

Instructivo del juego



Jugadores: 6 jugadores y un anfitrión del juego

Tipo de jugadores: Los jugadores deben tener conocimiento del tema de conductismo.

Contiene:

- 1 tablero
- 6 fichas para jugadores
- 1 ruleta
- 40 cartas de preguntas
- 12 cartas de comodines
- 1 hoja de respuestas

Preparación del juego

- Saca el tablero, la baraja de cartas, la ruleta, las fichas de juego y la hoja de respuestas de la caja.
- Revuelve la baraja de cartas y acomódalo a un lado del tablero junto a la ruleta y el tablero.
- Deben elegir a un anfitrión del juego que debe tener conocimiento del tema de conductismo y será quien sacará las cartas de la baraja y comprobará las respuestas de los jugadores, además de supervisar que se sigan las reglas.
- Cada jugador debe de escoger una ficha de nave espacial para poder jugar.
- Coloca las fichas de las naves espaciales al inicio del tablero.



¿Cómo se juega?

1. Se debe de girar la ruleta para decidir que jugador comenzará primero.
2. El anfitrión del juego debe de sacar una carta de la baraja de cartas con una pregunta y el jugador tendrá que responder la pregunta.
 - Si el jugador responde bien la pregunta, se toma en cuenta el color de la carta y moverá su nave espacial al punto más cercano del color de la carta siguiendo las flechas en el tablero.
 - Si el jugador no responde bien la pregunta, su nave espacial retrocederá a el punto del mismo color mas cercano siguiendo la dirección contraria de las flechas y se le da la oportunidad a otro jugador para que pueda responder la pregunta sin el riesgo de retroceder en caso de que responda mal la pregunta.
3. Cuando la pregunta de la carta ya se haya respondido por el jugador u otros jugadores, se girará la ruleta de nuevo para seguir con el juego.



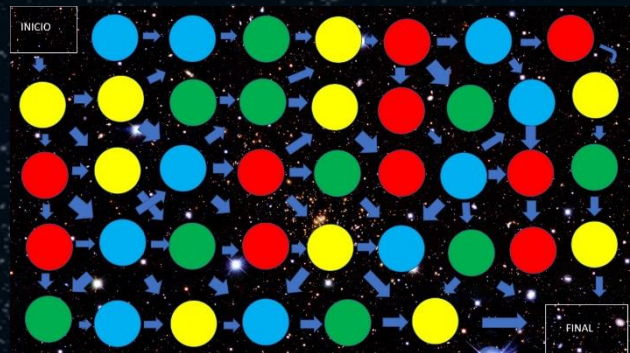
¿Cómo se gana el juego?



El primer jugador que logre llegar al otro lado del tablero gana o que se encuentre mas cercano a la meta al terminar el juego.

Reglas

- Al mover las naves espaciales en el tablero solo puede moverse a la dirección de la flecha del mapa hacia la casilla más cercana del color de la carta que le tocó al jugador en caso de avanzar y solo en dirección contraria en caso de retroceder.
- Si se repite un jugador al girar la ruleta más de 2 veces seguidas, se tendrá que girar la ruleta de nuevo hasta que toque otro jugador.
- El jugador tendrá 30 segundos para responder la pregunta de la carta que le haya tocado.
- El jugador podrá mover su nave espacial por el tablero siempre respetando las flechas y el color de la casilla. Esto con el fin de que el jugador siga una estrategia para llegar al final moviendo su nave espacial.
- Únicamente el anfitrión del juego podrá ver la hoja de respuestas para las cartas y es el que decidirá si la respuesta del jugador es correcta o incorrecta.



Cartas con comodines

En las cartas los jugadores podrán obtener un comodín que les ayudará a moverse en el tablero con mayor facilidad y tener una ventaja o desventaja en el juego. Existen 3 tipos de comodines en el juego y se pueden encontrar en los 4 colores del tablero:



- **Impulso:** El jugador se moverá automáticamente a la casilla más cercana del color del comodín siguiendo las flechas del tablero.
- **Amigo alienígena:** El jugador se moverá automáticamente a la casilla más cercana del color del comodín siguiendo las flechas del tablero. El jugador puede conservar esta carta en caso de no conocer la respuesta y avanzar. Solo puede conservar una carta por jugador.
- **Meteoro:** Esta carta eliminará la posibilidad de avanzar al jugador y tendrá que responder correctamente la pregunta de la siguiente carta solo para no retroceder su nave en el tablero. Esta carta puede ser anulada si el jugador posee el comodín de impulso y hará que el jugador pueda moverse sin tener que responder la pregunta.