

BOLON QUIZ

Objetivo

El objetivo del juego es moverse por el tablero e intentar caer en las casillas de categorías acumulando las cinco tarjetas de "categoría cumplida". Esto supone haber caído en todas las casillas de categoría y haber cumplido con los cometidos correctamente.

Comienzo del juego

Cada equipo elige una ficha plástica. Los jugadores tiran el dado para definir qué equipo comienza el juego. Quien obtiene mayor puntaje inicia el juego, tirando nuevamente el dado y partiendo desde el centro del tablero (logo Bolon Quiz), mueve tantos lugares como puntos sacó en el dado, en cualquiera de las direcciones, rumbo a la parte circular externa del tablero (ver figura 1). Los equipos, al tirar el dado, pueden elegir en que dirección mover su ficha, calculando en que casillero caerían en una u otra dirección, de acuerdo al tipo de casilla que le resulte más fácil. Si el equipo cae en la casilla "tira de nuevo", vuelve a tirar el dado, teniendo una nueva oportunidad. En el tablero hay casillas de categorías y casillas comunes (ver figura 1). Estas a su vez, corresponden a 5 tipos diferentes. Al caer en alguna de ellas se deben cumplir diferentes cometidos:



Trivia: Al caer en este tipo de casilla, se deberá responder a la pregunta planteada. Quien formula la pregunta es el equipo contrario, luego de extraer al azar una tarjeta, utilizando el primer renglón de la misma.



Dibujando: Al caer en este tipo de casilla, uno de los integrantes del equipo que está jugando deberá dibujar lo que la tarjeta extraída proponga en el segundo renglón. Su equipo deberá adivinar dicha palabra. No pueden utilizarse letras ni números en los dibujos, ni se puede hablar para orientar al equipo que está adivinando.



Mímica: Al caer en este tipo de casilla, uno de los integrantes del equipo que está jugando retira una tarjeta y lee para sí el tercer renglón sin comunicarlo a sus compañeros de equipo. Muestra la tarjeta al equipo contrario y mediante mímica (sin hablar) intenta que el resto de su equipo adivine qué película, frase o palabra está representando.



Tabú (naranja): Al caer en este tipo de casilla uno de los integrantes del equipo que está jugando extrae una tarjeta y lee para sí el cuarto renglón. La primera palabra de dicho renglón (palabra clave) es la que debe adivinar su equipo. Las restantes cuatro palabras (palabras tabú) son las que no debe pronunciar cuando intenta que adivinen la "palabra clave". Puede hablar todo lo que quiera, intentando que su equipo adivine dicha palabra, pero no puede mencionar ninguna de las palabras "tabú".

BOLON QUIZ



Indicios (verde): Al caer en este tipo de casilla, uno de los integrantes del equipo que está jugando extrae una tarjeta y lee el quinto renglón. En dicho renglón hay tres indicios y a la derecha, la palabra clave. El jugador leerá a su equipo los dos primeros indicios. Si su equipo adivina la palabra clave, tirar el dado y avanzar a lo que él mismo indique. Si los dos primeros indicios no fueron suficientes, el jugador leerá el tercer indicio. En este caso, si su equipo adivina, solamente podrá avanzar una casilla.



Todos juegan: Si al extraer una tarjeta, aparece este símbolo al lado de la categoría correspondiente (ver figura 2), todos los equipos deberán participar simultáneamente. Resultará ganador aquél que cumpla primero el cometido y, además, le tocará jugar en el siguiente turno.



Figura 1

Todos juegan

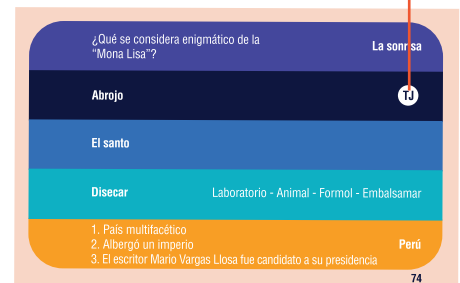


Figura 2

QUIZ

didacta®

BOLON QUIZ

Si un equipo cae en una casilla común y no cumple el cometido de la misma (en cualquiera de las 5 categorías), cede del turno al siguiente equipo. Si cumple el cometido, tiene derecho a volver a tirar y mover. Nuevamente elige en qué dirección se mueve, buscando caer en las casillas de categoría. Cuando logra caer en una casilla de categoría, y luego de cumplir su cometido (en cualquiera de las 5 categorías), se le entrega una tarjeta de “categoría cumplida”.

Fin del juego y ganador

Cuando uno de los equipos logra acumular las cinco tarjetas de “categoría cumplida”, puede tomar el camino al centro del tablero para ganar. Para entrar en la casilla central (logo Bolon Quiz), el equipo debe obtener el número exacto cuando tira el dado, de lo contrario pasará por la casilla central como por otra cualquiera, intentándolo de nuevo en el próximo turno. Si logra el número exacto y cae en la casilla central, el equipo adversario selecciona el tipo de casilla final (trivia, dibujando, mímica, tabú o indicios), de común acuerdo o por votación. Si el equipo cumple correctamente este cometido, gana el juego. Si no debe abandonar la casilla en el próximo turno, y volver a intentarlo nuevamente.

El reglamento no determina ni el tiempo ni el grado de exactitud de las respuestas, quedando esto a criterio de los jugadores, quienes deberán acordar lo antes de comenzar la partida. Es recomendable establecer un límite de tiempo para cumplir el cometido de la tarjeta (ej: 1 minuto), para que el juego transcurra con mayor dinamismo.

QUIZ

didacta®