



# MANUAL DE JUEGO



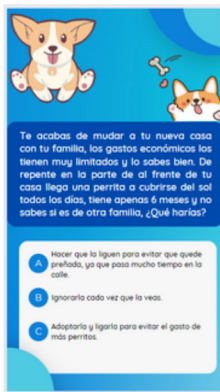
Edad 6+

4+ Participantes

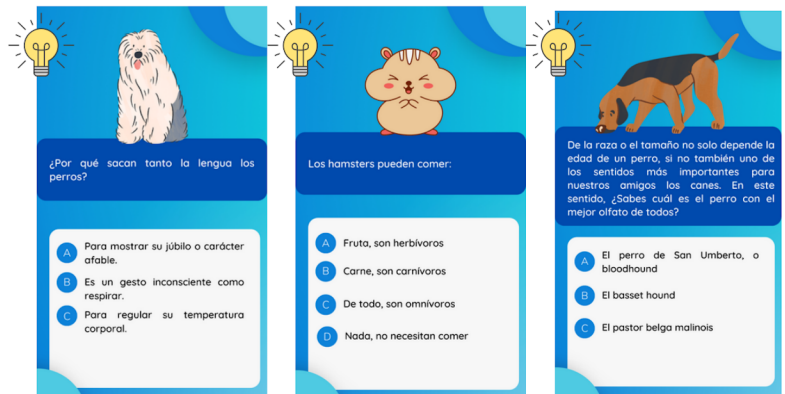
## OBJETIVOS DEL JUEGO

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

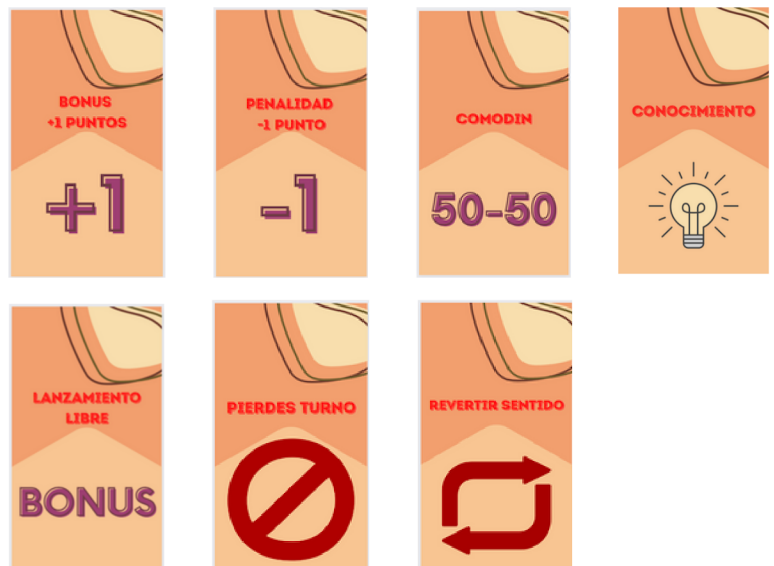


### Cartas de conocimiento

Cartas usadas por el participante para ganar puntos extras a través de pequeñas trivias.



### Set de aros



### 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.

Seleccionar quién será el encargado de anotar las puntuaciones durante todo el juego.

---

## 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.

## CARTAS DE CONOCIMIENTO: TODAS LAS CARTAS POSEEN 2 PUNTOS



Son cartas en las cuales el jugador en curso debe escoger la respuesta que más crea conveniente según lo que conoce del tema, se las diferencia del resto porque cambian de color y tienen un ícono de foco en representación de "idea".

---

## 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.

Si el jugador saca una carta de conocimiento, el jurado sacará una pregunta de otro mazo y le realizará una trivia al acusado.



## POR TIEMPO

- Cada ronda tiene una duración de 20 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.



## 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:

- +1:** Tipo de carta que acumula 1 punto a la cantidad de puntos que posee el jugador.
- +3:** Tipo de carta que acumula 3 puntos a la cantidad de puntos que posee el jugador.
- 1:** Tipo de carta que quita 1 punto a la cantidad de puntos que posee el jugador.
- 3:** Tipo de carta que quita 3 punto a la cantidad de puntos que posee el jugador

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

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

**50-50:** Tipo de carta que permite eliminar la mitad de las respuestas erróneas de las opciones.

### Observación:

Si el jugador saca una carta 50-50 y la próxima carta también es especial, el acusado puede guardar la carta 50-50 para otra ronda y se cede el turno al siguiente jugador.

## CARTA BONUS:

Si el jugador llega a sacar esta carta, se deberá realizar un reto. Este desafío consiste en lanzar un objeto a través de un aro, haciendo analogía de encestar.

Existen 3 aros:

- Pequeño (+5 puntos)
- Mediano (+2 puntos)
- Grande (+1 punto)

### Observación:

Al momento de realizar el lanzamiento se deben colocar los aros a 1 metro de distancia del acusado.