

2-9

15'

10+

# MANUAL DE JUEGO

## CALIENTE CALIENTE

¡Enhorabuena! Solo por comenzar a leer este manual te has convertido en...  
**LA BRÚJULA.**

Para hacer una cálida introducción del juego a quienes te acompañan, debes leer estas líneas en silencio y solo debes leer en voz alta los párrafos con el fondo de color azul. El resto son indicaciones para La Brújula, o sea, tú.

A partir de ahora, tu objetivo será orientar a todas esas personas templadas que te rodean para que encuentren al Personaje Secreto.

Te proponemos utilizar una ardiente voz épica para dejar a todo el mundo helado con tu presentación. Vamos a por ello.

¡Calienta, que sales!

¡Atención, Equipo Buscador! Nos os perdáis, que la partida acaba de comenzar.

A partir de ahora yo seré **LA BRÚJULA.**

¿Recordáis aquel juego de la infancia en el que alguien se escondía y teníamos que encontrarle siguiendo pistas del tipo "frío; templado; ¡que te quemas!"? Pues os doy la bienvenida a ¡¡**CALIENTE, CALIENTE!!**

¡Guau, lo estás haciendo fenomenal!

Ahora, dale la caja y todo su contenido a alguien y tú sigue leyendo:

Toma, busca las 70 cartas de Personaje Secreto, barájalas y ponlas en la mesa junto a mí, boca abajo. Además, dame mis 4 Agujas de Brújula y mis 5 Fichas de Poder. También hay dos pizarras especiales que me pertenecen. Encuéntralas y dámelas. El resto, despejad el centro de la mesa, que me hará falta espacio para desplegar mi magia.

No te olvides de pedir las cosas por favor.  
Vas muy bien. Mantén la voz épica, es fundamental,  
como un gorro cuando tienes frío: funda-mental...



Consulta esta tabla para saber cuántas pizarras debe tener cada persona en cada ronda y sigue leyendo:

Personas en el Equipo Buscador	1	2	3-4	5-8
Pizarras por persona	6	3	2	1

Para terminar, tomad un rotulador y el número de pizarras que os corresponden para esta ronda. Entregadme el resto. En ellas escribiréis un concepto cuando yo os lo indique.

Debéis colaborar para descubrir quién es el Personaje Secreto. Yo os guiaré. Después de cada Búsqueda, nombraremos a una nueva Brújula. Cada persona será La Brújula una vez durante la partida.

La partida va a comenzar. Toma la primera carta de Personaje Secreto sin mostrarla al Equipo Buscador.

Elige el personaje que más te guste y continúa leyendo:

Habrás un máximo de 3 rondas por Búsqueda. En cada ronda, debéis escribir algo en vuestras pizarras. Puede ser un concepto, un personaje, lo que se os ocurra.

Ahora, escribid en cada una de vuestras pizarras.  
¡No vale copiar!

ALGO

Concédeles unos segundos.

Al principio no sabrán qué escribir, pero es parte del juego.  
Recuerda que tú solo puedes decir en voz alta lo resaltado en azul.  
Mientras escriben, coméntales lo siguiente:

No hagáis preguntas, escribid cualquier cosa que creáis que os pueda acercar al Personaje Secreto.  
Os recomiendo que os calentéis la cabeza para no escribir conceptos demasiado abiertos. Sed concretos y creativos. Y recordad: no podéis dejar ninguna pizarra en blanco.  
Mantened vuestras pizarras ocultas hasta que todo el mundo haya terminado.

Vigila que nadie lea las pizarras del resto y espera a que todo el mundo acabe.  
Ahora, toma todas las pizarras. Es el momento de colocarlas por la mesa junto con las 4 Agujas.

Puedes valerte de todo el espacio disponible en la mesa para distribuir las pizarras, colocándolas más o menos alejadas de las 4 Agujas para tratar de orientar al Equipo Buscador de la mejor manera posible.



Las Agujas representan la temperatura de las pistas:



HELADO



FRÍO



TEMPLADO



CALIENTE

Cuanto más frío, más lejano  
al Personaje Secreto.

Cuanto más calor, más próximo  
al Personaje Secreto.

Juega con la posición, la distancia y la agrupación de los elementos en toda la mesa para dar la mayor cantidad de información.

Mientras te organizas, di algo como...

¡Confíad en La Brújula e interpretad mis indicaciones con templanza!

Ten en cuenta que, una vez coloques las pizarras y las Agujas en un lugar de la mesa, ya no podrás volver a reubicarlas.

Además de colocar las pizarras y las Agujas, puedes usar cualquiera de las 5 Fichas de Poder (ver abajo).

Para ello, toma la Ficha de Poder que quieras utilizar, explica su función y colócala en la mesa como mejor consideres.



#### **ATENCIÓN**

Coloca esta ficha sobre una o varias pizarras, para indicar que hay algo relevante escrito en ellas.



#### **LO CONTRARIO**

Coloca esta ficha sobre una o varias pizarras, cuando quieras indicar que este concepto es totalmente opuesto al Personaje Secreto.



#### **PENSÁNDOLO MEJOR**

Toma una pizarra y cámbiala de sitio, si crees que así ayuda más al Equipo Buscador.



#### **OTRA OPORTUNIDAD**

Entrega una de tus pizarras especiales a una persona para que escriba un nuevo concepto, y colócala en la mesa.



