

DRA. MOTUS Y LOS CORDIS



**DEMO
JUGABLE**



Dra. Motus MODO COOPERATIVO

Esta versión demo incorpora solo algunos de los componentes del juego original.

Ten presente que la compañía de una persona adulta permite maximizar el potencial del juego. Así, esta modalidad permite jugar **Dra. Motus y los Cordis** con niños/as que aún no han adquirido las habilidades de lecto-escritura, de modo que todos y todas puedan participar.

Edad: **+4 años**

N° de jugadores: **2 a 5**

Duración: **10 minutos.**

Componentes:

85 Placas de Imagen

12 Chips de emociones

PREPARACIÓN



- 1 Baraja los chips de emoción y deja tres, boca arriba, en el centro de la mesa*.** Apila a un lado el resto de los **chips de emoción**.
*Para agregar más dificultad al juego (por ejemplo, si los jugadores tienen +8 años, o si son jugadores que ya han disfrutado de esta modalidad del juego antes), pueden dejar más de tres **chips de emoción** disponibles. Mientras más emociones estén disponibles sobre la mesa, más difícil resultará acertar.
- 2 Baraja las placas de imagen y reparte tres a cada jugador.**
Apila a un lado el resto para formar la **galería de imágenes**.
- 3 Comienza la persona de más edad.** Después, los turnos irán pasando en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO SE JUEGA:



- 1. El jugador o jugadora activa elige una de las placas de imagen de su mano,** y busca cuál de los chips de emoción que están sobre la mesa es el que mejor representa su sentir en relación a dicha **placa de imagen**, ya sea por el nombre de la emoción o por el dibujo que aparece en la carta. Esta asociación no la comunica al resto, solo muestra placa de imagen elegida.
- 2. El resto del equipo (Cordis) discute y decide** qué emoción fue la representada por la **Dra. Motus** a través de la **placa que imagen**.
- 3. Los Cordis comunican a la Dra. Motus su decisión,** quien a su vez revela si la respuesta es correcta o no.
- 4. En caso de acierto, el equipo mantiene la placa de imagen simbolizando 1 punto.** En caso de error, se deja la **placa de imagen** a un lado. De este modo, se debe llevar la cuenta de las respuestas acertadas y equivocadas.
- 5. El jugador o jugadora activa recogerá una nueva placa de imagen** para volver a tener tres de estas en su mano.
- 6. En caso de acierto, el Chip de Emoción escogido se retira,** y se pone uno nuevo en su lugar. En caso de error, se cambian todos los Chips de Emoción.
- 7. A continuación, comienza el turno de la persona sentada a la izquierda del jugador o jugadora activa** y se repiten los pasos del 1 al 6. En caso de que se acaben las cartas de chips de emoción, estas se barajan para continuar con el juego.
- 8. La partida termina cuando se hayan jugado tres rondas.**

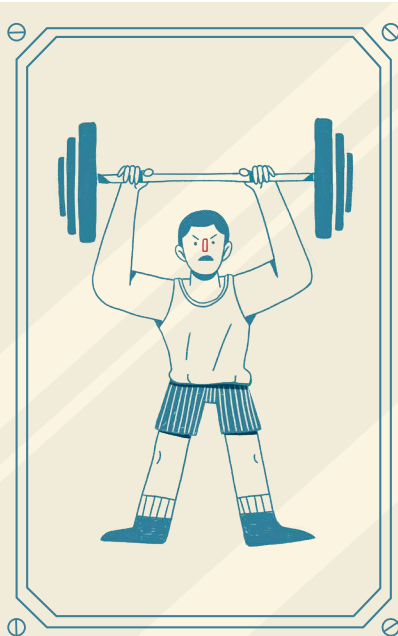
FIN DEL JUEGO:



Después de tres rondas, se cuentan los puntos (cartas de **placas de imagen**) obtenidos y se comparan con las **placas de imagen** descartadas (incorrectas). Cuantas más cartas acertadas tengamos, mejor habremos comprendido las distintas emociones.

¡En la siguiente tabla encontrarás una descripción del resultado obtenido según el número de participantes!

