



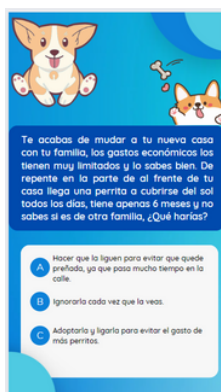
Edad 6+

4+ Participantes

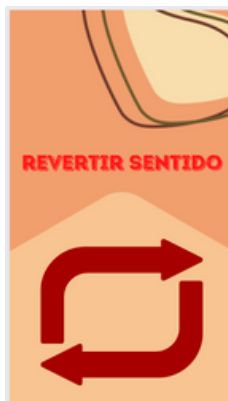
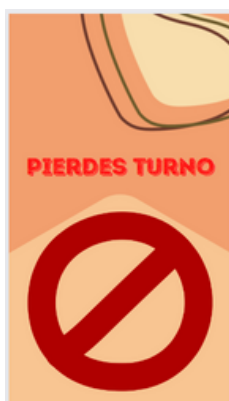
OBJETIVOS DEL JUEGO

Acumular la mayor cantidad de puntos adivinando cual será la respuesta del jurado ante la situación relacionada al maltrato o abandono animal.

COMPONENTES DEL JUEGO



Cartas de situaciones



Cartas especiales

Este tipo de cartas tienen diferentes mecánicas que definirán el flujo del juego.



GAME SETUP

Barajar las cartas y luego colocarlas boca abajo sobre la superficie a emplearse.

CARTAS DE SITUACIONES: TODAS LAS CARTAS POSEEN 1 PUNTO

Son cartas que describen diversas situaciones de las cuales podemos ser testigos y nos muestra la manera de actuar a través de varias opciones de respuesta.

COMÓ JUGAR

Se selecciona aleatoriamente al primer jugador que tomará el papel del acusado.

La persona tomará una carta de la baraja y leerá el caso en voz alta.

El jugador deberá seleccionar la respuesta que considere correcta y la escribirá en un papel.

Los demás participantes tomarán el papel de jurado y deliberarán cual es la opción correcta.

Se anuncia cual es la respuesta seleccionada por el jurado.

Si el jugador adivino correctamente , el acusado ganará un punto.

Se escoge al siguiente acusado.

MECÁNICAS PARA GANAR

POR TIEMPO

- Cada ronda tiene una duración de 10-15 minutos como máximo, luego de ese tiempo se contabilizan los puntos y gana el jugador que haya obtenido la mayor cantidad de puntos durante el juego.

SI SE ACABAN LAS CARTAS

- Durante el juego cada jugador va a ir obteniendo puntos y si la partida se vuelve ágil y se terminan las cartas antes de finalizar el tiempo máximo, se procede a contabilizar los puntos de los jugadores y el que tenga la mayoría gana.

POR MAYORÍA DE PUNTOS

- Cada 10 rondas se va a hacer un conteo de puntos, si existe un jugador que excede por mucho a los otros jugadores gana.



CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales irán mezcladas dentro del mazo. Si el jugador escoge una carta y ésta es especial, dependiendo de la carta que haya salido, este puede seguir jugando con los beneficios o penalidades que le haya asignado la carta.

Entre las opciones de cartas especiales están:

Bloqueo: Tipo de carta que cede el turno al siguiente jugador.

Revertir sentido: Tipo de carta que cambia el sentido de juego.