

Dos equipos enfrentados en un loco juego en el que cada líder da pistas al equipo contrario... ¡Qué jaleo! ¿Seréis capaces de dar pistas lo suficientemente concretas para vuestro equipo, pero aparentemente irrelevantes para que no las intercepte el rival? Esto es...

# DESPISTAS

 4-12

 30'

 10+

## COMPONENTES

1 baraja de 55 cartas

1 dado

## OBJETIVO DEL JUEGO

Divididos en dos equipos, os enfrentáis uno contra otro tratando de adivinar la mayor cantidad de conceptos, con la peculiaridad de que el equipo que primero responde a la pista de cada líder es el equipo rival.

Ganará el equipo que consiga adivinar 4 conceptos.

# PREPARACIÓN

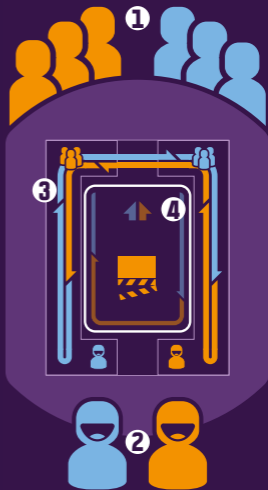
1 Dividíos en 2 equipos lo más equilibrados posible: el equipo **naranja** y el **azul**.

2 Cada equipo elige un líder. Ambos se colocarán juntos al otro lado de la mesa, cada uno en frente del equipo rival, de modo que queden cruzados, como se aprecia en la imagen.

3 Colocad la caja del juego en el centro de la mesa. Observad los iconos de las esquinas para orientarla correctamente. La caja es un recordatorio del flujo de la partida.

4 A continuación, barajad las cartas y situadlas dentro de la caja. La flecha debe apuntar hacia los equipos. Los líderes toman la primera carta.

Tratad de ser flexibles ya que, a veces, necesitaréis algo de tiempo para pensar las pistas y las respuestas. Recomendamos entre 20 y 60 segundos.



Colocad así la carta para que solo los líderes podáis leerla.

# CÓMO SE JUEGA

La partida consta de entre 4 y 7 rondas, cada una dividida en las siguientes fases:

## SELECCIÓN DEL CONCEPTO

Uno de los dos líderes toma la carta superior del mazo y la introduce en el borde de la caja de forma que ambos líderes puedan ver el listado de los conceptos. Así los equipos pueden ver el icono de categoría en la otra cara.

A continuación, lanzan el dado. El resultado indica qué concepto de la carta hay que adivinar esta ronda.

## VALIDACIÓN DEL CONCEPTO

Sed flexibles con lo que marque el dado. Os recomendamos que, antes de dar la primera pista, ambos líderes comprueben que conocen el concepto a adivinar. De lo contrario, pueden elegir otro poniéndose de acuerdo entre ellos.

## PISTA

El líder del equipo azul comienza dando una pista en la primera ronda 1º. En rondas posteriores lo hará el líder cuyo equipo acierte el concepto.

¿Qué se considera una pista válida?

Puede ser una palabra, una frase, una canción... Lo más importante es que la pista irá dirigida al equipo contrario, que será quien primero trate de adivinar el concepto.

Podéis restringir desde el inicio el tipo de pistas con el que queréis jugar: una única palabra, una frase, sólo mediante mímica, con un dibujo...

## RESPUESTA

El equipo contrario (el naranja en la primera ronda) trata de averiguar el concepto 2º, teniendo presente la categoría. Deben ponerse de acuerdo en una única respuesta.

Si adivinan el concepto, se quedan la carta, que representa 1 punto. Si fallan se produce un rebote.

## REBOTE

El otro equipo (aquel cuyo líder dio la pista esta ronda) trata de adivinarlo ahora 3º. Si lo acierta se quedan la carta, si fallan, el turno del otro líder ofrecerá una nueva pista 4º.

Las rondas transcurren alternando líderes y equipos, hasta que un equipo acierta. ¡Comienza una nueva ronda!



# EJEMPLO


El dado marca 1:



 **Teléfono**


 *E.T.*

**NO**

 *La cabina*

**NO**

 **Nueva York**


 *Sexo en Nueva York*

**TAMPOCO**


 *La jungla de cristal 3*

**NOOO...**

 **Sobrenatural**

 *Encuentros en la tercera fase*

**¡NO!** ¿no os acordáis que hemos dicho Nueva York?

 *¡Cazafantasmas!*

**¡SÍ!**



# FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando uno de los equipos consigue 4 cartas. ¡Enhorabuena, equipo!

# CAMBIO DE LÍDER

Si lo deseáis, entre ronda y ronda podéis cambiar de líder con otra persona del equipo, antes de sacar una nueva carta.

# ALARGAR LA COMPETICIÓN

Si queréis jugar partidas más largas, podéis aumentar el número de cartas que un equipo debe conseguir para ganar la partida.

## CRÉDITOS

© 2024 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)  
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Autor: **Marc Fresquet**

Dirección editorial: **Álex Garcigregor**

Diseño gráfico: **WAH! studio**

Desarrollo adicional: **David Vaquero**

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



@tranjisgames



**TRANJIS**  
GAMES

