

GOBETHPOLY

OBJETIVO

Adivinar todos los dibujos, actuaciones y contestar las preguntas.

Cada icono te indicará una categoría específica para llevarla a cabo.

INSTRUCCIONES

1. Dividir los jugadores en equipos iguales o sea con el mismo número de integrantes.
 2. Repartir el mismo número de tarjetas para los equipos.
 3. Colocar el reloj y cada grupo tiene un minuto para contestar.
 4. Jugar con un dado y correr las diferentes casillas de acuerdo al número que sale en el dado.
 5. Cada equipo debe tener un buen número de hojas y lápiz para dibujar.
 6. Los equipos juegan con fichas de diferente color.
 7. El equipo escoge quien va a ser el primer dibujante, actor o quien conteste las preguntas y se van turnando.
 8. El tablero consta de tres modalidades, para dibujar, contestar o actuar y los jugadores desarrollan estas actividades mientras atraviesan el tablero.
 9. Colocar sobre la mesa y repartir las tarjetas en cantidades iguales para que los diferentes grupos las tomen a medida que van atravesando el tablero.
- El equipo ganador lanzará el dado y avanzará las casillas que le indique.
 - El equipo del lado izquierdo le formula la pregunta según la casilla en la haya caído para que el jugador la conteste.
 - Cada casilla indicará que acción deberá desarrollar dibujar, contestar una pregunta o actuar.
 - Si el equipo que está participando no responde pierde el turno y juega el otro.
 - El tablero se recorre casilla por casilla sin saltar ninguna.
 - En ocasiones pueden coincidir que queden los equipos en una misma casilla.
 - El equipo que contesta sigue jugando hasta cuando pierda.
 - El jugador que está en turno no debe decirle nada a sus compañeros sino limitarse a desarrollar la actividad que le indique la tarjeta.
 - En cuanto a las preguntas el equipo puede colaborarle a su jugador, pero si no aciertan se pierde el turno y le corresponde al equipo oponente.
 - Las casillas del tablero van con una ilustración alusiva al libro que indicara la acción a realizar: Carol, actuar; Juan, pintar; el abuelo, responder la pregunta.
 - El primer equipo que llegue a la flecha llegada será el ganador.
 - Se encontraran tarjetas en blanco para que los diferentes equipos creen cualquier actividad dentro de las tres modalidades dibujar, preguntar-contestar y actuar.

COMO JUGAR

- Los equipos lanzaran el dado y el que saque el mayor número comenzará.
- Colocar la ficha en la flecha que dice SALIDA.

