

INSTRUCCIONES

TRASPIÉS

Número de jugadores: de 2 a 9.

Edad: Preferentemente a partir de los 12 años.

Objetivo: Conseguir colocar más fichas de un color en el tablero central común a todos los jugadores.

Contenido

Un tablero

9 cartones

432 fichas de tablero, es decir, 48 fichas por jugador.

108 fichas cuadrantes de cartón de juego.

748 cartas de juego: 700 en cartas de contenido y 48 en cartas de acciones.

CARTAS DE CONTENIDO:

480 cartas de preguntas repartidas en 12 bloques de 40 cartas:

Adivinanzas

Frases hechas

Refranes

Incorrecciones

Palabras compuestas

Nombres colectivos

Gentilicios

Autores y obras

Sinónimos

Antónimos

Del nombre al adjetivo

Del verbo al sustantivo

168 cartas de *Pregunta Peligrosa* distribuidas en:

Verbos

Figuras literarias y lírica

Definiciones

¿Cómo se juega?

Se reparte un cartón de juego de doce cuadrículas a cada jugador con sus doce fichas cuadrantes de color amarillo y sus 48 fichas de tablero del color que elija.

Cada jugador, en su turno, deberá coger una carta de la baraja Lexigrama y hacer lo que se le indica. Si le toca una carta de *Contenido*, la contestará y si acierta, se pondrá un cuadrante amarillo en la categoría acertada de su cartón.

Luego, volverá a jugar otra carta, si repite el mismo tipo de pregunta y acierta, como su cuadrante ya estará ocupado, cogerá una ficha del color que haya elegido y la colocará donde quiera del tablero. Si la carta que coge responde a otro tipo de pregunta y acierta también, colocará otro cuadrante en su cartón sobre el tipo de pregunta que haya acertado. En el momento que falle una pregunta, pasará el turno al siguiente jugador.

A recordar, primero se van llenando los cuadrantes para luego poder ir colocando fichas en el tablero central.

Si le toca una carta de "Pregunta peligrosa", deberá coger una carta de su correspondiente baraja y contestarla bien para colocar una ficha de color en el tablero. Si acierta, continuará jugando en el mismo turno cogiendo una carta de la baraja Lexigrama. Si falla, pasará el turno al siguiente jugador.

El juego finaliza cuando un jugador completa su cartón. Gana entonces quien más fichas de su color ha colocado en el tablero central de juego.

Otra manera de jugar es sacando de la baraja Lexigrama las cartas de ***pregunta peligrosa*** y jugar sin ellas, así disminuye la dificultad.

En general, se debe contestar sólo a una pregunta por tarjeta, pero depende del nivel y del acuerdo entre los jugadores, se pueden contestar las tres o dos que figuren en una tarjeta para conseguir cuadrante o colocar ficha en el tablero de juego. En el modo más sencillo se tira el dado y si sale ***par***, se contesta al número par de la pregunta del cartón y, si sale impar, la pregunta que tiene un número impar de la tarjeta. En el caso que haya dos números impares en la misma tarjeta, el jugador que va a responder dirá al azar el número 1 o 3 sin mirar la tarjeta que le ha tocado.

Sea la tarjeta que sea, la cogerá el jugador que tiene el turno y se la entregará al jugador de su derecha quien tapaná la respuesta y le mostrará la pregunta o la acción que se le pida.