Papá, *no te enfades*

TAREA RETO PARADA DEL CORAZÓN

Un juego de familia para dos a seis jugadores. El objetivo no es ganar. El objetivo es estar el uno para el otro.

QUÉ NECESITAS

- Un tablero en forma de cruz. Un circuito común de 40 casillas; cada jugador tiene su SALIDA y su camino a CASA de cuatro casillas en el centro.
- Cuatro fichas.
- Un dado.
- Tres mazos: 60 tareas, 20 retos, 12 cartas de poder.
- Un reloj de arena, 90 segundos.

PREPARACIÓN

- Coloca los mazos por separado, boca abajo.
- Cada jugador elige un color y pone su ficha en la SALIDA de ese color.
- Cada jugador roba una carta de poder y la guarda vuelta hacia sí. Los demás no la ven.
- Empieza el más joven.

Con cinco o seis jugadores se juega por parejas. Una pareja tiene una ficha y una tirada.

EL TURNO

Tiras el dado y avanzas esas casillas. Luego haces lo que dice la casilla.

- Casilla azul. Roba una TAREA. Léela en voz alta y hazla con el jugador de tu izquierda.
- Casilla amarilla. Roba un RETO. Lo hacen todos.
- Casilla roja. Parada del corazón. Un abrazo y una palabra amable. Aquí puedes usar tu carta de poder.
- Camino a casa. Cuando das la vuelta al circuito, entras en el camino de tu color. No hace falta tirada exacta para llegar a CASA.
- Encuentro. Si caes donde ya hay alguien, nadie vuelve atrás. Os abrazáis y el juego sigue. Por eso se llama Papá, no te enfades.

Puedes usar una carta de poder una vez por partida. El efecto dura una ronda. Si sacas un seis, roba una carta de poder nueva.

Nadie está obligado. Si no quieres, dices: hoy solo miro. El turno sigue. Eso no es perder.

LAS CARTAS

- TAREA. Algo corto entre madre o padre e hijo. De treinta segundos a dos minutos. Cada una lleva una edad: 3+, 6+, 10+.
- RETO. Una tarea más larga o un minijuego para toda la familia.
- PODER. Una habilidad especial. Doce cartas, con el nombre de los doce héroes de El cuento de la noche.

Da la vuelta al reloj de arena en cualquier tarea que diga rápido.

CÓMO SE GANA

Gana quien llega primero a CASA, en el centro. La partida no termina ahí. Los demás acaban el camino.

Cuando todos están en casa, cada uno dice una cosa que va a recordar.

Si queréis llevar puntos, sumadlos. Tarea uno, reto dos, poder tres. Los puntos son opcionales.

PARA QUIÉN ES

De dos a seis jugadores. Desde los tres años con un adulto que ayude. Desde los seis años solos.

Una partida dura de veinte a cuarenta minutos. Versión corta: jugad diez minutos y mirad quién ha llegado más lejos.

REGLAS DE LA CASA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

- Jugad solo con las cartas 3+. Apartad las demás.
- El niño puede elegir una carta en vez de robarla.
- Enseña en vez de leer. El niño repite.
- Dad la vuelta al reloj dos veces si hace falta.
- Camino más corto: empezad en la casilla 20 desde vuestra SALIDA y jugad hasta casa.
- El adulto responde siempre primero. Así el niño ve que es seguro.

Editora: Tina Kostresevic, Las Galletas, Tenerife. Precios sin impuestos indirectos.