40

Autora Simona Roxana Curt

TENA
TINE
TAINE
TINÁ
TÁNE
TANNA
ETC

"Un juego de mesa familiar
Para entre 2 y 4 jugadores
Niños y adultos

La Historia

El mundo está en cuarentena, nunca las familias del planeta han vivido tantos días y tantas horas al mismo tiempo en sus hogares. Por eso habrá que comportarse y organizarse en tareas y obligaciones p.
40 es un juego ágil y divertido donde se valora el buen comportamiento y les tareas de casa. El primer jugador que llegue a la meta con el objetivo ganará su tiempo libre o recreo.
Reglas: la primera regla es que no se permiten hacer trampas.
Contenido: Original dos recorridos en un mismo diseño. 4 inicios diferentes para cada jugador y una misma meta. 4 inicios para cada jugador y metas distintas.

El Tablero

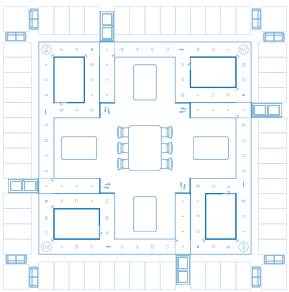
El tablero consta de dos recorridos llamados pasillos, Pasillo interior y pasillo exterior.
El recorrido interior tiene 4 cuartos o habitaciones. Cada cuarto consta de una hucha del mismo color que corresponde con el color de su ficha. La salida del cuarto es donde aparecen rallas discontinuas, que es por donde sale la ficha del jugador y se seguirá el sentido de las flechas; hasta llegar en la dirección de la mesa donde hay unas pisadas del mismo color que su ficha, (esa es su meta)

En la zona central del tablero está la mesa: donde se colocará un mazo de cartas boca abajo: En el juego interior el mazo será de cartas especiales, miesntras que en el juego exterior será de cartas de tareas.

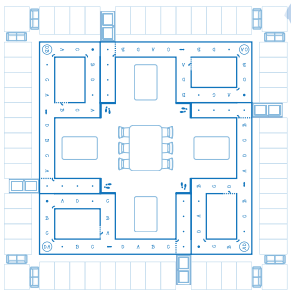
(Ejemplo se cogen seis cartas de cada tarea, se mezclan) .

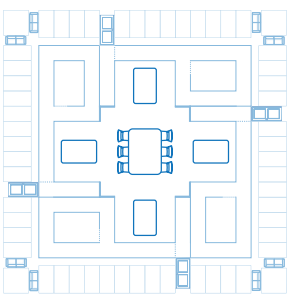
Tablero

Cuartos para cada jugador

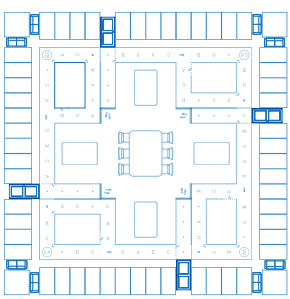


Pasillo interior





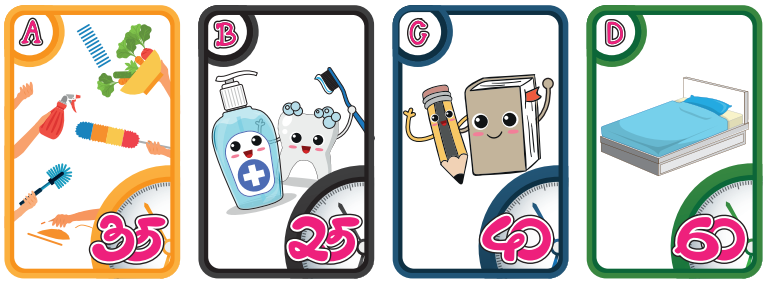
Zona de cartas, Mesa y Sillas



Pasillo exterior

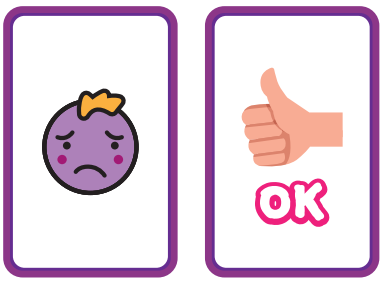
Las Cartas

Cartas de tareas



Tareas Extras | Tareas de asearse e higiene | Tareas Deberes | Tareas de ordenar y limpiar la habitación

