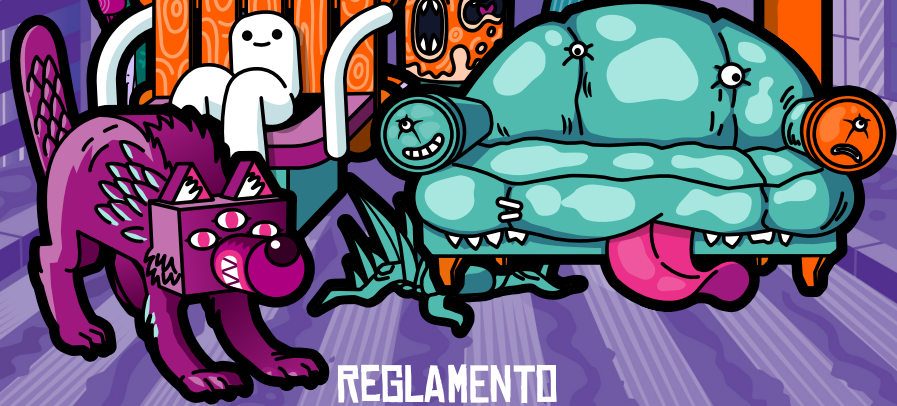


ALAN & BOBBY'S BLOCK AND GUESS

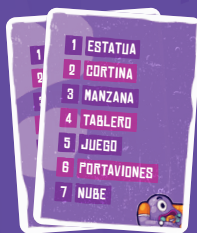


REGLAMENTO

CONTENIDO



14 CARTAS DE NÚMERO
(7 VIOLETA + 7 NARANJA)



36 CARTAS DE PISTAS



11 CARTAS DE CONSTRUCCIÓN



15 BLOQUES DE MADERA DE
DISTINTAS FORMAS Y COLORES







48 FICHAS DE
PUNTUACIÓN



FICHA DE
JUGADOR INICIAL

PREPARACIÓN

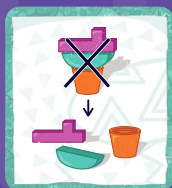
- 1 Pon todos los  juntos en el centro de la mesa.
- 2 Mezcla las  y déjalas bocabajo en dos pilas, una para cada equipo.
- 3 Mezcla las  y déjalas bocabajo en una pila.
- 4 Entrega la  a un jugador elegido al azar (será un constructor en la primera ronda).

CARTAS DE CONSTRUCCIÓN

Mezcla las cartas de Construcción y deja el mazo resultante bocabajo en el centro de la mesa. Al principio de cada ronda, uno de los constructores debe robar la primera carta del mazo y dejarla bocarriba sobre la mesa. Esta carta presenta a los constructores una regla adicional que deben acatar durante las fases de Construcción.



Todos los bloques deben tocar la mesa. No se pueden apilar.



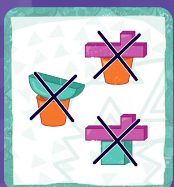
Ningún bloque puede tocar otro bloque.



Construye la figura tapándote un ojo con una mano.



Construye la figura sin usar los pulgares.



Los bloques de colores distintos no pueden tocarse entre ellos.



Cada constructor elige su primer bloque en vez de dárselo al otro constructor.



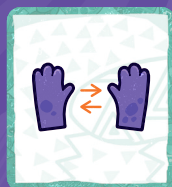
No puede haber más de un bloque tocando la mesa. Todos los demás deben estar apilados.



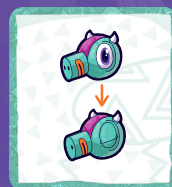
Los bloques del mismo color deben tocarse. Si un constructor tiene más de dos bloques del mismo color, todos ellos deben tocar al menos un bloque de su mismo color.



Cada constructor recibe dos bloques en vez de los tres habituales.



Tras recibir tus tres bloques, debes construir la figura sin utilizar tu mano dominante.



Tras recibir tus tres bloques, debes construir la figura con los ojos cerrados.

