

Abrí tu intuición
Adigma
EXPRESS



REGLAS DE JUEGO

+ 12

JUGADORES: 2 a 10.

COMPONENTES: 96 tarjetas con 960 retos, 1 reloj de arena, 1 hoja de puntaje, 1 dado, reglas de juego.

OBJETIVO DEL JUEGO:

GANA EL EQUIPO QUE OBTENGA MÁS PUNTOS DESPUÉS DE 21 RONDAS.

PREPARATIVOS:

Se juega en 2 equipos de uno o más jugadores. Deciden cómo se llamarán los equipos y los escriben en la "Hoja de puntaje". Eligen qué equipo iniciará con el rol de "Resolvedor" y qué equipo iniciará con el rol de "Juez".

DESARROLLO DEL JUEGO:

Paso 1: Resolver

El equipo "Resolvedor", lanza el dado. En caso de salir "6", el equipo "Resolvedor" pierde su turno (y se sigue con el "Paso 5").

El equipo "Juez" toma una tarjeta y lee en voz alta el reto del número que indica el dado. Luego, pone a correr el reloj de arena y a partir de ese momento el equipo "Resolvedor" tiene un minuto para resolver el reto. Antes de que se acabe el tiempo, el equipo "Resolvedor" gritará "¡Adigma!" y la respuesta que piensen que es la correcta. Por ejemplo, si piensan que la respuesta es "Cristóbal Colón", entonces gritarán "¡Adigma Cristóbal Colón!".

Importante: si se acaba el tiempo y no han gritado "¡Adigma!" y la respuesta, se pierde el turno (y se sigue con el "Paso 5").

Paso 2: Dar puntos

El equipo "Juez" revisa la solución correcta que aparece en la parte inferior del reverso de la tarjeta del reto y le otorga los puntos al equipo "Resolvedor" en caso de haber acertado la respuesta correcta.

Los puntos, surgen de la moneda que tiene cada respuesta en el reverso de la tarjeta.

Paso 3: Apostar

Si el equipo "Resolvedor" ganó algún punto en esta ronda, podrá apostar uno o todos esos puntos, diciendo "Apostamos:" y el número de puntos a apostar. Luego, tiran el dado. Si sale "1", "2" o "3" se duplica lo apostado. Si sale "4" o "5", el equipo pierde lo apostado. Si sale "6" no pasa nada (ni se pierde ni se gana más).

Paso 4: Registrar los puntos

El equipo "Resolvedor" anota en la "Hoja de puntaje" los puntos obtenidos (por la respuesta correcta y por la apuesta, si es que no los perdió) en el círculo del número de ronda correspondiente (hay 21 rondas).

Paso 5: Intercambio de roles

El equipo "Juez" ahora se convierte en equipo "Resolvedor" y el otro equipo en "Juez". Comienza la ronda 2 desde el "Paso 1". Al finalizar la ronda, los equipos intercambian los roles nuevamente y así sucesivamente hasta llegar a la ronda 21.

FIN DE JUEGO

El juego termina al finalizar la ronda 21. En ese momento, se suman los puntajes de todas las rondas y se anotan los puntajes finales por equipo. Gana el equipo que obtenga más puntos después de 21 rondas.

WWW.YETEM.COM

argentina@adigma.com

2001-2020,
Lúdika y Artefactos SA de CV. Todos los derechos reservados.

Autor de Adigma: Luis Alfredo Cortés.

Colaboradores: Gustavo Aguilar, Bernardo Fernández BEF, Bachan, Jimena Padilla y Jorge Flores.

www.adigma.com