Cartas Especiales



Olvidaste hacer la tarea (muñecho kuki) | Hiciste la tarea

Dado de cuatro caras

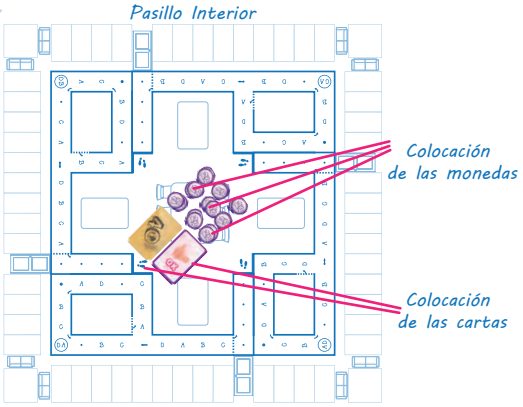
Monedas de comportamiento: Tiene la utilidad de cambiar el valor en minutos en 20

Fichas de juego

Pasillo interior

"A coger lápiz y papel"

Pasillo Interior



Colocación de las monedas

Colocación de las cartas

Monedas

Cartas Especiales

Tareas Extras | Tareas de asearse e higiene | Tareas Deberes | Tareas de ordenar y limpiar la habitación | Olvidaste hacer la tarea (muñeco kuki) | Hiciste la tarea

Primeros pasos

Despliega el tablero y coloca las cartas de tareas en sus sitios correspondientes. A continuación, prepara el mazo central, cogiendo las cartas especiales y barajándolas colocándolas en un lado de la mesa boca abajo, y coloca 30 monedas de comportamiento.

¿Cómo se juega?

Una vez preparado el tablero, los jugadores eligen su ficha y su cuarto, si no se ponen de acuerdo, el primero que saque un 4 en con el dado elige. Los jugadores colocarán sus fichas en las huchas de sus cuartos.
Los jugadores actuarán por turnos en el orden contrario al movimiento de las agujas de un reloj. El jugador lanzará el dado y avanzará la cantidad de casillas indicada.
Cuando el jugador caiga en una casilla que contiene una tarea, cogerá una de las cartas especiales del mazo central, y la depositará a su lado boca arriba.

La carta con el muñeco kuki, indica que se te olvido hacer la tarea, mientras que un pulgar hacia arriba indica que hiciste la tarea, por lo que podrás coger la carta de tarea que indica la letras de la casilla donde caíste o directamente el valor de dicha tarea en monedas de comportamiento.

Si la casilla tiene dos letras y no se le olvidó hacer las tareas, contará como que hizo las dos tareas y podrá coger las cartas o las monedas. Por el contrario si el jugador cae en una casilla con un punto, o una flecha, no podrá coger carta (Es nulo).

El jugador y su pasillo

El juego consiste en 4 partidas, una por cada cuarto, teniendo que jugar cada jugador una partida en todos los cuartos.
El jugador ha de salir de su cuarto en dirección hacia la mesa, cuando éste llegue a las pisadas que corresponden a su color de ficha, cogerá el valor de 60 minutos, o el mismo valor en cartas de tareas, y volverá a su cuarto por el mismo recorrido.

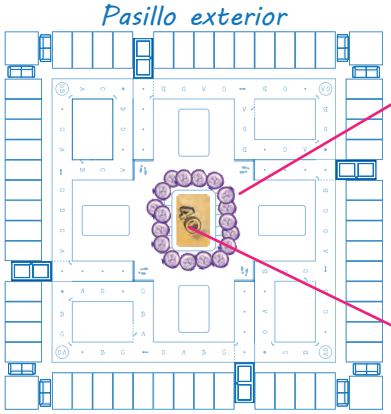
Si saca una puntuación alta para llegar a las pisadas, podrá llegar a ellas, coger el valor de las monedas y volver depues.

El jugador deberá volver a su cuarto, y deberá entrar con la puntuación justa en el dado, de lo contrario, retrocederá tantas casillas desde la entrada como le sobre puntuación en el dado.

La partida acaba cuando uno de los jugadores llegue a su respectivo cuarto, después cada jugador, sumará los minutos de las cartas o monedas que haya obtenido. El jugador que más minutos sume, ganará el juego.

