

Los seres humanos hemos habitado la Tierra desde hace más de 300.000 años. Este periodo de tiempo se divide en diferentes Edades como la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media, la Edad Moderna y la Edad Contemporánea. Y en cada una de ellas han tenido lugar eventos fascinantes e invenciones extraordinarias. En Kairos, te invitamos a recorrer todas las Edades de la Historia y descubrir cómo fue cada una de ellas. ¿Te animas a empezar este viaje?

## CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero de juego ≈ 175 cartas de preguntas (35 de cada Edad) ≈ 17 cartas de cambio de Edad (con 6 objetos históricos en cada una) ≈ 20 fichas de jugador con peanas. Cada jugador juega con 5 fichas con su personaje vestido con la indumentaria propia de cada Edad histórica.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Recorrer las 5 Edades de la Historia respondiendo correctamente a las preguntas de cada una de ellas e identificando sus objetos característicos para ser el primero en llegar a la casilla final del tablero que representa la Era Digital.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

### PREPARACIÓN

Colocad el tablero en el centro de la mesa. Separad las 175 cartas de preguntas por Edades y poned las de cada Edad juntas boca abajo formando una pila al lado del tablero.

Mezclad las cartas de cambio de Edad y colocadlas en un mazo boca arriba mostrando los objetos históricos que contienen. A continuación, cada jugador escoge un personaje para jugar y coge las 5 fichas de ese personaje. Empieza el jugador más joven.



### TURNO DE JUEGO

Cuando es el turno de un jugador, su compañero de la izquierda coge una carta de preguntas de la pila correspondiente a la Edad en la que se encuentra y le lee la primera.

Si el jugador responde correctamente a la pregunta, debe decidir si se planta y avanza un espacio por la respuesta correcta dada o se arriesga a responder la siguiente pregunta de la carta para intentar avanzar una casilla más en este turno.

En caso que decida plantarse, avanza tantas casillas como preguntas de la tarjeta haya respondido correctamente hasta el momento (en este caso, una). Pero si decide seguir respondiendo y falla, deberá responder a la pregunta final de la tarjeta de verdadero o falso para intentar salvarse.

En caso de que acierte la pregunta de verdadero o falso, aún podrá salvarse y avanzar tantas casillas como el número de preguntas haya respondido correctamente antes. Pero si después de fallar una pregunta, el jugador falla también la pregunta de verdadero o falso, su ficha no se moverá y se quedará en la casilla en la que se encontraba.

**p.e.**

*En su turno, Nuria responde correctamente las 3 primeras preguntas de la tarjeta y decide plantarse, con lo que avanza su ficha 3 casillas y pasa turno. A continuación es el turno de Mariana, que acierta la primera, decide continuar y falla la segunda con lo que debe intentar responder a la pregunta de verdadero o falso. Por suerte para ella, la responde correctamente y aun puede avanzar un espacio por la respuesta correcta que dio a la primera pregunta. Si hubiera fallado también la pregunta de verdadero o falso, se hubiera quedado donde estaba.*

Si un jugador consigue responder correctamente a las tres primeras preguntas, puede arriesgarse a responder la cuarta, la de verdadero y falso, para intentar avanzar cuatro casillas, pero si falla, perderá todos los movimientos acumulados automáticamente, pues no dispondrá de esa cuarta pregunta para intentar salvarse. ¡Es el turno del siguiente jugador!

### Casillas de salto temporal

Cuando un jugador empieza su turno en una casilla de salto temporal (indicadas con una espiral) puede decidir jugar de forma normal o intentar saltar de Edad. Si decide intentar saltar de Edad, el jugador de su izquierda cogerá una tarjeta de preguntas de la Edad en la que se encuentra y le formulará, una a una, las 4 preguntas. Si consigue responder correctamente 3 como mínimo, saltará hasta la siguiente casilla de cambio de Edad.



### Casillas de cambio de Edad

Al llegar a una casilla de cambio de Edad (indicada con una flecha) el jugador colocará a su personaje vestido con el atuendo de la nueva Edad que va a comenzar.



A continuación, coge una carta de cambio de Edad, la mira y dice cuántos de los objetos que aparecen corresponden a la Edad que acaba de recorrer. Después, gira la carta para comprobar cuántos objetos hay de esa Edad y ver si ha acertado. Si es así, avanza tantos espacios como objetos de esa Edad había. En caso de que no hubiera ninguno y lo haya acertado, adelanta tres casillas.

Si no acierta el número de objetos se queda en la casilla de cambio de Edad y en su siguiente turno podrá jugar de la forma habitual intentando responder a una carta de preguntas de la nueva época.

### FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador o jugadora que llegue al final del recorrido y entre en la Era Digital, será quien gane la partida.

## IMÁGENES DE LAS CARTAS DE CAMBIOS DE EDAD

Prehistoria



Punta de flecha de sílex



Estatuilla de tierra cocida



Fuego



Piel de animal



Vasija neolítica



Venus de Lespugue



Mamut



Pintura rupestre (Altamira)



Dolmen



Hacha de piedra



Molino de mano



Arpón de hueso



Trigo cultivado



Herramienta paleolítica



Herramienta de cuarcita



Punta de tridente de madera



Canoa de madera



Cabra domesticada



Telar vertical



Collar neolítico

Edad Antigua



Papiro egipcio



Moneda romana (denario)



Ánfora romana



Vasija griega



Pirámides de Egipto



Figura sumeria



Escritura cuneiforme



Vaso canope



Máscara funeraria de Tutankamón



Busto romano



Jarra romana



Sarcófago egipcio



Esfinge egipcia de marfil



Laureles etruscos



Estatua griega



Capitel griego



Estandarte romano



Anillo romano



Telar vertical



Vasija Etrusca

Edad Media



Drakkar vikingo



Códice medieval



Corona imperial



Cetro imperial



Orbe imperial



Gafas medievales



Pieza de ajedrez



Armadura



Tonel



Carro



Carretilla



Yunque



Pozo medieval



Vidriera

Edad Moderna



Campana de bronce



Arcón



Trono real



Herradura



Catedral gótica



Escudo



Castillo



Telescopio



Globo aerostático



Violín



Microscopio



Sextante



Globo terráqueo



Diligencia



Hélice de barco



Quinqué



Periódico



Lápiz



Despertador de cuerda



Clavecín



Calculadora metálica (Pascaline)



Máquina de coser



Reloj de bolsillo



Jarrón de porcelana



Catalejo



Retrato en acuarela



Máquina de vapor

Edad Contemporánea



Máquina de escribir



Teléfono móvil



Calculadora electrónica



Máquina de chicles



Dron



Papel higiénico



Cámara réflex



Lata de conservas



Bolígrafo



Teclado de ordenador



Dirigible



Jeringuilla



Bombilla eléctrica



Locomotora a vapor



Satélite espacial



Automóvil



Fonógrafo



Televisor



Pila eléctrica



Auriculares



Reloj despertador digital



¡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 Vallés · España



NC899/04/19323