

PERFECT WORDS

Un juego para 2 a 6 personas de 10 años en adelante.

Autoría: Paul-Henri Argiot. Ilustraciones: Christine Alcouffe.

¡Cread el mejor crucigrama e intentad pensar en las mismas ideas!

Componentes:

7 losetas con flechas:



1 bloc de notas:



6 lápices

Concepto

Perfect Words es un juego de **asociaciones de palabras** en el que **cooperaréis para crear la cuadrícula de un crucigrama e intentaréis coincidir en qué os sugiere cada definición**. Para ello decidiréis dónde colocar las palabras, intentando relacionarlas y también dónde colocar las flechas que indican las definiciones.

Cuantas más veces coincidáis, mejor puntuación lograréis. ¿Conseguiréis la medalla de oro?

Comunicación

Podéis hablar y comunicaros durante la partida, con una única limitación:

LO ÚNICO QUE NO ESTÁ PERMITIDO ES decir o mencionar las asociaciones que pensáis

Ejemplo, podéis decir «¿Me pasas aquella carta?», «Creo que tengo una idea para mejorar esta flecha», «¿Alguien entiende esta asociación?», etc.

10 fichas de concha para puntuar:



1 loseta de doble y 1 de nada:

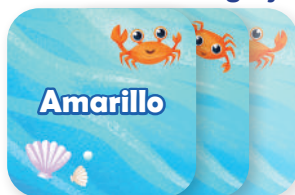


247 cartas de Palabra (de doble cara, para un total de ¡494 palabras!)

200 cartas de mar:



47 cartas de cangrejo:



Consejo: Después de cada partida, separa las cartas de cangrejo y guárdalas en una bolsita para que sea más fácil comenzar una nueva partida.

Preparación

Deja a un lado las fichas de concha, las losetas de doble («x2») y de nada («X») y el bloc de momento. Se usarán más adelante.

Toma **30 cartas de mar** y **10 cartas de cangrejo**. Barájalas juntas para formar **el mazo de palabras** y colócalo a un lado de la mesa.

Toma las **9 primeras cartas del mazo para formar una reserva de palabras a su lado**.

Habrán 10 palabras disponibles:

las 9 cartas de la reserva y la carta superior del mazo.

Apila las losetas de flecha en orden, colocando la «1» arriba del todo, la «2/3» debajo, luego la «4» y así sucesivamente hasta tener la «10» al fondo. Coloca esta pila de losetas cerca de la reserva de palabras.

Elegid o determinad al azar quién jugará el primer turno.

Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla en 3 fases diferenciadas, que se juegan en orden.

1. Crear el crucigrama

1 Quien juegue el primer turno elige una de las 10 palabras disponibles y la coloca en el centro de la mesa.

2 Después, coloca la primera carta del mazo en el hueco que dejó la palabra elegida.

Ejemplo: Ania empieza a jugar y elige la palabra «Fuego» como inicial (1).

Coloca la carta en el centro de la mesa y rellena la reserva inmediatamente (2).

El turno pasa a la siguiente persona en sentido horario.

En tu turno:

Coloca una palabra (obligatorio)

Elige una de las 10 palabras disponibles y colócala adyacente ortogonalmente a al menos otra carta o loseta que haya en el centro de la mesa.

Ejemplo: los recuadros azules indican todas las posiciones donde Ángela puede colocar la palabra que acaba de escoger («Animal»).



No olvidéis vuestro objetivo: alinear palabras que tenga sentido asociar para la segunda fase.

Después, rellena el mercado con la primera carta del mazo, salvo que tomaras la tuya de ahí.

Recordad: podéis colocar cartas adyacentes a losetas, no solo a otras cartas. Esto puede ayudaros a ganar tiempo o hacer que estén disponibles nuevas palabras.

Si la palabra que acabas de colocar está en línea con al menos otra palabra y no tienen asignada una flecha, DEBES asignarles una loseta de flecha



Para ello, toma la loseta superior de la pila y coloca la flecha apuntando a **las palabras que acabas de alinear, en cualquiera de los lados** (si no están ocupados).

Si la loseta tiene **dos flechas**, elige la que quieras para asignar a las palabras alineadas.

La otra flecha no puede apuntar a otra loseta de flecha o a una línea de palabras alineada que ya tenga asignada una flecha.

Si al colocar tu palabra creas múltiples alineaciones de palabras a la vez, elige una para asignarle una flecha.

Ejemplo: Arturo coloca la palabra «Árbol» junto a la palabra «Gigante». Toma la loseta con las flechas 2 y 3 y la coloca en cualquiera de los lados de la alineación de palabras que ha creado.



Puede elegir asignar a su alineación de «Gigante» y «Árbol» la flecha 2 o la flecha 3 de la loseta indistintamente.



