

SABELO TODO JUNIOR

¡Tipos de Casillas!



Historia y política



Geografía y viajes



Ciencia y naturaleza



Música y películas



Falso o verdadero



Deportes y juegos



Multicolor

¡Instrucciones!

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en obtener los seis quesitos de cada categoría y la "Medalla Sabelotodo". Puedes elegir jugar individual o por equipos de la misma cantidad de integrantes.

Preparación del juego:

1. Cada jugador selecciona una ficha del color que prefiera y la coloca en la "Casilla Sabelotodo" del tablero.
2. Ubica las tarjetas en el porta tarjetas.
3. Organiza los quesitos según su categoría a un lado del tablero.
4. Cada jugador lanza el dado, iniciará el que haya obtenido el número mayor.



¿Cómo jugar?

1. Lanza el dado y avanza, el recorrido del tablero es libre y puedes ir en la dirección que quieras.
2. Siempre tienes que mover el número exacto de casillas que sacaste en el dado.
3. Cuando caigas en una casilla contesta una pregunta; uno de los otros jugadores saca la tarjeta que está en primera posición del mazo y lee la pregunta correspondiente a la categoría de la casilla donde cayó tu ficha.

Nota: si caes en la "Casilla Multicolor" tú eliges la categoría.

4. Cada vez que caigas en una casilla y respondas correctamente la pregunta, puedes seguir jugando hasta que te equivoques o hasta un máximo de 3 veces, donde ya deberás ceder el turno al siguiente jugador.
5. Cuando caigas en una casilla de falso o verdadero (color naranja) sólo respondes si es falso o verdadero, no debes justificar la respuesta.
6. En cada casilla puede haber más de un jugador.
7. Al lanzar el dado y mover tu ficha no podrás devolvete para caer en la casilla que estabas anteriormente.

Para conseguir los quesitos:

En el tablero hay seis "Casillas de personajes", cada una representa una categoría, si al caer en ella aciertas tu respuesta, te ganas la ficha del quesito con el tema respectivo y podrás lanzar de nuevo, si fallas finaliza tu turno. En el siguiente turno tienes que salir de esa casilla cuando vuelvas a lanzar. Para volver a intentar conseguir la medalla, debes caer de nuevo en esa casilla.

El Ganador:

Una vez hayas conseguido las seis partes del quesito, debes dirigirte a la "Casilla Sabelotodo", para ello debes lanzar el dado y pasar o caer sobre ella, cuando lo logres, los demás jugadores deben escoger una de las categorías para hacerte una pregunta final, si respondes bien ganarás la "Medalla Sabelotodo" y serás el ganador del juego, si fallas, deberás esperar en la casilla tu próximo turno hasta ganar.



¡Descarga
nuestra app
Sabelotodo
Ronda!



¡Utiliza las
ayudas!



¡Usa tu
dispositivo
y descubre
nuevas maneras
de jugar!

