



CHISPAS

EL JUEGO DE CONEXIÓN MENTAL
MÁS ELECTRIZANTE

MANUAL DEL JUEGO



¿Nunca os ha sucedido que, hablando con otra persona, habéis dicho a la vez la misma palabra de manera fortuita?

Pues aquí tendréis que hacerlo de forma deliberada. ¿Seréis capaces de realizar las conexiones necesarias para reventar el amperímetro?

Esto es...

CHISPAS

EL JUEGO DE CONEXIÓN MENTAL MÁS ELECTRIZANTE

2 A 6 PERSONAS

+8 AÑOS

15 MINUTOS



COMPONENTES



97 x cartas de Idea



6 x cartas de Objetivo



6 x cartas de Imán



1 x carta de Cable

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Entregad un **Imán** a cada persona, que coloca en la mesa delante de ella.

Barajad el mazo de **Ideas**.
Entregad a cada persona tantas como corresponda según la siguiente tabla.

Personas	Ideas
3	8
4	6
5	5
6	4

Existe una variante para
2 personas en la página 13

Barajad los **Objetivos** y **revelad 3**, colocándolos en el centro de la mesa, a la vista de todo el mundo. Devolved a la caja el resto de **Objetivos**, no se usarán en la partida.

Elegid quién comenzará a jugar.



Ejemplo para 3 personas

OBJETIVO DEL JUEGO

¡CHISPAS! es un juego colaborativo en el que tendréis que conectar vuestras mentes para, tras haber creado conexiones en común, consolidarlas por parejas. Según lo bien que lo hagáis, conseguiréis llevar el amperímetro a distintos niveles.

CÓMO JUGAR

Una partida se divide en 2 Fases diferenciadas:

Crear Conexiones y ¡CHISPAS!

Fase 1. Crear Conexiones

Durante esta Fase, comenzando por quien hayáis decidido y pasando el turno en sentido horario, cada persona debe colocar una **Idea** encima de la mesa. Tiene 2 opciones:

Bajar una Idea

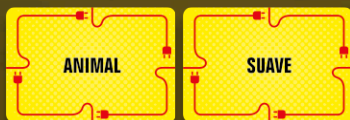
La **Idea** se coloca separada del resto de **Ideas** y de las **Conexiones** que ya hay encima de la mesa.

Crear una Conexión

La **Idea** se coloca unida a otra **Idea** (creando así una **Conexión**) o a una **Conexión** ya existente. Una **Conexión** está formada por dos o más **Ideas**.

ACLARACIONES

Una **Conexión** puede estar compuesta por tantas **Ideas** como se desee. Todas las **Ideas** en una **Conexión** deben ser visibles para todo el mundo. Cualquiera puede consultarlas en cualquier momento. Una **Idea** permanecerá siempre en la **Conexión** donde fue colocada. No pueden separarse **Ideas** de una **Conexión**.



Conexión creada con 2 **Ideas**.



Conexión creada con 3 **Ideas**.

Una vez todo el mundo ha jugado todas sus **Ideas**, termina la **Fase 1**.

Antes de comenzar la **Fase 2**, devolved a la caja todas las **Ideas** que no formen parte de una **Conexión**.

Fase 2. ¡CHISPAS!

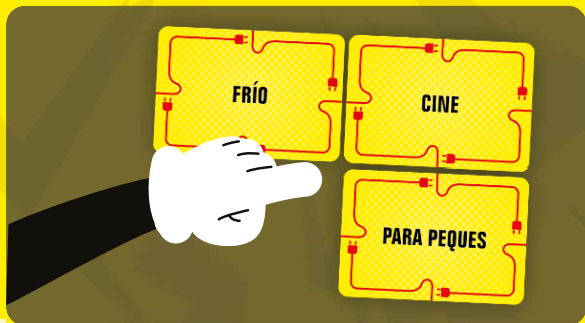
Decidid quién iniciará la **Fase 2**. Esa persona toma el **Cable**.

Esta Fase requerirá que os conectéis mentalmente por parejas, que irán cambiando cada turno, pasando el **Cable** de persona a persona en sentido horario.

La persona que tenga el **Cable** juega con la que está situada a su izquierda, que se quedará el **Cable** tras jugar el turno.

En cualquier momento durante esta Fase podéis debatir sobre qué **Conexiones** os veis capaces de resolver, aunque no tengáis el **Cable**. Sin embargo, está prohibido decir una respuesta, o un ejemplo de respuesta, que pueda relacionarse con alguna de las **Ideas o Conexiones**.

La persona que tiene el **Cable** elige una **Conexión** para tratar de consolidarla.



Una vez seleccionada la **Conexión**, ambas personas pueden pensárselo durante unos segundos. A continuación, ambas tratan de consolidar la **Conexión**.

Se miran a los ojos, tocan con los dedos índice ambos extremos del Cable y cuentan hasta 3. Luego, dicen en voz alta y al mismo tiempo la palabra elegida.

