



**Pingo**, es un juego de habilidad. Pueden participar cuantos jugadores quieran. El objetivo es ser el primero en realizar la dificultad o dificultades que le corresponde hacer

## Elementos que componen el juego

- Tablero con cinco dificultades
- Deslizador de la moneda
- Dado
- Moneda de 1€ (Ésta no se suministra con el juego)

## Dificultades

Dificultad 1; el jugador debe conseguir que la moneda suba y llegue hasta el final sin salirse por ningún lado

Dificultad 2; el jugador debe conseguir que moneda quede atrapada en la ranura

Dificultad 3; Igualmente el jugador deba conseguir que la moneda quede atrapada en la ranura

Dificultad 4 el jugador debe conseguir que la moneda pase por la ranura hasta el otro lado

Dificultad 5 el jugador debe conseguir que la moneda cuele por el agujero

## Comienza la partida



Los jugadores determinan el valor de las monedas a pagar en los casos de fallo

Si todos los jugadores lo acuerdan, el jugador que falla y la moneda queda tras la línea negra, para cada fallo podrá elegir la forma con la que paga: Con la moneda estipulada, o tomando el jugador que ha fallado un chupito de un trago, o entregando una prenda (desde la más íntima a la más exterior, la devolución de las prendas tras la partida, se deja a la creatividad del ganador)

Los jugadores deciden si van a jugar a:

- A) Hacer todas las dificultades
- B) Hacer un nº determinado de dificultades

Con el dado se determina el orden de los jugadores, empezando el que saque el nº más alto (Pingo cuenta como el más alto)

Cada jugador tira el dado y ha de realizar la dificultad que éste le indique (si sale Pingo, elije la dificultad que quiera). Si han decidido jugar a realizar varias dificultades, el dado les indica cuáles son éstas (es posible que salga varias veces el mismo nº, entonces tendrá que repetir la misma dificultad cuantas veces se repita)

Cada jugador dispone por dificultad de tres lanzamientos. Si falla y la moneda se queda detrás de la línea negra, ha de pagar colocando una moneda del valor convenido al principio.

La partida no termina hasta que todos los jugadores completen sus dificultades, siendo el ganador el que primero lo consiga y será el que se lleve todas las monedas falladas que haya acumuladas

Ejemplo de tabla para el seguimiento de las partidas. En éste ejemplo el Jugador 2 ya ha conseguido hacer por dos veces la dificultad nº 3, y el Jugador 4 la dificultad nº 5

Jugadores	Dificultades a completar	1	2	3	4	5
Jugador 1	4 2 5					
Jugador 2	1 3 3			x x		
Jugador 3	5 2 4				x	
Jugador 4	1 1 5					