

¿De qué trata este juego?

SOIS PEQUES, VUESTRA IMAGINACIÓN VA A UNA VELOCIDAD EXTRAORDINARIA Y LAS AVENTURAS SON DE TODO TIPO Y EN CUALQUIER LADO. ASÍ QUE COMPORTAROS COMO NIÑEZ Y HACED LO QUE LES ADULTES NO OS DEJAN HACER.

¿Cómo se juega?

LA MÁSTER OS IRÁ GUIANDO POR ESTE MUNDO, AUNQUE ELLA NO HARÁ TIRADAS DE ACCIÓN, SOLAMENTE OS PONDRÁ EL ESCENARIO. OS HARÉIS UN PERSONAJE QUE TIENE QUE TENER ENTRE 4 Y 11 AÑOS, ANTES DE ENTRAR A LA ESO. Y VUESTROS ENEMIGOS, AL IGUAL QUE ALIADOS, SON TODO LO QUE OS VAYÁIS IMAGINANDO. NO ES NECESARIO DADOS YA QUE EL SISTEMA ES OTRO, ALGO MUY DE PEQUES DIREMOS. NECESITARÉIS PAPEL, BOLI Y UNA BOTELLA CON AGUA DENTRO, NO ES PARA BEBER.

Tiradas de acción

PARA HACER LA TIRADA DEBÉIS DE DECIR QUE QUERÉIS HACER Y PLANTEARLO BIEN, ¡PODÉIS HACER LO QUE QUERÁIS! YA QUE LOS ENEMIGOS NO TIENEN VIDA Y LOS OBSTÁCULOS SERÁN DESTRUIDOS SI PASÁIS LA PRUEBA.

HAY TRES TIRADAS DE ACCIÓN QUE SE DEBEN USAR, CADA UNA DE ELLA TENDRÁ UNA FORMA DE HACERSE DIFERENTE. LO PRIMERO ES QUE DEBÉIS DE PONER ESTOS NÚMEROS A CADA TIRADA QUE SERÁN EL NÚMERO DE VECES QUE TENDRÁS LA OPORTUNIDAD DE ACERTAR: 2 - 3 - 4

VANDALIZAR: ESTAS TIRADAS SE HARÁN CUANDO TENGA ALGO QUE VER CON EL VANDALISMO Y TRAVESURAS. LA TIRADA SE HARÁ CON UN "PIEDRA, PAPEL Y TIJERA" CONTRA LA MÁSTER. DEBES GANARLE UNA VEZ Y LOS EMPATES CUENTAN COMO DERROTA.

INGENIO: ESTAS TIRADAS SE HARÁN CUANDO QUIERAS CREAR ALGO, HACER ALGÚN EXPERIMENTO O IDEAR UN PLAN. ESTAS SE HARÁN ACERTANDO EL NÚMERO QUE TENGA LA MÁSTER PENSADO. EL NÚMERO DEBERÁ SER DEL 1 AL 5.

HABILIDAD: SALTAR, TREPAR, IR POR ALGUNA BARANDILLA SIN CAERTE... ESTAS TIRADAS SE HARÁN CON LA BOTELLA DE AGUA. DEBERÁS LANZARLA AL AIRE, DANDO UNA VUELTA Y QUE CAIGA DE PIE. SI CONSIGUES HACER QUE CAIGA CON EL TAPÓN ABAJO CONSEGUIRÁS UN BONO QUE TE REGALARÁ LA MÁSTER.

Bonos

TENÉIS BONOS PARA SALVAR EL CULO EN ALGUNOS MOMENTOS. EMPEZÁIS CON UNO DE CADA QUE SE IRÁN CONSIGUIENDO A LO LARGO DE LA PARTIDA Y LA MÁSTER QUIERA DÁRTELO.

¡CASA!: TE SUBES ENCIMA DE ALGO O TOCAS ALGÚN OBJETO Y NO PODRÁ PEGARTE O COGERTE ESA PERSONA. ESTO SOLO SIRVE PARA LOS MATONES.

