



REGLAMENTO



Locuras



¡EL JUEGO MÁS ALOCADAMENTE DIVERTIDO!

Bienvenidos al Reino de la Locura donde nada es como estáis acostumbrados. ¿Hablar? ¿Mirar? ¿Dibujar? Olvidad las viejas normas porque aquí todo es diferente.

¡Demostrad que sois capaces de darle la vuelta a vuestra forma de pensar y que no os asustan los retos más disparatados para poder ser coronados como el nuevo Rey Loco!



52 Locus
en 4 colores
(verde, azul, lila y rojo)

COMPONENTES Locuras



1 Dado
gigante



1 Reloj
de arena



1 Gafas de distorsión



1 Lapiz

1 Bloc
de dibujo



6 Bases de pruebas



1 Base de
Locura Final



1 Corona
de Rey Loco

1 Soporte
de Corona



231 Cartas de pruebas
(de 6 categorías diferentes)

10 Cartas de Locuras Finales

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en conseguir realizar la Locura Final para ser coronado como nuevo Rey Loco. Pero para poder intentarlo, antes deberás ganar 5 Locus jugando a 6 locas pruebas.

CÓMO SE JUEGA

Preparación:

Separad todas las piezas de los paneles. Montad la Corona del Rey Loco sobre su soporte de plástico y colocadla en el centro de la mesa. Meted todos los Locus dentro de ella. Después, poned sobre la Corona la base de la Locura Final y una carta de Locura Final.



Repartid las bases de las 6 pruebas sobre la mesa alrededor de la Corona y dejad encima de cada una de ellas las cartas correspondientes formando una pila boca abajo. Dejad las Gafas de Distorsión, el dado, el reloj de arena, el lápiz y el bloc al alcance de todos los jugadores y ya está todo listo para empezar a jugar.

Colocación de los elementos del contenido para empezar a jugar



El jugador de más edad juega el primero y luego el turno pasa hacia la izquierda.

TURNO DE JUEGO

El jugador que tiene el turno coge el dado y lo tira para saber qué prueba debe jugar.



Mímica Mix:



El jugador que tiró el dado mira la primera carta de la pila de Mímica Mix sin enseñársela a nadie y después gira el reloj de arena. Tiene un minuto para representar la imagen de la carta haciendo mímica. Puede hacer sonidos con la boca y silbar, pero no hablar. Si un jugador adivina cuál es el personaje y qué acción está realizando antes de que se acabe el tiempo, los dos ganan un Locus que cogerán de dentro de la Corona.

Ojoloco:



El jugador coge la primera carta de la pila y la mira sin enseñarla a nadie. Después se pone las Gafas de Distorsión y se gira el reloj. Tiene un minuto para dibujar la imagen con las Gafas de Distorsión puestas. Si un jugador adivina qué está dibujando antes de que acabe el tiempo, podrán coger un Locus cada uno.

Cruce Mental:



El jugador coge la primera carta de la pila y enseña la imagen que contiene a todos los jugadores para que piensen en secreto algo asociado con ella (p.e. si se ve una tienda de campaña, pueden pensar "excursión", "montaña", "saco de dormir"...)

Después, el jugador que tiene el turno cuenta hasta 3 mirando a los ojos al jugador de su izquierda y ambos dicen al mismo tiempo la palabra que habían pensado al ver la imagen de la carta.

No se permite decir ningún objeto que aparezca en la carta.

Si los dos dicen la misma palabra, pueden coger cada uno un Locus de la Corona. Si cada uno dice una palabra diferente, el jugador que tiró el dado repite la acción con el siguiente hasta que coincide con alguien o todo el mundo lo ha intentado una vez.

No se puede repetir una palabra ya dicha. En caso que se diga una palabra que alguien tenía pensada antes de que le toque, deberá pensar una nueva. Si ninguna pareja de jugadores dice la misma palabra, al acabar la ronda se pasa el turno y nadie gana ningún Locus.

Oreja de Conejo:



El jugador gira el reloj de arena y pone sobre la mesa la primera carta de la pila mostrando la cara con los animales.

