

JUMARQUI

V DE VIGUETA

REGLAMENTO

- PREPARA EL JUEGO:

Antes de poneros a jugar como locos teneis que preparar unas cosillas:

- Prepara un movil con conexión a internet y con Youtube instalado para poder usarlo como parte del tablero. Recuerda que no podrás usar el whatsapp con este movil durante la duración del juego. Puedes ver cómo se prepara en el video que encontrarás en la página de youtube de V de Vígueta: "JUMARQUI - COMO JUGAR".

- Dos dados o en su defecto una aplicación de dados en un móvil (no puede ser el mismo que empleeis en el tablero, sorry).

- Un totem para cada uno de los jugadores, que sea pequeño pues lo usareis como fichas.

- Papel y bolígrafo, por si lo necesitas para alguna prueba.

- PREPARA EL TABLERO:

En el vídeo "JUMARQUI - COMO JUGAR" explica muy bien estos pasos:

- Busca nuestro perfil de Youtube "V de Vígueta" y encuentra la lista de reproducción: JUMARQUI - PRUEBAS 2

- Selecciona el primer video de la lista: JUMARQUI - INTRODUCCIÓN. Este debe ser siempre el primer vídeo en reporducirse. Selecciona el modo aleatorio para que los demás vídeos, que son las pruebas, se reproduzcan em modo aleatorio.

- Selecciona la reproducción en pantalla completa y coloca el móvil en medio del tablero.

- Coloca los totem en las casillas de salida.

- COMIENZO DEL JUEGO:

Comienza el jugador de menor edad. Cada ronda debe de reproducirse un vídeo. Este determinará lo que ocurre en la ronda correspondiente a ese jugador. Existen tres tipos de situaciones:

- Pruebas: tienes que completar la prueba impuesta en el vídeo. Si has cumplido o no la prueba lo determinarán tus compañeros. Si se determina que la cumples, lanzas los dados y avanzas, si no la cumples, también tiras los dados y retrocedes esas casillas. En algunas participan también tus compaleros, entondes el jugador que te ha ayudado avanza la mitad de las casillas que avanzas tú.

- Acertijos: hay una adivinanza, si consigues adivinar de que se trata tiras los dados y avanzas, si no la adivinas, también tiras los dados y retrocedes esas casillas.

- Preguntas: si respondes bien la pregunta tiras tiras los dados y avanzas, si no la adivinas, también tiras los dados y retrocedes esas casillas.

- Dados: no hay pruebas por lo que avanzas o retrocedes según diga la prueba.

- FINAL DEL JUEGO:

Cuando llegues a la casilla central debes repetir 3 veces JUMARQUI para proclamarte ganador.

