



De 2 a 6 jugadores
A partir de 7 años

Contenido

1 tablero de juego, 6 peones, 1 timbre, 110 cartas de preguntas, instrucciones.

Objetivo del juego

Debes intentar que los demás jugadores respondan con un "SÍ" o un "NO" a tus preguntas y evitar hacerlo tú cuando te toque el turno de contestar.

Antes de empezar

Coloca el tablero sobre la mesa.

Pon el timbre en el centro de la mesa de forma que sea fácilmente accesible para todos los jugadores.

Cada jugador elige un peón y lo coloca al inicio del recorrido del mismo color.

Baraja las cartas y colócalas boca abajo en la bandeja de la caja.

Cómo jugar

1. El jugador que comienza el juego toma la primera carta de la pila.

2. A continuación, mira quién es el primer jugador a su derecha que se encuentra en una casilla de color para leerle las preguntas de la carta. Si no hay ningún jugador en una casilla de color, puede elegir a quien quiera.

3. Antes de empezar a leer, el jugador debe pulsar el timbre para indicar que el juego comienza.

Las preguntas pueden encadenarse una tras otra y el jugador puede usar la entonación para intentar que el oponente se equivoque. No está permitido en ningún caso añadir palabras al texto ni suprimirlas.

4. Cuando un jugador falla y contesta "SÍ" o "NO", los jugadores que están en una casilla "DING" deben indicarlo pulsando el timbre. El primero que lo toque avanzará su peón una casilla.

Si ningún jugador está en una casilla "DING" o si la partida es de dos jugadores, solo podrá tocar el timbre el jugador que lee las preguntas.

Si un jugador pulsa el timbre por error, deberá retroceder una casilla y será excluido del turno de juego. En ese caso se vuelve a leer la carta desde el principio.

Si un jugador responde a todas las preguntas de la carta sin decir ni una sola vez "SÍ" o "NO", avanza su peón una casilla.

Acabado el turno, la carta leída se coloca debajo de la pila.

5. A continuación, el turno pasa al jugador que se encuentra a la izquierda del que acaba de leer las preguntas.

Este jugador toma una nueva carta y se la lee a un nuevo compañero de juego tal como se indica en el punto 2.

Observaciones

Se puede pulsar el timbre si quien contesta las preguntas:

1. Tarda demasiado en responder.
2. Dice "SÍ" o "NO" con un movimiento de cabeza.
3. Se niega a contestar, es incapaz de hacerlo o lo hace con un "SÍ" o un "NO".
4. Repite una misma respuesta al contestar las preguntas de una carta, por ejemplo: "claro", "por supuesto"...

El ganador

• El ganador será el jugador que llegue primero a la casilla central del tablero.

Reglas para jugar de viaje

- No se utiliza el tablero ni los peones.
- En su turno, un jugador lee una carta al compañero de juego de su derecha.
- El jugador más rápido en pulsar el timbre cuando hay un fallo gana la carta que se estaba leyendo al sonar la campana (en lugar de avanzar su peón).
- El ganador es el primer jugador que consigue 10 cartas.