



 2 monos

 10' min

 +8 años

CONTENIDO Y COMPONENTES

1 Carta
3 Dados
Cronómetro*
Lápiz y papel*

** no incluidos con el juego*

EL JUEGO

¿Alguna vez has sentido esa conexión tan fuerte con alguien que parece que piensan lo mismo sin hablar? En este juego, tú y tu pareja pondrán a prueba esa sintonía. Juntos, enfrentarán divertidos desafíos de comunicación, buscando la mayor cantidad de puntos mientras intentan estar completamente en la misma sintonía. ¡La clave está en la conexión, y solo trabajando como equipo lograrán superar los malentendidos! ¿Están listos para demostrar lo bien que se entienden? ¡La competencia comienza ahora!

- **Nº de jugadores:** 2
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Edad:** 8+

¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores intentan pasarse el código entregado por los dados, haciendo match con el número y el color en la casilla correspondiente de la carta central, esto lo harán contrarreloj y con comunicación limitada. Los jugadores deben conectarse y superar estos problemas de comunicación para conseguir la mayor cantidad de puntos posibles.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Los jugadores deben plegar la carta siguiendo las líneas de pliegue marcadas, el pliegue debe hacerse hacia el reverso de la carta. Además, deben conseguir un cronómetro el cual estará a la vista de ambos jugadores. Los jugadores eligen el jugador inicial, esto lo harán descubriendo quien fue el último en sentir que se enamoró, si se complica la situación 😞 pueden hacerlo mediante lanzamiento de dados. El jugador inicial (activo) toma la carta y prepara el cronómetro con el tiempo asignado. Luego toma los 3 dados y se prepara para lanzarlos, por su parte el otro jugador debe cerrar los ojos y espera la señal del otro jugador para abrirlos.

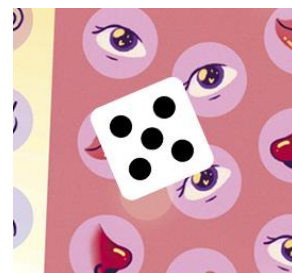


El tiempo del cronómetro puede variar según la dificultad que decidan para esto pueden guiarse por la siguiente tabla:

Fácil - 60 segundos
Intermedio - 45 segundos
Difícil - 30 segundos

TURNO

El jugador activo coloca la carta delante de él, y debe lanzar los dados hacia la carta de tal manera que cada dado caiga sobre una de las tres secciones de distinto color. Una vez logrado esto el jugador activo debe mirar sobre qué símbolo cayó cada dado y esto dará las directrices de cómo se jugará este turno. Para comprobar el símbolo válido, en caso de que caiga sobre más de un símbolo, se considerará como válido el que tenga mayor superficie del dado encima. En este caso el que predomina son los labios.



Importante: antes de mover los dados es necesario recordar el código numérico y de color, estos irán asociados a la casilla donde cayeron para esto se pueden ayudar de una hoja y lápiz.



Esto se conocerá como el código numérico y de color.

Luego, el jugador activo efectuará las acciones necesarias para el desarrollo del turno, para esto realiza las acciones que indiquen los símbolos bajo los dados (*ver símbolos*). Una vez configurado esto, el jugador activo colocara los dados en la casilla que corresponda y le dará la señal al pasivo para que abra los ojos y se dé comienzo al cronómetro. En esta instancia esta permitido que el jugador activo le diga al jugador con que se van a comunicar. Durante el turno el jugador activo intentará darle el código al pasivo en el tiempo estipulado en el cronómetro. En caso de que los jugadores incumplan las reglas de comunicación (*ver reglas de comunicación*) el turno se dará como invalido y se procederá a la resta de puntos (*ver puntuación*). Una vez finalizado el turno se repetirá este mismo proceso con el otro jugador, quien será considerado el jugador activo de ese turno.

SÍMBOLOS

Cada una de las casillas separadas por los colores amarillo, rosa y púrpura. indican una información/acción distinta para el desarrollo del turno. A continuación, se especificará por casilla y cada uno de los símbolos presentes en ella:



Amarilla

Esta casilla está asociada al orden de los dados con el cual se le entregará la carta al jugador pasivo para el desarrollo del turno.



- Re-roll: este símbolo indica que los dados deben ser lanzados de nuevo, pero se debe respetar el código de colores en el cual salieron, por ende, el jugador pasivo tendrá el código de colores, pero no el código numérico.



