

## NORMATIVA DE XOGO DO TRIVIAL HSF

**OBXECTIVO:** Chegar á casilla central e responder a unha pregunta do tema que elixa o equipo. Para chegar á esta casilla é necesario ter todas as fichas, é dicir, unha de cada cor.

**Número de xogadores por equipo:** ata 3/4

**Número de equipos en cada xogo:** Máximo 6

**Tempo máximo de xogo:** 50 minutos

**Tempo para responder á pregunta:** 30 segundos

**Árbitro de xogo:** Un profesor ou un alumno nomeado por este; se houbese dúbidas o árbitro ten a última palabra.

**REGLAS DE XOGO.** Cada xogador sae desde a casilla central e recibe un cubilete valeiro dunha cor e as seis fichas; cada unha das fichas é da cor dun tema:

**Tema amarelo:** A dieta nas culturas e períodos históricos

**Tema laranxa:** Nutrintes

**Tema azul:** Nutrición e deporte

**Tema verde:** Tipos de alimentos

**Tema rosa:** Alimentación nas diferentes fases da vida

**Tema vermello:** Alimentación e doenzas

Para establecer quen tira primeiro, os xogadores lanzan o dado e o que consigue a puntuación máis alta é o primeiro en tirar. Se dous ou máis xogadores empatan, tiran de novo.

O primeiro tirador en saír tira o dado e comeza dende a casilla central. Moverá o número de casillas indicado polo dado. Pode elixir a dirección que queira. O obxectivo é chegar a unha casilla principal dun tema, responder a pregunta formulada por un membro do equipo que teña á súa esquerda e obter a ficha correspondente.

Se no tempo indicado acerta a pregunta, recibe unha ficha, e pode seguir xogando. Se non acerta pasa o turno ó seguinte equipo, e continuará na mesma casilla ata que acerte a pregunta.

Cada vez que se formule unha pregunta dunha tarxeta e se acerte a resposta, esta deberá de ser depositada de novo na caixa, *na parte do fondo (ou traseira)*

O xogador continúa tirando mentras poida responder ás preguntas. No momento en que falla, o turno pasa ó xogador da súa esquerda.

Se vai a parar a unha das doce casillas ilustradas cun dado, tirará de novo e avanzará o número que saía.

Cando unha ficha coincide na casilla central antes de que teña o cubilete con todas as cores, considerarase unha casilla de tema libre e o equipo contrario situado á esquerda poderá elixir o tema da pregunta.

Na mesma casilla poden coincidir varias fichas

### Final

Cando un xogador completou o seu cubilete (é dicir, respondeu correctamente ás seis preguntas centrais) debe dirixirse á casilla central para gañar a partida. Para entrar na casilla central é preciso que consiga o número exacto; se non pasará sobre ela. Unha vez na casilla, o xogador elixe a temática/cor da pregunta que terá que contestar:

1. Se o xogador contesta correctamente, gaña a partida.
2. Se o xogador non contesta correctamente, no próximo turno deberá de abandonar a casilla central (tirando o dado) e intentar caer nela de novo para conseguir unha nova pregunta final.

Se se dá o caso de que un xogador gañara a partida no primeiro turno de xogo, debería de dar a oportunidade ós demais xogadores de igualar a súa fazaña.