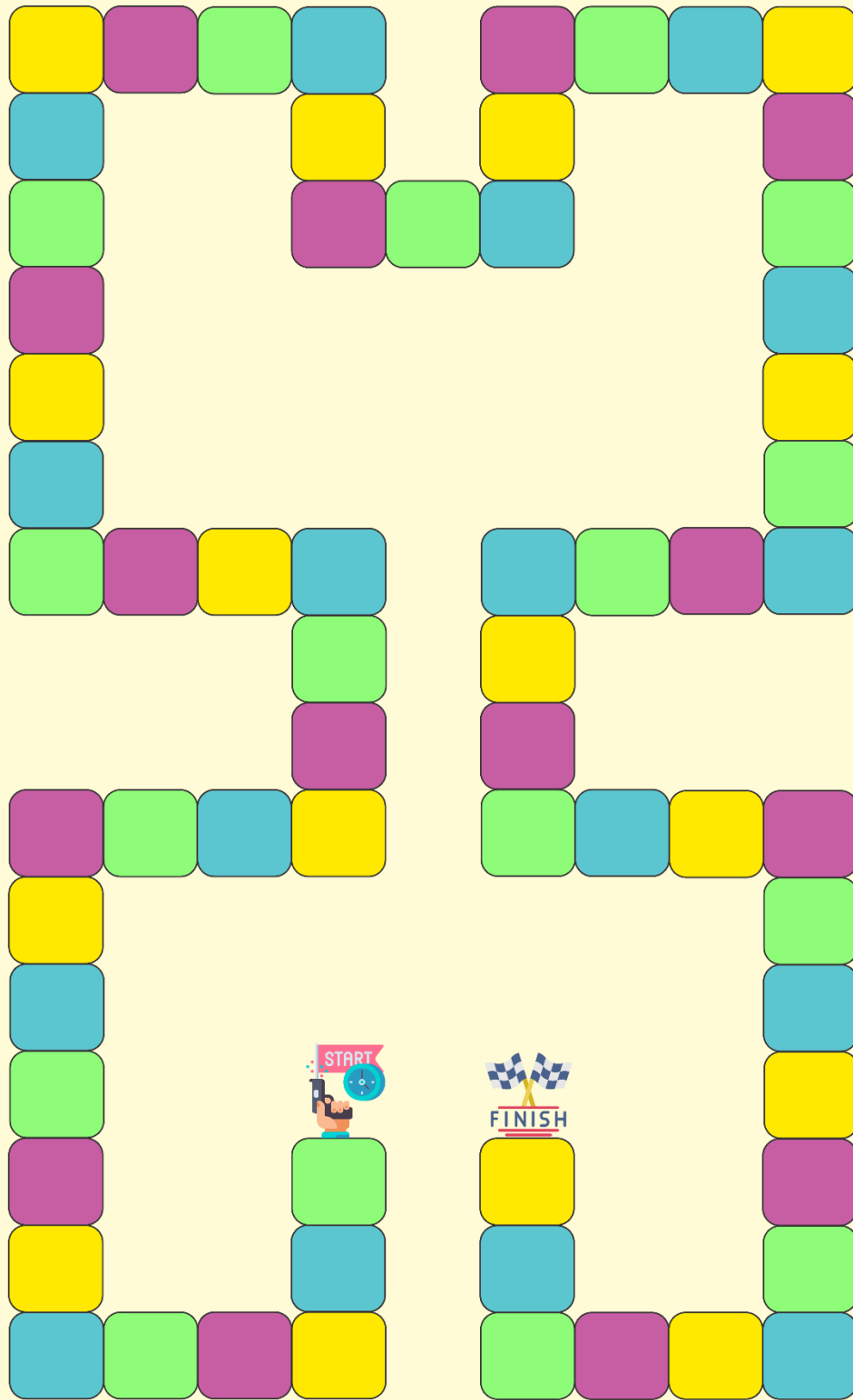


ELECTRIC GAME



REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

Avanzar por el tablero adivinando lo que el jugador correspondiente dibuja. Gana el equipo que llega primero a la casilla final.

CATEGORÍAS

Las tarjetas están divididas en cuatro categorías, relacionadas con el color de las casillas del tablero.

AMARILLO - Historia
MORADO - Electricidad
VERDE - Física
AZUL - Calculo

Para empezar, cada equipo debe lanzar el dado y empieza a jugar el equipo que saque el número mayor.

La casilla de salida, como otras casillas del tablero, es una casilla de color verde, que corresponde a FÍSICA. Por lo tanto, la primera palabra que debe dibujar el equipo correspondiente debe pertenecer a esta categoría. En la primera jugada de la partida, no se lanza el dado.

El dibujante del equipo que empieza a jugar coge la primera tarjeta de la categoría correspondiente. Luego, debe leer la palabra que le toca dibujar, de manera que los demás no la vean.

A partir de ese momento, el dibujante dispone de un minuto para dibujar la palabra y que su equipo la adivine. Si su equipo la adivina antes de que se acabe el tiempo, avanza casillas y elige un nuevo jugador como dibujante para la próxima ronda. Seguidamente este equipo debe ceder el dado al otro equipo y este último sigue la misma metodología que el primero: escoge un dibujante, este coge una nueva tarjeta y dibuja la palabra correspondiente.

NOTA: Cada nueva palabra debe ser dibujada por un jugador distinto a la anterior, donde todos los integrantes del equipo deben ser dibujantes antes de que alguien pueda repetir.

Un equipo no puede mover su ficha a menos que adivine la palabra dibujada, es decir, debe mantener su ficha en la misma casilla hasta adivinar una palabra. Una misma casilla puede estar ocupada por varias fichas al mismo tiempo.

Gana el equipo que llega primero a la casilla final; no se necesita sacar el número exacto en el dado para llegar, puede hacerse con un número mayor.

Voltaje

Conductor

Energía potencial

Electrón

Energía eléctrica

Aislante

Energía cinética

Protón

Elemento pasivo

Amperio

Energía mecánica

Masa

Elemento activo

Voltio

Trabajo

Medida

Interruptor

Batería

Fuerza

Electromagnetismo

Carga

Rayo

Distancia

Electrostática

Corriente

Polaridad

Tiempo

Magnetismo

Nodo

Circuito

Velocidad

Materia

Malla

Gravedad

Imán

Átomo

Volta

Franklin

Parábola

Área

Kirchhoff

Electricidad

Recta

Exponente

Coulomb

Galvanómetro

Derivada

Número

Faraday

Balanza de torsión

Función

Polinomio

Ampère

Electroimán

Ecuación

Producto

Joule

Brújula

Constante

Pendiente

Pararrayos

Galvani

Gráfica

Multiplicación

Lámpara

Ancas de ranas

Datos

Simplificar

Cometa

Signo

Ambar

Intervalo