



LA  
CASA DE LOS  
RETOS

The image features a central graphic of a house with a blue roof and a teal base. Inside the house, there are several icons: a skateboard, a speaker, a soccer ball, and a slice of cake. The text 'LA CASA DE LOS RETOS' is written in large, bold, yellow letters with a 3D effect and an orange outline. The background is a light teal color with a pattern of faint, white icons related to sports, music, and general activities. The entire graphic is enclosed in a thin purple border.

**¡Bienvenidos  
al nuevo juego de  
La Casa de los Retos!  
Seguid las instrucciones según  
los jugadores que seáis (4 o 6 jugadores).**

## INSTRUCCIONES PARA PARTIDAS DE 3 EQUIPOS



### INTRODUCCIÓN AL JUEGO



- **Número de participantes:** 6 personas. 3 equipos compuestos por 2 participantes cada uno.
- **Número de rondas:** 4 rondas + 1 Reto final. Cada una de las cuatro rondas se compone de una pregunta y un reto.
  - Sólo participarán en el reto los dos equipos que hayan acertado la pregunta. Si sólo hay un equipo acertante, este elegirá contra quién quiere jugar el reto.
  - Si ningún equipo acierta, se hará otra pregunta.
  - Si aciertan los 3 equipos, se hará otra pregunta.
- **Objetivo del juego:** sumar los máximos puntos posibles, ya que solo los dos equipos con más puntos al final de la cuarta ronda pasan al Reto Final. El ganador del Reto Final, gana la partida.
- **Puntuación:** VER EN EL ESQUEMA DE JUEGO


### ESQUEMA DE JUEGO PARA PARTIDA DE 3 EQUIPOS

RONDA 1	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO NIÑOS</b>
	
UNA DE DOS	
<b>VALOR DE LA RONDA 1:</b> 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA:</b> ADULTO DEL EQUIPO QUE HAYA SACADO A CIEGAS UNA CARTA CON EL NÚMERO MÁS ALTO. <b>ÁRBITRO EN EL RETO:</b> EQUIPO QUE NO JUEGUE EL RETO.	

RONDA 2	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO ADULTOS</b>
	
SI TE DIGO QUE...	
<b>VALOR DE LA RONDA 2:</b> 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA:</b> ADULTO DEL EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR. <b>ÁRBITRO EN EL RETO:</b> EQUIPO QUE NO JUEGUE EL RETO.	

RONDA 3	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO EN EQUIPO</b>
	
MÁS O MENOS	
<b>VALOR DE LA RONDA 3:</b> 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA:</b> ADULTO DEL EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR. <b>ÁRBITRO EN EL RETO:</b> EQUIPO QUE NO JUEGUE EL RETO	

RONDA 4 (Eliminatoria)	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO NIÑOS</b>
	
EL EQUIPO CON MÁS PUNTOS ELIGE EL TIPO DE PREGUNTA*	
<b>VALOR DE LA RONDA 4:</b> 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA:</b> ADULTO DEL EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR. <b>ÁRBITRO EN EL RETO:</b> EQUIPO QUE NO JUEGUE EL RETO. *SI HAY EMPATE, LO ELIGE EL QUE HAYA GANADO EL ÚLTIMO RETO.	

EL RETO FINAL	
<b>RETO EN EQUIPO</b>	
	
<b>SOLO LOS DOS EQUIPOS CON MÁS PUNTOS AL FINAL DE LA RONDA 4 PASAN AL RETO FINAL.</b> <b>VALOR DEL RETO FINAL:</b> QUIEN GANE EL RETO FINAL, GANA LA PARTIDA. <b>ÁRBITRO EN EL RETO:</b> EQUIPO QUE NO PASE AL RETO FINAL.	

## INSTRUCCIONES PARA PARTIDAS DE 2 EQUIPOS

### INTRODUCCIÓN AL JUEGO

- **Número de participantes:** 4 personas. 2 equipos compuestos por 2 participantes cada uno.
- **Número de rondas:** 4 rondas + 1 ronda final. Cada una de las rondas se compone de una pregunta y un reto.
  - Acertar la pregunta servirá para sumar un punto al marcador.
  - Ganar un reto también sumará un punto al marcador, salvo en el 1º Reto Final, donde suma tres.
- **Objetivo del juego:** sumar el mayor número de puntos durante las 4 rondas y el Reto Final. Ganará la partida el equipo que consiga más puntos tras el Reto Final.
- **Puntuación:** VER EN EL ESQUEMA DE JUEGO


### ESQUEMA DE JUEGO PARA PARTIDAS DE 2 EQUIPOS

RONDA 1	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO NIÑOS</b>
 UNA DE DOS	
<b>VALOR DE LA RONDA 1:</b> PREGUNTA 1 PUNTO + RETO 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA Y EL RETO:</b> EQUIPO QUE HAYA SACADO A CIEGAS UNA CARTA CON EL NÚMERO MÁS ALTO.	

