

Idea de juego para niños con ZacaChips: ***VOLCÁN DE COLORES*** (por Miquel Jornet)

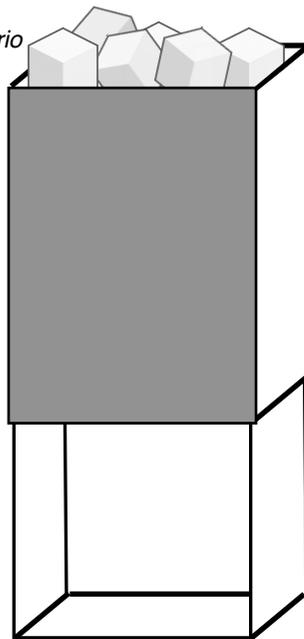
Número de jugadores: 3 a 10
Edad recomendada: a partir de 5 años
Tiempo de partida: 5 minutos

PREPARACIÓN:

Saca las ZacaChips de la caja y, con esta completamente vacía, monta de nuevo la caja con su inserto pero dejándolo a medio introducir o con un cuarto de inserto dentro de las cuatro partes de la caja. Ahora pon en la mesa, y de pié, la caja por el lado estrecho del inserto, de modo que quede una especie de “tubo retráctil” de cartón en la parte de arriba.

Coge un buen puñado de ZacaChips e introdúcelas por la abertura que ha quedado arriba, hasta que prácticamente rebosen las ZacaChips pero sin que se caigan a la mesa. Retira el resto de ZacaChips de la zona de juego hasta el siguiente turno. ¡Ya tenemos nuestro Volcán de Colores cargado y a punto para empezar la partida!

El color de los cubos es aleatorio



Ejemplo de Volcán de Colores cargado

OBJETIVO:

¡El Volcán de Colores está en plena erupción! No es peligroso, deja simpáticos sedimentos de colores esparcidos por toda la mesa en forma de ZacaChips. El jugador más hábil detectando, en un abrir y cerrar de ojos, el color con mayor número de sedimentos (tras las erupciones impares) o el color con menor número de sedimentos (tras las erupciones pares) se llevará más puntos de victoria que los demás para proclamarse vencedor. En caso de empate a puntos de victoria al final de la partida... el honor se comparte.

SECUENCIA DE JUEGO:

Determinar al azar el primer jugador en hacer erupcionar el Volcán, la siguiente ronda lo hará el jugador sentado a su izquierda (y así hasta que todos los jugadores hayan hecho erupcionar el Volcán una vez en la partida).

Todos los jugadores, incluyendo el jugador que controla el Volcán, cierran los ojos. Cuando todos los jugadores han cerrado los ojos, el jugador que controla el Volcán baja unos centímetros (no en su totalidad) el sistema retráctil de la caja, liberando así un número indeterminado de ZacaChips por toda la mesa.

Cuando el jugador que controla el Volcán grita “¡YAAAAA!”, todos los jugadores (él también), abren los ojos para intentar determinar cuál es el color con mayor número de ZacaChips dispersas sobre la mesa. El mismo jugador que gritó “¡YAAAAA!” cuenta rápidamente “¡UN, DOS TRES!” para volver a cerrar los ojos **TODOS LOS JUGADORES**. Seguidamente todos los jugadores, empezando por el de la izquierda del jugador que controlaba el Volcán apuestan por un color enunciándolo en voz alta. Cuando todos han apostado por un color se comprueba el color con la mayoría sobre la mesa (en caso de empate, ambas respuestas son válidas para ganar también un punto). Apuntad en un papel los puntos de cada jugador.

La siguiente ronda cambia el jugador que controla el Volcán (que se recargará) y también la modalidad de apuesta, como es una ronda par se tiene que intentar acertar el color con la minoría de ZacaChips sobre la mesa.