

Situación límite

Contenido

1 tablero, 288 cartas, 24 tarjetas, 6 fichas.

Cantidad de jugadores

2 a 6 jugadores

Objetivo

Un jugador plantea una situación límite y sus compañeros de juego intentan adivinar cuál de las cuatro opciones de respuesta elige. El primer jugador que llegue al final del recorrido será el ganador. Cuantos más aciertos se logren, más se avanza por el tablero.

Preparación

Se coloca el tablero sobre la mesa.

Cada jugador recibe 1 ficha y 4 tarjetas (A, B, C y D). Las cartas se mezclan y se colocan en un montón, manteniendo oculto el texto. Hay algunas cartas en blanco para que los jugadores puedan escribir sus propias situaciones límites.

Los jugadores deciden entre ellos quién inicia la partida.

¡A Jugar!

El primer jugador toma una carta y lee despacio, en voz alta, la situación que se plantea y cada una de las opciones de respuesta. Seguidamente, este jugador debe elegir una opción. Cuando lo haya hecho, sin que los demás jugadores lo vean, tomará una de las tarjetas de respuesta (aquella que corresponda a su elección) y la colocará boca abajo sobre la mesa, manteniendo ocultas las restantes.

Los demás jugadores, basándose en la forma de pensar y de actuar de su compañero, intentarán adivinar qué opción ha elegido y colocarán boca abajo, sobre la mesa, la tarjeta que ellos creen que ha de coincidir con la del primer jugador.

Cuando todos hayan colocado su tarjeta sobre la mesa, el primer jugador girará la suya y, uno a uno, los demás jugadores harán lo mismo. El primer jugador avanzará una casilla por haber leído la situación límite y además, si hay aciertos, avanzará tantas casillas como jugadores hayan acertado su respuesta. Los jugadores que hayan acertado la respuesta de su compañero avanzarán una casilla cada uno.

Podría ocurrir que nadie acertara la respuesta del primero y, en ese caso, no avanzaría ninguno por el tablero.

Fin del juego y ganador

El juego finaliza cuando un jugador llega al final del recorrido.

El primer jugador que lo consigue es el ganador.