ES

BlekoTeco

EDIGráfica games

Desestructuremos Biblioteca: dsutrcareosm blicotsia. Más todavía: Destatensiumos Balco tica. Un poco máaaas: disfindamgamos BLEKO TECO!!!
Juego de agilidad mental en el que cada uno de los jugadores deberá mostrar su destreza y rapidez a la hora de contestar las cuatro palabras que dicta la carta.

■ CONTENIDO DEL JUEGO:

1 Dado de símbolos.
4 Dados numéricos de colores.
4 Dados alfabéticos de colores.
1 Reloj de arena de 60 segundos.
10 Tarjetas de categorías.
1 Hoja de instrucciones.

■ COMO JUGAR

Cada jugador ha de proveerse de un lápiz y papel, dónde escribirá su nombre. (Hoja de Respuestas)

Se barajean las 10 tarjetas de categorías y se colocan boca abajo al alcance de todos los jugadores. Cada tarjeta tiene 6 categorías.

Por turnos, cada jugador tira las 4 parejas de dados de colores (numéricos y alfabéticos).

Una vez tirados los dados de colores, se emparejan por color, quedando a la vista una letra y un número. Por ejemplo:

A continuación, el jugador que ha tirado los dados de colores, tira el dado de símbolos, que mostrará la categoría que hemos de jugar:

Una vez que el dado de símbolos a parado, el jugador que ha tirado los dados coge la tarjeta superior del mazo de Tarjetas de Categorías, lee la categoría que corresponde con el símbolo que marca el Dado de Símbolos supongamos como ejemplo que la tarjeta en su símbolo “CUADRADO” muestra “PAÍS”.

A partir de este momento, damos vuelta al reloj de arena, todos los jugadores escriben en su tarjeta de respuesta nombres de países cuyas iniciales se correspondan con los dados de letras, el valor de cada palabra acertada lo otorgará el dado numérico que corresponda con su inicial.

NOTA: Las respuesta son válidas si incluyen nombre o apellido o pseudónimo, respuestas que identifiquen de quíen o de qué se trata.

Sólo se puede escribir una respuesta por letra. El reloj de arena marca el tiempo máximo disponible (60 segundos) para colocar las Tarjetas de Respuesta en el centro de la mesa boca abajo.

Conviene, sin embargo contestar y colocar la tarjeta lo antes posible aún cuando no se pueda contestar a las cuatro letras.

La Tarjeta de Respuesta se coloca boca abajo y siempre encima de las que haya echadas.

Para poder asignar puntos a un jugador es necesario que éste sitúe su Tarjeta de Respuestas boca abajo antes de que acabe el tiempo, caso contrario sus respuestas no serán validas.

Cuando se consuma el tiempo daremos la vuelta a las tarjetas y empezaremos a contar los puntos de cada jugador siguiendo estrictamente el orden de echado de tarjetas. En caso de que haya respuestas repetidas, se valorará sólo la del jugador que haya colocado su Tarjeta de Respuestas primero.

■ FIN DE LA PARTIDA

Una partida completa consta de diez manos, es decir, se usan las diez tarjetas de categorías. CUANDO SE HAYAN TERMINADO LAS 10 TARJETAS DE CATEGORÍAS SE ACABA EL JUEGO. El jugador que acumule más puntos gana la partida.

■ CRÉDITOS

Diseño creativo: José Antonio Abascal Acebo
Diseño Gráfico: Edigráfica Arte & Diseño
Traducciones:
PlayTesters: