

REGLAS de CONDUCTA

Universidad de Científicos Locos

Tú y tus amigos son estudiantes en la Universidad de Científicos locos, y sus habilidades en ciencia loca están siendo probadas. Quien sea que presente el plan más interesante, divertido, creativo y más posible de tener éxito pasará con honores. El resto será enviado a casa... en cajas... de una pieza a la vez.

Preparación

Divide las cartas en dos mazos: Misiones Dementes y Elementos Inestables. El jugador con la mejor risa maníaca revuelve los mazos, y es el Asistente del Profesor (AP) durante el primer turno. Los otros jugadores son estudiantes.

Juego

Cada turno, el AP actual pasa un Elemento Inestable a cada estudiante, da vuelta la carta superior del mazo de Misiones Dementes, y cronometra 15 segundos. Durante este tiempo, cada estudiante debe diseñar un plan para completar la Misión Demente usando su Elemento Inestable.

Los estudiantes entonces presentan sus excéntricos planes en el orden que el AP elija. Una vez que terminen, el AP le entrega la carta de Misión de Mente como premio al jugador con el mejor plan, usando cualquier criterio para seleccionar al "mejor". El AP puede también cambiar el límite de tiempo, juzgar de acuerdo a qué estudiante le ofrece el mejor soborno, reírse locamente, interrumpir a la gente en la mitad de sus oraciones, y básicamente ser un demagogo demente.

Ganar

Una ronda se acaba cuando cada jugador ha tenido oportunidad de ser AP. Luego de tres rondas, el jugador con más cartas de metas ganas... pero si estás teniendo mucha diversión para parar, se recomiendan más rondas para créditos extra.