

Li-La-Loud®

¡Más bajo o más alto, y el zorro va viajando!



Jugadores: 2-6 personas
Duración: 10 minuti

5+

En cada ronda, uno de los jugadores tendrá que hacer un ruido - **cuanto más alto** sea el ruido, **más avanzará** el coche en el círculo (en el sentido de las agujas del reloj). Si el ruido es **muy silencioso**, el coche **solo avanzará una carta**. Si el ruido es **a todo volumen**, avanzará **9 cartas**, es decir, dará una vuelta completa (nunca puede desplazarse más de una vuelta completa). Los demás jugadores tendrán que adivinar hasta qué carta avanzará el coche, es decir, dónde se parará, a partir del volumen del ruido.

Preparación del juego

Las 9 cartas de meta se disponen descubiertas en un círculo en el orden que se quiera.

El coche parte desde fuera delante de la carta de meta que se desee.

Las 36 cartas de tareas se mezclan y se ponen en el centro del círculo cubiertas como un mazo.



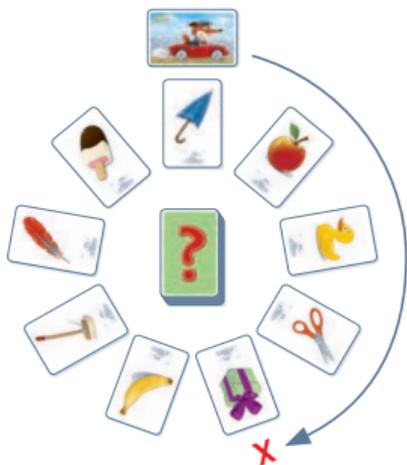
Desarrollo del juego (para 3-5 personas)

Se sortea quién hace los ruidos primero. El jugador encargado de hacer los ruidos tomará la carta de tarea más alta del mazo cubierto y la mirará de forma que no puedan verla los demás jugadores.

Arriba, en la carta de tarea, se indica **qué ruido** tiene que hacer el jugador al que le toque; véase «Los ruidos». **Abajo**, **hasta qué carta de meta** debe desplazarse

el coche en el sentido de las agujas del reloj. Dependiendo de cuánto tenga que desplazarse, el jugador hará el ruido con el volumen que corresponda. ¡En su justa medida!

Muy importante: Si el jugador encargado de hacer el ruido saca una carta de tarea del mazo y busca el objeto que se pide entre las cartas de meta, deberá hacerlo de manera que los demás jugadores no puedan adivinar la solución a través de su mirada. Si, por ejemplo, la carta de tarea indica como carta de meta el plátano, el jugador encargado de hacer el ruido deberá mirar el plátano sin que se note (lo mejor es que mire todas las cartas).



Es el turno de Tim, que toma con la mano la carta más alta del mazo. Debe aplaudir con las manos. El coche debe desplazarse desde su posición actual (paraguas) hasta el regalo. Puesto que el regalo está a cuatro cartas de distancia de la posición actual, Tim deberá aplaudir poco menos que a un volumen medio.

Después de que el jugador haya hecho el ruido requerido, todos los demás jugadores deberán intentar adivinar en qué objeto acabará posado el coche. Los jugadores realizarán **sucesivamente** un intento claro y en voz alta, empezando por el jugador a la izquierda del que hace el ruido, y después por turnos cada uno. Cada jugador intentará adivinar **una vez** según desee.

Sarah dice «Tijeras», Linus dice «Regalo», Hanna dice también «Tijeras» y Ben opta por «Plátano».

Cuando todos ellos han realizado un intento, el jugador encargado de hacer el ruido da la solución y avanza el coche en correspondencia. Sarah dice: «La solución correcta es Regalo». Avanza el coche hasta el regalo.

→ Todos los jugadores que hayan **adivinado la solución** recibirán como victoria una carta de tarea y se la pondrán tapada a su lado. Si al menos un jugador ha adivinado la solución, el jugador encargado de hacer el ruido recibirá también una carta de tarea como victoria (la que haya utilizado en ese turno). Linus ha acertado. Recibirá como victoria una carta de tarea del mazo. Sarah, que ha hecho el ruido, recibe también una carta de tarea como victoria. **Nota:** En lugar de repartir cartas, por supuesto, también se pueden anotar los puntos en una hoja.

→ Si **nadie acierta**, nadie recibirá una carta como victoria (tampoco el encargado de hacer el ruido).

Ahora, deberá hacer ruidos el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Se sigue jugando de la forma descrita hasta que se consume el mazo.

Quien al final tiene el mayor número de cartas, resultará vencedor. Por supuesto, también se puede jugar de forma que gane el que obtenga primero, por ejemplo, 5 cartas.

Los ruidos



El jugador encargado de hacer los ruidos tendrá que aplaudir varias veces con las manos.



El jugador encargado de hacer los ruidos tendrá que sisear como una serpiente: «sssss» o «schhh».



El jugador encargado de hacer los ruidos deberá golpear varias veces sobre la mesa (también puede hacerse con la mano abierta para no hacerse daño en los nudillos).



El jugador encargado de hacer los ruidos tendrá que ulular con un indio, es decir, darse golpes rápidos con la mano abierta sobre la boca: «juh-uh-uh!».

Utilizar otros ruidos: En principio, pueden utilizarse e incluirse en el juego **todos los posibles ruidos** que los niños conozcan y sepan hacer, por ejemplo, patear con los pies, golpear la caja del juego con una cuchara o una moneda, utilizar un xilófono o un triángulo, silbar, gruñir, chasquear, castañetear, y cualquier otra cosa. Los ruidos representados en las cartas de tareas no tienen importancia. Puede jugarse, por ejemplo, una ronda gruñendo y otra golpeando con la moneda. El resto del desarrollo del juego se mantiene igual.

El juego entre dos

Se mantiene el desarrollo completo del juego. No obstante, los dos jugadores formarán **un equipo conjunto**. Uno de los jugadores empieza, toma la carta de tarea más alta del mazo y la mira. Entonces, hace el ruido requerido de la forma ya descrita. Ahora, el otro jugador podrá intentar adivinar **dos veces**. Si adivina correctamente en uno de los dos intentos, se pondrá la carta de tarea descubierta como victoria para los jugadores. Si los dos intentos resultan fallidos, se pondrá la carta de tarea a un lado. Los jugadores tendrán que alternarse para hacer ruidos. Se juega hasta agotar el mazo. Cuantas más cartas se obtengan, mejor. Los resultados por encima de 20 son geniales.

Para superprofesionales: Se puede intentar adivinar siempre una sola vez. Esto resulta especialmente difícil. ¡Si ambos jugadores obtienen aquí más de 20 soluciones correctas, serán los reyes de los ruidos!