RONDA 2	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO ADULTOS</b>
 SI TE DIGO QUE...	
<b>VALOR DE LA RONDA 2:</b> PREGUNTA 1 PUNTO + RETO 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA Y EL RETO:</b> EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR.	

RONDA 3	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO EN EQUIPO</b>
 MÁS O MENOS	
<b>VALOR DE LA RONDA 3:</b> PREGUNTA 1 PUNTO + RETO 1 PUNTO <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA Y EL RETO:</b> EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR	

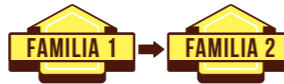
RONDA 4	
<b>PREGUNTA</b>	<b>RETO NIÑOS</b>
 EL EQUIPO CON MÁS PUNTOS ELIGE EL TIPO DE PREGUNTA*	
<b>VALOR DE LA RONDA 4:</b> PREGUNTA 1 PUNTO + RETO 2 PUNTOS <b>ÁRBITRO EN LA PREGUNTA Y EL RETO:</b> EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR. *SI HAY EMPATE, LO ELIGE EL QUE HAYA GANADO EL ÚLTIMO RETO.	

EL RETO FINAL	
<b>RETO EN EQUIPO</b>	
	
<b>VALOR RETO FINAL:</b> 3 PUNTOS <b>ÁRBITRO EN EL RETO:</b> EQUIPO QUE HAYA GANADO EL RETO ANTERIOR SI EL RETO FINAL SE JUEGA A LA VEZ/ EQUIPO QUE NO ESTÉ HACIENDO EL RETO SI EL RETO FINAL SE JUEGA POR TURNOS.	

## NORMAS COMUNES PARA CUALQUIER TIPO DE PARTIDA



**A LA VEZ**  
Los equipos ejecutarán el reto al mismo tiempo.



**PORTURNOS**  
Los equipos completarán el reto por turnos.

### ¿Qué son las Cartas de Bloqueo?

Son unas cartas que sirven para ponérselo un poco más difícil a los rivales. Si habéis ganado el reto, coged una Carta de Bloqueo antes de que empiece al siguiente ronda. Al comenzar la ronda, y antes de que se formule la pregunta, la podréis “lanzar” al equipo que elijáis. Después de la Ronda 4 no se ganan Cartas de Bloqueo.

### ¿Qué es un Perfect?

Es el máximo objetivo a alcanzar, que se va indicando en cada una de las cartas de Reto

### Cartas “Crea tu Propio Reto”

Dad rienda suelta vuestra imaginación y cread vuestros propios retos en estas cartas.

## DINÁMICA DEL JUEGO:

Antes de comenzar a jugar, aseguraos de que no hay objetos a vuestro alrededor que se puedan romper. Colocad las cartas en diferentes mazos, separadas por tipo. Barajad cada mazo.

## CATEGORÍAS DE PREGUNTAS:

- “Una de dos”: Se formula una pregunta y habrá dos opciones de respuesta, A o B.

- “Si te digo que..”: Se formula una afirmación y habrá que elegir entre Verdadero o Falso.

- “Más o menos”: Se formula una pregunta cuya respuesta es un número y hay que acercarse lo máximo posible a la cifra correcta.

Si se da un empate en un reto, repetidlo para desempatar.

En el marcador de la pizarra cada equipo irá actualizando su puntuación a lo largo de la partida. ¡Superad cada Ronda para lograr la mayor puntuación posible y ganar la partida! ¡Mucha suerte!

### ¿Qué son las Cartas de Bloqueo Premium?

Son unas cartas que os permitirán jugar con una ligera ventaja. Si habéis ganado el reto consiguiendo un perfect, en lugar de una Carta de Bloqueo normal, cogereis una Carta de Bloqueo Premium. Podréis usarla antes de la pregunta. Después de la Ronda 4 no se ganan Cartas de Bloqueo Premium.

### Equipo Árbitro

Es el equipo responsable de leer la pregunta, comprobar la respuesta correcta, leer el reto y controlar que este se realice según las reglas. En los esquema de juego se indica quién es el árbitro en cada caso.

