

MIRA QUE ERES TONTO

COMPONENTES



25 fichas
de recompensa



200 cartas



3 fichas de error



2 tableros de equipo



1 reloj de arena
de 60 segundos

OBJETIVO DEL JUEGO

La comunicación es el núcleo de la interacción humana, y el lenguaje es una herramienta esencial para relacionarnos. Pero... ¿qué pasaría si tuviéramos que comunicarnos usando un idioma alterado, desconocido y misterioso?

En **MIRA QUE ERES TONTO**, debes formular frases sustituyendo todas las vocales de las palabras que digas por una única vocal. ¿Lograrás que tu equipo adivine la palabra? ¿Conseguirán entender lo que estás diciendo? ¡Con este juego, la diversión está garantizada!

PREPARACIÓN

- Dividíos en dos equipos con al menos dos personas por equipo.
- Cada equipo coloca delante de sí un tablero de equipo.
- Mezcla las 25 fichas de recompensa boca abajo y forma un cuadrante de 5x5 con ellas, en el centro de la mesa.
- Baraja todas las cartas y forma un mazo para colocarlo junto al cuadrante, boca abajo.
- Coloca el reloj de arena y las fichas de error junto al cuadrante.



CÓMO SE JUEGA

Comienza la partida el equipo con más personas cuyos nombres empiecen por vocal. En caso de empate, elegid aleatoriamente qué equipo empieza.

En cada ronda, un equipo intentará adivinar las palabras mientras el otro supervisa que el juego se desarrolle correctamente. El equipo activo elige a un vocalista, quien tratará de hacer que su equipo adivine las palabras de las cartas que robará. El vocalista cambia en cada ronda, de modo que todo el mundo tendrá la oportunidad de desempeñar este rol.

Las cartas muestran las cinco vocales (A, E, I, O, U), cada una asociada a una palabra diferente.

Quien haga de vocalista puede dar cualquier pista, pero debe sustituir todas las vocales que pronuncie por la única vocal vinculada a la palabra que ha elegido.

Quien haga de vocalista mantiene el mazo de cartas cerca. Roba una carta, la mira, elige una de las palabras y anuncia la vocal asociada a esa palabra. El equipo contrario se hace cargo del reloj de arena y de las fichas de error. En cuanto el vocalista anuncia la vocal de la primera palabra, el equipo contrario voltea el reloj de arena.

Quien haga de vocalista dispone de 60 segundos para conseguir que su equipo adivine el mayor número posible de palabras.

REGLAS PARA QUIEN HAGA DE VOCALISTA

- ✿ No puede decir una vocal diferente de la asociada a esa palabra que ha elegido.
- ✿ No puede hacer mímica ni cantar (pero sí puede decir letras de canciones).
- ✿ No puede usar rimas.
- ✿ No puede decir la palabra que hay que adivinar, ni siquiera una parte, ni palabras derivadas de ella. Por ejemplo: para que adivinen la palabra «Reina», no puede decir «Rey» o «Reino».
- ✿ No puede escoger otra palabra de la carta ni pasar a otra carta si su equipo no es capaz de adivinar la palabra elegida en primer lugar.

Ejemplo: Esta carta contiene las siguientes palabras:
«A – Fosa Nasal / E – Tractor / I – Elefante / O – Egipto / U – Sofá»

Para que su equipo adivine «Elefante», tiene que usar una única vocal: la «I».

Por ejemplo: «Is in inimil di trimpi grindî» – «Es un animal de trompa grande».



ERRORES

Si quien hace de vocalista pronuncia una vocal distinta de la anunciada, o incumple cualquiera de las reglas anteriores, el equipo contrario puede asignarle una ficha de error. Tras acumular tres fichas de error, la ronda finaliza inmediatamente y el equipo no podrá obtener fichas de recompensa (ver más abajo).

ADIVINAR LAS PALABRAS

Si el equipo activo adivina la palabra antes de que el tiempo acabe, quien haga de vocalista coloca la carta boca abajo delante de sí, roba una nueva carta, anuncia la vocal asignada a la palabra que quiere describir y continúa dando pistas siguiendo las reglas habituales.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina inmediatamente cuando se agota el reloj de arena. Ahora, el equipo activo puede recibir fichas de recompensa. Si han acumulado 3 errores, la ronda termina incluso si no se ha agotado el reloj de arena, y no reciben ninguna ficha de recompensa.

RECIBIR FICHAS DE RECOMPENSA

Por cada palabra acertada, el equipo toma 1 ficha de recompensa. Las fichas se toman **de una en una**. Si el equipo toma:

- Una ficha con una vocal que el equipo todavía no ha colocado en su tablero de equipo, se coloca encima de la vocal correspondiente.
- Una ficha con una vocal que ya ha sido cubierta en su tablero de equipo o una ficha vacía, **no sucede nada**. La ficha se devuelve al cuadrante, ocupando el mismo espacio y de nuevo boca abajo.
- Una ficha comodín «», puede cubrir cualquier vocal que todavía no tenga una ficha encima. Una vez colocada, ya no puede moverse.

FIN DE LA PARTIDA

El primer equipo que haya cubierto las **5 vocales** de su tablero de equipo gana la partida.

MODO EXPERTO

Si ya habéis jugado varias partidas, os recomendamos añadir estas variantes para incrementar la dificultad. Podéis añadir solo una o ambas.

VARIANTE 1: RECOMPENSAS LIMITADAS

En vez de tomar 1 ficha de recompensa por cada palabra acertada, tomad fichas siguiendo estos criterios:

- **1 o 2** palabras acertadas: 1 ficha de recompensa.
- **3 o 4** palabras acertadas: 2 fichas de recompensa.
- **5 o más** palabras acertadas: 3 fichas de recompensa.

VARIANTE 2: RESTRICCIÓN DE VOCALES

Quien haga de vocalista no puede elegir palabras asociadas a vocales que su equipo ya ha cubierto en su tablero de equipo. Por ejemplo: si ya están cubiertas la «A» y la «U», solo puede elegir las palabras asociadas a las vocales «E», «O» o «I».

Créditos edición original

Paolo Bianchi, diseño del juego
Simone Luciani, desarrollo
Studio Labo, ilustraciones
Arianna Santini, directora de arte
Giada Lo Duca, diseñadora gráfica
Giuliano Acquati, editor

Créditos edición en español

Paola Prieto, maquetación
Sergio Pérez, traducción y revisión
Gema Sanz y Llubí, revisión
Alexis Cavallé, director editorial
www.tranjisgames.com
 @tranjisgames



Cráneo Creations srl
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano – Italy
www.craniocreations.it/en



© 2026 Tranjis Games, S.L.
(ES-B87478038)
Calle Clavo 14, 28522,
Rivas Vaciamadrid, Madrid.