CRUCIS: PARAS EL TIEMPO DURANTE UNOS SEGUNDOS PARA CORRER O IDEAR UN PLAN. PODRÉIS USARLO CON OTRES PEQUES. SON COSAS DE NIÑES: ESTO OS DARÁ LA OPORTUNIDAD DE SALVAROS DE UN BRONCA O QUE LLAMEN A VUESTRA FAMILIA. SOLAMENTE SIRVE PARA LES ADULTES.

PEQUES EN ACCIÓN

Enemigos

LOS ENEMIGOS LOS IRÁ DICIENDO LA MÁSTER, QUE PODRÁN SER MATONES, UNAS ARAÑAS, LOS PROFESORES O LO QUE LE VENGA A LA CABEZA. ESTOS NO TIENEN VIDAS COMO TAL, SERÁN DERROTADOS, SI ES QUE SUPERAN LA TIRADA DE ACCIÓN.

Enemigos finales

SIEMPRE HAY UN ENEMIGO FINAL, QUE NO ES TAN FÁCIL DE MATAR COMO LOS DEMÁS, PARA ESTE DEBÉIS DE SUPERAR UNA PRUEBA ELEGIDA POR LA MÁSTER, TENIENDO UNA SOLA OPORTUNIDAD. PODRÍA SER HACER EL RETO DE LA BOTELLA PERO DEJÁNDOLO DE PIE EN UN SITIO MÁS ESTRECHO Y ELEVADO. CUANDO VAYÁIS A POR EL, LA MÁSTER OS DIRÁ "ESTE ES EL ENEMIGO FINAL, DEBÉIS HACER ESTA PRUEBA" Y HACERLA SIN RECHISTAR.

Vidas

TENÉIS VIDAS, POR DECIRLO DE ALGUNA MANERA. TENÉIS 5 VIDAS, QUE PERDERÉIS AL FALLAR LAS PRUEBAS DICHAS POR LA MÁSTER, NO TODAS HACEN PERDERER VIDA, Y AL LLEGAR A 5, LLAMADA "SANGRAR POR LA NARIZ" TE IRÁS A CASA LLORANDO PARA CURARTE Y SALDRÁ DE LA PARTIDA. EN LA FICHA DE PERSONAJE PODRÁS VER LA TABLA DE VIDA. LAS VIDAS SE RECUPERAN AL TERMINAR UN ESCENARIO, ALGO QUE SERÁ CUANDO LA MÁSTER LO DIGA Y VEÁIS QUE PASA UN TIEMPO DENTRO DE LA PARTIDA.

¿Quién empieza la acción?

POR LO GENERAL EMPEZARÁN LAS JUGADORAS, PERO SI LA SITUACIÓN LO EXIGE, ES DECIR LA MÁSTER, HABRÁ QUE TIRAR INICIATIVA.

COGE LA BOTELLA Y PONLA EN MEDIO DE LA MESA Y HAZ QUE GIRE SOBRE SI MISMA. EL TAPÓN DIRÁ QUIEN EMPIEZA LA ACCIÓN. DESPUÉS CONTINÚA CON LA BOTELLA PARA VER QUIEN SIGUE

TABLA

LUGARES

1. ESCUELA
2. PARQUE
3. PLAZA
4. JARDÍN
5. ROTONDA
6. LOCAL ABANDONADO

ENEMIGO FINAL

1. PANAL DE AVISPAS
2. ARAÑA GIGANTE
3. VIEJO GRUÑÓN
4. MATÓN
5. RATA GIGANTE
6. OTRO GRUPO DE NIÑES

SITUACIÓN

1. ENCONTRAR OBJETO
2. RESCATAR GATITO BEBE
3. HUIR DEL LUGAR
4. ESCONDITE CON AMIGAS
5. HACER UNA BASE SECRETA
6. DIBUJAR CON TIZAS

EN
ACCIÓN
S
N

NOMBRE:

**Cosas de
niños**



¡CASA!



CRUCIS



VIDAS

ROZADURA

MORATON

HERIDA

ESGUINCE

**NARIZ
SANGRANDO**