



# Colega, ¿Cuál era tu piso?

2-6 jugadores  
+8 edad  
10 minutos

## CONTENIDO

- 15 cartas de Vecino
- 29 cartas de Colega
- 20 cartas de Evento
- 12 cartas/losetas de Portales
- 1 carta/loseta de Ascensor
- 1 marcador de puntos
- 6 peones de jugador
- 1 timbre



SI VAS A CASA DE TU COLEGA DE TODA LA VIDA, ¿RECUERDAS CUÁL ERA SU PISO? ¿O LE ESCRIBES UN WHATSAPP AVISÁNDOLE QUE HAS LLEGADO?

PERSONAJES A ADIVINAR

CARTA DE EVENTO

MARCADOR DE PUNTOS



TIMBRE



## TURNO DE JUEGO

En primer lugar, se da la vuelta a una **carta de evento** y se realiza la acción que indica, si procede. Después, se le da la vuelta a una **carta de colega** y ese es el vecino que hay que localizar por **los portales** o el ascensor. Quien crea que sabe dónde está, tiene que ser el primero/a en tocar **el timbre**. Si falla, hay posibilidad de un solo rebote para el resto de jugadores.

## PUNTOS CLAVE

- Es un juego de memoria en el que estos adorables vecinos se van moviendo por el edificio para complicar la partida.
- Se puede bajar el nivel eliminando las cartas de evento, para los más pequeños de la casa.
- Posibilidad de que ser objeto de licencia de personajes populares (La que se avecina; 13 rue del Percebe; etc.).
- Potencia las capacidades ejecutivas.

Juego **party-familiar**, en el que tendrás que memorizar todos los vecinos de este particular bloque, pero estos se irán moviendo a pedir sal o a dar una fiesta.

Pon a prueba tu reconocimiento facial y al más puro estilo de CSI junto con la rapidez de Lucky Luke y sé el primer en llamar al timbre.



CARLOS GUTI y LAURA SÁMANO



aeromeeplegames@gmail.com



603645484



@aeromeeplegames