



LOCURAS **PLUS**

¡DIVERSIÓN EXTREMA!

**BIENVENIDOS AL REINO DE LA LOCURA
DONDE NADA ES COMO TE ESPERAS.
¿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!**

REGLAMENTO

COMPONENTES

Locuras PLUS

¡DIVERSIÓN EXTREMA!



51 Locus en 3 colores (verde, azul y lila)



225 Cartas de pruebas (de 6 categorías diferentes)



9 Cartas de Locuras Finales



1 Base de Locura Final



1 Corona del Rey Loco

1 Soporte de Corona



1 Dado gigante



1 Reloj de arena



1 Lápiz

1 Bloc de dibujo



Guía de pruebas



6 Plantillas de Locus



1 Tablero de juego

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 6 Locus jugando a 6 locas pruebas.

CÓMO SE JUEGA

Preparación:

Montad la Corona del Rey Loco sobre su soporte de plástico, meted todos los Locus dentro de ella y tapadla con la base de Locura Final. Después, poned encima de la corona una carta de Locura Final al azar.



Poned el tablero en el centro de la mesa, colocad la Corona con los Locus dentro en él y dejad las cartas de cada tipo de prueba formando una pila en su lugar.

Coged una plantilla de Locus cada uno.

Dejad la guía de pruebas, 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.



El jugador de mayor 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.



DIBUJO LOCO:

Mira en secreto la primera carta de la pila y gira el reloj de arena.

Tienes un minuto para dibujar el objeto de la carta y si alguien lo adivina, los dos ganáis un Locus.



LOCUS ÚNICO:

Gira al mismo tiempo las dos primeras cartas de la pila.

El primero que diga de qué color hay más Locus, ganará un Locus. Si hay empate, deberá decir "¡Locus!".

Cada jugador puede dar una sola respuesta.

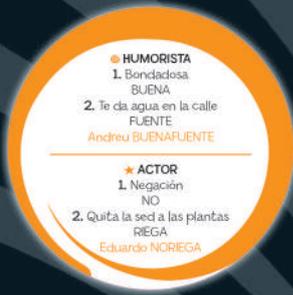


CON 2 LETRAS:

Gira la primera carta y déjala al lado de la pila.

El primer jugador que diga una palabra de la categoría que se ve en la carta sobre la pila y contenga seguidas las dos letras que se muestran en la carta girada, ganará un Locus.





ADIVINA:

Mira en secreto la primera carta de la pila, escoge una de las dos opciones y lee en voz alta la categoría del personaje y las dos pistas sobre su nombre sin leer la respuesta. Gira el reloj de arena.

Cada jugador puede dar una única respuesta. Si alguien acierta, gana un Locus. Si todos fallan o se acaba el tiempo, lo ganas tú.



MÍMICA MIX:

Mira en secreto la primera carta de la pila y gira el reloj de arena.

Tienes un minuto para representar con mímica la imagen de la carta. Puedes hacer sonidos pero no puedes hablar.

Si alguien adivina el personaje y qué está haciendo, los dos ganáis un Locus.



1, 2, 3, CONEXIÓN:

Muestra la imagen de la primera carta de la pila a todos los jugadores para que piensen en secreto algo relacionado con ella (p.e. si se ve un chupete podría ser "bebé", "sonajero", "biberón"...). No se puede escoger nada que ya aparezca directamente en la carta.

Todos cuentan juntos hasta tres y dicen al mismo tiempo la palabra que habían pensado.

Los que hayan coincidido con otro jugador, ganan un Locus.

LOS LOCUS:

Al finalizar una prueba, uno o más jugadores pueden ganar un Locus del interior de la Corona. Para cogerlo, el jugador debe meter su mano en la obertura y coger un Locus sin mirarlo. Hay tres tipos de Locus y dos de ellos tienen un efecto especial:



Ponlo en tu plantilla de Locus.
No tiene ningún efecto especial.



¡Estás de suerte!
Puedes sacar otro Locus más.



¡Mala suerte!
Dáselo al jugador que quieras para que lo añada a su plantilla.

LA LOCURA FINAL:

En el momento en que un jugador empieza su turno con 6 Locus en su plantilla, puede intentar superar la Locura Final.

Para hacerlo coge la carta de Locura Final de encima de la Corona, pregunta al jugador de su izquierda "¿Estrella, espiral o flor?" y lee en voz alta la prueba correspondiente al símbolo escogido.



“¿Estrella, espiral o flor?”

Después, gira el reloj de arena e intenta realizarla. Si lo consigue antes de que se acabe el tiempo, ¡Felicidades! ¡Es coronado como el nuevo Rey Loco!

Si no consigue superarla, se sustituye la carta de Locura Final por una nueva y se sigue jugando. El jugador podrá volver a intentarlo en su próximo turno.

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.

¡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 EDUCABORRAS, S.A.U.
 Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España
www.educaborras.com

Ref. 19842

NC899/04/19842