## ELEMENTOS DE JUEGO:

6 placas identificativas removibles  
1 libro de instrucciones y respuestas  
3 pizarras  
3 rotuladores para pizarra con borrador  
6 pelotas  
9 aros  
3 pajitas

20 plumas  
30 globos  
2 cordones  
50 cartas de pregunta con 150 preguntas  
36 cartas de reto  
21 cartas de bloqueo (12 simples y 9 Premium)  
6 cartas ‘Crea tu propio Reto’

## ELEMENTOS DE CASA QUE PODÉIS NECESITAR:

No os preocupéis si os falta alguno, ¡hay un montón de retos a los que podréis jugar!

1 Cronómetro  
Para controlar el tiempo en los retos tendréis que utilizar un cronómetro.  
2 Galletas

2 Folios – hojas de papel  
2 Botellas reutilizables  
2 bolígrafos con tapa  
Pañuelo para los ojos

\*Aseguraos de que las botellas no son de cristal. Si utilizáis botellas de plástico, no olvidéis colocarlas en el contenedor amarillo cuando las tiréis. Este gesto contribuirá a que se puedan reutilizar.

## RECURSOS PARA RETOS

### Reto Pintor a Ciegas:

1. Perro
2. Reloj
3. Teléfono
4. Calculadora
5. Sartén
6. Flor
7. Tenedor
8. Mariposa
9. Coche
10. Sombrilla
11. Raqueta
12. Libro
13. Televisión
14. Tijeras
15. Balón de fútbol
16. Tobogán

### Reto SHHHilencio..

- |               |                         |                   |
|---------------|-------------------------|-------------------|
| 1. Cocinero   | 11. Supermercado        | 21. Tarta         |
| 2. Caballo    | 12. Canguro             | 22. Helicóptero   |
| 3. Pirata     | 13. Serpiente           | 23. Natación      |
| 4. Astronauta | 14. Jugador de baseball | 24. Lluvia        |
| 5. Plátano    | 15. Unicornio           | 25. Pirata        |
| 6. Policía    | 16. Bruja               | 26. Barco         |
| 7. Bombero    | 17. Conejo              | 27. Paraguas      |
| 8. Payaso     | 18. Máquina de escribir | 28. Músico        |
| 9. Piloto     | 19. Videojuegos         | 29. Tiro con Arco |
| 10. Bailarina | 20. Libro               | 30. Marinero      |

Nota: cuando hayáis jugado varias veces a este reto y ya os sepáis las palabras, los adultos pueden acordar en secreto nuevas palabras con las que jugar



## SOLUCIONES PREGUNTAS

### Carta 1

- a) Pizza
- b) Verdadero
- c) 1964

### Carta 2

- a) Silbido
- b) Verdadero
- c) 1019

### Carta 3

- a) Tiburones
- b) Falso
- c) 1000

### Carta 4

- a) Naranja
- b) Falso
- c) 229

### Carta 5

- a) Japón
- b) Verdadero
- c) 24

### Carta 6

- a) Koala
- b) Falso
- c) 575

### Carta 7

- a) Buenos Aires
- b) Verdadero
- c) 2.300.000

### Carta 8

- a) Verano
- b) Falso
- c) 20

### Carta 9

- a) Tormentas
- b) Verdadero
- c) 203

### Carta 10

- a) Delfín
- b) Verdadero
- c) 250

### Carta 11

- a) Canguro
- b) Verdadero
- c) 500.000

### Carta 12

- a) Mosquito
- b) Falso
- c) 959

### Carta 13

- a) Italia
- b) Falso
- c) 44

### Carta 14

- a) Nariz de botella
- b) Verdadero
- c) 1.000.000

### Carta 15

- a) Lucha de malabaristas
- b) Verdadero
- c) 4.000.000



## SOLUCIONES PREGUNTAS

### Carta 16

- a) Irlanda
- b) Falso
- c) 35.000

### Carta 17

- a) Drácula
- b) Verdadero
- c) 200

### Carta 18

- a) Cucarachas
- b) Verdadero
- c) 40

### Carta 19

- a) Japón
- b) Verdadero
- c) 1867

### Carta 20

- a) Gruñido
- b) Falso
- c) 360

### Carta 21

- a) Aye - Aye
- b) Verdadero
- c) 52

### Carta 22

- a) Tenis playa
- b) Verdadero
- c) 139

### Carta 23

- a) Nutrias
- b) Falso
- c) 21.196

### Carta 24

- a) Mosca
- b) Verdadero
- c) 108

### Carta 25

- a) Un profesor de instituto
- b) Falso
- c) 34

### Carta 26

- a) Heavy metal
- b) Verdadero
- c) 1873

### Carta 27

- a) Filipinas
- b) Falso
- c) 20.139

### Carta 28

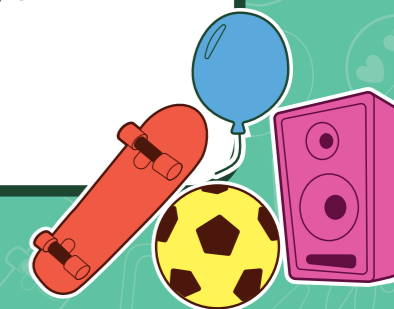
- a) Escribir unas iniciales
- b) Verdadero
- c) 453