¿Y si es imposible asignar una flecha a una alineación?
Si al colocar la palabra se crea una alineación de al menos 2 palabras pero no hay espacio a ninguno de los extremos para colocar una loseta de flecha, no es necesario colocar una flecha en dicha alineación. Por ejemplo, puede que la alineación creada ya esté encajada entre 2 losetas.



Fin de la fase de creación

La fase de creación del crucigrama termina inmediatamente cuando

**Se coloca la loseta con la flecha 10
- Y ADEMÁS -
Todas las flechas están asignadas a
una alineación de al menos 2 palabras.**

2. Anotar las asociaciones de palabras

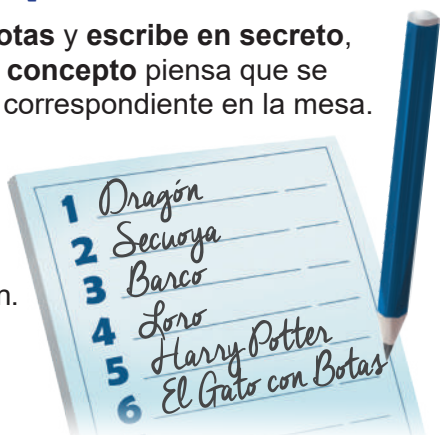
Cada persona toma una hoja del bloc de notas y escribe en secreto, para cada flecha (numeradas del 1 al 10) qué **concepto** piensa que se relaciona mejor con la alineación de palabras correspondiente en la mesa.

No está permitido repetir conceptos entre los 10 de tu hoja.

Un concepto puede ser una palabra, una palabra compuesta, un título, una marca, una frase corta... no hay más límite que vuestra imaginación.



Pero tened cuidado, pues cuanto más complicado sea un concepto, menos probable es que hayáis pensado en el mismo.



Restricción: Está prohibido escribir como concepto una palabra que comparta raíz con alguna de las palabras de la alineación correspondiente.

Ejemplo: si una flecha está asignada a las palabras «Libro», «Selva», «Hombre» y «Salvaje», no está permitido escribir el concepto «El libro de la selva». O, si una flecha apunta a las palabras «Pirata» y «Robar», no está permitido escribir el concepto «Piratería».

Losetas de doble y de nada

Sin mencionar los conceptos anotados en vuestras hojas, podéis dialogar y decidir en conjunto a qué flechas asignáis las losetas de doble («x2») y de nada («X»).



La flecha que tenga asignada **la loseta «X»** puntuará **ceró**.

La flecha que tenga asignada **la loseta «x2»** **doblará su puntuación**.



3. Puntuación y medallas

Revelad los conceptos para ganar conchas:

Anunciad en voz alta y en el orden de vuestra hoja los conceptos que hayáis anotado.

Para cada una de las 10 flechas, comprobad cuántas personas habéis escrito el mismo concepto y **colocad una ficha de concha en la flecha correspondiente**. Colocad la ficha de concha mostrando la cara correcta (1 concha o «Perfect», que vale 2 conchas) según el número de coincidencias según se indica en la tabla.

Personas jugando:	Coincidencias para ganar 1 concha:	Coincidencias mínimas para ganar 1 «Perfect»:
2	*	2
3 o 4	2	3 o más
5 o 6	3	4 o más

*Si jugáis dos personas, colocaréis todas las fichas de concha por el lado «Perfect».



Duplicad el número de fichas de concha que haya sobre la flecha con la loseta «x2» y no coloquéis ninguna concha sobre la flecha con la loseta «X».

Ejemplo con 4 personas:

Ángela dice: «Flecha 3, Pirata y Madera».

Ania escribió el concepto «Pierna» y Arturo escribió «Barril».

Ángela y Andrea anotaron «Barco».

Como 2 de 4 personas anotaron el concepto «Barco», colocan 1 concha sobre la flecha 3.



Como 3 de 4 personas anotaron el concepto «Dragón», colocan una ficha de concha por el lado «Perfect» sobre la flecha 1.

Además, como esta flecha tenía la loseta «x2»,

se duplica la cantidad de fichas: ahora son 2 fichas «Perfect», ¡para un total de 4 conchas!

Puntuación final: ¡Contad las conchas!

Sumad el número de conchas colocadas sobre las losetas de flecha para saber vuestra puntuación final. Recordad: las fichas de concha pueden mostrar 1 concha o bien 2 conchas (si muestran el lado «Perfect»).

Escribid vuestra puntuación de equipo
junto a la concha de vuestras hojas.



6

Según vuestra puntuación de equipo, se os otorgará una medalla:

6-7 🐚 :

¡Medalla
de bronce!



8-9 🐚 :

¡Medalla
de plata!



10-11 🐚 :

¡Medalla
de oro!



¡O incluso un logro si lo habéis hecho muy bien!

12-13 🐚 :

¡GENIAL!

14-16 🐚 :

¡INGREÍBLE!

