

# 23063 Nanu?

Jugadores: 2 a 4 niños, Edad: 4 a 99 años. Contenido: 24 discos ilustrados, 5 placas de color, 1 dado, instrucciones.

## **Objetivo del juego:**

El objetivo es recordar que motivo se encuentra debajo de las placas de colores, pues las predicciones correctas te harán ganar discos ilustrados.

## **Preparación inicial.**

Antes de la primera partida se liberan los discos cuidadosamente. Cuando se juegue con niños de 4 a 6 años, es recomendable ver con ellos las imágenes individuales y nombrarlas para que se familiaricen con ellas.

## **Reglas del juego.**

Los discos se distribuyen con la cara arriba en la mesa. A continuación, el jugador de más edad tomará las cinco placas de color y las colocará, una tras otra sobre algunos discos, de manera que los discos que se encuentren debajo queden completamente cubiertos. Se debe decir en voz alta lo que se está haciendo. Por ejemplo: "he puesto la placa roja sobre los zapatos, la azul sobre la cereza, etc." El jugador más joven lanza el dado. El punto en el dado indica el color de la placa que debe levantarse – pero primero el jugador debe nombrar la figura que cree está debajo, y solo entonces se destapa!

Ejemplo: Si el jugador ha lanzado el color rojo, tiene que recordar que motivo se encuentra bajo la placa roja. En primer lugar el jugador dice por ejemplo que debajo de la placa están los zapatos, y entonces levanta la tapa. Si es en realidad el disco con los zapatos, el jugador puede tomarlo y colocarlo boca abajo frente a él. A continuación, el jugador pone la placa roja sobre otro disco, mencionando que figura es la que se oculta. Si la predicción es errónea, la placa se vuelve a colocar sobre el disco en que estaba, una vez que todos los jugadores hayan visto nuevamente que es lo que oculta. Luego la partida continúa con el siguiente jugador.

En un turno cada jugador tendrá solo un intento. Incluso si la predicción es correcta, tomará el disco y pasará el turno al siguiente jugador. Si sale el comodín, el jugador puede elegir cualquier placa. Sin embargo, no puede elegir la misma placa que ha sido recientemente descubierta. Él dice, como de costumbre, que motivo sospecha que hay bajo la placa seleccionada por él. Luego revela el disco y si predijo correctamente lo coloca en su área de juego. ¿Ha dicho un disco errado? Vuelve a colocar la placa escogida en su lugar y corresponderá el turno al siguiente jugador.

## **Fin del juego.**

El juego termina cuando hay cuatro discos ilustrados cubiertos y al momento de colocar la quinta placa, no hay un quinto disco para cubrir. El ganador es el jugador con más discos ilustrados en su poder.