



Abre tu intuición

Adigma

Autor: Luis Alfredo Cortés Millán. Colaboradores: Gustavo Aguilar, Bernardo Fernández BEF, Bachan, Jimena Padilla y Jorge Flores.

Instructivo

2 a 5 jugadores o equipos.

Preparativos

Se mezclan las casillas y se colocan boca abajo formando un camino que comience con la casilla "El Origen" y que termine con "El Destino". Cada jugador o equipo escoge un personaje y lo pone en "El Origen". Todos toman un block y un lápiz. Se escoge a un Juez y a un responsable del Banco. Los jugadores empiezan sin puntos (monedas).



Cómo Jugar

El juego es de varias rondas. En cada ronda, todos al mismo tiempo, resuelven retos para obtener puntos. Después, todos gastan los puntos que quieran y avanzan por el camino. Luego, se destapan las casillas donde estén los jugadores y se cumple con las sorpresas. El primero en destapar con éxito la casilla del Destino gana. A continuación se explica todo paso a paso:



Prepara los 5 Sobres

El Juez inserta en cada uno de los sobres una tarjeta.



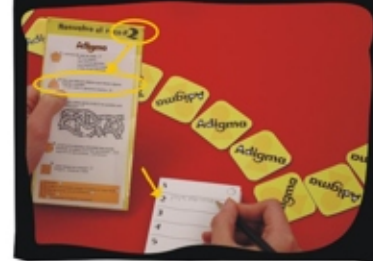
Suelta los 5 Sobres

El Juez suelta los 5 sobres boca abajo. En ese momento cada jugador (incluso el Juez) toma un sobre.



Resuelve el Reto del Sobre que Tienes

Cada jugador resuelve el número de reto que indica el sobre que tiene en la mano y escribe secretamente la solución que se le ocurra. El objetivo para cada jugador es resolver un reto de cada sobre (el reto 1 del sobre 1, el reto 2 del sobre 2, el reto 3 del sobre 3, el reto 4 del sobre 4 y el reto 5 del sobre 5).



Resuelve el Reto de los Otros Sobres

Muy bien, ya resolviste el reto de tu sobre. ¡No tienes que esperar a que los demás terminen! Si ves un sobre que nadie está usando, suelta el sobre que tienes y toma ese otro.



Te reto

Pero...¿Qué hacer si necesitas el sobre que otro jugador está usando? ¡Quítale el sobre dándole el plazo de un reloj de arena como máximo para que te lo entregue!



El que quiera quitar, primero debe soltar su sobre, luego decirle al otro jugador "¡Te Reto!" y darle el tiempo de un reloj de arena como máximo para que entregue el sobre. Si alguien más quiere quitar, entonces soltará su sobre y esperará turno para usar el reloj de arena.



Los sobres sueltos se ponen boca abajo al alcance de todos los jugadores.



¡Adigma!

Nota: Ningún jugador o equipo podrá tener más de un sobre al mismo tiempo.

El primer jugador en escribir sus soluciones a los 5 retos (un reto de cada sobre), grita ¡Adigma!, con lo cual todos dejan de escribir.

Nota: es posible gritar ¡Adigma! sin tener todas las soluciones, comprobando que se intentaron resolver los 5 retos.

Ahora ya estás listo para empezar a jugar. Lee el resto de estas instrucciones cuando alguien haya gritado ¡Adigma!



Califica

Cada quien pasa el block al jugador de su derecha.



El Juez descubre las soluciones en los reversos de las tarjetas y las lee en voz alta junto con su valor en puntos.



Cada quien califica el block que le pasaron.



Cobra

Cada jugador cobra al Banco los puntos ganados. El jugador que gritó ¡Adigma! gana 1 punto extra si sólo él obtuvo la mejor ganancia de la ronda. Si gritó ¡Adigma! y sólo él obtuvo la peor ganancia, entonces los demás ganan 1 punto extra.



Avanza

Cada jugador paga 1 punto al Banco por cada casilla que quiera avanzar. Está permitido que varios jugadores pisen la misma casilla (correrán con la misma suerte).



Destapa Casillas

Después de que todos avanzaron lo que quisieron, se destapan las casillas donde están los jugadores, comenzando por las casillas más atrasadas.



Al destapar cada casilla, se descubre una sorpresa que se debe cumplir. Por ejemplo: quizás se te duplique tu dinero, o quizás retrocedas, o quizás te ocurra otra cosa...



Si la sorpresa provoca que algún jugador caiga en otra casilla tapada, ésta también se destapa, cuidando que primero se destapen las casillas más atrasadas.



Las casillas destapadas se dejan destapadas. Si se cae en una casilla destapada, la sorpresa se ignora.



Cómo Ganar

El primero que destapa con éxito la casilla del Destino gana el juego. En caso de empate gana el que tiene más puntos. Si nadie ha llegado al Destino, entonces se comienza una nueva ronda con otras tarjetas.

www.adigma.com.mx

Visita el sitio web y entérate de las novedades. Envía tus comentarios a: contacto@adigma.com.mx

Lúdika y Artefactos S.A. de C.V.
Av. Cuauhtemoc 1151-3. México, DF. 03100.
Tel. (0052)5684 60 72. contacto@adigma.com.mx

2001, Ludika y Artefactos S.A. de C.V.;
Todos los Derechos Reservados.

