



AUTOR: FER PRIMA
EMAIL: ferprigu@gmail.com
 **678 240 747**

- COMPETITIVO - RONDAS - 2 ROLES
- PARTY- TODOS JUEGAN A LA VEZ
- TODOS LOS PÚBLICOS
- 2 MODOS DE JUEGO



¿CONOCES BIEN A TUS AMIGOS?. ¿Y ELLOS A TI?. PONEOS A PRUEBA.

SENCILLO Y RÁPIDO JUEGO, EN EL QUE TENDRÁS QUE ADIVINAR LA CARTA QUE PROPONE EL PROFESOR, DEMOSTRANDO ASÍ TUS PODERES PSÍQUICOS.

55 CARTAS – 50 FICHAS DIPLOMA – 18 FICHAS DESCARGA – 4 FICHAS ÉXITO - REGLAS

UN JUGADOR ASUME EL ROL DE PROFESOR JANO. EL RESTO SON SUPUESTOS PSÍQUICOS A LOS QUE CONFIRMAR O DESACREDITAR. CADA ROL TIENE SU GESTIÓN. GANA EL QUE MÁS SELLOS TENGA AL FINAL EN SUS DIPLOMAS.



EL PROFESOR ELEGIRÁ 3 CARTAS DE SU MAZO Y DESCARTARÁ 4. DE ÉSTAS LOS JUGADORES PODRÁN VER UNA EN SECRETO.

CADA TURNO EL PROFESOR SACARÁ UNA DE SUS CARTAS Y DIRÁ A QUE RANGO PERTENECE: GRIS O BLANCO.

EL RESTO DE JUGADORES HARÁ SUS APUESTAS CON SUS CARTAS, INTENTANDO ADIVINAR LA CARTA PROPUESTA POR EL PROFESOR.

LOS QUE ACIERTAN SE LLEVAN UN DIPLOMA. LOS QUE FALLAN UNA PEQUEÑA “DESCARGA”.

LA CARTA ESTIMULACIÓN, GASTANDO FICHAS “DESCARGA”, DARÁ VENTAJAS A LOS JUGADORES PARA ADIVINAR LA CARTA DEL PROFESOR.

EL PROFESOR SE LLEVARÁ PUNTOS DE ÉXITO COMO INDIQUE SU CARTA, MENOS 1 PUNTO POR JUGADOR QUE ACIERTE.

EN UN MODO DE JUEGO UN JUGADOR ASUMIRÁ EL ROL DE PROFESOR DURANTE 4 RONDAS. EN EL OTRO MODO DE JUEGO, CADA JUGADOR ASUMIRÁ EL ROL DE PROFESOR UNA RONDA, JUGANDO TANTAS RONDAS COMO JUGADORES HAYA.