PARTIDAS CON 4 JUGADORES

Los jugadores se reparten en dos equipos de dos personas cada uno. Los integrantes de un mismo equipo deben sentarse en lados opuestos de la mesa. En cada ronda, una persona de cada equipo se dedicará a construir un objeto. Estos dos jugadores serán los «constructores». Los otros dos serán los «adivinatoros», quienes intentarán identificar el objeto que está siendo construido por su compañero de equipo.

Cada ronda consta de cinco fases.

1 - FASE DE PREPARACIÓN

Para empezar una ronda, se le da la vuelta a la primera carta de Pistas para que todos los jugadores puedan verla. La carta de Pistas enumera 7 objetos que pueden ser construidos.

Cada constructor debe mezclar su mazo de cartas de Número y robar la primera carta, mirarla y mostrársela a continuación al otro constructor, procurando que los adivinatoros no puedan verla. Acto seguido, los constructores dejan sus cartas de Número boca abajo sobre la mesa.

Cada constructor debe construir el objeto de la carta de Pistas cuyo número coincida con el de la carta de Número que ha robado. Cada constructor sabrá qué objeto intentará construir el otro. ¡Si ambos roban la misma carta de Número, estarán construyendo el mismo objeto!



2 - PRIMERA FASE DE CONSTRUCCIÓN

Durante una fase de Construcción, no debe producirse ningún intercambio de información entre constructores y adivinadores respecto a los objetos que están siendo construidos.

Empezando por el constructor inicial (quien tenga la ficha de Jugador inicial), los constructores se van turnando para elegir uno de los 15 bloques y dárselo al otro, hasta que cada constructor tenga 3 bloques.

Los constructores deben a continuación construir sus objetos aplicando las siguientes reglas.

- Cada constructor debe utilizar todos sus bloques.
- Cada uno de sus bloques debe estar tocando al menos otro.
- El objeto construido debe poder conservar su forma por sí solo.
- Los 3 bloques son lo único que pueden utilizar para construir el objeto.

NOTA

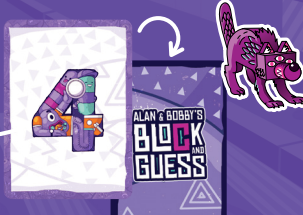
¡No suele ser una buena idea darle a tu adversario bloques que puedan serle útiles!

La fase de Construcción carece de límite de tiempo, pero no debería llevar mucho más de un minuto.

EQUIPO 1



EQUIPO 2



TROMPETA



FUENTE

3 - PRIMERA FASE DE ADIVINACIÓN

Cuando ambos constructores hayan completado sus objetos, los adivinadores deben intentar averiguar qué ha construido su compañero de equipo. Cada adivinador dispone de un único intento. Si su suposición es correcta, su equipo recibe dos puntos. Si es errónea, su equipo procederá a la segunda fase de Construcción.

IMPORTANTE

El constructor no puede emplear sonidos, gestos, movimientos de ojos, etcétera, para intentar ayudar al adivinador a identificar el objeto. Un adivinador puede preguntar «¿Cuál es la parte de delante?» para saber la orientación del objeto construido, pero eso es todo.

Si ambas suposiciones son correctas, los jugadores empiezan otra ronda.

4 - SEGUNDA FASE DE CONSTRUCCIÓN

La segunda fase de Construcción es muy parecida a la primera. Si ambos equipos participan en esta fase, se empieza por el constructor inicial, con cada constructor turnándose para elegir uno de los bloques restantes y dárselo al otro, hasta que cada constructor tenga 3 bloques nuevos y 6 bloques en total.

Si solo hay un equipo construyendo, el constructor del equipo adversario le entrega 3 bloques nuevos al constructor activo para que tenga 6 bloques en total.

El constructor o constructores deben a continuación construir sus objetos aplicando las siguientes reglas.

- Deben utilizar los 6 bloques.
- Cada uno de sus bloques debe estar tocando al menos otro.
- El objeto construido debe poder conservar su forma por sí solo.
- Los 6 bloques son lo único que pueden utilizar para construir el objeto.
- Un constructor puede empezar desde cero con sus 6 bloques o limitarse a añadir los 3 bloques nuevos al objeto que ya tiene construido.



