

Jugadores

De 3* a 6 jugadores, a partir de 10 años.

Contenido

200 cartas.

Dos barajas de 92 cartas únicas que comparten **8 símbolos** y 8 especiales llamadas «**Sinestesia**».



Objetivo

Ganar el mayor número de cartas enfrentándose a otros jugadores. ¡Cuidado! Puede ser tu turno en cualquier momento y cualquiera puede ser tu oponente!

Duración

Una ronda dura unos 30 minutos. Se sugieren dos rondas.

1

Reglas del juego

Es sencillo, la forma más fácil de aprender es jugando.

• Mazos de Robo

Siéntate en círculo, coge uno de los mazos de la caja (rojo o azul) y baraja bien, divídelo en dos montones y colócalo al alcance de todos los jugadores. Estos son los Mazos de Robo.

(Ver «Mazo de Robo» en la Figura 1).

• Comienza el juego

La persona que baraja comienza el juego volteando una carta de cualquiera de los dos mazos y poniéndola boca arriba delante de sí para que todos la vean. Observa que la carta muestra un texto y un símbolo.

• Pila de Juego

De uno en uno, los jugadores siguen volteando cartas de cualquiera de los dos montones y colocándolas delante de sí en la zona de juego, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que los símbolos de las cartas de dos jugadores coincidan. Si volteas una carta y no hay coincidencia, voltea el siguiente jugador.

Nota: sólo debes mostrar una carta boca arriba cada vez. Si es tu turno y ya tienes una carta en juego, coloca la nueva carta sobre la que ya tienes. Esta pila que se genera es tu *Pila de Juego*.

(Ver «Pilas de Juego» en la Figura 1).

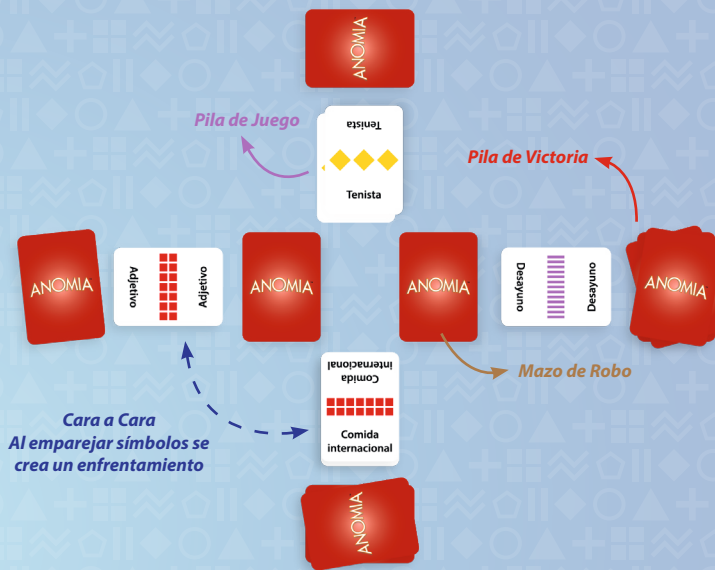
• Cara a Cara y Pilas de Victoria

Cuando los símbolos de las cartas de dos jugadores coinciden, deben enfrentarse entre sí. *Este es el corazón del juego.* Un enfrentamiento consiste en dar un ejemplo correcto de la categoría que aparece en la carta de tu oponente, antes de que él pueda hacer lo mismo con tu carta. El primer jugador en dar una respuesta correcta gana el «Cara a Cara». El ganador coloca la carta en su propia Pila de Victoria. La carta superior del ganador se queda donde está.

(Ver «Cara a Cara» en la Figura 1).

2

Figura 1



• Cascadas

La Pila de Juego del perdedor del Cara a Cara puede dejar a la vista una nueva carta superior. ¡Cuidado! ¡Ahora puede producirse un nuevo Cara a Cara entre el perdedor y cualquier otro jugador! No se deben voltear nuevas cartas hasta que se hayan jugado todos los posibles Cara a Cara. Ten en cuenta que el juego está estructurado de modo que sólo puede haber un Cara a Cara cada vez, aunque puede haber muchos en rápida sucesión. Esto se denomina *Cascada*.

• Después de un Cara a Cara / Cascada

El siguiente jugador sigue volteando una carta en el sentido de las agujas del reloj. Puede resultar útil pasar una pequeña ficha para indicar de quién es el turno. Un salero o una moneda pueden servir.

3

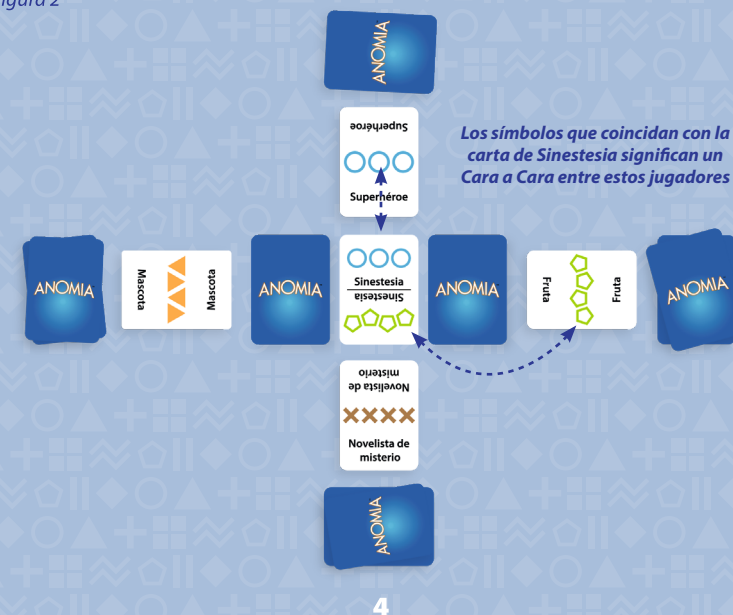
• Sinestesia

–sust- De sin- y el gr. αἴσθησις aîsthêsis ‘sensación’ 1) sensación secundaria o asociada que se produce en una parte del cuerpo a consecuencia de un estímulo aplicado en otra parte de él. 2) Imagen o sensación subjetivo, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente. 3) Unión de dos imágenes o sensaciones procedentes de diferentes dominios sensoriales, como en soledad sonora o verde chillón. 4) La carta que lo cambia todo.

