

Ejemplo: Luego de escribir las 4 opciones, Caro las ubica en el centro de la mesa y lee la pregunta: "Hace más ruido al romperse". ¡Todos se abalanzan sobre las pizarras! Edu toca "Queso" y deja la mano ahí. Julia toca "Hueso". Juan también toca "Hueso" pero después que Julia. Maru, como demoró, prefiere pasar así que levanta la palma de su mano.

Como tocó primera la pizarra correcta, Julia se queda la carta de pregunta, sumando un punto. Edu se equivocó: devuelve una de sus cartas, perdiendo un punto. Juan y Maru no ganan ni pierden puntos.

SIGUE LA RONDA

Ahora el jugador a la izquierda del último Lector ubica sus 4 pizarras al alcance de todos, lee su pregunta y se repiten los mismos pasos ya explicados (ver "La Ronda").

Cuando todos leyeron su pregunta, se termina la ronda. Se siguen jugando rondas hasta que no queden cartas en el mazo.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando hayan leído todas las preguntas del mazo de preguntas, la partida termina. El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, pueden jugar una ronda más entre los jugadores empatados, usando una carta de la caja y a otro Lector, hasta que alguno gane.

Autores
Roberto Fraga y David Boniffacy

Equipo de desarrollo editorial
Michel Fischman, Carolina Duek,
Santiago Szulman, Julián Kopp
y David Arébalo

Arte y diseño gráfico
Magdalena Okecki



Aprendé a jugar acá



FRAGA BONIFFACY

ESTE
NO ES
UN
JUEGO
DE TRIVIA*

*PERO ESTE SÍ ES EL
REGLAMENTO

Este No Es Un Juego De Trivia es un juego para toda la familia, que mezcla conocimiento, sentido común y rapidez.

Cada pregunta tiene 4 opciones de respuesta.

El primero en tocar con la mano la pizarra con la respuesta correcta, gana un punto. Al final, el jugador con más puntos gana la partida.

COMPONENTES

• 168 cartas

(cada una con 3 preguntas y sus 4 opciones de respuesta)

• 24 pizarras

• 6 marcadores

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 Dale a cada jugador **un marcador y 4 pizarras**. Luego, armá el **mazo de preguntas***, boca abajo, con **5 cartas por jugador** (para 4 jugadores, 20 cartas).

* Le pusimos así pero además de preguntas hay definiciones, premisas y frases para completar.

2 De las cartas que no usaron para armar el mazo de preguntas, repartí 3 a cada jugador que las dejará boca abajo, frente a sí, sobre la mesa (¡no las lean!). Estas cartas son sus **puntos iniciales**. Durante la partida van a ir ganando o perdiendo puntos.

3 Devolvé las cartas restantes a la caja.

4 El jugador que haya leído más libros el último año será el primero en leer una pregunta (de ahora en más, el **Lector**).

Una partida de **Este No Es Un Juego De Trivia** se juega a lo largo de 5 rondas. Al finalizar, quien tenga más puntos será el ganador.

PREPARACIÓN DE LA RONDA

Antes de jugar una ronda, tienen que prepararla. **Cada jugador, al mismo tiempo que los demás**, sigue estos pasos:



• 2 •



1 Agarra una carta del mazo de preguntas y la mira (nadie más la puede mirar!).



2 Elige una de las 3 preguntas de la carta para usarla durante esta ronda. ¡Pero todavía NO LEE en voz alta la pregunta!

3 En **CADA** pizarra escribe **UNA** de las 4 opciones de respuesta para la pregunta que eligió.

- En cada pizarra escribe una respuesta distinta. Al terminar habrá 4 opciones de respuesta a la vista.
- Todas las respuestas las escribe con la misma letra. ¡NO escribe distinto la correcta (que en la carta de preguntas está **resaltada**)!
- ¡Ojo! **No mezclar la carta de la ronda con las cartas de puntos**.
- De esta manera, para ganar tiempo, ya todos tienen escritas las opciones de respuesta para cuando les toque leer.

4 Si todavía no le toca ser el Lector, deja a un costado, boca abajo, la carta de pregunta (que no se mezcle con las que son sus puntos!).

Preparación de ronda para 5 jugadores.



LA RONDA

El Lector despliega en el centro de la mesa las 4 pizarras que escribió, al alcance de todos. Los demás jugadores apoyan las **manos sobre la mesa**, frente a sí. ¡No vale tenerlas en el aire o cerca de una pizarra!

CUANDO TODOS ESTÁN LISTOS
el Lector **lee la pregunta** que eligió.



Los demás jugadores, **al mismo tiempo**, compiten para ver quién responde más rápido. Para eso, cada uno intentará tocar antes que los demás la pizarra en la que cree que está la respuesta correcta.

- Tocá la respuesta **con la palma de tu mano**, así queda claro que llegaste primero.
- Si tocaste después o al mismo tiempo que alguien, **dejá la mano ahí**.
- Una vez que tocaste una respuesta, **no podés sacar la mano**. Ya te la jugaste.
- También podés **pasar** y no tocar ninguna. Para eso, levantá tu mano.

Cuando todos los jugadores tocaron una respuesta (o pasaron), el **Lector dice cuál es la respuesta correcta**.

PUNTUACIÓN

Quien haya tocado **primero la respuesta correcta** se lleva la carta de pregunta (equivale a un punto) y la ubica boca abajo frente a sí, sobre la mesa, junto a sus otros puntos. **Todos los que hayan tocado al mismo tiempo la respuesta correcta ganan un punto** (uno se queda la carta de pregunta y los demás usen cartas de la caja). **Si nadie tocó la respuesta correcta**, nadie gana un punto en esta ronda.

Quienes estén tocando respuestas INCORRECTAS pierden un punto: devuelven a la caja una de sus cartas. Recordá que cada jugador empieza con 3 cartas boca abajo, que son sus puntos. **Si no te quedan cartas de puntos**, no perdés un punto en esta ronda.