

ANEXO I
REGLAS DEL JUEGO

MAX MIX NUCLEAR

Reglas del juego

Antes de jugar:

Max Mix Nuclear es un juego sobre la energía y, en especial sobre la energía nuclear. El fin de este juego es:

- Concienciar a la gente sobre los beneficios y riesgos que conlleva la utilización de esta energía.
- Sensibilizar y concienciar medioambientalmente a la población.
- Conocer los usos energéticos.

Jugadores:

Max Mix Nuclear es un juego para 2 - 4 jugadores (individual o por parejas).

Contenido:

- 1 tablero de juego
- 4 fichas de juego
- X Cartas de Pregunta
- 2 Dados
- 4 Cubilete
- 40 Max Mix

Preparación:

1. Se debe extender el tablero (40 x 40) encima de una mesa.
2. Se barajan las cartas de Preguntas y se ponen boca abajo en el tablero.
3. Cada jugador debe elegir una ficha para jugar y un cubilete y situarlos en la casilla de su personaje (según el color).
4. Los jugadores tiran los dos dados y el jugador con la puntuación más alta es el primero y el turno pasa al de la izquierda, es decir, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
5. Después se bajaran las cartas de pregunta.

Como se juega:

Cada jugador realiza el movimiento de su peón alrededor del tablero en la dirección que desee según la puntuación que se obtenga en los dados.

El juego consta de dos tipos de tarjetas (nivel 1 y nivel 2), en ambas se formulará la pregunta que hay en el dorso de la tarjeta y si se contesta correctamente se le dará un Max Mix que deberá acumular y seguirá jugando.

Si no contesta correctamente, pasa el turno al siguiente jugador.

Cada jugador que acierte una pregunta recibirá un Max Mix (una bolita) del color correspondiente:

- *Si es Homer recibirá un Max Mix de color azul.*
- *Si es Marge recibirá un Max Mix de color rojo.*
- *Si es Bart recibirá un Max Mix de color amarillo.*
- *Si es Lisa recibirá un Max Mix de color verde.*

Casillas especiales:

Si caes en la casilla del pez mutante de tres ojos:

- Pierdes 1 Max Mix.

Si caes en la casilla del símbolo de la energía nuclear:

- Si en tu turno anterior has estado en una casilla que no era de tu color, pierdes 1 turno. Si has estado en una casilla de tu color, sigues jugando, en el siguiente turno.

Te mandan a la cárcel si:

- Sacas dobles tres veces seguidas en el mismo turno. Cuando te mandan a la cárcel, se te acaba el turno y estás 3 turnos más sin jugar.

Para salir de la cárcel debes:

- Debes de tirar los dados en cada turno para intentar conseguir dobles. Si sacas dobles en cualquiera de eso 3 turnos, puedes salir y jugar en el siguiente turno.

Dobles:

Si sacas dobles con los dados, mueve tu ficha el número de casillas correspondiente, como siempre, y haz lo que determine la casilla sobre la que has caído. Vuelve a tirar los dados y juega otra vez.

Si sacas dobles 3 veces seguidas, debes ir inmediatamente a la Cárcel.

El ganador:

El jugador que antes consiga 10 Max Mix en total ó 2 Max Mix/color.

ANEXO II

TABLERO