#### **UNA PISTA**

Toma tu pizarra especial amarilla, anota una de las dos pistas que puedes encontrar en la carta, debajo del nombre del Personaje Secreto, y colócala en la mesa. No puedes utilizar esta Ficha de Poder en la primera ronda.

Cuando hayas terminado de organizar la mesa di lo siguiente:

La Brújula os guía con este despliegue. Ahora, es el momento de que converséis sobre lo que estáis viendo.

Concede unos minutos al Equipo Buscador para que debatan y compartan sus deducciones.

**Importante: No permitas que planifiquen sus próximos conceptos para la siguiente ronda.**

Ya habéis terminado la primera ronda. Tomad nuevas pizarras y seguid con la Búsqueda.

Reparte nuevas pizarras siguiendo la tabla del principio del manual y repetid el proceso con una nueva ronda.

Una vez hayáis jugado las tres rondas, habréis llegado al final de la Búsqueda. Tened en cuenta lo siguiente:

**Si, en cualquier momento de la Búsqueda, alguien escribe el nombre del Personaje Secreto en una pizarra, lo han encontrado y obtenéis los puntos correspondientes.**

**Si nadie ha escrito el nombre del Personaje Secreto en una pizarra a lo largo de las 3 rondas, el Equipo Buscador deberá proponer un personaje de forma consensuada y elegir a alguien que haga de portavoz para que lo diga en voz alta.**



**Si acierta**

Lo han encontrado y obtenéis los puntos correspondientes.



**Si falla**

Se les ha escapado y no recibiréis puntos.

Si lo han encontrado, **obtenéis tantos puntos como Fichas de Poder no hayas utilizado**. Anota los puntos en una hoja o en un dispositivo móvil.

A continuación, elige a alguien que todavía no haya sido La Brújula en esta partida para que os guíe en la siguiente Búsqueda.

Esta Búsqueda ha terminado y esta ha sido nuestra puntuación.  
Ahora, necesitamos a una nueva Brújula. ¡Te elijo a ti!

Borra las pizarras, entrega todo el material de la mesa y este manual a la nueva Brújula y comenzad una nueva Búsqueda.

Cuando todo el mundo haya sido Brújula una vez, la partida finaliza. Consulta la tabla de puntos al final de este manual para comprobar qué tal lo habéis hecho.

## RESUMEN

- Cada persona será La Brújula en una Búsqueda.
- Cada Búsqueda consta de hasta 3 rondas.
- La ronda consta de 5 pasos:
  1. La Brújula reparte las pizarras.
  2. Los Buscadores escriben conceptos.
  3. La Brújula coloca las pizarras y las Agujas en la mesa.
  4. La Brújula puede usar Fichas de Poder.
  5. El Equipo Buscador debate.
- **Importante:** En el tercer paso de las rondas 2 y 3, La Brújula solo coloca las nuevas pizarras, no puede recolocar las que haya colocado previamente, ni tampoco mover las Agujas.
- Si al finalizar la tercera ronda el Personaje Secreto no ha sido encontrado, el Equipo Buscador propone un personaje de forma consensuada y eligen a alguien para que haga de portavoz y decirlo en voz alta.
- Ganáis 5 puntos por cada personaje encontrado menos 1 punto por cada pondeer que haya utilizado la Brújula". Si no encontráis al personaje, no ganáis puntos. Anótalos antes de seguir jugando.

# TABLA DE PUNTUACIÓN

Buscadores	1	2	3	4	5	6	7	8
Perdidos en el hielo	<3	<5	<7	<9	<11	<13	<15	<17
Ni frío ni calor	4 a 7	6 a 11	8 a 15	10 a 19	12 a 23	14 a 27	16 a 31	18 a 35
Estáis que ardéis	>8	>12	>16	>20	>24	>28	>32	>36



## ATENCIÓN

Coloca esta ficha sobre una o varias pizarras, para indicar que hay algo relevante escrito en ellas.



## OTRA OPORTUNIDAD

Entrega una de tus pizarras especiales a una persona para que escriba un nuevo concepto, y colócala en la mesa.



## LO CONTRARIO

Coloca esta ficha sobre una o varias pizarras, cuando quieras indicar que este concepto es totalmente opuesto al Personaje Secreto.



## UNA PISTA

Toma tu pizarra especial amarilla, anota una de las dos pistas que puedes encontrar en la carta, debajo del nombre del Personaje Secreto, y colócala en la mesa. No puedes utilizar esta Ficha de Poder en la primera



## PENSÁNDOLO MEJOR

Toma una pizarra y cámbiala de sitio, si crees que así ayuda más al Equipo Buscador

**Hemos logrado que este juego encuentre su rumbo:**

Àlex M. Sanguino & Eloi Pujadas — Autores

Ramón Redondo — Ilustración y Maquetación

Jaime Wah — Dirección de Arte

David Vaquero — Desarrollo del juego

Sergio Pérez & Llubí — Revisión

Domingo Cabrero y Santiago Santisteban — Editores

Alexis Cavallé — Coordinador de producción

©2025 TRANJIS GAMES, S.L.  
(B-87478038) Calle del Clavo 14,  
Rivas Vaciamadrid, 28522. Madrid.

[tranjisgames.com](http://tranjisgames.com)

[info@tranjisgames.com](mailto:info@tranjisgames.com)

@tranjisgames

Todos los nombres de personajes mencionados son propiedad de sus respectivos titulares y se utilizan únicamente con fines lúdicos.