Pueden suceder dos cosas:

La palabra es diferente... ¡La Conexión ha fallado!

Vuestro equipo **no puntúa**. Devuelve a la caja todas las **Ideas** que formaban parte de esa **Conexión**.

La palabra es la misma... ¡CHISPAS!

Ganáis **1 punto**. ¡Bien!

Para indicarlo, tomad una **Idea** de esa **Conexión** y colocadla a un lado, formando una **Pila de Puntuación**. Devolved a la caja el resto de **Ideas** de la **Conexión**. Si también habéis cumplido un **Objetivo** al consolidar esta **Conexión**, ganáis 1 punto adicional. Tomad el **Objetivo** y colocadlo en la **Pila de Puntuación**.



TENED EN CUENTA QUE...

Solo podéis completar un Objetivo con cada Conexión. Si cumplís más de uno, elegid uno de los Objetivos y colocadlo en la zona de puntuación. Los demás deberán ser completados más adelante.

La palabra que digáis en voz alta no puede ser la misma que aparece en una de las Ideas, ni tampoco una palabra que contenga la misma raíz (por ejemplo: no podéis decir Invernal para una conexión que contenga las palabras Invierno y Frío).

La palabra puede ser compuesta, puede ser una marca, un verbo, un nombre propio, etc. Siempre debe estar relacionada con las Ideas que contiene la Conexión.

Si quebrantáis estas reglas no ganaréis el punto.

A continuación, es el turno de la siguiente pareja. Seguid los mismos pasos que con la primera **Conexión**.

La fase de ¡CHISPAS! continúa hasta que no queden **Conexiones** sobre la mesa.

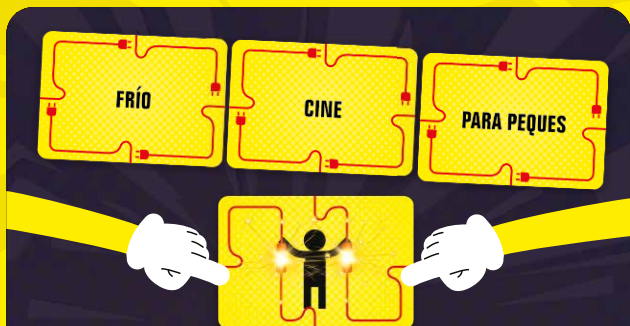
LOS IMANES

Durante la fase de **¡Chispas!**, cualquier persona que no participe ese turno puede descartar su **Imán** para unirse y participar. Si lo hace, las 3 personas deben tocar el **Cable** con los dedos índices, contar hasta 3 y decir en voz alta, al mismo tiempo, la palabra que consideren.



Si 2 de las 3 personas han dicho la misma palabra... ¡CHISPAS!

Si nadie ha dicho la misma palabra, la **Conexión** falla.



EJEMPLO

Es el turno de Elsa y Ana. Han seleccionado una **Conexión** de 3 **Ideas**: "Frío", "Cine" y "Para peques". Colocan sus dedos en ambos lados del **Cable** y cuentan en voz alta para, a continuación, responder a la vez: Uno, dos y tres. ¡Ice Age! ¡Happy Feet! Noooo... ¡Han fallado! No consiguen puntuar. Y menos mal que no se ha unido Olaf usando su **Imán** porque él había pensado en ¡Frozen!

CARTAS OBJETIVO



TRIPLE CHISPA

Una tercera persona debe descartar su **Imán** para unirse. Consegáis este **Objetivo** si las 3 personas dicen en voz alta la misma palabra. Si falláis, todavía podréis conseguir este **Objetivo**, siempre y cuando todavía queden **Imanes** por usar.



LA PRIMERA CHISPA

Solo podéis conseguir este **Objetivo** si consolidáis la primera **Conexión** de la partida. Si falláis, devolved a la caja esta carta.



LA ÚLTIMA CHISPA

Solo podéis conseguir este **Objetivo** si consolidáis la última **Conexión** de la partida. Si falláis, devolved a la caja esta carta.

CHISPAZO

Conseguís este **Objetivo** si consolidáis 1 **Conexión** formada por 3 o más Ideas. Si falláis todavía podréis conseguir este **Objetivo**, siempre y cuando todavía queden **Conexiones** formadas por 3 o más Ideas.



CHISPEANTE (2 COPIAS)

Conseguís este **Objetivo** si consolidáis 2 **Conexiones** consecutivas. Si falláis, todavía podréis conseguir este **Objetivo**, siempre y cuando todavía queden al menos 2 **Conexiones** encima de la mesa.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no quedan **Conexiones** sobre la mesa. El equipo suma sus puntos, que corresponden al número de cartas en la **Pila de Puntuación** (1 punto por cada carta). A continuación, consultad el **AMPERIMETRO** para saber qué tal lo habéis hecho.



14-15 ¡Electrizante! ¡Es imposible tener más conexión entre vosotros!

