



Estás en una nave espacial, y hay dos impostores que están "entre nosotros". Los impostores tendrán que asesinar al resto de participantes sin ser descubiertos, pudiendo sabotear la nave para causar el caos. Mientras, el resto de integrantes de la nave tienen que intentar ganar completando todas las tareas que se les asignan o descubriendo y eyectando al impostor fuera de la nave al espacio exterior antes de que acabe con todos.

## REGLAS:

- **20 TRIPULANTES Y ENTRE ELLOS 4 IMPOSTORES. O DOS GRUPOS DE 10 CON 2 IMPOSTORES CADA UNO.**
- COLOCAMOS A LOS ALUMNOS/AS CON DISTANCIA DE SEGURIDAD **EN CÍRCULO CON LOS OJOS CERRADOS** EL PROFESOR TOCA POR LA ESPALDA (CON UN CONO) A LOS IMPOSTORES, QUE EN ESE MOMENTO PODRÁN ABRIR LOS OJOS Y RECONOCERSE. CUANDO DIGA EL PROFESOR LOS ABREN LOS DEMÁS.
- CADA ALUMNO/A TIENE EN SU PUESTO **UNA TARJETA CON LA MISIÓN O TAREA MOTRIZ ASIGNADA** ASOCIADA ADEMÁS A UN PERSONAJE . SERÁ LA QUE PRIMERO REALICE, DESPUÉS IRÁ HACIENDO TAREAS EN ORDEN NUMÉRICO.
- DURANTE LOS DESCANSOS DESPLAZANDONOS ENTRE LOS PUESTOS DE LAS TAREAS LOS ALUMNOS/AS IMPOSTORES PODRÁN **MATAR GIÑANDO UN OJO** A LOS TRIPULANTES. **EL ALUMNO/A MUERTO DEBE COMENZAR A REALIZAR UN ESTIRAMIENTO (ALTERNAR: BRAZOS-PIERNAS- TRONCO)** A LOS 5 SEGUNDOS DE SER ASESINADO, PARA NO DELATAR AL IMPOSTOR.
- EL CONO UTILIZADO PARA LA ELECCIÓN DE IMPOSTORES, SERÁ **EL BOTÓN DE EMERGENCIA. UN ALUMNO/A SOLO PUEDE TOCAR EL BOTÓN UNA VEZ Y SOLO UNA VEZ POR DESCANSO.** EL ALUMNO/A QUE TOCA EL BOTÓN ACUSA A OTRO DANDO RAZONES DE PORQUE CREE QUE ES EL IMPOSTOR. TODOS LOS ALUMNOS/AS VOTARÁN QUIÉN ES EL IMPOSTOR. **CON TRES VOTOS SE PUEDE REPORTAR** FUERA DE LA NAVE A UN ALUMNO/A SEA O NO IMPOSTOR (DEBE CONFESAR QUE ROL TENÍA PARA DESCARTAR TRIPULANTES O IMPOSTORES). LA VOTACIÓN TIENE QUE DURAR COMO MÁXIMO 20 SEGUNDOS.
- **LOS REPORTADOS** SIGUEN HACIENDO TAREAS MOTRICES PERO EN LOS DESCANSOS **SE QUEDAN ESTIRANDO.(ALTERNAR: BRAZOS-PIERNAS- TRONCO) NO SE DESPLAZAN.**
- **GANAN LOS IMPOSTORES SI QUEDAN AL FINAL EL MISMO NÚMERO DE IMPOSTORES QUE TRIPULANTES.**
- **GANAN LOS TRIPULANTES SI QUEDAN AL FINAL MÁS TRIPULANTES QUE IMPOSTORES.**
- EL **GANADOR MANDA UNA TAREA MOTRIZ EXTRA** ELEGIDA DE LAS 10 EXISTENTES AL Oponente.
- SE PUEDEN HACER TANTOS **TURNOS DE JUEGO** COMO SE QUIERA.
- DEBE EMPEZARSE CADA VEZ POR **LA TAREA MOTRIZ SIGUIENTE A LA ÚLTIMA QUE SE REALIZÓ.**