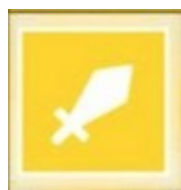


MAGIC MAZE: Philo adventure. REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

En Magic Maze Philo Adventure sois un grupo de aventureros perdidos en un centro comercial. Vuestro objetivo es encontrar y recoger cuatro objetos perdidos (simbolizados con casillas como esta pero de los colores lila, verde, naranja y amarillo).



Tras encontrar los objetos deberéis llegar hasta ellos (cada peón deberá llegar al objeto de su color) y responder en equipo una pregunta ("Tarjeta final" del color del objeto) y luego, en el menor tiempo posible, escapar por las salidas correspondientes a cada color (cada peón deberá salir por la casilla de su color), simbolizadas de esta manera en el tablero.



Ningún peón podrá escapar hasta que todos los objetos hayan sido recogidos. Si lográis ser el grupo de aventureros que resuelva la misión en menor tiempo posible seréis los ganadores.

Tenéis 60 minutos como máximo para encontrar los objetos y escapar, después de ese tiempo las puertas del centro comercial se cerrarán y quedaréis atrapados para siempre.

EL POLIZÓN

Para evitar que hagáis trampa habrá un polizón en el equipo, Un miembro de otro equipo vigilará vuestros pasos y será el encargado de haceros las preguntas finales y las preguntas de portal. Las tarjetas y sobres de investigación podéis leerlas y abrirlos vosotros, pero el polizón será el encargado de comprobar (con la plantilla de respuestas) si habéis resuelto bien la prueba. Lógicamente, el polizón ganará si su

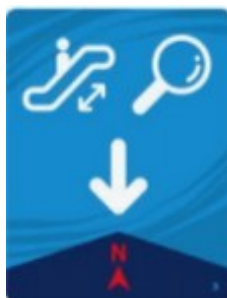


equipo es el ganador. Mi recomendación es que elijáis como polizón para que vaya a vigilar a otro equipo al que peor se sepa el tema de metafísica.

DINÁMICA DEL JUEGO: LAS INVESTIGACIONES

Para lograr encontrar los objetos y las salidas deberéis de ir investigando el centro comercial. De este modo, comenzaréis con una loseta en juego (la loseta número 1, cara a), y en ella situaréis a los cuatro peones. A partir de ahí, y desplazando los peones por las lupas (no es necesario que el peón sea del color de la lupa) podréis ir añadiendo nuevas losetas. La nueva loseta la colocaréis haciendo que coincida la flecha con la lupa investigada. Eso sí, antes de poner la nueva loseta deberéis abrir la puerta resolviendo un acertijo o prueba, la correspondiente al número de investigación de ese color (si es la primera vez que investigáis con una lupa naranja, leeréis la tarjeta "Investiga 1" del color naranja).

Si no sois capaces de resolver la misión tendréis que seguir investigando por otro lado. Algunas pruebas tienen pistas, podéis usarlas cuando queráis, pero debéis tener en cuenta que tienen una penalización. Cada pista empleada sumará 1 minuto a vuestro tiempo final.



MOVIMIENTO DE LOS PEONES

Pero, ¿cómo movemos a los peones? Cada jugador podrá mover cualquiera de los cuatro peones, pero sólo podrá realizar los movimientos y acciones que aparezcan indicados en su tarjeta de jugador. De este modo, por ejemplo, el jugador con esta tarjeta: podría abrir y leer las tarjetas de investigación (aunque se resolverán las pruebas entre todos), podría subir y bajar escaleras, y podría mover a los peones hacia abajo.

Como seréis muchos jugadores, posiblemente sólo podáis realizar una acción cada uno, eso sí, con cualquier peón.



LOS PORTALES

Además de investigar, subir escaleras o desplazar hacia arriba, abajo, izquierda y derecha a los peones existe un tipo más de movimiento, es el de viajar por los portales. Cada vez que veáis en el tablero una casilla como esta:

significará que podéis desplazarnos desde ella a otra del mismo color siempre y cuando, claro, seáis capaces de responder una pregunta de las tarjetas de portal de ese color.

Aunque sólo el jugador con el símbolo de los portales en su tarjeta puede entrar en ellos, la respuesta la tendréis que consensuar entre todos. Si falláis, ese portal quedara cerrado y pondréis un aspa de cartón de los que hay en la caja sobre él.



ESCAPAR

Una vez hayáis encontrado y recogido todos los objetos podréis escapar del centro comercial (cada peón por la salida de su color). Para comenzar a escapar deberéis estar todos simultáneamente en sus respectivas casillas de objeto. En este momento, cuando respondáis la última pregunta Final, la alarma se activará y deberéis comenzar a mover a los peones hacia la salida de su color. Ahora bien, en esta última parte del juego, como deberéis ser muy silenciosos para que no os pillen, ¡NO PODRÉIS HABLAR! Cada uno tendrá que ir moviendo a los peones según su tarjeta de jugador, pero sin comunicarse verbalmente con los demás. EL juez vigilará que no se diga ni una palabra pues... ¡cada vez que se hable se sumarán 3 minutos de penalización a vuestro tiempo final!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:



- Coloca las losetas numeradas del 2 al 12 boca abajo y pon en el centro de la mesa la loseta 1 con la cara A visible. Sitúa en el centro de esta loseta los cuatro peones.
- Separa en un montón las cartas de portal según sus colores, en otro las cuatro cartas finales y en otro las pistas de las cartas de investigación. Deja los sobres ordenados por colores y según su orden (del 1 al 4).
- Entrégale al polizón la plantilla de respuestas.
- Esperad a que el profesor o profesora active el cronómetro y... ¡a jugar!

