

Escapada a Gran Canaria

Escapada
a
Gran Canaria



ESCAPADA A GRAN CANARIA

Escape a Gran Canaria es un juego social que une preguntas de conocimientos, pensamiento lógico, habilidad de comunicarse, creatividad y por supuesto el sentido común.

Los aborígenes no dejan entrar a todos a Gran Canaria porque cuidadosamente protegen su "tesoro". Tienes que aprobar su examen de entrada. Si quieres ganar y llegar hasta Gran Canaria no basta tener un grupo hábil y mañoso sino que debes tener también un poco de suerte. No tengas miedo, el premio es dulce. El vencedor puede disfrutar las bellezas de esta isla maravillosa, conocerlas y mucho más... ¿Probarás tu suerte?

- De tres a doce jugadores
- Edad mínima recomendada: a partir de 12 de años
- Duración aproximada: 40 min +

REGLAS DEL JUEGO

El material del juego:

- un tablero del juego
- 4 figuritas
- un dado
- reglas del juego
- 200 cartas con preguntas y respuestas
- 200 cartas con términos
- un reloj de arena

El objetivo del juego

- Los equipos responden a las preguntas e intentan llegar a la meta los primeros.

Cartas de preguntas y términos

- Las cartas están divididas en cuatro temarios: "preguntas de conocimientos", "preguntas de lógica", "dibujo" y "descripción". Los temarios están marcados tanto en las cartas como en el tablero del juego. Las preguntas de conocimientos y de lógica son abiertas. Eso significa que se debe responder a la pregunta, decir una palabra, denominar un término, etc. Las cartas del dibujo se deben pintar para que los otros lo entiendan. Las cartas de descripción hay que describirlas oralmente. En el plan del juego hay algunas casillas negras en las que tienes que parar y prescindir una ronda.
- El dibujo: el término hay que pintarlo con lápiz. La persona que dibuja no puede hablar ni gesticular. Sólo puede hacer señas con la cabeza para que los otros sepan que lo van adivinando. El dibujo no puede contener letras ni números. En una tirada, dentro del tiempo establecido, se pueden dibujar como máximo dos palabras. Si se averiguan dos palabras, en la ronda siguiente se lanza el dado y junto al número del dedo se suma un punto más. Si se averigua una, la ronda siguiente se dirige según las reglas puestas abajo.
- La descripción: la palabra asignada se debe describir oralmente. No se puede usar el término en cuestión ni su lexema o formas derivadas. Con una tirada en el tiempo determinado se pueden describir como máximo dos palabras. Si se averiguan dos palabras, en la ronda siguiente se lanza el dado y junto al número del dedo se suma un punto más. Si se averigua una, la ronda siguiente se dirige según las reglas puestas abajo.

La preparación del juego

- Los jugadores se dividen en 2, 3 o 4 grupos, por lo menos, a pares (las reglas para 3 jugadores encuentras en la página siguiente). Los grupos obtienen una figurita y la ponen en la salida. Las cartas se dividen según los temarios y se ponen en el plan del juego para que no se vea el anverso. También hay que preparar papel y lápiz para dibujar.

Desarrollo del juego

- Los jugadores cambian en cada tirada. Cuando el grupo está en su tirada, lanza el dado y mueve con su figurita según el número que ha aparecido en el dado. La casilla, en la que la figurita para, determina el temario del que será leída la pregunta. El grupo de la derecha lee la pregunta correspondiente. Pueden suceder dos opciones.
 - Si es una pregunta de conocimientos o de lógica se responde a lo que se pide.
 - Si es el dibujo o descripción se da la vuelta al reloj de arena y los jugadores empiezan a dibujar o describir el término pertinente.
- En cuanto el grupo no responda o responda mal, su tirada acaba y continúa el grupo a la izquierda. En la ronda siguiente el grupo tiene que responder a la pregunta del mismo temario y no tiene posibilidad de lanzar con el dado.
- Si responde correctamente su tirada acaba y juega el grupo a la izquierda. En la siguiente ronda el grupo tiene la posibilidad de lanzar con el dado y continuar según las reglas escritas arriba.

Reglas para tres jugadores

- Las reglas para tres jugadores son casi similares a las reglas generales antes descritas. La diferencia está sólo en las cartas de dibujo y descripción. El jugador o jugadora en la tirada dibuja o describe y los otros adivinan. Si no adivina nadie juega la persona a la izquierda y en la ronda siguiente debe repetir el temario no adivinado. Si alguien lo adivina, en la ronda siguiente ambos jugadores (tanto el explicador como el adivinador) lanzan con el dado y continúan en sus tiradas. En cuanto alguien adivina el término explicado y en su tirada pasada ha respondido bien, puede lanzar con el dado y se le suman dos puntos más. Si no ha pasado eso, el juego continúa según las reglas.

El fin del juego - el ganador

- Gana el grupo que llega primero a la meta blanca.