



OBJETIVO DEL JUEGO

Encuentra palabras que incluyan el sonido que indica la carta, y pasa la bomba a otro jugador para evitar que "explote" en tus manos.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Mezcla las cartas y coge 13 de ellas al azar (o 12 + 1, si eres supersticioso) Colócalas boca abajo en el centro de la mesa. Coloca la bomba y el dado al lado de las cartas. La partida se desarrollará en 13 rondas.

LANZAMIENTO DE DADO

El jugador más joven empieza la partida, y lanza el dado, el resultado indicará en qué parte de la palabra se deberá encontrar el sonido escrito en la carta:



TIC

El sonido deberá pronunciarse al principio de la palabra.



TAC

El sonido deberá pronunciarse al final de la palabra.



BOUM

El sonido podrá pronunciarse en cualquier lugar de la palabra.

GIRA UNA CARTA

El jugador que empieza levanta la primera carta del mazo. La carta indica el sonido que se utilizará en la primera ronda.

ARMA EL MECANISMO DE LA BOMBA

El primer jugador pulsa el botón rojo en la base de la bomba y comenzará a escucharse el fatídico "Tic - Tac"... ¡La bomba explotará aleatoriamente entre 20 y 90 segundos!

ENCUENTRA LAS PALABRAS

Siguiendo las dos reglas anteriores (qué sonido y dónde se ha de pronunciar en la palabra) los jugadores deberán decir por turnos una palabra con el sonido. Si la bomba no ha explotado, pasará rápidamente la bomba al siguiente jugador. Así todos los jugadores, en su turno, irán pronunciando en alto las palabras que se les ocurran (y que sean válidas) hasta que la bomba explote. El perdedor deberá coger la carta del centro y pasará a su poder.

Por ejemplo, has sacado un TIC

en el dado, y la carta indica el sonido "BO".

El jugador deberá decir una palabra que empiece por BO, por ejemplo "BOCINA". Pasa rápidamente la bomba al jugador de su derecha, y éste nuevo jugador dice la palabra "VOLAR". Aunque esta palabra no empieza por B, sí que contaría como válida ya que el sonido es similar. Lanza la bomba al siguiente jugador, y nada más llegar a sus manos... ¡¡Boooooom!! El jugador número 3 ha perdido esta ronda, así que se queda con la carta jugada.

Otro ejemplo, si la carta dice "LI" y el dado marca BOUM, el jugador podrá decir GALLINA. Aunque el sonido no es semejante la ortografía sí, así que la palabra es válida.



FIN DE LA PARTIDA

El jugador que menos cartas tenga después de las 12 + 1 rondas gana la partida. En caso de que dos o más jugadores empaten después de todas las rondas, se cogerán cartas adicionales y se jugarán nuevas rondas de desempate. Después de cada ronda el jugador que pierde queda eliminado, y así hasta que haya un solo jugador.

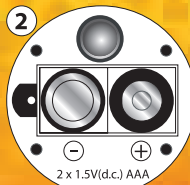
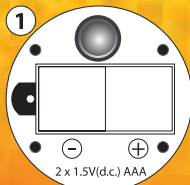
ATENCIÓN: El "Cronómetro - Bomba" está fabricado de un modo muy sólido, pero ha de ser manejado con cuidado y no de cualquier forma.

Se ha de evitar lanzar la bomba de un jugador a otro de forma "salvaje". De este modo tendréis garantizadas horas de diversión.

Si la bomba no funciona, verifica primero el estado de las pilas. Instala las pilas como indican las imágenes 1 y 2.

Utiliza dos pilas AAA 1,5 V, preferentemente alcalinas. Las pilas recargables sólo han de ser manipuladas por un adulto. No reemplazar las pilas sin la presencia de un adulto. Respetar la polaridad al colocar las pilas. No mezclar pilas nuevas y usadas. No mezclar pilas de diferentes tipos. Las pilas usadas han de ser reemplazadas inmediatamente del juguete.

No cortocircuitar las pilas. No intentar nunca recargar pilas no recargables. Las pilas usadas han de ser desechadas en un contenedor a tal efecto. No echar las pilas al fuego.





REGLAS RÁPIDAS DE JUEGO

¡EL SONIDO CUENTA!

Tanto las palabras cuya ortografía coincida con las letras de la carta, como las palabras cuyo sonido coincida con el de la carta son válidas.

REGLA PARA JUGADORES MÁS JÓVENES

Si estáis todos de acuerdo, los jugadores más jóvenes pueden en su turno responder con palabras que empiecen o acaben con el primer o el último sonido de la tarjeta.

Ejemplo: la carta indica "DO", así que podrían decir "Dar" o "feO".

PALABRAS PERMITIDAS

Se pueden decir nombres propios, verbos y sus conjugaciones (aunque para jugadores avanzados, se puede prohibir el uso de conjugaciones), adverbios, adjetivos, nombres comerciales, palabras de uso común (aunque no estén en el diccionario), extranjerismos comunes y palabras con raíz común.

PALABRAS PROHIBIDAS O REPETICIONES

Masculino o femenino de palabras ya pronunciadas, ya sean nombres o adjetivos. Conjugaciones de verbos una vez haya sido pronunciado el infinitivo de dicho verbo. Además, no se puede repetir una palabra en una misma ronda. Si un jugador pronuncia una palabra prohibida o inexistente, el resto de jugadores lo anunciarán inmediatamente, y el jugador no podrá pasar la bomba hasta dar con la palabra correcta. Si ya hubiese pasado la bomba, ésta le será devuelta. Si la bomba explota en manos del jugador que ha recibido la bomba por error, el jugador que pronunció la palabra equivocada se queda con la carta.

INFORMACIÓN AL CLIENTE: Guardar las instrucciones. Contiene información valiosa del producto. Retener la dirección para futuras referencias. Los colores y diseños pueden variar de los mostrados en la caja. **¡Advertencia!** No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Peligro de asfixia. Fabricado en China. **GARANTÍA:** Goliath B.V garantiza este producto conforme a la legislación vigente.

© 2013 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem



Goliath Games Iberia SRL.
Apartado de correos 238, 46470
Catarroja (Valencia) España
email: ac@goliathgames.es

TIC TAC BOUM es un juego creado por Sylvie Barc y Jean Charle Rodriguez, bajo licencia de Week End Games, editado y distribuido por Goliath BV

Divertida y divertida
fantásticos juegos en

www.goliathgames.es



7043810-V5-0613

TIC TAC BOUM

Reglas del juego

CONTENIDO

Cronómetro con forma de bomba con una duración aleatoria entre 20 y 90 segundos.
110 cartas de palabras con sílabas.
Dado especial.
Instrucciones de juego.

#70438