- Cambio de orden: Este símbolo indica que los dados deben ser cambiados de casilla para esto se respetará el código numérico, por ende, el jugador pasivo tendrá el código numérico, pero no el de colores.



- **Caos:** Este símbolo indica que los dados deben ser lanzados de nuevo y desordenados de su respectiva casilla, es decir, el jugador pasivo no tendrá ninguno de los dos códigos para el desarrollo del turno.

Rosa

Esta casilla está asociada a la comunicación que tendrá permitida el jugador pasivo para recibir el código.



- **Ojos:** El usar este tipo de comunicación te va a permitir preguntarle al otro jugador usando la mirada, las cejas y expresiones faciales asociadas como el único método de transmisión de información.



- **Nariz:** El usar este tipo de comunicación te va a permitir preguntarle al otro jugador usando la nariz y expresiones faciales asociadas a su movimiento como el único método de transmisión de información.



- **Labios:** El usar este tipo de comunicación te va a permitir preguntarle al otro jugador usando los labios y expresiones faciales asociadas a su movimiento como el único método de transmisión de información. Este símbolo no implica que puedas usar tu voz, solo el movimiento de los labios.

Púrpura

Esta casilla está asociada a la comunicación que tendrá permitida el jugador activo para transmitir el código.



- **Ojos:** El usar este tipo de comunicación te va a permitir comunicarle al otro jugador usando la mirada, las cejas y expresiones faciales asociadas como el único método de transmisión de información.



- **Nariz:** El usar este tipo de comunicación te va a permitir comunicarle al otro jugador usando la nariz y expresiones faciales asociadas a su movimiento como el único método de transmisión de información.



- **Labios:** El usar este tipo de comunicación te va a permitir comunicarle al otro jugador usando los labios y expresiones faciales asociadas a su movimiento como el único método de transmisión de información. Este símbolo no implica que puedas usar tu voz, solo el movimiento de los labios.

REGLAS DE COMUNICACIÓN

En este juego cualquier tipo de comunicación que no sea la permitida por los dados será penalizada con la resta de puntos, esto quiere decir que la comunicación verbal queda totalmente prohibida, además la comunicación no verbal con las manos o otra parte del

cuerpo que no sea la señalada por los dados también será tomada como motivo de penalización. Los jugadores deben ser muy cuidadosos con el traspaso de información ya que al utilizar alguno de los medios permitidos -por ejemplo, la nariz- se puede confundir de manera muy fácil con algún otro -por ejemplo, los ojos- esto dará como resultado la invalidez del turno y la resta de puntos.

FIN DE LA PARTIDA

La partida tiene una duración de 10 turnos, si algún turno es perdido por la invalidación del mismo al romper las reglas de comunicación, este no será recuperado.

PUNTUACIÓN

La puntuación se va generando turno a turno en base a la tasa de éxito del código, para esto es importante tener en cuenta que el código tiene la variable numérica y de color para estar correcto. Para contabilizar los puntos deben guiarse por la siguiente tabla:

- + 2 puntos por cada dado correcto en su número y color (posición).
- - 1 punto por cada dado incorrecto en alguna de sus dos variables (número y color).
- - 3 puntos por cada dado incorrecto en sus dos variables (número y color).

Además, existen algunas bonificaciones que te pueden ayudar a mejorar tu puntaje, estas son:

- Cuando logran una racha de 2 o más códigos correctos consecutivos ganan +2 por cada código correcto mientras se mantenga la racha (no es retroactivo, comienza a partir del tercer código correcto). Para considerarse correcto deben acertar en todos los dados las variables de número y color.
- Cada vez que te toque el símbolo de 'caos' en la casilla amarilla obtendrás +2 puntos.
- Cuando juegan en el modo difícil obtienen una bonificación de +6 puntos al comienzo de la partida.
- Cuando juegan en el modo intermedio obtienen una bonificación de +2 puntos al comienzo de la partida.

***Importante:** Se recomienda mantener el conteo de puntos con un lápiz y papel.*

TABLA DE ÉXITO

- **< 10: ¿Recién se conocen?**
- **10-29: Deberían conversar más.**
- **30-44: Podría ser peor.**
- **45-59: Están cerca de completar su sintonía.**
- **60 <: Su sintonía es única, definitivamente están conectados.**