

KALEIDOS



Juego publicado por:
KaleidosPublishing srl
V.le Lunigiana 46
20125 Milán (Italia)



Editado para España por:
Mercurio Distribuciones
C/Venus, 2 Nave 31
28936 Móstoles (Madrid)
www.mercurio.com.es



+10



2-12

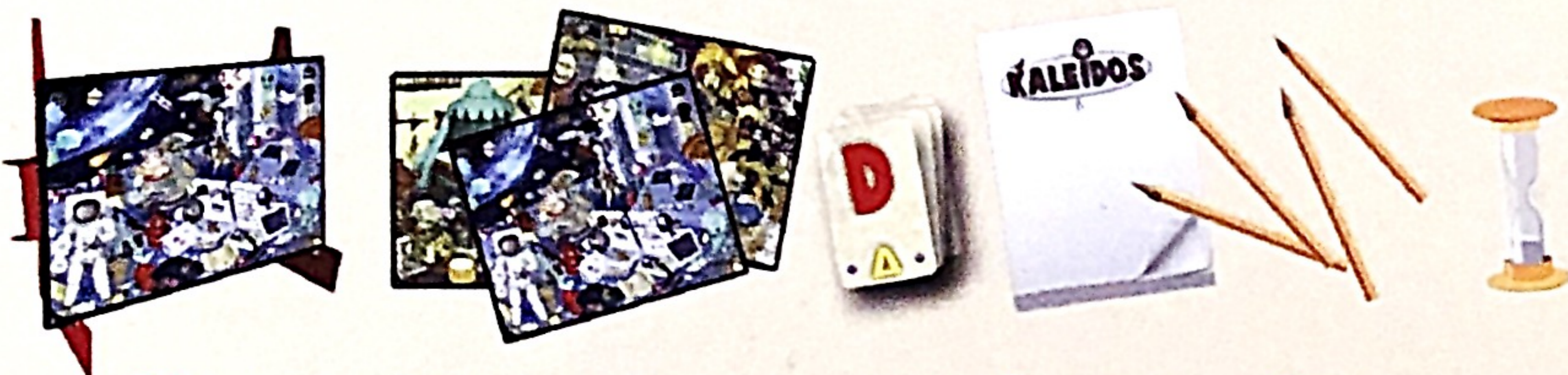


15-30
min



De Spartaco Albertarelli
con ilustraciones de Elena Prette
Jugadores: 2-12
A partir de 10 años

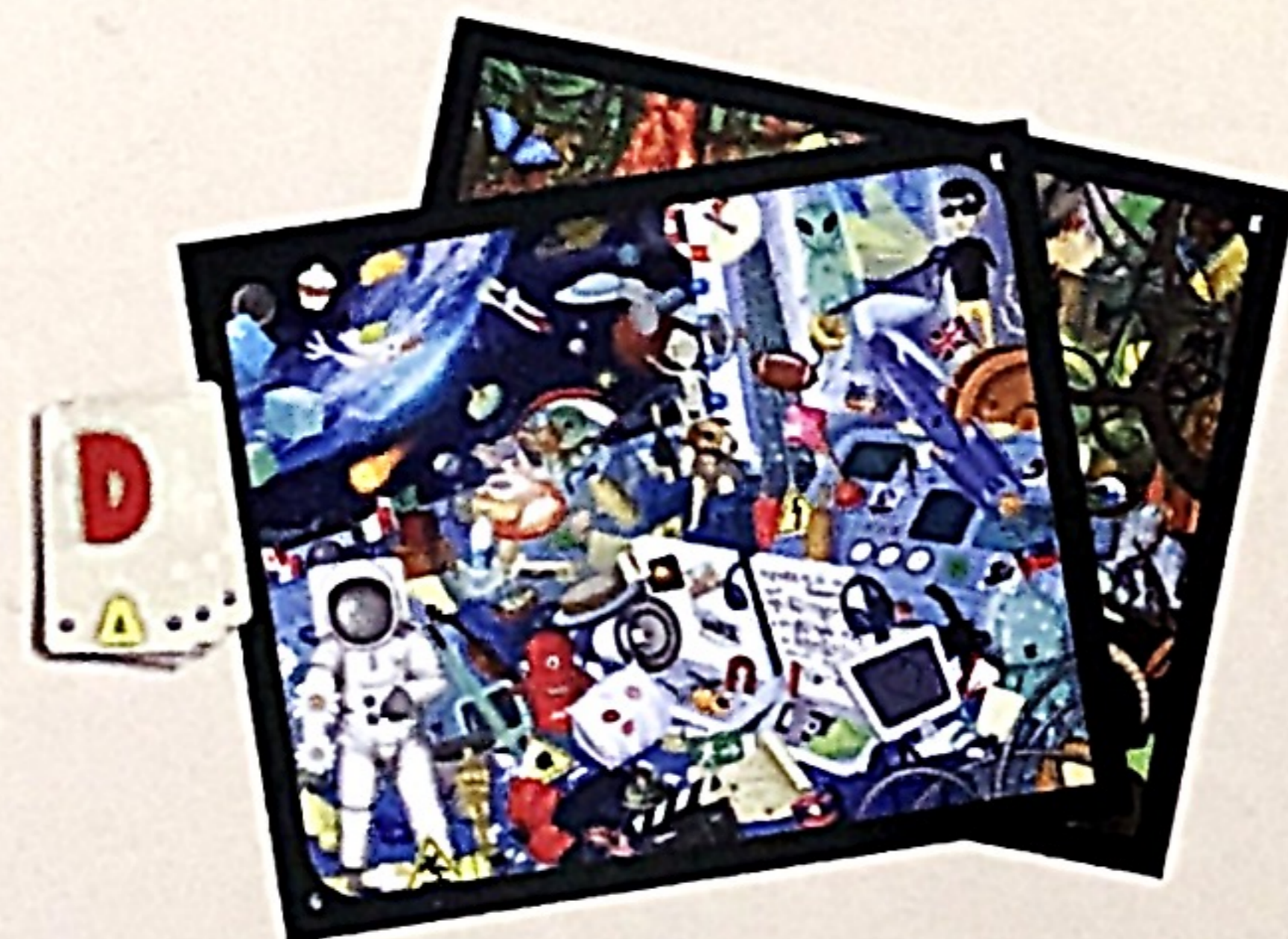
... MATERIAL ...



