







El jugador más creativo va primero (si no os ponéis de acuerdo, comienza el jugador más joven). En tu turno tienes que conseguir que el resto de jugadores resuelvan un enigma. Haz lo siguiente:

1) Coge una carta de Enigma. Otro jugador elige un número aleatorio entre el 1 y el 8 que te indicará qué enigma de la carta tienes que conseguir que adivinen.

 Si no conoces este enigma puedes elegir el siguiente por arriba o por abajo (si es la línea 1 puedes escoger entre el 8 o el 2; si es la línea 8 entre el 7 y el 1).

Nota: con jugadores más jóvenes, pueden elegir el enigma que quieran de la carta.



3 Consigue que el resto de jugadores resuelvan tu enigma colocando todas las cartas transparentes que necesites en la zona de juego. Puedes extenderlas, moverlas, ponerlas juntas o unas sobre otras, como te parezca mejor para hacer más fácil que el resto de jugadores resuelvan el enigma.

**Puedes hacer cualquier cosa con las cartas transparentes** y utilizar cualquier medio que se te ocurra para que te entiendan (mira los ejemplos de las páginas siguientes).

#### O Pero no puedes:

- · hablar o hacer sonidos;
- deletrear o formar letras o números;
- hacer gestos con tus dedos (pero sí puedes tapar parte de las cartas)











PELÍCULA

El señor de los anillos

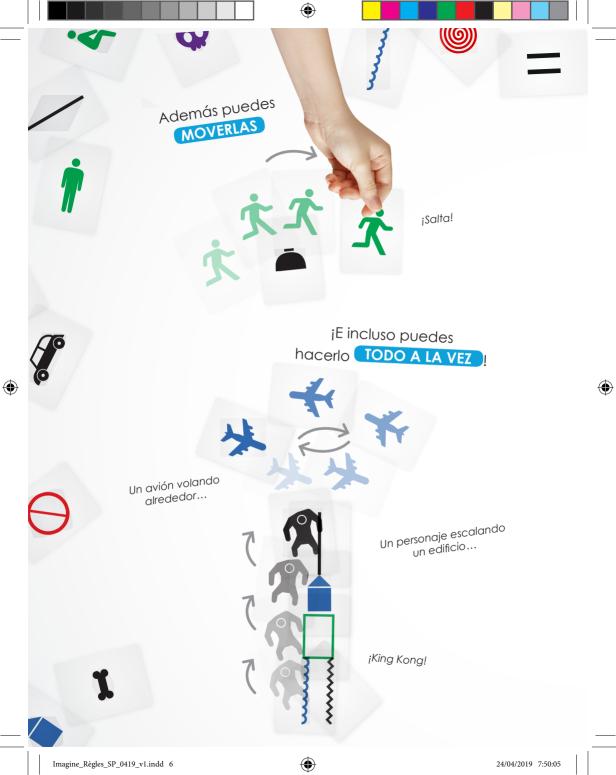
El resto de jugadores pueden empezar a intentar resolver el enigma tantas veces como quieran tan pronto como hayas puesto la primera carta. El primer jugador que resuelve el enigma y el jugador que colocó las cartas consiguen 1 punto: cogen una ficha 1 y la colocan delante de ellos.

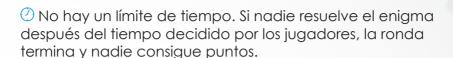
• Si varios jugadores dan con la respuesta **correcta** simultáneamente, cada uno consigue 1 punto.

# PARA CONSEGUIR QUE RESUELVAN CORRECTAMENTE EL ENIGMA:

¡USA **TODAS** LAS CARTAS QUE NECESITES de la **FORMA QUE QUIERAS!** 







#### Siguiente ronda

Las cartas transparentes usadas se vuelven a colocar en el círculo. Después el turno pasa al siguiente jugador (hacia la izquierda), que tendrá que conseguir que el resto de jugadores resuelvan un nuevo enigma.

#### **†** FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los jugadores han conseguido que el resto de jugadores resuelvan 2 de sus enigmas. El jugador que tenga más puntos es el ganador. Si hay empate ¡deberéis jugar una ronda de desempate!



## **▼ VARIANTE «IMAGINA TODAVÍA MÁS»**

Después de haber jugador varias partidas, puedes intentar que el resto de jugadores resuelvan un enigma que tú hayas creado en lugar de coger una carta. Cuando sea tu turno, da la pista apropiada (película, personaje, objeto...) ¡y ya podéis empezar! También podéis personalizar vuestros enigmas con intereses comunes (obras de arte, títulos de libros, videojuegos...) o temáticas más personales como «El juguete favorito de Chloe», tu destino vacacional o tu «suegra».

¡Asegúrate de escoger algo que todos los jugadores conozcan!









- No puedes hablar, hacer ruidos o cantar...
- No puedes hacer gestos con tus dedos, ¡solo con las cartas!
- No puedes crear letras o números con las cartas jusa solo tu imaginación!



### Ť SÍ, SÍ puedes: \_\_\_\_\_

- Usar TANTAS CARTAS como quieras.
- Juntar las cartas, poner una sobre otra, combinarlas y MOVERLAS.
- Tapar parte de las cartas con tus dedos.
- **Realizar figuras 3D** con las cartas levantándolas de la mesa, ¡pero recuerda no hacer gestos con tus dedos!





Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versaille, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
47 /jeux.cocktailgames



