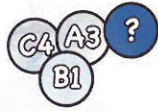




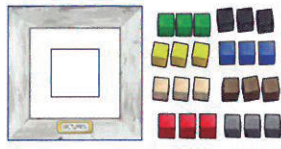
Componentes



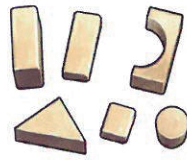
91 tarjetas con fotografías (a doble cara)



48 marcadores de coordenadas, 3 de cada



1.º set: 24 cubos coloreados (3 de cada color) y un marco de fotos



2.º set: 6 bloques de construcción diferentes



3.º set: 4 palitos y 4 piedras



4.º set: 19 tarjetas pictográficas



5.º set: 1 cordón de zapato largo y uno corto

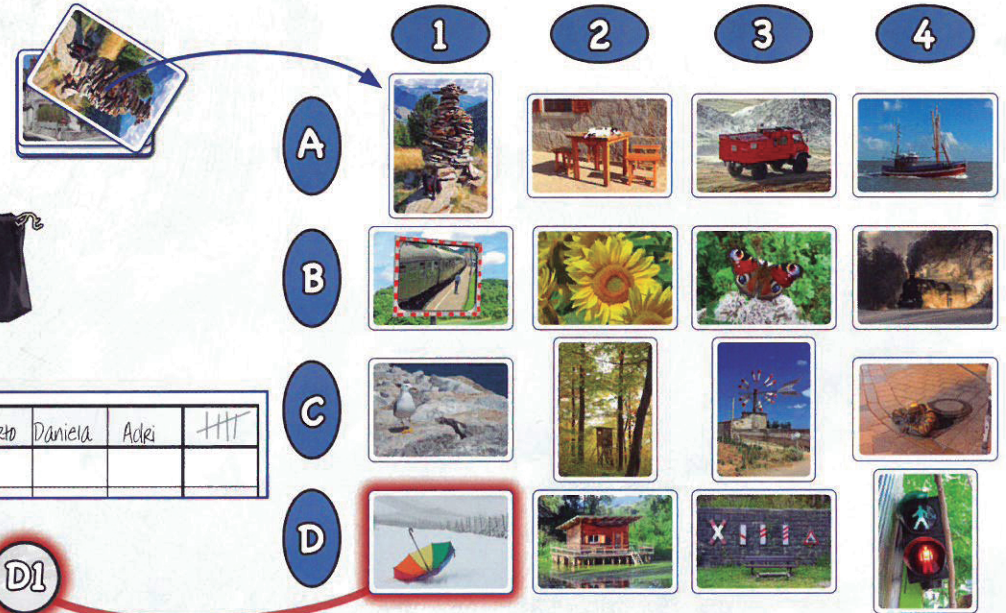
También se incluyen:
4 marcadores ovalados de número
4 marcadores ovalados de letra
4 indicadores de foto
1 bolsa de tela
1 bloc de notas

Preparación

Baraja las 91 tarjetas con fotografías y coloca 16 de ellas tal y como se muestra en la figura de la derecha, en una matriz de 4 x 4 en el centro de la mesa. Utiliza los marcadores de letra para identificar las filas y los marcadores de número para las columnas. Estas tarjetas fotográficas permanecerán en juego a lo largo de toda la partida. Coloca todos los marcadores de coordenadas en el interior de la bolsa de tela y agítala para mezclarlos. A continuación, cada jugador escoge de forma aleatoria un conjunto de componentes. Coloca los conjuntos sobrantes a la derecha del jugador de mayor edad (solo en partidas a 3 y 4 personas). Cada jugador debe también coger una hoja de puntuación y un lápiz o bolígrafo (no incluidos en el juego).



