtenga el puntaje mayor es quien comienza el juego.

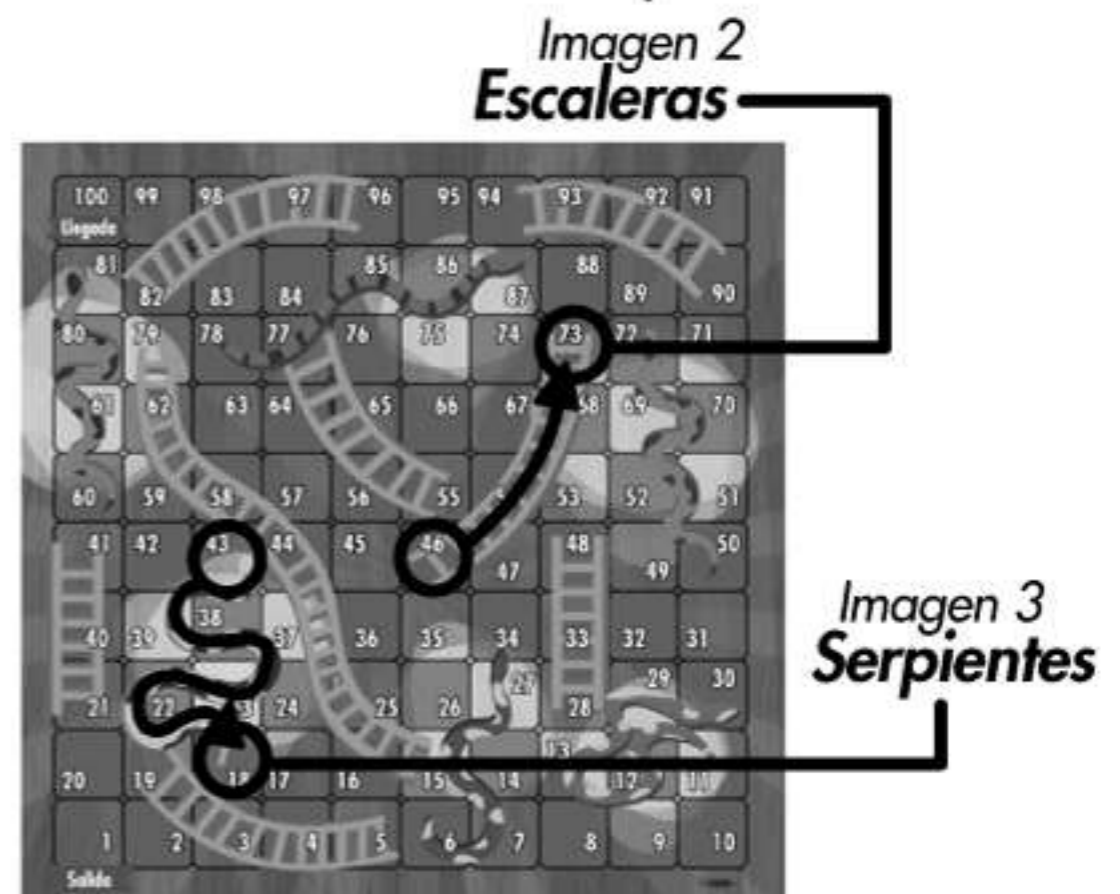
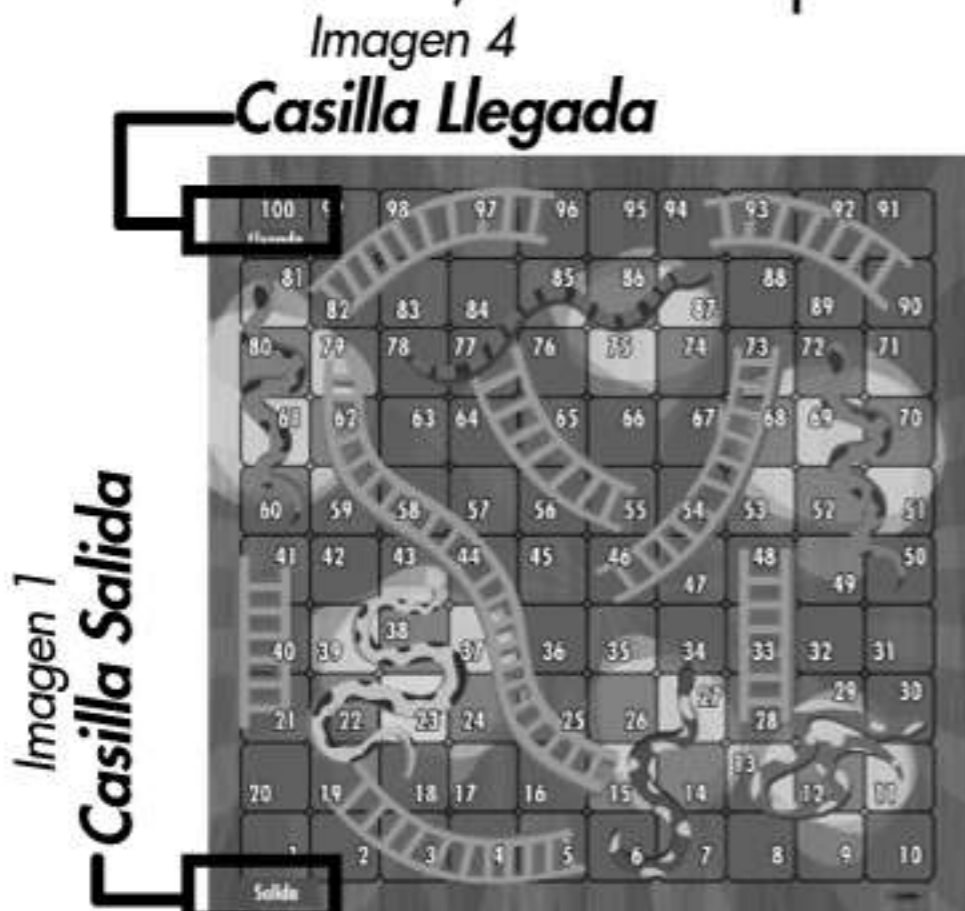
## ¿Cómo jugar?

**1.** Los jugadores se turnan para lanzar el dado y avanzar tantas casillas como este lo indique; si el jugador cae en una casilla ocupada por una ficha de otro jugador, debe volver a la casilla en la que estaba anteriormente y pierde el turno.

**2.** Cuando un jugador llega a una casilla que se encuentra en la parte inferior de una escalera, sube por ella hasta la casilla en donde termina. (Ver imagen 2)

**3.** Si por el contrario, el jugador llega a una casilla que se encuentra en la parte superior de una serpiente, debe deslizarse hasta la casilla en donde ésta termina. (Ver imagen 3)

**4.** Cuando un jugador se encuentre a seis o menos casillas del número 100, debe obtener el puntaje exacto para poder terminar, de lo contrario, deberá quedarse en su sitio hasta su próximo turno.



## Final del juego:

Gana el jugador que logre llegar primero a la casilla 100. (Ver imagen 4)