Un Cara a Cara también lo puede provocar una carta de Sinestesia. Si sacas una carta de Sinestesia, colócala boca arriba entre los mazos de robo. Una carta de Sinestesia muestra dos símbolos diferentes. Si esos dos símbolos están en juego (es decir, si aparecen en la parte superior de los mazos de dos jugadores cualesquiera), esos dos jugadores deben hacer un Cara a Cara.

(Ver la Figura 2).

Figura 2



4

· Después de voltear una carta de Sinestesia

De aquí en adelante, todos los jugadores deben estar atentos a los Cara a Cara causados por combinaciones de símbolos iguales o por una Sinestesia. Sólo puede haber una Sinestesia en juego a la vez. Permanecerá en juego hasta que sea cubierta por una nueva carta de su tipo. Si volteas una carta de Sinestesia, sigues jugando, sacando una nueva carta, pero sólo después de que se hayan jugado todos los posibles Cara a Cara.

· Fin de ronda

Cuando se agoten los Mazos de Robo, la persona con más cartas en su Pila de Victoria gana la ronda. Puedes jugar otra ronda con el mismo mazo, o usar el otro mazo de la caja para jugar con un nuevo conjunto de cartas. Cada mazo es único (excepto las cartas de Sinestesia).

Algunas cosas IMPORTANTES más...

Volteo de cartas

Da la vuelta a tu carta rápidamente. Asegúrate de que todos los jugadores puedan ver tu carta al mismo tiempo. No puedes mirar antes tu carta, debes mantener las manos apartadas. Si no lo haces, perderás tu turno.

Cara a Caras inadvertidos

Si hay una coincidencia en la mesa, pero los jugadores coincidentes no se dan cuenta, otro jugador puede indicárselo, de una manera más o menos sutil. Recuerda que no se puede voltear una nueva carta hasta que se hayan jugado todos los Cara a Caras posibles.

Repeticiones

El grupo puede determinar si la regla de «no repetir» está en vigor durante una ronda. Si optas por la regla de «no repetir», se aplica lo siguiente: una vez pronunciado un ejemplo, ya sea en el juego o en una conversación, NO podrá utilizarse para ganar un enfrentamiento durante esa ronda/partida.

Desempate

Si dos jugadores empatan durante un Cara a Cara, un tercer jugador sacará una

carta y la dará la vuelta para los dos jugadores empatados. En este caso, los dos jugadores empatados intentarán dar una respuesta para la misma carta. El ganador del desempate recibe la carta del perdedor del enfrentamiento inicial. La(s) carta(s) utilizada(s) para el Desempate se baraja(n) de nuevo en el Mazo de Cartas. Si la carta volteada para el Desempate es una Sinestesia, vuelve a colocarla en uno de los Mazos de Robo y volteas una nueva.

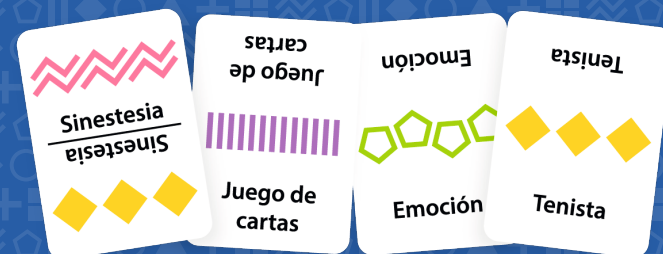
Dar respuestas

Una respuesta correcta es normalmente de conocimiento común, puede ser real o ficticia, actual o histórica, y es una que el grupo reconozca generalmente como cierta. Cualquier desacuerdo sobre el ganador de un Cara a cara, o sobre la validez de una respuesta, se decidirá mediante una votación en grupo.

Partidas de tres jugadores

Para partidas de tres jugadores sugerimos eliminar dos símbolos del Mazo de Robo utilizado. Esto aumentará la probabilidad de Cara a Caras en relación con el número de jugadores y el número de cartas.

Por ejemplo, elimina todas las cartas (incluidas las Sinestесias) que muestren los símbolos (cuadrado) y/o (círculo) y juega con el mazo restante.



¿Has pensado alguna vez en la cantidad de datos que pasan por nuestros cerebros cada día?

Alimentos, canciones pop, webs, etc...

Normalmente, es fácil dar un ejemplo de raza de perro o serie de televisión, pero ¿puedes hacerlo antes de que tu oponente diga su respuesta? ¿Quién sabe! Y presta atención, ¡podría ser tu turno en cualquier momento! Afla tu cerebro, todo es mucho más difícil bajo presión.

¡Piensa! ¡Grita! ¡Ríe!

ANOMIA™

En la punta de la lengua
Un juego de... mmm... ¿cómo se decía?...

Anomia: - sustantivo - Del lat. Cient. anomia 1) Trastorno del lenguaje que impide llamar a las cosas por su nombre. 2) Caos. 3) El juego donde el conocimiento común se convierte en diversión fuera de lo común.

Anomia is a trademark of Anomia Press LLC (c) 2012 Anomia Press.



Fabricado por **Lúdilo S. L.**
C/ Corretger, 127. 46980
Paterna, Valencia, España.
www.ludilo.es

