



Reglas del juego

4.0

EXTREME

1

¡Preparados!

- Coged las tarjetas de pruebas y los Cacahuets, y ponedlos en el dispensador en el centro del tablero con el reloj de arena en el hueco superior.

- Colocad el mazo **Partydance** en la mesa de juego y boca abajo.

- Dividíos en 2, 3 o 4 equipos.

- Repartid a cada jugador una **Tarjeta de Votación**.

- Cada equipo coge al azar una **Carta Objetivo** y la **mantiene oculta** hasta el final de la partida.

- Decidid qué equipo empieza.



2

Cómo jugar

- Tira el dado el equipo que empieza. Un contrincante cogerá una tarjeta de la categoría que haya salido y la leerá al equipo jugador.

Es siempre **un contrario** el que lee las pruebas al equipo en turno.

- Si el equipo en turno supera la prueba, gana un **Cacahuete** de ese color. **Tanto si supera la prueba como si no, el turno pasa al equipo de la derecha.**

- En vuestro turno, tenéis la posibilidad de **cambiar 3 Cacahuets** de un mismo color por uno del color que queráis.

¿Quién gana?

- Gana el equipo que consiga todos los **Cacahuets** de su **Carta Objetivo**. No importa si sobran Cacahuets.



¡Pero cuidado!

Para poder ganar, en el instante en que obtengáis el penúltimo Cacahuete, debéis decir en voz alta: **¡NOS FALTA UNO!** De no ser así, tendréis que devolver el último Cacahuete conseguido.

3

No olvidéis

- Todas las pruebas se juegan con tiempo. Debéis usar el reloj de arena de 45 s situado en el centro del dispensador.

En las pruebas **TODOS JUEGAN**, todos los jugadores de la partida participan.



- Entre las tarjetas de pruebas hay tarjetas **¡SORPRESA!** que pueden dar un giro inesperado al juego.

Las **Tarjetas de Votación** se utilizan en las pruebas: **¿Cuál será?**, **La mayoría** y **Di como soy**.

Las categorías y el dado:



- **Quiz & Co:** ¿Llevas la cabeza de adorno?



- **Friends & Co:** ¿Conoces realmente a tus amigos?



- **Show & Co:** ¡Saca la estrella que llevas dentro!



- **Art & Co:** ¡Una imagen vale más que mil palabras!



- **COMODÍN:** Elegid la categoría que queráis.



- **ANTI-COMODÍN:** El equipo contrario os elige la categoría.

Contenido

Unas Partygafas* y un lápiz naranja

Una Partyplasti

Un bloc y un lápiz

* **ADVERTENCIA:** Las gafas no son de protección. Deben usarse única y exclusivamente durante el juego. No proporcionan protección.

Un dispensador giratorio de tarjetas y Cacahuets

Reloj de arena de 45 segundos

32 Cacahuets: 8 x 4 colores

6 Cartas Objetivo diferentes

24 Tarjetas Partydance

Tablero para encajar el dispensador giratorio

360 tarjetas reversibles de pruebas y preguntas (180 de cada categoría)

Un dado

16 Tarjetas de Votación



Categorías y pruebas

Quiz & Co



• ¿Te la sabes?

Preguntas de respuesta directa. Solo se puede dar una respuesta.

• Verdadero o Falso

Preguntas con respuesta de verdadero o falso. Solo se puede dar una respuesta.

• ¿Cuál será? **TODOS JUEGAN**

Se lee para **TODOS los jugadores de la partida** una pregunta con 3 opciones de respuesta.



Cada equipo, usando **una sola Tarjeta de Votación**, escoge en secreto qué opción cree que es la correcta. (Ver más adelante como se utiliza esta tarjeta.)

NOTA: El jugador que lee la pregunta también puede jugar ya que la **respuesta está oculta** y podrá comprobarla después usando las **Partygafas**.

Todos los equipos que aciertan ganan un Cacahuete azul.



