

A LAS CHAPAS



MANUAL DE REGLAS

**SUPER
NOOB**
GAMES



Introducción

Competirás por ser el más veloz creando enunciados para obtener cartas de Chapas. Al final, se sumarán los valores de las cartas conseguidas. ¡Quién tenga más puntos ganará el juego!

Objetivo

Sumar el mayor puntaje en 3 rondas.

Componentes

50 Cartas de Chapas
18 Cartas de Consignas

Preparación

Establecer el idioma, lenguaje o dialecto a respetar durante el juego. Mezclar por separado los mazos de Chapas y de Consignas. Poner ambos sobre la mesa (el de Consignas boca abajo).

Ronda

Colocar en el centro de la mesa, al alcance de todos, una Chapa por persona (mín. 4 cartas).

Revelar una Consigna. Quien diga primero un enunciado para alguna de las Chapas en juego, obtendrá la misma (ver “Crear un enunciado”).

No hay límite de cartas a obtener en una ronda. Cuando no queden más Chapas sobre la mesa **comenzará la siguiente ronda.**

Crear un enunciado Un enunciado es un conjunto de palabras que expresan una idea. Puede ser una oración o una frase, por ejemplo: “Carlos Está Preocupado” o bien “¿Jugaste Algo Hoy?”.

Arnaldo
Encontró
Catamarca



Puntaje

Armenia
Ecuator
Cordillera



El enunciado deberá:

- ✓ Respetar idioma, lenguaje o dialecto establecido al inicio de la partida.
- ✓ Cumplir con la Consigna de la ronda.
- ✓ Estar conformado por exactamente 3 palabras, cuyas iniciales coincidan con las letras en la Chapa y el orden en que aparecen en la misma.
- ✓ No se permiten enumeraciones (palabras sueltas, inconexas, unidas por signos de puntuación).

Consignas

Las consignas pueden ser cumplidas de diferentes maneras. Por ej. para Cine y TV podríamos mencionar:

- ✓ Títulos: La Naranja Mecánica
- ✓ Objetos: Silla de Director
- ✓ Personas/personajes: ¡Era Brad Pitt!
- ✓ Situaciones: Filmando en Bruselas

Final del juego

El juego termina al finalizar la tercera ronda. Los participantes deberán sumar los puntos de las chapas en sus pozos. Quien sume el mayor puntaje se llevará la victoria.

Variantes de juego

Tanque lleno: Al final de cada ronda se sumarán los puntos de las chapas, quien tenga mayor puntaje se quedará con la consigna.

Ganará quien obtenga 3 consignas.

Acarreo: En el armado del juego, colocar 2 Chapas por persona (máximo 8 cartas). Para sumar puntos los participantes deberán crear enunciados combinando las letras de dos Chapas, una a continuación de la otra (es decir, enunciados de 6 palabras)

Picada: Se da vuelta una sola Chapa y quien logre armar primero un enunciado se la lleva. No hay consigna. Antes de comenzar, los participantes deben acordar cuántas Chapas van a poner en juego en total.

Tour: Se juega como la variante Picada, pero con cada patente se da vuelta también una Consigna, que debe ser respetada. La partida concluye cuando se terminan las cartas de Consigna.

Sprint: En cada ronda se coloca una Chapa menos que la cantidad de participantes y una Consigna. Quienes no logren levantar al menos una chapa durante la ronda no participarán de la siguiente. Gana quien haya quedado en pie. Un mismo participante podría tomar todas las chapas y, en este caso, eliminaría automáticamente a todos los demás.

Diseñado por Julián Tunni y Aibel Nassif

Ilustrado por Pancho Pepe

Super Noob Games © 2020 | El Dragón Azul SAS © 2020

Navarro 2169, CABA, Argentina | CUIT: 30-71610067-3

Todos los derechos reservados | Hecho en Argentina

www.supernoobgames.com | www.eldragonazul.com.ar