

# Team Party

 3-18 20' 7+

En *Team Party*, **dos equipos compiten** cara a cara en una prueba mientras el tercer equipo actúa como La Autoridad. Podéis jugar desde 3 personas en adelante, formando 3 equipos. ¡A pasarlo pipa!

## CONTENIDO

150 cartas de prueba, 10 dados, 10 fichas, 2 peonzas, 2 lápices, 2 blocs de notas, 2 cintas métricas, 1 reloj de arena de 30 segundos, 1 reglamento.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer equipo en ganar siete cartas de prueba.

## PREPARACIÓN

Dividíos en tres equipos. Debe haber al menos una persona en cada equipo. No es necesario que haya el mismo número de personas en cada equipo. Baraja todas las cartas de prueba y crea un mazo, boca abajo. Coloca los componentes de juego en la mesa.

## CÓMO JUGAR

Durante cada ronda, **dos equipos se enfrentan** cara a cara en la misma prueba **mientras el tercer equipo actúa como La Autoridad**. La primera prueba será decidir qué dos equipos se enfrentarán primero. Podéis jugarlo a piedra, papel o tijera, con un pulso o como prefiráis.

El equipo que actúa como La Autoridad roba una carta y la lee en voz alta. Debe decirle lo siguiente a los dos equipos enfrentados:

- 1 Cuánto tiempo tienen para hacer la prueba: **1 vuelta del reloj de arena, 2 vueltas, o sin límite de tiempo.**
- 2 El número de personas requeridas por equipo: **1 persona, 2 personas, o todo el equipo.**
- 3 Los componentes de juego necesarios.
- 4 En que consiste la prueba en sí.



Cuando todo el mundo esté listo, La Autoridad inicia la cuenta atrás diciendo: «3, 2, 1... ¡Team Party!»

Los dos equipos participantes se apresuran locamente a ganar la prueba. El equipo que gane la prueba obtiene la carta y la coloca delante de sí. Después de cada prueba, los equipos intercambian los roles para la siguiente prueba:

- 🔄 El equipo que haya ganado la prueba permanece en la contienda.
- 🔄 El equipo que haya sido La Autoridad juega contra el equipo ganador.
- 🔄 El equipo perdedor se convierte en La Autoridad.

## FIN DE LA PARTIDA

El primer equipo en ganar siete cartas de prueba es declarado vencedor.

## NOTAS

- 🤖 En caso de dudas, La Autoridad tiene siempre la última palabra.
- 🤖 Si hay empate, jugad otra prueba para desempatar.
- 🤖 Antes de cada prueba, las personas que formen cada equipo decidirán quiénes participan en la prueba. Aseguraos de que todo el mundo participa equitativamente.



© & © Gigamic 2023  
Edición en español: Tranjis Games, S.L. (B-87478038)  
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.  
[www.tranjisgames.com](http://www.tranjisgames.com)     @tranjisgames

ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France



**¡ATENCIÓN!** No recomendado para menores de 3 años. No es un juguete. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas.

