



Tarjetas Categorías



•Imagen 1

Insignia de Genios



•Imagen 2

Eventualidades



•Imagen 3



INSTRUCCIONES

Objetivo:

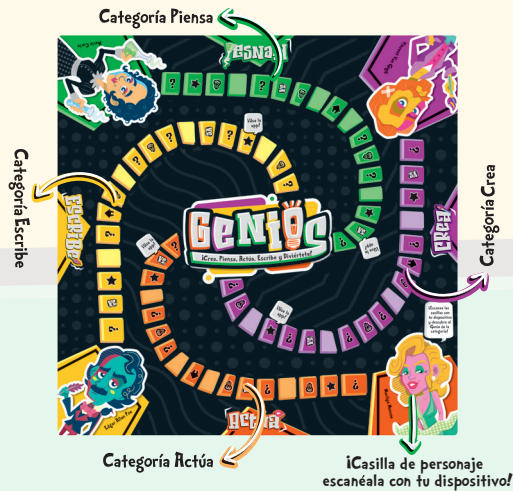
Ser el primer equipo en conseguir las cuatro tarjetas de Insignia de Genios. **Piensa, Crea, Escribe y Actúa.**

Preparación del juego:

1. Formen equipos mínimo de dos, máximo de cuatro personas cada uno.
2. Cada equipo elige una ficha y la ubica en la casilla "Genios" en el centro del tablero.
3. Baraja las tarjetas separándolas por categoría, colócalas dentro de las cajuelas y ubícalas sobre el nombre de cada categoría en el tablero. (Ver imagen 1)
4. Cada equipo tomará un tablero de dibujo y un marcador.
5. Ubica las tarjetas de Insignia de Genios, el dado, la masa moldeable, las tarjetas de eventualidad y el reloj de arena fuera del tablero, al alcance de todos. (Ver imágenes 2 y 3)

Conoce el tablero:

El tablero cuenta con cuatro caminos de diferentes colores que representan las cuatro categorías del juego (**Piensa, Crea, Escribe y Actúa**) en ellos podrás encontrar diferentes casillas:



Casilla de personaje:

En estas casillas podrás ganar la tarjeta de Insignia de Genios de cada una de las categorías. El equipo deberá acertar dos tarjetas seguidas de esa categoría para obtenerla. Si lo logran, su ficha volverá a la casilla "Genios" y en su siguiente turno iniciaran en otro camino para conseguir las demás tarjetas de Insignias de Genios, si no lo logran deberán permanecer en la casilla hasta obtener la tarjeta. (Ver imagen 2)

Casilla reto:

Si la ficha cae en esta casilla, un representante del equipo debe realizar la acción de la categoría correspondiente.



Casilla eventualidad:

Si la ficha cae en esta casilla, toma una tarjeta de eventualidad y cumple con lo que esta indica. (Ver imagen 3)



Casilla vacía:

Esta es una casilla de paso, si caes en ella no se realizará ninguna acción y tu turno termina.



Casilla retorno:

Si la ficha cae en esta casilla, tendrás que regresar al punto de partida en la casilla "Genios" e iniciar nuevamente el recorrido por el mismo camino o elegir otro.



Casilla versus:

Al caer en esta casilla, pueden retar a otro equipo y robar una tarjeta de Insignia de Genios que tengan en su poder.



Ten en cuenta:

- El "Versus" sólo puede llevarse a cabo entre dos equipos.
- Cada equipo selecciona un representante.
- Cada representante toma tres tarjetas de la categoría en disputa.
- El equipo que resuelva mínimo dos de tres tarjetas en el tiempo asignado (2 minutos) gana el "Versus" y se quedará con la tarjeta de Insignia de Genios.
- Si ninguno de los equipos tiene tarjetas de Insignia de Genios, el "Versus" también se podrá realizar, el equipo que gane robará el turno y lanzará de nuevo el dado, el equipo perdedor debe volver a la casilla "Genios" e iniciar nuevamente su recorrido.
- En caso de empate, los representantes deben tomar una sola tarjeta y leerla al mismo tiempo. El primer equipo en responder o realizar la acción correctamente será el ganador del "Versus".
- Pueden llevar a cabo el "Versus" utilizando la aplicación "Genios Ronda" divertirti de una nueva forma.

