



Contenido

- 1 tablero
- 4 fichas de personaje
- 2 dados
- 16 tarjetas

Objetivo

El objetivo del juego es obtener los 4 tipos de cartas de cada color de región que se encuentra en el tablero, el primer equipo o jugador/jugadora que lo consiga gana.

Como se juega

Al empezar el juego, todos los equipos o jugadores lanzaran un dado, el que obtenga el número más alto empieza y a partir de él/ella/ellos/ellas se turnaran según las manecillas del reloj.

El primer turno, el equipo o jugador/jugadora posicionará su ficha en la casilla del tablero que quiera. Cada casilla se divide por las líneas negras (Hay Casillas que contienen más de un estado, esto se puede saber porque la línea no es negra sino es del color de la región pero un poco más oscuro). Dependiendo del ícono que se encuentra en el estado, el equipo o jugador/jugadora tomará una tarjeta de ese tipo, deberá responderla correctamente para poder quedársela.





Movimiento

En cada turno, el equipo o jugador/jugadora deberá tirar los 2 dados y deberá moverse ese número de veces, durante su movimiento se pueden repetir casillas, pero se tiene que mover el total de casillas que aparezcan en la suma de los dados.

NO puede haber más de una ficha por estado y NO se puede caer en la misma casilla que ya estaba un turno antes.

Tarjetas

Existen 4 tipos de tarjeta en el tablero, cada una representa una dinámica diferente para responder la pregunta que se encuentra en la tarjeta:

1. Trivia: Es una pregunta sencilla que se debe de responder de manera normal, sin dinámica. 
2. Caras y gestos: Un jugador del equipo deberá de actuar lo que aparezca en la tarjeta, los demás jugadores del equipo deberán adivinarlo. El jugador que actúa no puede hablar. En caso de jugar en equipos individuales, el que deberá adivinar será el/la profesor/profesora. Tiene un minuto para que adivinen al personaje. 
3. Pictionary: Un jugador del equipo deberá dibujar en una hoja de papel lo que aparezca en la tarjeta. No se puede escribir palabras en la hoja y el jugador no puede hablar. En caso de jugar en equipos individuales el que deberá adivinar será el/la profesor/profesora. 
4. Listado: El equipo o jugador/jugadora tendrá un minuto para listar 5 cosas de lo que aparezca en la tarjeta. 
5. Comodín: Estas cartas se consiguen cuando un equipo o jugador/jugadora saca en los dados los dos logos de Juegamex, estas se pueden usar solo en su turno y una ronda después de haberse obtenido.