	Samuel	Alberto	Daniela	Adri	
1					
2					

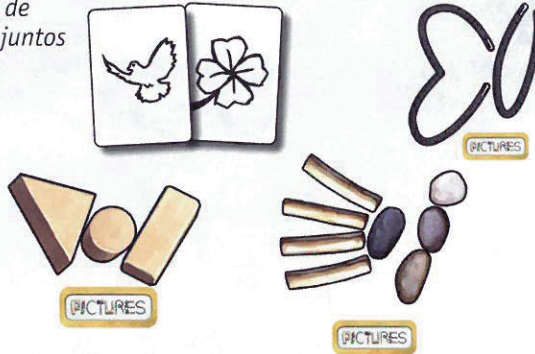


Desarrollo de la partida

Secuencia de la ronda

1. Cada jugador coge, y mantiene en secreto, un marcador de coordenadas del interior de la bolsa de tela. Este marcador identifica una de las tarjetas fotográficas. Cada participante coloca, delante de él, su marcador boca abajo.
2. Todos los jugadores recrean, a la vez, la imagen mostrada en su tarjeta fotográfica. Para ello deben hacer uso de sus conjuntos de componentes, tratando de que el resultado final sea lo más reconocible posible. Los componentes de los que consta cada conjunto pueden colocarse a voluntad, sin tener que usar todos ellos. No obstante, existen dos excepciones: A la hora de utilizar las tarjetas pictográficas, solo se pueden utilizar entre 2 y 5 cartas, situándolas adyacentes entre sí. Por otro lado, respecto a los cubos coloreados, tienen que colocarse todos ellos formando una matriz de 3 x 3 en el interior del marco.

Ejemplo: representación de la fotografía de una mariposa utilizando los distintos conjuntos de componentes:



3. ¿Qué fotografías han recreado los demás jugadores? Cada jugador anota en la hoja de puntuación, debajo del nombre de cada otro participante, la coordenada de la fotografía que cree que han recreado. Si un jugador se demorase mucho en su decisión, debería anotar una respuesta al azar.

	Samuel	Alberto	Daniela	Adri
1	B2	A3	B2	C4
2				

Como existen 3 marcadores para cada coordenada, es posible que a un jugador le toque recrear la misma fotografía con el mismo conjunto de componentes que otro jugador ya ha recreado. Para estos casos los participantes pueden acordar una distribución diferente de los conjuntos

de materiales. Para evitar esto, podéis usar las siguientes variantes: a) el jugador coge de la bolsa un nuevo marcador de coordenada y devuelve el anterior; b) se reemplazan las cartas ya recreadas por cualquier jugador por unas nuevas al final de la ronda (estas cartas

son aquellas que tienen encima un marcador de coordenada). Después de reemplazar las cartas, se devuelven los marcadores de coordenadas a la bolsa.

Reglamento

Un juego de Daniela y Christian Stöhr, de 3 a 5 jugadores

4. Por último se comprueban las suposiciones realizadas. Antes de que cada jugador revele su marcador de coordenadas, el resto de participantes designan la fotografía que creen que éste ha recreado. Cada acierto equivale a 1 punto. Además, el jugador que vaya a desvelar su marcador, recibe 1 punto por cada persona que haya identificado correctamente su fotografía. Los jugadores deben anotar la suma de los puntos obtenidos en la última columna de su hoja de puntuaciones. De forma análoga, se resuelven y puntúan el resto de fotografías en sentido horario. A modo de ejemplo, si en una ronda de juego Daniela ha identificado correctamente 2 fotografías, y la suya ha sido identificada correctamente por Samuel, Alberto y Adrián, Daniela entonces obtendría 5 puntos. Por último, se devuelven a la caja del juego los marcadores de coordenadas utilizados en esta ronda.

1	

Preparación de la siguiente ronda

Los conjuntos utilizados en la recreación de las fotografías rotan un puesto a la izquierda. En partidas a 5 jugadores, en sentido horario cada persona pasa a al participante de su izquierda el conjunto que ha utilizado en la ronda anterior. En partidas con menos integrantes, en las cuáles se reservan los conjuntos sobrantes a la derecha del participante de mayor edad, dichos conjuntos de componentes también rotan un puesto a la izquierda. Por tanto, el jugador de mayor edad recibe, en estos casos, uno de los conjuntos no utilizado en rondas anteriores, y queda sin utilizar en la próxima ronda el conjunto utilizado por el jugador de su derecha.

Final del juego

La partida finaliza transcurridas 5 rondas, de tal modo que cada jugador ha utilizado cada uno de los 5 conjuntos disponibles para la recreación de las fotografías. Una vez sumadas las puntuaciones de cada ronda, el jugador que haya obtenido más puntos es el ganador. En caso de empate, todos los jugadores empatados que se estén disputando la victoria se convierten en ganadores.