



**¿VERDAD, RETO O
CONSECUENCIA?**

♥ ✂
**YO FUI
A EGB**

*Más preguntas y atrevidas pruebas.
Demuestra que fuiste a EGB.*

**NUEVO
JUEGO
DE MESA
OFICIAL**

*No somos nostálgicos, más que nada
porque no hay nostalgias como las de artes*

CONTENIDO

- 1 tablero de juego
- 5 objetos automontables en cartón (pupitre, televisor con flamenca, minicadena de música, columpio, secador de peluquería)
- 6 fichas de jugador
- 1 dado con 6 pegatinas
- 30 objetos míticos
 - 6 pupitres
 - 6 cintas VHS
 - 6 walkmans
 - 6 patines
 - 6 secadores
- 6 fichas de cartera Molona
- 15 fichas de chinitos de la suerte
- 250 tarjetas
 - 150 tarjetas de VERDAD
 - 50 tarjetas de RETO
 - 50 tarjetas de CONSECUENCIA

OBJETIVO DEL JUEGO

Recorrer los escenarios de nuestra infancia y ser el primero en conseguir un objeto mítico de cada uno de ellos para meterlo en nuestra mochila y ganar así el juego.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa y pon en él las cartas de VERDAD, RETO y CONSECUENCIA en su espacio correspondiente formando una pila.

Pega las seis pegatinas en cada una de las caras del dado.

Monta y coloca en cada espacio el objeto de cartón correspondiente a su temática:

- Colegio: pupitre
- Comedor: televisor con flamenca
- Discoteca: minicadena de música
- Parque: columpio
- Peluquería: secador de peluquería



A continuación, cada jugador coge una cartera Molona y una ficha y los coloca delante de él. Empieza la partida el jugador de más edad y luego el turno pasa hacia la izquierda.

TURNO DE JUEGO

En tu turno, tira el dado y mueve tu ficha al espacio que te indique. Si el dado muestra el logotipo de “Yo fui a EGB”, puedes ir al espacio que tú quieras.



En cada espacio hay tres casillas, VERDAD, RETO y CONSECUENCIA. Dependiendo de en cuál coloques tu ficha realizarás una de las siguientes acciones:



VERDAD: el jugador de tu izquierda coge una tarjeta de verdad y te lee la pregunta correspondiente a ese espacio. Si la contestas correctamente, ganas un chinito de la suerte. En el momento en que tengas 3 chinitos de la suerte puedes cambiarlos por uno de los objetos míticos que te falten y ponerlo en tu mochila. Si fallas, no consigues nada y pasa el turno al siguiente. Si aciertas decides si te plantas y te quedas con el chinito ganado o continúas con otra pregunta de otra tarjeta, pero si fallas pierdes todos los chinitos que hayas ganado en ese turno. En

el momento en que consigues tres chinitos, los cambias por un objeto mítico y el turno pasa al siguiente.

Por ejemplo:

¿Cómo se llamaba la enorme gallina que salía en “Barrio Sésamo” junto a un caracol? **Caponata.**



RETO: si eliges realizar un RETO, el jugador de tu izquierda coge la primera carta de la pila de retos y tú tendrás que elegir “Piedra, papel o tijera”. El jugador te leerá entonces el reto correspondiente a lo que hayas elegido y deberás intentar superarlo. Si lo consigues, ganarás el objeto mítico de ese espacio. Si fallas, no consigues nada. En ambos casos pasas el turno después del reto. Si ya tenías el objeto de ese espacio, en vez de cogerlo de nuevo tiras el dado y juegas de nuevo.



Por ejemplo:

Canta las cuatro primeras frases de “La abeja Maya”.



CONSECUENCIA: cuando coloques tu ficha en una casilla de este tipo coge una carta de CONSECUENCIA y elige a un jugador para que la sufra. El jugador elegido deberá escoger “piedra, papel o tijera” para que tú le leas la prueba correspondiente. Si consigue superarla, se habrá salvado, pero si no, sufrirá el efecto que marque la tarjeta pudiendo perder chinitos y objetos, quedarse algún turno sin jugar o incluso es posible que le puedas robar tú sus chinitos y objetos.

Por ejemplo:

Imita a Chiquito de la Calzada, caminando como él y diciendo al menos tres de sus famosas frases. EFECTO: Te roban 1 chinito. (Si consigue superar la prueba se queda igual, si no lo supera uno de sus chinitos pasa a la persona que le ha planteado la consecuencia).

Solo puedes colocar tu ficha en una casilla libre del tablero. Si las tres casillas del espacio indicado por el dado están ocupadas, puedes ir a la casilla que quieras. En caso de que el dado indique el espacio en el que ya te encuentras, puedes quedarte en la casilla que estás o desplazarte a otra del mismo espacio que esté libre. Si no queda ninguna libre, puedes moverte a la casilla del tablero que quieras.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador o jugadora que consiga ganar los 5 objetos de nuestra infancia, será el ganador de la partida.



19467



**A PARTIR
DE 8 AÑOS
DE 2 A 6
JUGADORES**

¡ADVERTENCIA!



© Yo fui a EGB. 2022 © EDUCA BORRAS, S.A.U., 2022

NO CONVIENE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS
PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO ATRAGANTAMIENTO.

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