

Las barajas que tienen la imagen del búfalo representan las preguntas con una única respuesta correcta, y aquellas que tienen la de la palma, representan las de falso o verdadero.



Nota: dentro de esta baraja se encuentran tarjetas llamadas “pregunta del técnico”, por lo cual, si a un equipo le corresponde dicha tarjeta, usted deberá hacerle la respectiva pregunta.

Baraja elementos sorpresa

En el juego encontrará una baraja con la imagen de una gota de palma de aceite. Esta representa elementos sorpresa para los productores, tales como avanzar una casilla, devolverse al inicio del tablero, perder un turno, etc.



Baraja retos o actividades



En el juego encontrará una baraja de retos o actividades con la imagen de dos formadores Agrolearning. Con esta baraja los productores deberán poner en práctica su creatividad para poder avanzar y llegar a la cima.

Dado

El dado es un cubo que usted deberá armar. En cada una de sus caras tendrá el número de casillas por avanzar y la baraja que le corresponde de la siguiente manera:



- 1 Elemento sorpresa
- 2 Reto o actividad
- 3 Elemento sorpresa
- 4 Reto o actividad
- 5 Falso o verdadero
- 6 ¿Cuál es la correcta?

También encontrará dos dados extras, los cuales podrá utilizar si el cubo para armar no se encuentra en buenas condiciones. Si utiliza este tipo de dados, tenga en cuenta lo que representa cada número.

¿Cómo iniciar a jugar?

Cada equipo lanzará el dado y aquel que obtenga el número mayor será el que inicie jugando. Repita esta dinámica hasta que se decidan los turnos de participación de cada equipo.

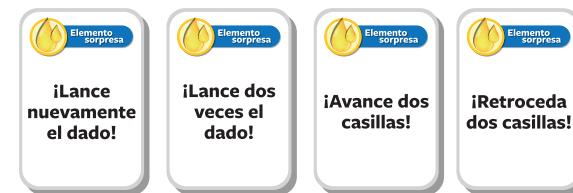
Reglas

- Todos los integrantes del equipo deben participar en el lanzamiento del dado y solamente el/ella, deberán responder la pregunta, el reto o la actividad que le correspondió.
- Antes de mover la ficha el número de casillas que indica el dado debe responder las preguntas, los retos y/o actividades. En caso de contestar de manera incorrecta no podrá avanzar.
- Si cae en las flechas verdes y avanza hasta el lugar en que esta indica, no deberá responder la pregunta de la casilla en la que ahora se encuentra.

- Si cae en las flechas de color rojo deberá retroceder inmediatamente a la casilla que esta indica sin responder ninguna pregunta.
- Un equipo no podrá tener más de 2 cartas de la baraja de elementos sorpresa que se muestran a continuación. En caso de que tenga las dos tarjetas y por suerte le corresponda una tercera, deberá ponerla al final de la baraja y quedarse sin elemento sorpresa.



- Las tarjetas que han sido usadas, colóquelas al final de la baraja.
- Si el equipo obtiene las siguientes tarjetas deberá avanzar o retroceder sin contestar pregunta alguna o realizar reto.



- Si un equipo se encuentra entre la casilla 43 y 47 deberá sacar el número exacto para llegar a la cima.

¿Quién ganará?

Ganará el equipo que primero llegue a la cima. Recuerde que debe sacar el número exacto. Ej: si está en la casilla 46, el equipo debe sacar el número 2 para llegar a la 48 que es la cima, pero si saca 3 no lo podrá hacer, ya que se pasará.