20 láminas con ilustraciones (por las dos caras) • 4 caballetes • 4 lápices
• 1 mazo de cartas de letras • 1 libreta • 1 reloj de arena • Estas reglas

... IDEA DEL JUEGO ...

El objetivo del juego es encontrar la mayor cantidad de objetos cuyos nombres empiecen con la letra que se muestra en la carta en juego.



... PREPARACIÓN ...

Se montan los caballetes de cartón y se reparten entre los jugadores. Se dividen las 20 láminas en 4 sets de 5 láminas, numeradas del 1 al 10 y se coloca cada set sobre un caballete. Todos los jugadores deben tener la lámina número 1 delante.

Cada jugador coge un lápiz y una hoja de la libreta. Se barajan las cartas y se colocan boca abajo en el centro de la mesa, al lado del reloj de arena.

... CÓMO SE JUEGA ...

Uno de los jugadores saca la primera carta del montón y la coloca boca arriba en el centro de la mesa, de forma que todos los jugadores puedan ver la letra que hay en ella. Ahora se gira el reloj de arena para empezar la ronda. Los jugadores deben encontrar la mayor cantidad de objetos, de la lámina a la vista, que comiencen por la letra que se muestra en la carta. Los jugadores deben escribir en secreto en su hoja los objetos encontrados. Cuando el reloj de arena se agote, la ronda termina (se puede decidir, al comienzo del juego, si se quieren jugar rondas más largas, girando el reloj dos o más veces).

Al final de la ronda, cada jugador, por turnos, lee en alto las palabras que ha escrito en el papel y se comprueba si las han escrito otros jugadores.

... PUNTUACIONES ...

Cada jugador gana 1 punto por cada palabra que tenga en común con uno o más jugadores. Cada jugador gana 3 puntos por cada palabra que haya escrito únicamente él. Se toma nota de la puntuación de los jugadores en un papel aparte.

... COMIENZO DE UNA NUEVA RONDA ...

Tras contar los puntos, todos los jugadores cambian la imagen sobre el caballete, siguiendo la numeración (tras la ronda 1, los jugadores juegan con la imagen número 2 y así en adelante)

Se saca una nueva carta del montón y comienza una nueva ronda, después de girar el reloj de arena. El juego se desarrolla de esta forma durante diez rondas y en cada ronda los jugadores cambian la ilustración del caballete por la siguiente.

... GANADOR ...

El jugador con más puntos al final de la última ronda es el ganador.

... PALABRAS VÁLIDAS ...

Una palabra es válida cuando el elemento es claramente visible en la ilustración. Un coche no es sólo un coche, puede ser un tipo de coche (todoterreno, deportivo...), o de una prenda se puede indicar la forma, el tejido, sus partes... Usa tu imaginación para encontrar los objetos más ocultos y valiosos.

Cualquier palabra ambigua puede ser aceptada si la mayoría de los jugadores está de acuerdo. En caso de empate, la palabra es válida.

Si es necesario, un jugador debe ser capaz de mostrar el lugar exacto donde se encuentra el elemento en la ilustración. Cada elemento sólo puede ser escrito una vez, no se puede repetir (femenino/masculino o singular/plural), pero si una palabra define dos o más objetos, sí puede ser repetida, como por ejemplo pluma: puede ser la de un pájaro o para escribir.

... VARIANTE POR EQUIPOS ...

Si sois más de 4 jugadores y queréis, podéis jugar por equipos, formando equipos compuestos, a ser posible, por el mismo número de personas. Dos o más jugadores pueden compartir la misma lámina, apuntando cada uno los objetos encontrados. Las palabras encontradas por los componentes del equipo que se repitan cuentan sólo una vez.

... SUGERENCIA DE LOS AUTORES ...

Las letras de las cartas son las del alfabeto internacional, si una letra os parece difícil (como la k, la q, la w...) podéis pasar a la siguiente carta.