17-20 🐚 :

¡MAGISTRAL!

Edición Original

Autoría: Paul-Henri Argiot • Ilustración: Christine Alcouffe
© 2023 TIKI Editions, 10 rue de Penthièvre 75 008 Paris, France.



Edición Española

Dirección editorial y traducción: Álex Garcigregor • Maquetación: Tizdeus
© 2023 Tranjis Games, S.L. (B-87478038), Calle Clavo 14,
28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.
tranjigsawes.com     @tranjigsawes



Variante: Pequeño Cangrejo

Para que la partida sea **más fácil**, tomad **20 cartas de mar** y **20 de cangrejo** al formar el mazo en la preparación de la partida.

Variante: Mar Abierto

Para hacer que la partida sea **más difícil**, tomad **únicamente 40 cartas de mar** al formar el mazo en la preparación de la partida.

Regla opcional: Puntuación individual



Cuando comprobéis los conceptos en la segunda fase de la partida, anotad junto a cada uno vuestra **puntuación individual**.

Para cada concepto, tu puntuación **será el número de personas que anotaron ese mismo concepto aparte de ti**.

Si eres la única persona que anoto ese concepto, no ganas puntos por él.

Duplica tu puntuación personal para la flecha con la loseta «x2». El concepto correspondiente a la flecha con la loseta de «X» no te hace ganar puntos.

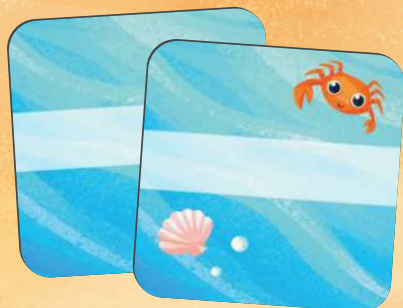
Ejemplo: «Flecha 5, Profesión y Fuego».

Ania dice «Bombero». Arturo también dice «Bombero».

Ángela exclama «¡Sí, es Bombero!». Andrea dice «Vaya, yo escribí Herrero».

Ania, Ángela y Arturo ganan cada uno 3 puntos por la flecha 5.

Andrea no se lleva puntos por esta flecha.



Cartas en blanco

En la caja del juego encontrarás 5 cartas en blanco.

Con ellas podréis escribir las palabras que queráis y personalizar vuestra copia de Perfect Words para que sea única. ¡Divertíos!

Agradecimientos del autor: Paul-Henri quiere agradecer a Louise y Céline por su apoyo diario. A sus amistades Flo, Math, Gérald, Olive... por conseguir que se alinearan los planetas para hacer que este juego viera la luz. A David y Julian por creer que todavía había sitio en el mundo de los juegos de mesa para un nuevo juego de asociaciones de ideas.

Resumen de reglas:

1. Crear el crucigrama.

En tu turno:

Coloca una palabra: Elige una de las palabras disponibles y colócala adyacente ortogonalmente a al menos otra carta o loseta que ya haya en el centro de la mesa.



Si dicha palabra está en línea con al menos otra palabra y no tienen asignada una flecha, **debes asignarles una loseta de flecha**, en cualquiera de los lados que no esté ocupado.

La fase de creación del crucigrama termina inmediatamente cuando se coloca la loseta con la flecha 10 y además todas las flechas están asignadas a una alineación de al menos 2 palabras.

2. Anotar las asociaciones de palabras. Cada persona anota en su hoja, en secreto y para cada flecha (de la 1 a la 10) qué concepto piensa que se relaciona mejor con la alineación de palabras correspondiente.

Doble o nada: dialogad y asignad la loseta de nada («X») a una flecha para puntuar cero y la loseta de «x2» a otra flecha para doblar su puntuación.

3. Puntuación y medallas. Anunciad en voz alta los conceptos que habéis anotado. Para cada una de las 10 flechas, coloca una ficha de concha sobre la flecha mostrando su cara con 1 concha o con «Perfect» (= 2 conchas) **en función** del número de coincidencias de su concepto, como se indica en la tabla:

Personas jugando:	Coincidencias para ganar 1 concha:	Coincidencias mínimas para ganar 1 «Perfect»:
2	*	2
3 o 4	2	3 o más
5 o 6	3	4 o más

*Si jugáis dos personas, colocaréis todas las fichas de concha por el lado «Perfect».



Doble o nada: Duplicad el número de fichas de concha que haya sobre la flecha con la loseta «x2» y y no coloquéis ninguna sobre la flecha con la loseta «X».

Sumad el número de conchas colocadas sobre las losetas de flecha para saber vuestra puntuación final:

6-7  :

¡Medalla de bronce!



8-9  :

¡Medalla de plata!



10-11  :

¡Medalla de oro!



12-13  :

¡GENIAL!

14-16  :

¡INGREÍBLE!

17-20  :

¡MAGISTRAL!