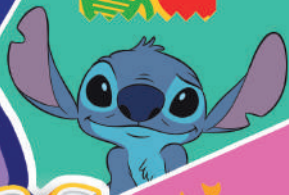


Disney EDITION

Kids!



THE SMART
PARTY GAME

RÈGLES DU JEU • RULES OF THE GAME • REGLAS DEL JUEGO
SPIELANLEITUNG • SPELREGELS • REGOLAMENTO

REGLAS DEL JUEGO

ES

CONTENIDO:

90 cartas [74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve], 6 puzzles-cerebro [24 piezas].

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primero en conseguir las 4 piezas necesarias para completar su puzzle-cerebro compitiendo contra los demás jugadores en 8 tipos de pruebas, valiéndose de todas las capacidades del cerebro.

PREPARACIÓN:

Los jugadores deben colocar las 10 cartas táctiles sobre la mesa. Todos los jugadores las pueden mirar y tocar durante 30 segundos aproximadamente. A continuación, se aparta el mazo de cartas táctiles y se deja bocabajo. Las cartas Prueba y Desafío se barajan y se colocan, bocabajo, formando un solo mazo en el centro de la mesa. El reverso de las cartas indica el tipo de prueba que vendrá al girar la carta [ver a continuación la descripción de las pruebas].

DESARROLLO:

El jugador más joven comienza, dando la vuelta a la primera carta del mazo central. Todos los jugadores la miran e intentan encontrar la respuesta correcta. Cuando un jugador crea que ha encontrado la solución, tapará la carta con la mano lo más rápidamente posible.

El jugador dará su respuesta y luego retirará la mano para comprobar si la respuesta es correcta. Solo se permite una respuesta por jugador y carta.

RESPUESTA CORRECTA:

El jugador se lleva la carta y la coloca delante de él bocabajo [ningún jugador puede tener más de 4 cartas delante]. Si un jugador desea conservar una carta que acaba de ganar, pero ya tiene 4 delante, deberá descartar una inmediatamente. Cuando un jugador tiene delante **dos cartas idénticas** (mismo reverso), puede cambiarlas por una pieza del puzzle-cerebro.

RESPUESTA INCORRECTA:

En caso de error, el jugador que se equivoque retirará la carta en juego y no podrá dar ninguna respuesta en el turno siguiente.

FINAL DE LA PARTIDA:

El primer jugador que **complete su cerebro**, compuesto por 4 piezas, ganará la partida.



Nota: En una partida a dos jugadores, si uno da una respuesta errónea, la carta no se descarta, sino que se le entrega al otro jugador. Después se continúa el turno de forma normal.

DESCRIPCIÓN DE LOS 8 TIPOS DE PRUEBAS:



1 - Reflejo

¿Qué forma es el reflejo correcto?

(ej.: la forma 1 es el reflejo del personaje que aparece en el espejo).





2 - Cuerda

¿De qué color es la cuerda que contiene el mayor número de personajes? [Ej.: la cuerda verde contiene más personajes].



3 - Memoria

Tapa la carta. A continuación, sin retirar la mano, nombra los 4 personajes que aparecen en la carta [ej.: Marie, Dumbo, Pumba, Tambor]. También puedes describir a los personajes si no sabes algún nombre [ej.: un gato, un elefante, un jabalí y un conejo].



4 - Laberinto

Si sigues el camino desde el personaje de la esquina superior izquierda, ¿a qué otro personaje te lleva? [Ej.: Empezando por Simba, el camino lleva hasta Timón]. También puedes decir el número en vez del nombre del personaje. [Ej.: el camino lleva al número 2].



5 - Intruso

¿Qué personaje es el intruso? [ej.: Bambi es el intruso]. También puedes describir al personaje si no sabes su nombre [ej.: el ciervo es el intruso].





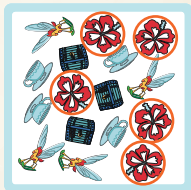
6 - Repetición

¿Qué personaje u objeto se repite en la carta?
(ej.: se repite el bloque de juguete).



7 - Frecuencia

¿Qué objeto aparece más veces en la carta?
(ej.: la flor aparece 5 veces).






8 - Desafío táctil

Esta carta permite que el jugador que se haya llevado la carta anterior se enfrente al desafío táctil. Los demás jugadores eligen una carta del mazo de 10 cartas táctiles y se la presentan bocabajo. El jugador dispone de 10 segundos para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Solo se permite una respuesta (ej.: cofre del tesoro).



Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del puzzle-cerebro. A continuación, la carta táctil se vuelve a colocar en su mazo original. Si la respuesta es incorrecta, el juego continúa con total normalidad con la siguiente carta.

NOTAS:

-  Si un jugador se equivoca en la prueba anterior a una carta Desafío, debe devolver la carta Desafío al mazo y barajar.
-  Si salen dos cartas Desafío sucesivas, hay que volver a poner la segunda en el mazo y barajar de nuevo.
-  Las 10 texturas táctiles son: botones - pasta - conchas marinas - llave - bellota - cofre del tesoro - acordeón - gafas de sol - pajarita - hojas.

Disney EDITION



www.zygomatic-games.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© Disney
www.disney.com