



MODO NOCTURNO

Es como el juego clásico pero en esta variante, deberemos asociar fotos que no cumplan con las consignas.

Por ejemplo: si sale la consigna "MAS LIVIANO QUE UN HUEVO DURO", podremos colocar la foto de la silla de playa o la del Moái.



RÁFAGA

Como en el clásico, pero en esta variante se darán vuelta dos cartas de consigna a la vez. En una habrá que colocar una foto que cumpla con la consigna y en la otra una que no. Previamente habrá que definir cuál es cada mazo (el que cumpla y el que no).



PANORÁMICA

Colocar en el centro de la mesa, veinticuatro cartas de foto formando un cuadrado de 5 x 5, dejando el centro libre para el mazo de consignas (boca abajo). En esta variante solamente se juega con las fotos que están a la vista. Se da vuelta la primera consigna, y todos a la vez, buscarán la imagen que se asocie. El primero que deje su carta arriba del mazo, ganará la foto. Si los demás jugadores creen que la foto no cumple con la consigna, el que la eligió, deberá volver a colocarla en la mesa, del lado opuesto al que estaba. Quien logre juntar más fotos será el ganador.



Desarrolla la capacidad de asociación, percepción visual, velocidad de procesamiento cognitivo, creatividad y pensamiento divergente.



Contenido

- 185 cartas: 120 cartas de fotos y 65 cartas de consignas.
- Bolsa para guardar las cartas.

Objetivo

Ser el primero en descartarse.

Preparación

Entrevarar bien las cartas de fotos y repartir cinco a cada jugador, dejándolas en la mesa, en el área de juego de cada uno.

Entrevarar bien las consignas y dejar el mazo boca abajo en el centro de la mesa.

Desarrollo

El jugador que haya sacado la mejor foto, comienza dando vuelta una consigna y la deja al lado del mazo, de modo que todos puedan leerla.

Cada uno, mirando sus cartas de ambos lados, va a tratar de asociar sus fotos a la consigna que salió.

Por ejemplo si sale: **“LO ENCONTRÁS EN LA HELADERA”**, todos van a buscar entre sus fotos, algo que se pueda encontrar en la heladera. El primero que coloque su carta arriba de la consigna, se descartará de ella y dará vuelta una nueva carta del mazo de las consignas para continuar así el juego.



Puede pasar que alguien no esté de acuerdo con la carta que se colocó. En este caso, se pondrá a prueba el ingenio del jugador para que argumente su elección. Si todos están de acuerdo con la explicación, podrá dejar su carta en el pozo. De lo contrario, deberá quedarse con esa carta y llevarse una extra del mazo de fotos.

El primer jugador que consiga descartarse de sus cinco cartas, será el ganador.

IMPORTANTE: la imagen de la foto es lo que cuenta para la consigna. Por ejemplo si sale **“TIENE RAYAS O PUNTOS”**, no importa si tu PILOT favorito tiene rayas o puntos, el que vale es el de la foto!!

Carta COMODÍN

Sirve para descartarse de cualquier foto. Solamente cuenta la rapidez con la que logres hacerlo.

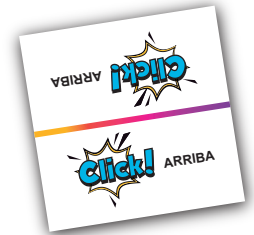


Cartas CLICK!

Son dos cartas que modifican la dinámica del juego en la próxima ronda.

Por ejemplo si sale **“Click! ARRIBA”**, en la próxima consigna solamente se podrán usar las fotos que estén boca arriba. No cuentan las que están boca abajo.

Con la carta **“Click! ABAJO”**, solamente valen las imágenes que están boca abajo.



VARIANTES



SELFIE

(En este juego no participan las cartas **Click!**).

Esta variante es como el juego clásico, pero a la inversa.

Repartir cinco consignas a cada jugador y dejar el mazo de fotos en el centro de la mesa.

Se da vuelta una carta de foto (solamente vale la foto que queda a la vista).

Los jugadores deberán asociar una de sus consignas y colocarla lo más rápido posible sobre la foto. El que lo logre primero será quien se descarte.

Por ejemplo: si sale la foto del balde y algún jugador tiene entre sus consignas **“SE PUEDE RELLENAR”** o **“LO LLEVAMOS A LA PLAYA”**, tendrá que colocarla lo más rápido posible para poder descartarse.