A continuación hace el sonido del instrumento o aparato que lleva uno de los animales, el que él quiera, mientras todos miran la carta buscando cuál es. El primero que descubra qué animal está tocando el instrumento imitado, debe hacer el sonido propio de ese animal (maullar, ladrar, croar...) y poner el dedo sobre él para ganar la carta.

Inmediatamente el jugador que tiene el turno saca otra carta y se juega de la misma manera hasta que se agote el tiempo.

Al final de la prueba, el jugador que tenga más cartas ganadas podrá coger un Locus. Si en el turno se ganaron más de 5 cartas (no importa entre cuántos jugadores estén repartidas), el jugador que tiró el dado podrá coger también un Locus.

Tonterías:



El jugador coge la primera carta de la pila y pregunta al jugador de su izquierda “¿Estrella, espiral o flor?”. A continuación lee la cuestión correspondiente al símbolo elegido y da una respuesta. Después, da 3 palmadas mientras cuenta hasta 3 y señala a otro jugador para que dé una nueva respuesta a la misma cuestión.

Tras contestar, el jugador pica de manos de la misma manera y señala a otro jugador para que añada una nueva respuesta.

No puede volver a señalar a quien le acaba de señalar.

Se juega de esta manera hasta que un jugador no es capaz de dar una nueva respuesta en 5 segundos, repite una que ya se haya dicho o dice algo que el resto de jugadores considera que no se ajusta a la cuestión leída. Ese jugador queda eliminado y quién le pasó la pregunta empieza de nuevo respondiendo a la misma cuestión. Se continúa jugando de esta manera hasta que solo quedan dos jugadores sin eliminar y cogen un Locus cada uno.

¡Eres tú!



El jugador coge la primera carta de la pila y pregunta al jugador de su izquierda “¿Estrella, espiral o flor?”. A continuación lee la frase correspondiente al símbolo que haya elegido, y todos los jugadores apuntan con el dedo índice hacia arriba mientras cuentan hasta 3 en voz alta.

Al finalizar la cuenta, todos señalan al jugador que creen que cumple mejor la condición leída. Un jugador puede señalarse a sí mismo si cree que es él.

Todos los que hayan señalado al jugador más votado podrán coger un Locus. En caso de empate entre dos o más jugadores, todos los que señalaron a uno de ellos ganarán un Locus.

Los Locus:

Al superar una prueba, más de un jugador puede ganar un Locus del interior de la Corona. Para cogerlos, el jugador debe meter su mano en la obertura de la corona y coger uno sin mirarlo. Hay cuatro tipos de Locus. En todos los casos te quedas el Locus que has sacado, pero algunos de ellos tienen un efecto adicional:



Es el Locus básico.
No tiene ningún efecto extra.



¡Estás de suerte!
Puedes sacar otro Locus más.



Coge un Locus a otro jugador
y dáselo a quién quieras
(no, no puedes quedártelo tú).



Debes aguantar este Locus entre los dedos índice y pulgar de tu mano derecha (o izquierda si eres zurdo) hasta que ganes un nuevo Locus. No puedes soltarlo ni para realizar las pruebas y si en algún momento lo dejas y otro jugador se da cuenta, deberás devolverlo dentro de la Corona.

La Locura Final:

Si cuando te llega el turno de jugar tienes 5 Locus, puedes pagarlos devolviéndolos dentro de la Corona para intentar superar la Locura Final.

Coge la carta de Locura Final que hay encima de la Corona, pregunta al jugador de tu izquierda "¿Estrella, espiral o flor?" y lee en voz alta la locura correspondiente al símbolo que te diga. Después, gira el reloj de arena e intenta realizarla. Si lo consigues antes de que se acabe el tiempo, ¡eres el nuevo Rey Loco!



Si por el contrario no consigues superarla, se sustituye la Locura Final por una nueva carta y se sigue jugando. Tendrás que conseguir 5 nuevos Locus antes de poder volver a intentarlo.

FIN DE JUEGO

Cuando un jugador o jugadora supera una Locura Final, gana la partida y tiene derecho a colocarse la Corona y ser aclamado por los demás como el nuevo Rey Loco. ¡LARGA VIDA AL REY LOCO!



¡ADVERTENCIA!



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR
DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en España por EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España
www.educaborras.com