



**SHOCK  
YOU!**

# Instrucciones

- **Preparación:** los jugadores se dividen en **2 equipos**. Se coloca el **"Shockahuate"** y el mazo de tarjetas en el centro de la zona de juego. Se elige que equipo empieza.
- **El juego:** un jugador del equipo en turno coge una tarjeta y la lee. A continuación, pulsa el botón del **"Shockahuate"** para empezar la prueba.

Las pruebas de las tarjetas son de **3 tipos**:

## Think Fast

**Contestar lo más rápido posible a 5 preguntas (no importa si bien o mal).**

## Linked Words

**Dar respuestas relativas a un tema dado sin repetirlas.**

## Definition Duel

**Definir conceptos, personajes, objetos, películas...**

- **El turno:** durante su turno, el equipo o jugador que gane la prueba antes de que se le acabe el tiempo del **"Shockahuate"** **se queda con la tarjeta.**
- **¿Quién gana?** El primer equipo que consiga **7 tarjetas** es el ganador.

## EL "SHOCKAHUETE"

Enciende el **"Shockahuate"** y elige el modo en el que queréis jugar:

- Solo sonido 🎵
- Calambre leve ⚡
- Calambrazo ⚡⚡

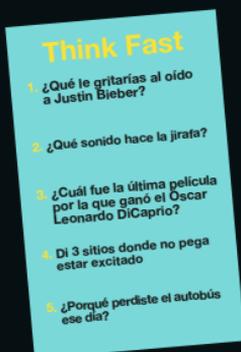


Pulsa aquí para activar el **"Shockahuate"** antes de empezar cada prueba.

## • Las Pruebas

### Think Fast

- Juegan **dos jugadores del mismo equipo**. Uno le lee las preguntas de la tarjeta al otro para que conteste a cada una de ellas **lo más rápido posible**.
- **No importa si las respuestas no son correctas**, podéis contestar lo primero que se os pase por la cabeza, pero no se pueden repetir las respuestas ni contestar sí o no.



Ejemplo:

**¿Cuál fue la última película por la que ganó el Óscar Leonardo DiCaprio?**

- Blancanieves.

- Ganáis la tarjeta si el jugador responde a todas las preguntas antes de que el **"Shockahuete"** le de una descarga y/o se acabe la música.

### Linked Words

- Juegan **todos los jugadores**. Un jugador del equipo en turno lee en voz alta el tema de la tarjeta, activa el **"Shockahuete"** y da una **respuesta relativa al tema dado**. Si lo hace, pasa el **"Shockahuete"** a un jugador del otro equipo, y así va pasando de un jugador a otro.
- Las respuestas deben ser acordes con el tema y no se pueden repetir.



Ejemplo:

**Tema: Cosas que duelen**

- Un pellizco en una teta
- Pisar una chincheta
- Quedarse sin batería en el WC
- Perder los auriculares
- Que te deje tu pareja...

- Gana el equipo que no haya recibido la descarga del **"Shockahuete"** y/o no se le acabe la música mientras intenta resolver la prueba.

## Definition Duel

- Se escoge a un **jugador de cada equipo**. El jugador del equipo en turno **lee para sí** la primera palabra de la lista de la tarjeta y seguidamente, activa el **"Shockahuete"**. Deberá **definirla** para que su equipo la advine. Si lo consigue, le pasa el **"Shockahuete"** al jugador escogido del equipo contrario, quien repetirá la misma dinámica con la segunda palabra.
- No podéis usar nombres propios, sinónimos o palabras derivadas.

### Definition duel

- Podcast
- Wonder Woman
- Calentamiento global
- San Francisco
- Stranger Things
- Hacer spoiler
- Adele

Ejemplo:

### Podcast

- Es parecido a un programa de radio que te puedes descargar y escuchar cuando quieras en distintas plataformas...

- Gana el equipo que no haya recibido la descarga del **"Shockahuete"** y/o no se le acabe la música mientras intenta resolver la prueba.



El **"Shockahuete"** siempre debe ser activado antes de empezar una prueba.

El jugador que responde es quien sostiene el **"Shockahuete"**, y siempre con las dos manos.



## Recomendaciones

- **Party & Co™ Shock You!** es un juego para divertirse así que puedes cambiar las reglas y jugar a las pruebas como te apetezca en cada momento.
- Si un jugador pasa o lanza intencionadamente el **"Shockahuete"** fuera del alcance de otro jugador pierde la prueba. Así mismo, hay que procurar que caiga al suelo lo mínimo posible para no dañarlo.
- El uso del **"Shockahuete"** es exclusivamente para jugar a **Party & Co™ Shock You!**



**¡ADVERTENCIA!** Esto no es un juguete. Este es un artículo de regalo novedoso que solo debe usarse con este juego y no está destinado a ser utilizado como juguete por o sobre personas menores de 14 años. Este artículo **EMITE DESCARGAS ELÉCTRICAS**, no utilice este producto si padece epilepsia y/o problemas cardíacos. No lo utilice si tiene instalado un marcapasos, ya que puede causar interferencias. No lo utilice si está embarazada. Manténgase fuera del alcance de los niños. Los minoristas NO deben sacar el artículo del embalaje para el uso de su demostración. El fabricante no se hará responsable del incumplimiento de esta condición.

Utilice 2 pilas AAA de 1,5 V. Baterías no incluidas.

Guarde las instrucciones para futuras referencias.

Party & Co es una marca registrada de Diset, S.A. Reservados todos los derechos.



Desarrollo:  Gmotio.com

**Diset**  
Jumbodisët

Published by Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 - Barcelona (España)

© 2023 Diset, S.A. Jumbodiset Group.  
All rights reserved.

**diset.com**

10210