

Lista de Santa

UN JUEGO DE REBECA OLIVARES PARDO



Versión 2.0

CONTENIDO Y COMPONENTES

- 1 bloc
- 25 cartas
- 6 bolígrafos de color
- 1 manual de juego



EL JUEGO

¡Este año, la Navidad está en peligro! Los duendes del taller han perdido las listas navideñas y ahora deben falsificarlas antes de que el gruñón de Santa descubra el desastre. Si él se entera, los duendes enfrentarán un castigo aún peor que un invierno sin trabajo. En este emocionante juego, deberás crear las listas falsas y evitar la ira de Santa. ¡La Navidad está en tus manos!

- **Nº de jugadores:** 2-6 jugadores.
- **Tiempo de partida:** 20 minutos.
- **Edad recomendada:** 10+

¿CÓMO SE JUEGA?

Los duendes anotarán una lista de regalos para suplantar las que perdieron, pero deben tener mucho cuidado de no cometer errores y ser descubiertos por Santa. Mientras lo hacen, los duendes tan traviesos como siempre, se borran las ideas unos a otros, ¡pero deberán tener cuidado de no quedar con sus listas

vacías! ¡Se el ganador de lista de santa obteniendo más puntos por tu lista!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador debe recibir una hoja del bloc y un bolígrafo de su color de preferencia. Se colocan las cartas boca abajo sobre la mesa (con la ilustración a la vista) y se elige el jugador inicial.

El jugador que este de cumpleaños más cerca de navidad será el jugador **inicial y activo**. Luego este jugador debe elegir una de las cartas sobre la mesa y elegir una de las temáticas del reverso, para finalmente enunciarla en voz alta al resto de jugadores. Ahora están listos para comenzar la partida.

Importante: *Puedes inventar temáticas en el mismo momento que debes enunciarla.*

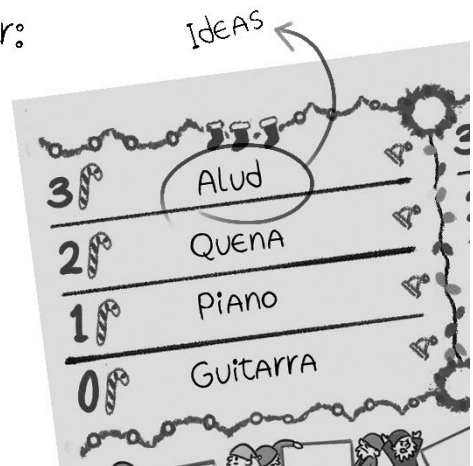


RONDA

1. El jugador activo deberá elegir una carta y luego una de las temáticas propuestas en el reverso de la carta, para finalmente enunciar la temática en voz alta para todos los jugadores.

2. Todos los jugadores deben anotar una lista de 4 ideas que cumplan con la temática asignada y mantenerla en secreto hasta que todos hayan terminado de anotar. Solo debe haber una idea por casilla (ver sobre la lista).

Temática elegida por el jugador:



3. El jugador activo elegirá una de sus ideas para tacharla y enunciarla en voz alta. **Todos los jugadores que tengan esa idea en su lista deben tacharla.** Este proceso se repetirá hasta que todos los jugadores hayan enunciado una idea para tachar.

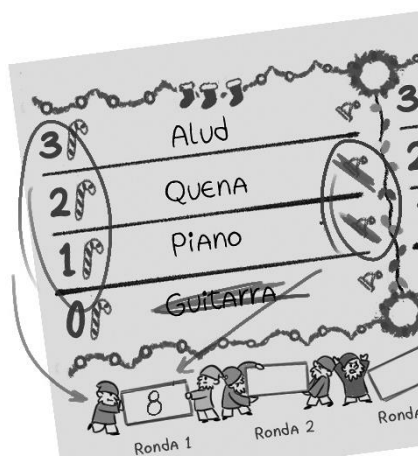
Importante: Al tachar una idea ya no obtendrás puntos por ella.



4. Una vez finalizado este proceso, todos los jugadores comenzando por el jugador activo, enunciaran su lista en voz alta. En caso de que algún jugador escuche una de sus ideas en este proceso debe advertirlo en voz alta, todos los jugadores que comparten la idea deben tachan el gorro de santa que se encuentra al costado derecho de la casilla y obtienen puntaje extra.



5. Para finalizar la ronda los jugadores contarán su puntaje y lo anotarán en el reverso de la hoja de bloc (*ver puntuación*). El jugador que menos puntaje haya obtenido esta ronda será el jugador activo en la siguiente ronda, en caso de empate el último jugador activo será quien decida.



SOBRE LA LISTA

Para escribir las ideas, debes tener en cuenta lo siguiente:

- Si lo escribes mal no te preocupes, mientras cumpla con algo real y comprobable, es aceptado.
- No inventes, el resto de jugadores te pueden vetar una idea que no cumpla con el tema e inclusive lo pueden verificar en internet.
- No es necesario colocar la idea escrita completa, se puede abreviar o resumir, mientras se logre entender, es aceptado.

PUNTUACIÓN

Para obtener el puntaje de tu lista:

- Debes sumar el puntaje de cada una de las ideas que hayan quedado **sin tachar** en tu lista, la puntuación correspondiente a cada idea se encuentra en el lado izquierdo de la casilla.
- Por cada gorro de Santa tachado sumaras 1 punto extra.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando se hayan jugado 4 rondas, se procederá a sumar el puntaje y el jugador que más puntaje haya obtenido habrá ganado la partida.

En caso de empate ganara el jugador que tenga más palabras tachadas en su hoja, si el empate persiste se declara a ambos jugadores como ganadores.

PARTIDAS AVANZADAS

Pueden agregar estas reglas para partidas mas avanzadas, estas se pueden combinar o usar por separado:

- **Basta:** Esta regla le permite al jugador que termine primero en anotar sus *ideas* gritar ¡Basta!, inmediatamente los otros jugadores tendrán que soltar sus bolígrafos y dejar de escribir, en caso de

que sigan escribiendo deberán tachar la última palabra escrita.

- **Lluvia de puntos:** Esta regla modifica el puntaje entregado por tachar el gorro de santa. Al tachar el gorro la idea duplica el puntaje.