

NIGHT OUT

PARTY
GAME



NIGHT OUT es un juego para los que quieren liarla y pasar una buena tarde o noche de copas... un juego para los más atrevidos, dinámico, sencillo y muy divertido para pasarlo genial con amigos. Búscate un buen equipo, adéntrate en el juego y dalo todo para ganar las tres rondas y dejar al otro equipo K.O.

CONTENIDO:

140 tarjetas a
doble cara para
las 3 rondas:

65 de Personajes +
5 en blanco (anverso)

65 de Situaciones +
5 en blanco (anverso)

130 de Veto + 10 en
blanco (reverso)

1 reloj de
Arena de 1'

1 reloj de
Arena de 30''

4 gafas de colores: amarillo,
rojo, naranja y lila



OBJETIVO DEL JUEGO

El equipo vencedor será el que haya ganado más rondas de las 3 que se deben jugar en cada partida.

MONTA TU EQUIPO, ELIGE UNAS GAFAS Y... ¡A JUGAR!

Preparación

Se empieza dividiendo a todos los jugadores en dos, tres o cuatro equipos según se quiera y cada equipo escogerá el color de las gafas que más le representen.

Empezará la primera ronda el equipo que haya bebido más hasta el momento y luego se jugará por turnos.

PRIMERA RONDA: SI O NO



Empezará adivinando el integrante más joven del equipo que será el que se pondrá las gafas.

Los demás integrantes del equipo deberán poner una tarjeta de **Personajes** y una de **Situaciones** en las gafas y deberán pensar en conjunto qué persona o personaje acorde con la descripción de la tarjeta se tendrá que adivinar. Una vez decidido...

¡Acción!

Se gira el reloj de arena de 1' (color rojo) y empieza el juego.

El jugador que lleva las gafas tendrá que adivinar tanto el **Personaje**, que ha pensado su equipo, como la **Situación** de la tarjeta, solo con preguntas de **SI O NO**. Los integrantes de su equipo serán los encargados de responder a todas sus preguntas. Cuando el jugador adivine el **Personaje** debe continuar haciendo preguntas respecto a la **Situación**.

Pasado un minuto, en caso de que no se hayan adivinado las tarjetas, se puede dar una pista al que lleva las gafas y se vuelve a dar la vuelta al reloj.

Al acabar el tiempo, el equipo **solo se quedará con la tarjeta o tarjetas que haya adivinado**, las otras se dejan al final del mazo de nuevo. Pasa luego el turno al siguiente equipo. Al finalizar cada turno, las gafas irán pasando a los demás integrantes del equipo.

El primer equipo que consiga 6 tarjetas... ¡gana la ronda!



¡BEETHOVEN!

SEGUNDA RONDA: MÍMICA



Empezará adivinando el equipo que haya perdido la primera ronda. Dentro del equipo, le tocará adivinar al jugador correspondiente siguiendo con el mismo orden que la ronda anterior.

Los demás integrantes del equipo deberán poner una tarjeta de **Personajes** y una de **Situaciones** en las gafas y deberán pensar en conjunto qué persona o personaje acorde con la descripción de la tarjeta se tendrá que adivinar. Una vez decidido...

¡Acción!

Se gira el reloj de arena de 1' (color rojo) y empieza el juego.

El jugador que lleva las gafas tendrá que adivinar tanto el **Personaje**, que ha pensado su equipo, como la **Situación** de la tarjeta a través de la **MÍMICA**. Los integrantes de su equipo ya sean 1, 2, 3 o más, serán los encargados de gestualizar y representar al **Personaje** en la **Situación** correspondiente sin hacer ningún sonido ni ruido.

Pasado un minuto, en caso de que no se hayan adivinado las tarjetas, se puede dar una pista al que lleva las gafas y se vuelve a dar la vuelta al reloj.

Al acabar el tiempo, el equipo solo se quedará con la tarjeta o tarjetas que haya adivinado, las otras se dejan al final del mazo de nuevo. Pasa luego el turno al siguiente equipo.

Al finalizar cada turno, las gafas irán pasando a los demás integrantes del equipo.

El primer equipo que consiga 10 tarjetas... ¡gana la ronda!

TERCERA RONDA: PALABRAS VETADAS



Empezará adivinando el equipo que haya perdido la segunda ronda. Dentro del equipo, le tocará adivinar al jugador correspondiente siguiendo con el mismo orden que la ronda anterior. Los demás integrantes de cada equipo deberán poner en las gafas dos tarjetas de **Veto** y...

¡Acción!

Se gira el reloj de arena de 30" (color amarillo) y empieza el juego.

El jugador que lleva las gafas tendrá que adivinar ambas tarjetas de **Veto**. Los integrantes de su equipo serán los encargados de describir la palabra que hay en las tarjetas sin decir las palabras prohibidas o sus derivados.

Pasado el medio minuto, se vuelve a dar la vuelta al reloj.

Al acabar el tiempo, el equipo solo se quedará con la tarjeta o tarjetas que haya adivinado, las otras se dejan al final del mazo de nuevo. Pasa luego el turno al siguiente equipo.

Al finalizar cada turno, las gafas irán pasando a los demás integrantes del equipo.

El primer equipo que consiga 12 tarjetas... ¡gana la ronda!

FIN DEL JUEGO

Al final del juego, el equipo que haya ganado más rondas gana la partida.

Siempre se podrán jugar más rondas de las que el juego indica. Se pueden repetir las rondas que se deseen y seguirá siendo el vencedor el equipo que haya ganado más rondas.

NO RECOMENDADO PARA NIÑOS MENORES DE 14 AÑOS. NO ES UN JUGUETE. 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 Vallés • España
www.educaborras.com

Ilustrador: Jordi Labanda



NC899/04/19191

