

Confusion

Confusión

Ravensburger

Edad: 10 a 99 años

Jugadores: 2 a 5

Contenido: 1 dado con colores
1 dado con palabras
1 dado de acción
19 tarjetitas de 1 punto
19 tarjetas de 3 puntos
15 tarjetas de confusión en 3 colores.

Sobre el juego:

Los dados del juego muestran 3 colores, pero al lanzarlos siempre faltará uno y deberás encontrar cuál es. En este juego tus sentidos se confundirán y harán que falles continuamente.

Objetivo del juego:

Conseguir tarjetas de puntos. 3 tarjetas pequeñas pueden cambiarse por una grande. El primer jugador en conseguir 3 tarjetas grandes gana el juego.

Preparación:

Antes comenzar el primer juego, las piezas deben separarse con cuidado. También es necesario preparar los dados, pegando los stickers correspondientes. Cada jugador debe tomar una tarjeta de confusión amarilla, roja y azul.

Desarrollo del juego:

El juego incluye 3 dados: 1 dado de colores, 1 dado de palabras y 1 dado de acción. En el dado de palabras sólo cuentan las palabras y en el dado de acción sólo cuentan las acciones.

Deberás ignorar los colores del fondo. Comienza jugando el jugador mayor. Cada jugador deberá lanzar los 3 dados al mismo tiempo. Una vez lanzados, existen dos posibilidades:

- 1 El color del dado de colores y la palabra del dado de palabras NO coinciden. Inmediatamente, cada jugador lanza la carta de confusión que no sea ni del color indicado en el dado de colores ni del color que sale escrito en el dado de palabras. Adicionalmente, todos los jugadores deberán decir el color de la tarjeta lanzada en voz alta. El dado de acción no cuenta aquí. Los jugadores que hayan lanzado la tarjeta correcta reciben una tarjeta de 1 punto.

Ejemplo: Imaginemos que el dado de colores muestra el color azul y el dado de palabras tiene escrita la palabra rojo sobre un fondo amarillo. No te confundas, ya que el color sólo está ahí para confundirte. En este caso, deberás lanzar la tarjeta de confusión de color amarillo y gritar "AMARILLO". Finalmente, cada jugador debe recoger la tarjeta que tiraron.

- 2** El color del dado de colores y la palabra del dado de palabras SÍ coinciden. **Ahora debes considerar el dado de acción.** Según el símbolo que indique el dado de acción deberás realizar una determinada acción (no debes tomar en cuenta el color del dado de acción). Los jugadores que realicen la acción correcta reciben una tarjetita de 1 punto. Los símbolos indican las siguientes acciones:



Todos los jugadores aplauden una vez



Todos los jugadores tocan la batería en la mesa



Todos los jugadores hacen "psst"



Todos los jugadores levantan los brazos, sin decir wow

Por ejemplo, en el caso de que el dado de acción indique el primer símbolo, el dado de colores indique el color rojo y el dado de palabras lleve escrita la palabra rojo, quienes reaccionan incorrectamente son:

- Los jugadores que han lanzado la tarjeta de confusión errónea
- Los jugadores que han dicho en voz alta el color erróneo
- Los que han realizado una acción errónea

Quién reacciona tarde o no reacciona es:

- El último jugador que tira la tarjeta
- El último jugador que realiza la acción
- El jugador que no tira ninguna tarjeta
- El jugador que no dice ningún color en voz alta
- El jugador que no realiza ninguna acción

Éstos deberán devolver una tarjetita de puntuación. Por el contrario, los demás recibirán una tarjetita. Los jugadores que no tengan tarjetas no podrán devolver ninguna, pero podrán continuar jugando. El jugador que tenga 3 tarjetitas puede cambiarlas por una tarjeta grande. Las tarjetas grandes no pueden perderse.

Fin del juego:

El juego termina cuando uno o más jugadores obtienen 3 cartas tarjetas grandes.

Desarrollo del juego:

A Confusión avanzado: Si el color del dado de colores tiene un círculo, la palabra del dado de palabras no cuenta, sino que cuenta el color. Sin el círculo, cuenta la palabra del dado de palabras, como es originalmente.

B Confusión creativo: Puedes atribuirle a los símbolos otros significados.