

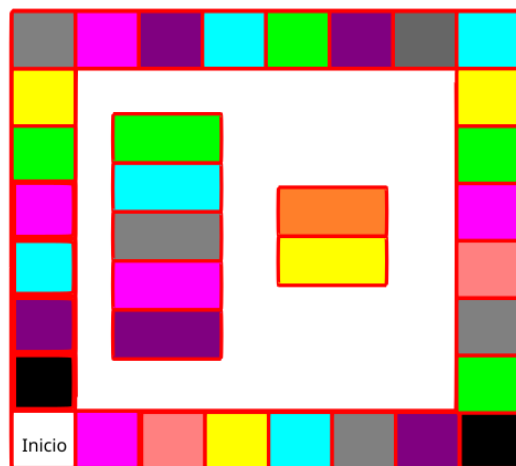
Como se juega:

Cada jugador se identifica con un color

Se empieza en la casilla de inicio y se avanza en sentido de las agujas del reloj.

Se tira un dado de 6 caras, avanzas casillas igual al resultado

Cuando caigas en una casilla otro jugador te lee dos preguntas del color de la casilla, si las aciertas pones una ficha de tu color en la casilla en la que has caído, si la fallas te quedas en la casilla, pero no pones ficha, las casillas son:



Capa física.

Capa de enlace.

Capa de red.

Transporte

Aplicación.

Bonus.

Pierde turno.

Tira otra vez

Si caes en la casilla negra, no juegas el siguiente turno.

Si caes en la casilla naranja, vuelves a tirar el dado

Si caes en una casilla que ya tenga una ficha de otro jugador, en vez de responder 2 preguntas, respondes 3, si aciertas las 3 le robas la casilla al otro jugador.

Si caes en una casilla en la que ya hayas puesto ficha, no tienes por qué responder pregunta y puedes hacer otra tirada de dado si quieres.

En las casillas de Bonus respondes una pregunta de especial, si la aciertas ganas una carta especial (del mazo naranja), que puedes usar cuando lo indique, todos los jugadores saben que tarjetas tienen y pueden proponerte hacer un intercambio de tarjetas especiales con otros jugadores, en esta casilla no dejas ficha de tu color.

Cartas Especiales:

Cambio de pregunta: Úsala cuando estés respondiendo una pregunta, Pon la carta de pregunta que estás respondiendo en el fondo de su mazo y coge otra carta de pregunta del mismo mazo (6)

Teleport: Úsala antes de tirar el dado, en vez de tirar dado este turno muévete a la casilla que no esté ocupada que quieras (4)

Otra vez: Úsala después de responder una casilla, haz otra tirada de dado. (5)

D20: Úsala antes de tirar el dado, este turno en vez de tirar un dado de 6 caras tira un dado de 20 caras. (5)

Ladrón: Úsala en cualquier momento de tu turno, quita la ficha de otro jugador de una casilla y pon una tuya (no tienes que moverte de casilla ni responder preguntas) (7)

Reberv: Úsala después de responder una casilla, revierte todo lo que ha ocurrido en tu turno (Recuperas las tarjetas especiales que gastaste, vuelves a la casilla en la que empezaste el turno, las tarjetas de pregunta que respondiste van al fondo de su baraja. (8)

Quiebra: Úsala OBLIGATORIAMENTE nada más robarla, quita todas las fichas que tengas en las casillas. (4)

Comodín de la llamada: Úsala cuando vayas a responder una pregunta, puedes usar Google durante 30 segundos para buscar información.

2/4: Úsala cuando vayas a responder una pregunta, la persona que te está leyendo la pregunta tiene que descartar dos opciones falsas.

Para **ganar** tienes que tener una ficha de tu color en al menos 1 casilla de cada color, cuando consigas la última casilla, tienes que responder una pregunta de cada tipo, si fallas alguna pierdes la última casilla que ganaste, si aciertas todas ganas la partida.