NÚMERO DE JUGADORES	RESPUESTAS CORRECTAS		
2	0-2	3	4 o más
3	0-3	4-5	6 o más
4	0-5	6-8	9 o más
5	0-6	7-10	11 o más
6	0-8	9-13	14 o más
¿Cómo describir su desempeño?	¡Pueden seguir mejorando! Si siguen practicando juntos, pueden llegar a ser un gran equipo.	Han tenido un buen desempeño... la Dra. Motus está orgullosa de ustedes.	¡Son un equipo que pasará a la historia! Han logrado interpretar de gran manera las emociones de la Dra. Motus.





**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



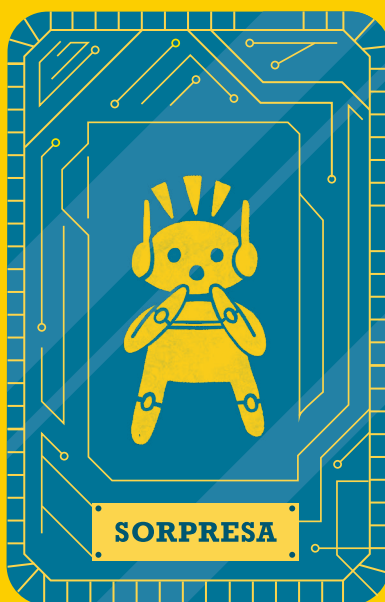
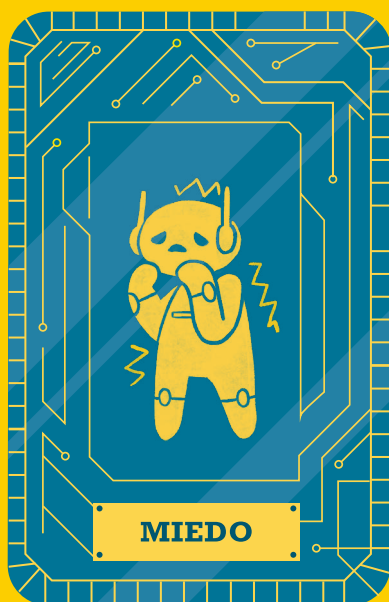
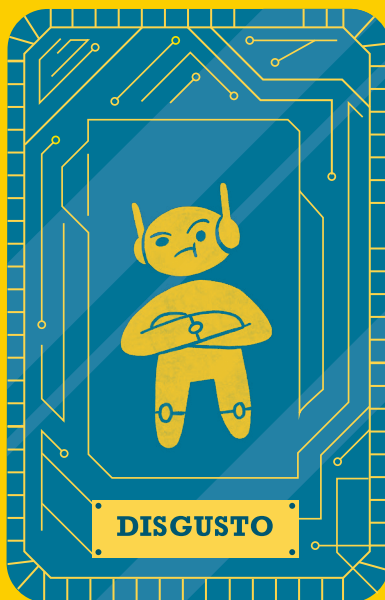
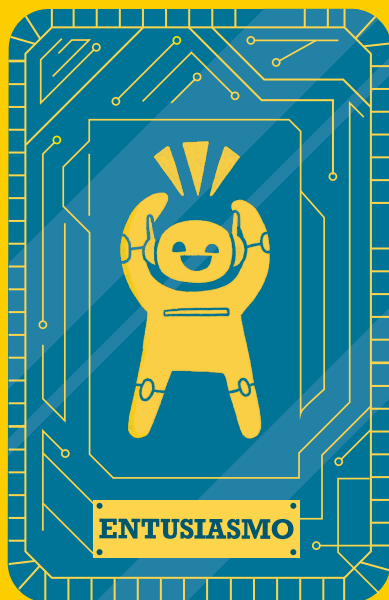
**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



**PLACA
DE IMAGEN**



DISGUSTO

Cuando tengas que reponer una carta de la galería de imágenes, puedes tomar las dos primeras y elegir la que prefieras. La otra se descarta.

ENTUSIASMO

Juegas siempre con seis **placas de imagen** (en lugar de cinco) en tu mano.

SORPRESA

Después de haber jugado una **placa de imagen**, puedes descartar todas las cartas de tu mano y reponerlas de la galería de imágenes.

MIEDO

Puedes decidir no jugar una **placa de imagen** en este turno para poder tomar dos cartas de la galería de imágenes y jugar el siguiente con siete placas de imagen. No obstante, esto solo durará un turno, después tendrás que volver a jugar con cinco.

No está permitido activar esta habilidad dos turnos seguidos.