Friends & Co



• Un, Dos, Tres

El equipo en turno, elige a dos de sus jugadores para que **COINCIDAN** o **NO COINCIDAN**, diciendo en voz alta y a la cuenta de tres, un nombre del tema que se indica en la tarjeta. Tendrán **solo una oportunidad** antes de que acabe el tiempo del reloj. No se pueden nombrar marcas blancas.

• Di cómo soy

Un jugador contrario lee la pregunta de la tarjeta con **2 opciones de respuesta** a un jugador elegido por el equipo en turno. El jugador, usando su **Tarjeta de Votación**, escoge en secreto una opción. El resto del equipo debe adivinar su respuesta.

• La mayoría **TODOS JUEGAN**

TODOS los jugadores de la partida, usando su **Tarjeta de Votación**, escogen en secreto qué opción responderán a la pregunta. Cuando termine el tiempo, se comprueban todas las respuestas. El equipo, o equipos con **más jugadores** que coincidan con la **respuesta mayoritaria** ganan.



Show & Co



• Taraoke

Un jugador del equipo debe **tararear** la canción que se indica en la tarjeta. El resto del equipo debe adivinar de cuál se trata.

• Partydance

A esta prueba se juega con el **mazo de cartas ¡Partydance!** Girad tantas cartas del mazo como indica la tarjeta. Todos los jugadores del equipo tenéis que **hacer una coreografía** en el orden que hayan salido los pasos y de la manera que se describe en la tarjeta.



Michael Jackson



Twerking



Palmas



3 CARTAS
Realizar la secuencia de pasos 2 veces

• Mímica **TODOS JUEGAN**

Un jugador del equipo en turno tiene que representar mediante **gestos y sonidos** lo que se indica en la tarjeta. **TODOS los jugadores de la partida** deberán adivinar de qué se trata. Gana el equipo que antes adivine la respuesta. No puede participar, obviamente, el jugador que haya leído la tarjeta.

Art & Co



• Partygafas

Un jugador del equipo debe dibujar con el **lápiz naranja** y las **Partygafas** lo que se indica en la tarjeta. El resto del equipo debe adivinar de qué se trata. No vale utilizar letras o números.

• Partyplasti

Un jugador del equipo debe modelar con la **Partyplasti** lo que se indica en la tarjeta. Se pueden usar gestos y sonidos de apoyo, pero siempre usando la plastilina. En cambio, no se puede hablar.

• ¡A dibujar! **TODOS JUEGAN**

Un jugador del equipo en turno tiene que dibujar lo que se indica en la tarjeta. **TODOS los jugadores de la partida** deberán adivinar de qué se trata. El equipo que antes adivine la respuesta gana. No vale utilizar letras ni números. No puede participar, obviamente, el jugador que haya leído la tarjeta.



Tarjetas de pruebas

En las tarjetas* viene explicado, de una manera resumida, en qué consiste cada prueba. Hay pruebas que son de **TODOS JUEGAN**, es decir, **TODOS los jugadores de la partida participan**, y estas tarjetas están marcadas con un icono arriba a la derecha.



*Excepto en la categoría Quiz & Co que son preguntas.

Tarjetas ¡SORPRESA!

Entre las tarjetas algunas son de **¡SORPRESA!** y pueden dar un giro inesperado al juego.

Pueden aparecer tarjetas **¡SORPRESA!** en cada categoría.

Cuando salga la tarjeta **¡SORPRESA!** que indica **“cambiar uno de vuestros cacahuetes por otro nuevo”** es obligatorio cambiarlo, aunque no lo necesitéis.



