

Pistas Cruzadas™

Reglamento



Grégory Gard



blue orange™
Hot Games Cool Planet



Introducción

¿Se te ocurre una pista de una palabra que salga de cruzar “Oso” y “Doctora”? ¿Sí? ¡Entonces decíselo a los demás a ver si adivinan qué dos palabras clave cruzaste!

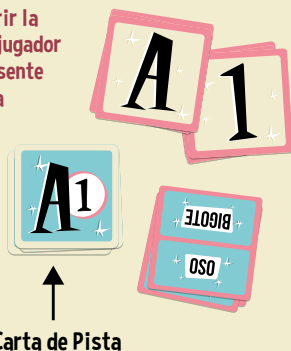
Objetivo del Juego

¡Trabajen todos juntos para cubrir la grilla con Cartas de Pista! Cada jugador debe pensar una pista que represente el cruce de su combinación única de Palabras Clave. Si los demás jugadores adivinan correctamente qué dos palabras tuvo que cruzar, entonces pone su Carta de Pista en la ubicación que le corresponde en la grilla. Si los jugadores se equivocan al adivinar, la carta se descarta. El objetivo común es llenar la grilla con todas las Cartas de Pista que puedan.

¡Elijan sus pistas con cuidado y traten de obtener la mejor puntuación posible!

Contenido

- 10 Fichas de Eje
- 25 Cartas de Pista
- 50 Cartas de Palabra Clave



Carta de Pista

Preparación

- Elegí uno de los tres tamaños de grilla: Clásica (4x4), Rápida (3x3) o Experta (5x5).
- Empezá a armar la grilla según el tamaño elegido, disponiendo en orden las fichas de Eje. Ubicá los números en una única fila y las letras en una única columna (ver ilustración).
- Mezclá las cartas de Palabra Clave y ubicá las necesarias para que una sola palabra quede visible en frente de cada ficha de Eje.

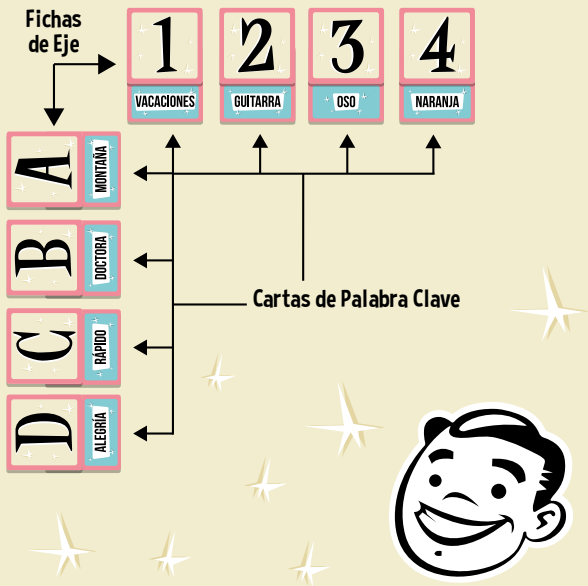
- Juntá las Cartas de Pista que se correspondan con el tamaño de la grilla. El resto de estas cartas vuelve a la caja. Por ejemplo, una grilla Clásica (4x4) usará estas Cartas de Pista: A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3 y D4.

- Mezclá las Cartas de Pista que juntaste y ubicalas formando una pila, con las coordenadas boca abajo.



- Opcional: decidan si jugarán contra reloj. De hacerlo, preparen un temporizador en 5 minutos. Si juegan con la grilla Experta, deberán ser 10 minutos.

- Devolvé a la caja todos los componentes que queden sin usar.