### Carta 29

- a) Cactus
- b) Falso
- c) 17

### Carta 30

- a) EEUU
- b) Falso
- c) 1894





## SOLUCIONES PREGUNTAS

### Carta 31

- a) Pizza
- b) Verdadero
- c) 218.792

### Carta 32

- a) Emoji
- b) Verdadero
- c) 260

### Carta 33

- a) Manzana
- b) Verdadero
- c) 1992

### Carta 34

- a) Turrón
- b) Falso
- c) 75

### Carta 35

- a) Cubos de agua
- b) Falso
- c) 42

### Carta 36

- a) Alemania
- b) Falso
- c) 9280

### Carta 37

- a) Madera
- b) Falso
- c) 42

### Carta 38

- a) Francia
- b) Verdadero
- c) 1.369

### Carta 39

- a) Flauta
- b) Falso
- c) 437

### Carta 40

- a) Mano
- b) Verdadero
- c) 370.370

### Carta 41

- a) Cerebro
- b) Verdadero
- c) 257

### Carta 42

- a) Batman
- b) Falso
- c) 40

### Carta 43

- a) Sal
- b) Verdadero
- c) 4.000

### Carta 44

- a) Avión volando
- b) Verdadero
- c) 19

### Carta 45

- a) Funcionamiento de una cafetera
- b) Falso
- c) 76



## SOLUCIONES PREGUNTAS

### Carta 46

- a) África
- b) Falso
- c) 2.000

### Carta 47

- a) Encontrar un arcoíris
- b) Verdadero
- c) 58

### Carta 48

- a) Un cabello
- b) Verdadero
- c) 100

### Carta 49

- a) Pájaro
- b) Falso
- c) 60

### Carta 50

- a) Avispa de mar
- b) Verdadero
- c) 23



**¡Preguntas y retos nuevos y exclusivos para jugar en familia!**



Fabricado por:



SANJA (HK) Co. Ltd.  
Unit 709, 7/F., Tower B, Hung Hom Commercial  
Centre, 37-39 Ma Tau Wai Road, Hung Hom,  
Kowloon, Hong Kong  
Tel : +852 2739-1123  
www.sanjatoy.com  
info@sanjatoy.com

Importado y distribuido por:

**BIZAK**

bi bi Bizak

**BIZAK S.A.**  
Camino de Ibarsusi s/n  
48004 Bilbao (ESPAÑA)  
sat@bizak.es  
www.bizak.es



- ⚠ **ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA:** Contiene piezas pequeñas. Cuerda larga. No conveniente para niños menores de 36 meses.  
**ADVERTENCIA:** Los globos sin hincar o rotos pueden provocar ahogo o asfixia en niños menores de ocho años. Es necesaria la vigilancia de una persona adulta. Los globos sin hincar deben permanecer fuera del alcance de los niños. Hay que deshechar inmediatamente los globos rotos. Globo de látex de caucho natural.
- Utilizar bajo la supervisión de un adulto.
  - Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.
  - Retire todos los elementos de sujeción y plástico antes de entregar el producto a un niño.
  - Conserve este embalaje para su posterior referencia.

Esta marca autentifica que el producto que Ud. ha adquirido ha sido distribuido por BIZAK, de forma exclusiva, para el mercado español. Ello implica que ha pasado nuestros estándares de calidad y ha sido adaptado para su venta en nuestro mercado. No obstante si tiene algún problema contacte con nosotros.  
 Email: sat@bizak.es. BIZAK no se hace responsable de productos comercializados sin la presente marca que puedan haber sido adquiridos en otros mercados y comercializados por terceras empresas ajenas a la nuestra.

**CERTIFICADO AUTENTICIDAD BIZAK**

lyo ME DIA



© 2024 La Casa de los Retos es una marca registrada por Turner Broadcasting System Europe Limited. Una empresa de Warner Bros. Discovery. Todos los derechos reservados.  
 © Mediaset España Comunicación, S.A. por © Grupo Audiovisual Mediaset España Comunicación, S.A.

Ref.: 3500 1923  
Fabricado en China