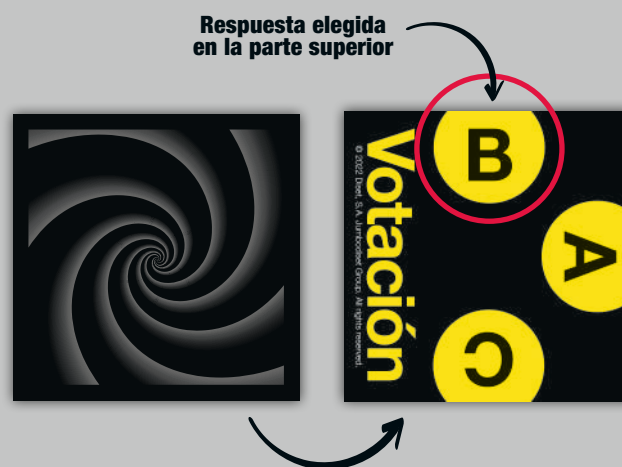
Tarjetas de Votación

Las **Tarjetas de Votación** se utilizan en las pruebas **¿Cuál será?**, **La mayoría** y **Di cómo soy**. Estas tarjetas agilizan las respuestas y permiten que se pueda jugar todos a la vez.

¿Cómo se usan estas tarjetas?

Los jugadores, una vez elegida la opción **A**, **B** o **C**, colocan la **Tarjeta de Votación boca abajo** sobre la mesa con la opción elegida en la parte superior. Una vez en la mesa no se puede tocar ni girar hasta al final de la prueba.

Para comprobar las votaciones se voltean hacia la derecha todas las tarjetas a la vez. La respuesta elegida estará en la parte superior.



Voltear la tarjeta hacia la derecha para mostrar la respuesta

Ejemplo de situación de juego con respuestas de 4 equipos: Una vez volteadas las tarjetas hacia la derecha, las respuestas elegidas serían las centrales.



¡IMPORTANTE! No olvidéis leer estos puntos:

Preparación

CALENTAR LA PLASTILINA: Mientras se monta el juego, se recomienda que alguien vaya calentando la plastilina en la mano para facilitar su modelado. Cuando acabéis de jugar y recojáis el juego, guardadla en la bolsa transparente, bien cerrada, para que no se seque.

Movimientos y turnos

- Se llama **Equipo en turno** al equipo activo que ha tirado el dado.
- Tanto si se supera la prueba como si no, se pasa el turno.
- Es siempre un jugador de un equipo contrario el que lee la tarjeta al equipo en turno.
- Después de jugar una prueba de tipo **TODOS JUEGAN** el turno pasa al equipo que va después del equipo en turno.
- Si superáis una prueba y ya no quedan Cacahuetes de ese color, deberéis cogérselo al equipo que más tenga, el que se supone que está ganando.
- Recordad decir siempre **¡NOS FALTA UNO!** en el mismo instante en que ganéis el penúltimo Cacahuete. De no ser así, si acabáis la partida y no lo habéis dicho, no habréis ganado. Tendréis que devolver el último Cacahuete conseguido y seguir jugando. ¡No olvidéis decir “Nos falta uno” esta vez!

Estrategia

A medida que vayáis jugando, os daréis cuenta de que es crucial para el juego usar la astucia para completar vuestra **Carta Objetivo**. No solo es útil ganar pruebas, sino que con estrategia y picardía podéis hacer que vuestro rival os ayude a conseguir los Cacahuetes que os faltan.

Dificultad

Sois libres de decidir el nivel de dificultad de las pruebas. Por ejemplo, en la prueba de Taraoke, podéis decir solo el nombre del grupo musical, solo el de la canción, o ambas cosas. Podéis hacer lo mismo con el resto de las pruebas. También, al comienzo del juego, podéis decidir si se juega con pistas o no.

¿Cuándo se gira el reloj de arena?

El reloj de arena se gira una vez que se haya leído todo el texto de la tarjeta y que el jugador que vaya a dibujar, modelar o representar, tenga todo el material y esté preparado.

En caso de empate

A veces pueden producirse empates, en ese caso solo queda alegrarse de que todos hayáis ganado o volver a jugar para desempatar.

Lo principal es divertirse, así que está permitido adaptar las reglas del juego con este fin.