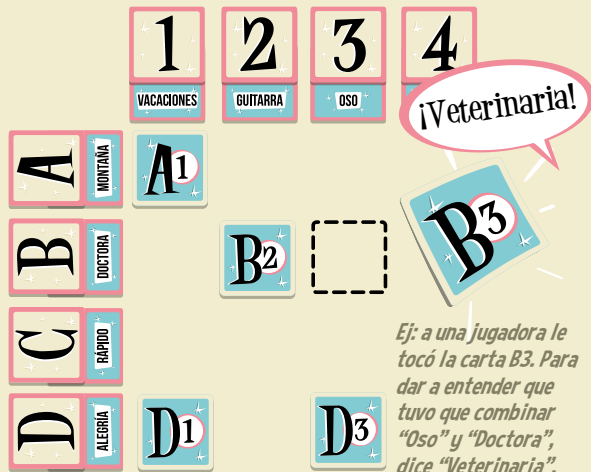


Cómo Se Juega

- Cuando todos estén listos, empieza la partida. Acordate de iniciar el temporizador si lo van a usar.

- Cada jugador roba una Carta de Pista de la pila, sin mostrársela a los demás. Las Cartas de Pista tienen coordenadas que representan un cruce único entre dos de las Palabras Clave ubicadas en las filas y columnas.

- Tratá de pensar una sola palabra que combine las dos Palabras Clave señaladas por las coordenadas de tu Carta de Pista.



Partida con 2 o 3 jugadores:

Al jugar con dos o tres jugadores, cada jugador siempre tiene **dos** Cartas de Pista en su mano entre las cuales elegir. Puede elegir dar una pista para cualquiera de ellas.

- En cualquier momento, cuando a un jugador se le ocurre una pista, llama la atención del grupo y dice su pista en voz alta para que todos lo escuchen. **NO** puede dar información sobre su Carta de Pista.

O sea: no se juega por turnos. Si un jugador está listo para dar una pista, puede decirla.

- Los jugadores que tienen que adivinar la coordenada de una pista pueden hablar entre sí para **intercambiar ideas**. Solo pueden comunicarse posibles asociaciones entre palabras. No pueden brindarse información sobre las coordenadas de las cartas en sus manos.
- Solo una persona debe responder **en nombre del grupo** para intentar adivinar una pista. Debe decir las coordenadas de dos Palabras Clave.

▪ Si adivinan correctamente la Carta de Pista del jugador que dio la pista, éste coloca su carta en su ubicación en la grilla, con las coordenadas boca arriba.



▪ Si adivinan incorrectamente, la Carta de Pista se coloca a un lado de la mesa, sin revelar sus coordenadas.

- Luego de resolver el resultado, el jugador que dio la pista **roba una nueva Carta de Pista** de la pila. Cuando la pila se vacía, la partida continúa hasta que ningún jugador tenga una carta en su mano (o hasta que el tiempo se agote).

Reglas para las Pistas

- Las pistas deben limitarse a una sola palabra que se refiera a ambas Palabras Clave.
- No pueden usarse pistas con la misma raíz que una Palabra Clave.
- Las pistas no pueden reutilizarse durante la partida (incluyendo las pistas incorrectamente adivinadas).

Final de la Partida

La partida puede terminar de **dos maneras**:

- El tiempo del temporizador se agota.
- No quedan Cartas de Pista en la pila y los jugadores no tienen más cartas en sus manos.

Los jugadores, entonces, cuentan cuántas Cartas de Pista lograron ubicar correctamente en la grilla y comparan su puntuación con la siguiente tabla:

	Fiasco Claramente, todavía no se entienden entre ustedes.	Regular Hay un entendimiento básico de cómo piensan los demás jugadores.	Bien ¡Vaaamos! ¡Tienen una conexión fuerte!	Increíble ¡Puntuación perfecta! Sospechamos que usaron telepatía.
Rápida	< 4	4-5	6-7	8+
Clásica	< 8	8-11	12-14	15+
Experta	< 12	12-16	17-22	23+

@ 2020 Blue Orange Edition. Cross Clues y Blue Orange son marca registrada de Blue Orange Edition, Francia.
Juego distribuido bajo licencia de Blue Orange.

Traducción: Santiago Szulman