



Reglas del juego
De 2 a 6 jugadores
A partir de 7 años

Objetivo del juego

Debes intentar hacerle decir SI o NO a tu adversario y evitar responder SI o NO cuando te toque el turno de jugar.

Antes de empezar

- Coloca el tablero sobre la mesa.
- Pon el timbre bien accesible para todos, en el centro de la mesa.
- Cada uno de los jugadores elige una ficha y el color que le corresponde.
- Coloca cada ficha sobre la primera casilla de tu pista.
- Baraja las cartas con el anverso oculto y colócalas en el distribuidor (cartas de niño a la derecha, cartas de adulto a la izquierda).
- Elegid al jugador que va a comenzar la partida.

Cómo jugar

1.- El jugador que comience debe coger la carta que hay en la parte de arriba del paquete de niño o de adulto.

2.- Elige el primer jugador a tu derecha que se encuentre en una casilla de color para leerle las preguntas de la carta. Si no hay ningún jugador en la casilla de color, elige al que quieras.

Antes de leer, el jugador debe pulsar el timbre para indicar que el juego comienza. Cuando vaya leyendo, le conviene al jugador encadenar las preguntas de la carta a un ritmo regular y con naturalidad para que su adversario se rinda lo más rápido posible. Pero no debe, en ningún caso, añadirle palabras al texto ni suprimirlas.

3.- Si el jugador responde SI o NO, los jugadores que están en una casilla DING deben sancionarlo tocando el timbre.

El primero que toque el timbre es el que avanzará su ficha una casilla.

Si ninguno de los jugadores está en la casilla DING, o si la partida no cuenta con más de 2 jugadores, sólo el lector podrá tocar el timbre.

Si un jugador toca el timbre por error, deberá retroceder una casilla y es excluido del turno de juego. La lectura de la carta vuelve a comenzar.

Si el adversario responde todas las preguntas sin decir ni una sola vez "SI" o "NO", avanzará su ficha una casilla.

La carta utilizada se coloca a continuación debajo del paquete de cartas.

Después, el turno pasa al jugador que se encuentra a la izquierda del que acaba de leer la carta.

Este jugador coge una nueva carta y elige un adversario, tal como se indica en el punto 2.

Observaciones

Se puede tocar el timbre si el adversario:

1. Espera demasiado para responder.
2. Dice SI o NO con un movimiento de la cabeza.
3. Se niega a responder o es incapaz de responder, o responde "SI" o "NO".
4. Da más de dos veces la misma respuesta, como p.Ej.: "claro"...

El ganador

El ganador será el que llegue primero a la casilla del centro del tablero.

Reglas para jugar durante el viaje

- No se utiliza el tablero.
- El jugador más rápido en tocar el timbre gana la carta que acaba de ser leída (en vez de avanzar con la ficha).
- El ganador es el primer jugador que reúna 10 cartas ganadas.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego, 6 fichas, 1 bandeja, 1 timbre, 55 cartas de niño, 55 cartas de adulto y 1 instrucciones.