5 - SEGUNDA FASE DE ADIVINACIÓN

Esta fase es idéntica a la primera fase de Adivinación para cada equipo que siga participando en la ronda. Cada adivinador vuelve a disponer de un único intento. Si su suposición es correcta, su equipo recibe un punto. Si es errónea, su equipo no se anota más puntos en esta ronda. En cualquier caso, los jugadores empezarán otra ronda.

INICIO DE UNA NUEVA RONDA

Al principio de la segunda ronda, los constructores y los adivinadores se intercambian los papeles. Quien tenga la ficha de Jugador inicial debe dársela al nuevo constructor del equipo adversario.

Al principio de la tercera ronda, los constructores y los adivinadores vuelven a intercambiarse los papeles, pero en esta ocasión la ficha de Jugador inicial se entrega a quien no lo haya sido todavía. Lo mismo ocurre en la cuarta ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de 4 rondas. Cada jugador debe haber sido constructor dos veces y adivinador otras dos.

El equipo con más puntos gana la partida. Si se produce un empate, se juega otra ronda hasta que uno de los equipos tenga más puntos que el otro.

PARTIDAS CON 6 JUGADORES

Se juega igual que con 4 personas, pero con dos equipos de 3 personas cada uno. Lo ideal es que la partida dure 6 rondas y cada jugador sea constructor una vez. El jugador inicial de cada ronda debe ser el constructor cuyo equipo no fue el del jugador inicial en la ronda anterior.

Cada equipo tendrá un constructor y dos adivinadores en cada ronda. Puesto que cada pareja de adivinadores solo podrá ofrecer una única suposición en cada fase de Adivinación, habrán de ponerse de acuerdo respecto a qué decir como suposición y procurar que nadie la haga ignorando la opinión de su compañero.



PARTIDAS CON 5-8 JUGADORES

Se puede jugar con 6 u 8 personas; solo hay que repartir a los jugadores en equipos de igual tamaño y procurar que cada jugador tenga una ocasión de ser el constructor. Debe tenerse en cuenta que estas partidas con tantos jugadores serán más largas. También se puede jugar con 5 o 7 personas; solo hay que repartir a los jugadores en equipos lo más parejos que sea posible. Algunos jugadores acabarán siendo el constructor una sola vez, y otros lo serán dos veces.

PARTIDAS CON 3 JUGADORES

Las partidas con 3 jugadores funcionan de una manera ligeramente distinta. En ellas, cada jugador constituye su propio equipo, pero habrá dos constructores en cada ronda (como en una partida con dos equipos), y ambos construirán un objeto para que el tercer jugador lo adivine. Esto quiere decir que el jugador que no sea constructor en esa ronda tendrá dos objetos por identificar.

Al principio de la partida, la ficha de Jugador inicial se entrega a una persona elegida al azar. Tanto ese jugador como quien tenga a su izquierda serán los constructores para la primera ronda. El tercer jugador hará de adivinador.

Si el adivinador identifica correctamente una construcción en la primera fase de Adivinación, tanto él como el constructor reciben 2 puntos cada uno. Si el adivinador identifica correctamente una construcción en el segunda fase de Adivinación, tanto él como el constructor reciben 1 punto. Si el adivinador no identifica una o ambas construcciones al final de la segunda fase de Adivinación, no recibe ningún punto.

Después de una ronda, la ficha de Jugador inicial se entrega a quien esté sentado a la izquierda del jugador inicial de la ronda anterior. En cada ronda habrá 2 constructores y 1 adivinador, hasta que cada jugador haya sido el adivinador dos veces y se determine un vencedor.



©2023 Matagot
161 rue Fernand Audeguil,
53000 Burdeos
www.matagot.com



CRÉDITOS

CONCEPCIÓN: Alan R. Moon y Bobby West.

ILUSTRACIONES: Monstroman.

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Maxime Erceau.

DISEÑO GRÁFICO: Elisa Rodrigo.

TRADUCCIÓN: Alfred Moragas.

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN: Joaquín C. Martín-Rayó.