11-13 ¡Sois superconductores! Es como si formarais parte del mismo circuito.

8-10 Os conectáis bastante bien, pero aún tenéis alguna resistencia.

6-7 Está claro que necesitáis un buen chute de energía.

4-5 Seguid jugando para que no os tengan que echar un cable.

0-3 Buscabais chispas, pero os habéis llevado un calambrazo.

VARIANTE PARA 2 PERSONAS

Barajad todas las **Ideas**. Cada persona toma 6 **Ideas**.

Adicionalmente, tomad 12 **Ideas** y formad un mazo, boca abajo. La partida se juega con normalidad con la siguiente excepción: cuando alguien baje 1 **Idea**, debe robar la primera carta del mazo y añadirla a su mano. Cuando se agote el mazo, debéis jugar con las **Ideas** restantes de vuestras manos.

Dejad en la caja el **Objetivo Triple Chispa** y los **Imanes**, no se utilizarán en esta variante.

DESAFÍO TEMÁTICO

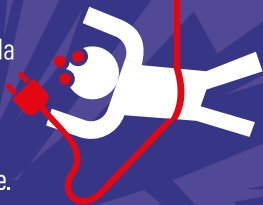
Elegid un tema al principio de la partida. Debéis consolidar **Conexiones** de personajes, nombres, objetos o lugares que estén relacionadas con el tema escogido.

Aquí tenéis algunas propuestas, pero podéis elegir el tema que queráis:

Títulos de películas	Literatura	Cultura Friki
Cuentos y leyendas	Geografía	Solo para adultos
Personajes de ficción	Objetos	Música

MISIONES Para 3 o más personas

Las misiones representan una sucesión de eventos que debéis superar para convertirnos en el equipo perfecto. Marcad las misiones que consigáis completar tras cada partida y la puntuación obtenida.



Si no se especifica lo contrario, las reglas se aplican como de costumbre.



Jugad la fase de Chispas sin comunicaros.

No completáis la misión si os comunicáis durante la fase de **¡CHISPAS!** o si puntuáis menos de 6.

PUNTUACIÓN

14-15

11-13

6-10



Debéis conseguir los 3 Objetivos.

No completáis la misión si no conseguís los 3 **Objetivos** o si puntuáis menos de 6.

PUNTUACIÓN

13-14

11-12

6-10



Debéis consolidar 3 Conexiones de 3 o más

cartas. No completáis la misión si no conseguís 3 **Conexiones** de 3 o más cartas o si puntuáis menos de 6.

PUNTUACIÓN

12-14

9-11

6-9



Preparad 4 cartas de Objetivo en vez de 3 y conseguidlos todos. No completáis la misión si no conseguís los 4 Objetivos o si puntuáis menos de 9.

PUNTUACIÓN

15-16

13-14

9-12



Cuando una pareja falla una Conexión, una de las personas debe descartar su Imán. No completáis la misión si os quedáis sin Imanes o si puntuáis menos de 8.

PUNTUACIÓN

14-15

11-13

8-10



Consolidad 4 Conexiones de 2 Ideas y conseguid los 3 Objetivos. No completáis la misión si no consolidáis 4 Conexiones de 2 cartas ni conseguís los 3 Objetivos o si puntuáis menos de 10.

PUNTUACIÓN

14-15

12-13

10-11



No uséis la carta de Objetivo Triple Chispa ni los Imanes. No podéis comunicaros verbalmente o con gestos durante la partida. Durante la fase de ¡CHISPAS!, la persona activa decide unilateralmente qué Conexión quiere consolidar con su pareja. No completáis la misión si os comunicáis durante la partida o si puntuáis menos de 10.

PUNTUACIÓN

14-15

12-13

10-11

Créditos de la edición original:

Diseño de juego: Jonathan Favre-Godal y Corentin Lebrat

Diseño gráfico: Valériane Holley

Créditos de la edición en español:

©2025 TRANJIS GAMES, S.L.

Dirección editorial: Álex Garcigregor

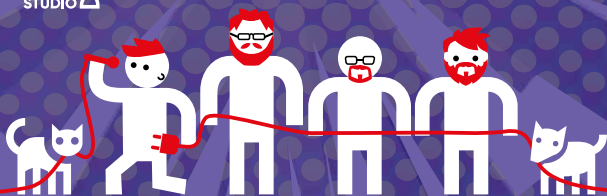
Desarrollo y edición: David Vaquero

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Llubí, David Vaquero, Álex Garcigregor

Diseño gráfico y artefinalización: Ramón Redondo

**TEMPUS
FUGIT[®]
STUDIO**



©2025 TRANJIS GAMES, S.L.
(B-87478038) Calle del Clavo 14,
Rivas Vaciamadrid, 28522. Madrid.

tranjisgames.com

info@tranjisgames.com

[YouTube](#) [Instagram](#) [Twitter](#) [Facebook](#) [@tranjisgames](#)

