



## Contenido:

· 16 cartas de Resultados



· 8 cartas de Mapa del mundo y contador de puntuación



· 31 cartas de Exploración



· Reglas de juego

## Objetivo:

Acompaña a Bob en sus aventuras por el mundo e identifica las palabras correctas. Aquel jugador que consiga antes los 8 aciertos será el mejor explorador. Si hay 2 o más jugadores que lo consigan a la vez, todos ganarán la partida..

## Preparación de la partida:

Cada jugador recibe las 4 cartas de Resultados (sustantivo, verbo, determinante y adjetivo), además de las dos cartas de Mapa del mundo de puntuación la cual estará inicialmente a 0 puntos.

Posteriormente se cogen las cartas de Exploración, se barajan y se colocan formando un mazo en el centro de la mesa. Comenzará el jugador de menor edad y se continuará en sentido horario.

Ejemplo 3 jugadores:



## Turno de juego:

El jugador con la iniciativa leerá en voz alta la Exploración de la primera carta del mazo sin levantarlo (ya que la solución estará en el reverso). Marcadas en rojo y subrayadas están indicadas las palabras que hay que resolver. Todos los jugadores deberán decidir qué cartas de Resultado usarían y las colocarán delante suya sobre la mesa boca abajo en el orden correcto que crea el jugador de izquierda a derecha, en función van apareciendo las palabras en el texto de la carta de exploración.

Una vez que todos los jugadores, incluso el jugador con la iniciativa que ha leído la carta de Exploración, hayan colocado sus respectivas cartas de Resultado sobre la mesa, se volteará la carta de Exploración leída del mazo central donde se encuentra la carta o secuencia correcta de cartas de resultado. Posteriormente los jugadores voltearán sus cartas de Resultado que habían elegido.

Si la secuencia que han elegido es similar a la que se indica en la carta de Exploración, el jugador lo habrá resuelto correctamente y ganará 1 punto avanzando en la puntuación del Mapa contador. Si por el contrario no ha acertado con la solución correcta, no conseguirá avanzar en su contador de puntuación. Con ello termina el turno de juego y se comenzará un nuevo turno por el siguiente jugador situado a la izquierda (sentido horario).

Ejemplo: Exploración Solución



**Jugador 1:**

No usa las cartas de Resultado correctas, consigue 0 puntos.



**Jugador 2:**

Usa las cartas de Resultado correctas pero no en el orden adecuado, consigue 0 puntos.



**Jugador 3:**

Usa las cartas de Resultado correctas y en el orden adecuado, consigue 1 punto.

Quando un jugador consiga acertar avanzará por el Mapa del mundo señalando la puntuación que va consiguiendo.

Inicio de partida



Segundo acierto



Primer acierto



y así hasta conseguir alcanzar la brújula del Mapa del mundo (8 puntos)

**Fin de la partida:**

El primer jugador (o jugadores) que alcance 8 puntos será el que se convierta en el mejor explorador y por tanto ganará la partida.

**Modalidades de juego:**

**Modo difícil:** Si quieres añadir dificultad en tu exploración, cada vez que un jugador no acierte con la solución de la carta de Exploración, restará 1 punto en su contador de puntuación (siempre que tenga al menos 1 punto o superior).

**Modo solitario:** Coge un total de 12 cartas de Viaje al azar barájalas y forma un mazo. Deberás convertirte en explorador (conseguir 8 puntos) antes de que se consuma el mazo de cartas de Exploración.

**Fe de erratas:**

Se han detectado unos errores en algunas cartas, se adjunta archivo descargable en web de la editorial con correcciones.

**Créditos**

EAN: 8437018229178

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustración y Diseño:

Jonathan Cañamero

Desarrollo: Raúl López Gámiz

Producido por:

ÁTOMO GAMES EDITORIAL SL

atomo-games.com

info@atomo-games.com

**átomo**