Casilla recompensas:

Al caer en esta casilla, podrán jugar con la aplicación "Genios Ronda" en el modo Recompensas. Si optan por no utilizar la aplicación, deberán tomar una tarjeta correspondiente a la categoría y realizar la acción que esta indica.



Tarjetas:

- Una vez leída la tarjeta de cualquier categoría, toma el reloj de arena y contabiliza el tiempo, la acción termina una vez pase toda la arena a la parte inferior.
- Algunas tarjetas tienen incluida una pista, entre los jugadores decidirán si hacen uso de ella o no.

Tarjetas "Juegan todos":

En algunas tarjetas se indica "juegan todos". En este caso, todos los equipos eligen un representante para leer la misma tarjeta y realizar la acción simultáneamente. El equipo que lo resuelva primero puede lanzar el dado y avanzar en el juego. En caso de empate, cada equipo debe cambiar de representante y repetir el proceso hasta obtener un equipo ganador.

¿Cómo jugar?

1. Una vez que todas las fichas estén en la casilla "Genios" en el centro del tablero, cada equipo lanza el dado. El equipo que obtenga el número más alto comienza el juego.
2. El equipo que inicia la partida lanza el dado y avanza según el resultado por cualquiera de los caminos del tablero.
3. En los caminos o casillas puede haber más de una ficha.
4. Una vez que las fichas lleguen a la casilla "Reto", un equipo contrario tomará la tarjeta correspondiente, la leerá y se la entregará al jugador en turno, sin permitir que revele la respuesta a su propio equipo.
5. Si la tarjeta tiene una pregunta, el equipo contrario la leerá, y el jugador en turno tendrá tres oportunidades para responderla. Si el reto es **Actúa o Crea**, deberán realizar la acción para que su equipo adivine.
6. Para cumplir la acción el jugador del equipo debe contabilizar con el reloj de arena (1 minuto). En cada turno, se debe cambiar de representante.
7. Si superan la acción, el equipo lanza el dado y avanza según el número indicado. Si no la superan, la ficha deberá devolverse la cantidad de casillas que avanzó, el turno finaliza y continúa el siguiente equipo.
8. Una vez obtengan las cuatro tarjetas de Insignia de Genios, la ficha de tu equipo volverá a la casilla "Genios" en el centro del tablero.

¿Quién gana?

El primer equipo en obtener las cuatro tarjetas de Insignia de Genios.



Descarga la app
"Genios Ronda"

Descárgalo en el
App Store

DESCARGAR EN
Google Play



Si no conocen el personaje, palabra, canción, u obtejo. Pueden buscar en internet usando parte del tiempo que tienen para realizar la acción.

Nota 1: si la tarjeta contiene una pregunta no se podrá buscar en internet.

Nota 2: si la tarjeta contiene la respuesta, esta se deberá ocultar para que el jugador o equipo en turno no pueda verla.

¿Qué encontrarás
en las tarjetas?

Anagramas:

Organiza las letras y descubre la palabra correcta.

Pintala:

Toma el marcador y el tablero de dibujo, dibuja lo más rápido posible para que tu equipo adivine.

Silba o tararea:

Imita la melodía de la canción sin decir una palabra.

Ortografía:

Descubre cuál de las palabras tiene el error, puedes hacer uso del tablero de dibujo y el marcador.

Responde:

Encontrarás conocimientos de cultura general o responder falso / verdadero.

Moldea:

Toma la masa moldeable y representa una figura para que tu equipo adivine.

Mímica:

Demuestra tus dotes actorales, representa el objeto o personaje en el menor tiempo posible.