Pasillo Exterior

Pasillo exterior



Monedas

Casillas

Casilla del Sofa

Casilla Play

Casilla de la Familia

Casilla olvidaste la tarea (muñeco kuki)

Casillas de tareas

Primeros pasos

Despliega el tablero y coloca las cartas de tareas en sus sitios correspondientes. A continuación, prepara el mazo central, cogiendo 6 cartas de cada una de las tareas y barajándolas colocándolas en el centro de la mesa boca abajo. Después alrededor de la mesa coloca las monedas de comportamiento.

¿Cómo se juega?

Una vez preparado el tablero, los jugadores eligen su ficha y su cuarto. Si no se ponen de acuerdo, elegirá el primero que saque un 4 con el dado. Los jugadores colocarán sus fichas en sus puertas exteriores.
Los jugadores actuarán por turnos en el orden contrario al movimiento de las agujas de un reloj. Los jugadores podrán, lanzar el dado y avanzar la cantidad de casillas indicada . Cuando el jugador caiga en una casilla que contiene una tarea, podrá elegir entre coger la carta correspondiente a esa tarea, ya que cuenta como que hiciste la tarea, o directamente el valor de dicha tarea en monedas de comportamiento.
Al principio de cada turno, antes de tirar el dado para avanzar, los jugadores podrán cambiar cartas por monedas y monedas por cartas. Los jugadores no se pueden cambiar cartas de distintas tareas, aunque tengan el mismo valor.
Si cae en la casilla que contiene dos tareas, podrá elegir que tarea realizar. Solo podrá coger una carta de esa tarea, no pudiendo coger monedas directamente.
Si el jugador cae en la casilla del muñeco kuki significa que olvidó realizar la tarea, por lo que pasará ese turno sin poder hacer nada.
Si el jugador cae en la casilla PLAY se pasará su turno "Jugando" en vez de haciendo sus tareas, por lo que deberá de entregar a la mesa una moneda de comportamiento. Del mismo modo si el jugador cae en la casilla donde aparece un sofá, habrá perdido el tiempo, y deberá entregar dos monedas de comportamiento por no querer hacer las tareas. Si no tienen monedas para entregar deberá pasar tantos turnos en esas casillas como monedas necesite entregar.
Si el jugador cae en la casilla de la familia, gana dos monedas de comportamiento por dedicar tiempo a la familia.
El Jugador depositará las monedas obtenidas en su cuarto, mientras que sus cartas las depositará boca arriba junto a su lado del tablero fuera del propio tablero.
El jugador tiene la opción de no tirar el dado y en vez de avanzar puede coger la carta superior del mazo central de la mesa.

Formas de jugar:

Hay 3 niveles de juego, en todos ellos al principio cada jugador empieza con 4 monedas de comportamiento, porque cada jugador se ha levantado temprano y ha desayunado bien.
En todos los niveles el jugador ha de llegar a la mesa, con la puntuación justa en el dado. si sacará más puntuación el el dado de la necesaría el jugador retrocederá tantas casillas como puntuación le sobre para llegar a la mesa. Así mismo para todos los nieveles el jugador ha de llegar a su puerta de salida para luego entrar hacia la mesa. El jugador no podrá sobrepasar su puerta sin haber conseguido el objetico de cada nievel, si no tubiera en objetivo y en el dado saca una puntuación alta como para sobrepasarla, el jugador tiene la opción de retroceder tantas casillas como le sobre, o de quedarse quieto y perder el movimiento, (para conseguir la carta que necesite la obtendrá del mazo central en su turno de tirada si lanzar el dado.)

Nivel 1, conociendo tareas y obligaciones.

El Objetivo es llegar primero a la mesa con las siguientes cartas	1C, 1D, 2A, 2B	Más 8 monedas de comportamiento.

Nivel 2, ordenamos y limpiamos habitaciones.

El Objetivo es llegar primero a la mesa con las siguientes cartas	4D, 1C, 1B, 1A,	Más 6 monedas de comportamiento.

Nivel 3 día de muchas tareas puertas preguntas.

Cada jugador deberá entregar en cada puerta de salida, incluso en las puertas de los demás jugadores un minimo de 105 minutos en cartas, monedas de comportamiento, o ambas, ya que en cada puerta los padres nos preguntan cuántas tareas hemos realizado.
Aplicar la misma norma de la puerta de salida de cada jugador, al resto de las puertas de los otros jugadores para sobrepasarlas.