







ORÁCULO LOCO

REGLAMENTO




Los mensajes del oráculo son confusos y enigmáticos, pero con un poco de imaginación, las imágenes pueden interpretarse. ¿Verdad?

En este juego cooperativo, los dibujos ya están ahí. ¡Están esperando que los encuentres en las caóticas líneas que hay en cada pizarra! Tendrás que dibujar conceptos, pero sólo podrás seguir las líneas punteadas de tu pizarra.



Una vez que hayas terminado de dibujar y se acabe el tiempo, es el momento de las predicciones. ¿Podrás descifrar los enigmáticos dibujos del resto?



COMPONENTES

PIZARRAS



8X

PLUMONES



8X

CARTAS DE ORÁCULO

(La mitad superior con fondo blanco contiene conceptos más fáciles, la mitad inferior con fondo negro contiene conceptos más difíciles.)



240X



Además, van a necesitar un **TEMPORIZADOR** (por ejemplo, el de un celular) para saber cuándo han pasado 2 minutos.

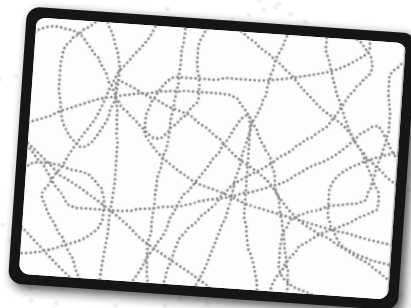
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Decidan si van a jugar con los conceptos fáciles o difíciles (con la mitad de fondo blanco o negro de las cartas de oráculo).

Baraja las cartas de oráculo con los conceptos bocabajo y forma un mazo de robo con ellas.

Para la primera partida, se recomienda usar los conceptos con fondo blanco, ya que son más sencillos.

Cada participante recibe un plumón y una pizarra, la cual debe colocar frente suyo con cualquier lado hacia arriba.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

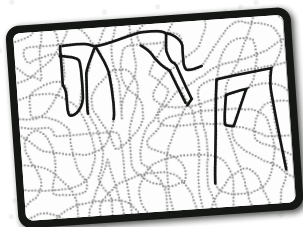
Cada ronda consta de 2 partes: primero el grupo completo va a **dibujar** al mismo tiempo en su pizarra, y luego, por turnos, cada participante debe **adivinar**.

DIBUJAR:

1. Cada participante roba una carta de oráculo del mazo de robo, la mira en secreto y luego coloca la carta de oráculo bocabajo frente suyo.
2. Cuando el grupo completo conozca su palabra, alguien debe activar el temporizador.
3. Ahora el grupo completo tiene 2 minutos para dibujar sus conceptos en sus pizarras.

Ten en cuenta lo siguiente:

- Sólo puedes dibujar sobre las líneas punteadas de tu pizarra.
- Puedes parar de dibujar donde quieras (no necesitas completar la línea punteada necesariamente).
- Puedes levantar el plumón y dibujar varias cosas, una al lado de la otra.
- No puedes dibujar letras, ni números.
- Puedes elegir libremente la orientación de tu pizarra, cuál lado está arriba y cuál está abajo.



4. Cuando hayas terminado de dibujar, gira la pizarra para que el resto pueda ver bien tu obra de arte. Para indicar desde qué dirección se debe observar, coloca el plumón debajo de tu pizarra. Nadie puede seguir dibujando una vez que se haya acabado el tiempo.

Luego será el momento de **adivinar**.

ADIVINAR:

En la primera ronda, va a comenzar adivinando la última persona en haber contemplado una obra de arte. En las rondas siguientes, comienza la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj.

1. Sin revelarlas, toma todas las cartas de oráculo que los participantes tienen frente suyo y añade el mismo número de cartas de oráculo del mazo de robo. Baraja bien todas esas cartas de oráculo, y colócalas bocarriba en el centro de la mesa.
 2. Por turnos, cada participante debe descartar una carta de oráculo del centro de la mesa. Debes excluir una palabra que creas que no está dibujada en ninguna pizarra.
- Para descartar una palabra, voltea la carta de oráculo con esa palabra.
 - Es importante que cada participante debe decidir por sí mismo en su turno. El resto no puede dar pistas o aconsejar de ninguna manera.

- Si tu palabra ha sido descartada no debes decirlo o indicarlo.

Luego de que el grupo completo haya descartado una palabra, deben quedar tantas cartas de oráculo como participantes en el centro de la mesa. Ahora pueden decir qué palabra han dibujado.

3. Coloca todas las cartas de oráculo que no fueron descartadas correctamente en una pila separada. Al final de la partida serán puntos negativos.

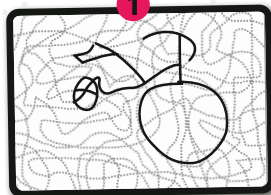
Devuelve todas las cartas de oráculo restantes de esta ronda a la caja. Cada participante debe borrar el dibujo de su pizarra, y debe entregarle su pizarra a la persona de su izquierda. Ahora están preparados para jugar una nueva ronda.



EJEMPLO

MARTÍN

1



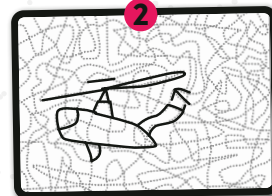
SEBA

4



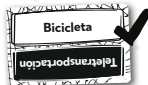
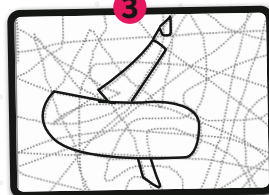
ALINA

2



VALE

3



PILA DE PUNTOS NEGATIVOS



Martín, Alina, Vale y Seba han decidido usar los conceptos fáciles. Luego de la fase de dibujar, Martín comienza a adivinar. Da la vuelta a la palabra "Motocicleta" y descarta de este modo una palabra que podría confundir al resto con la palabra "Bicicleta" que él ha dibujado.

Alina da vuelta a la palabra "Flor de Loto", Vale a "Avispa" y Seba a "Hamaca". De los cuatro conceptos que quedan sobre la mesa, tres se reconocieron correctamente: "Bicicleta" ①, "Helicóptero" ② y "Velero" ③. Sin embargo, Alina descartó la palabra "Flor de Loto" (el cuál era el concepto que dibujó Seba) y no "Pizza", por lo que el equipo recibe un punto negativo. Coloca la carta "Pizza" en una pila separada. En esta pila se van a acumular los puntos negativos que acumulen durante la partida.

FINAL

DE LA

PARTIDA

La partida termina después de 4 rondas. Es muy sencillo saber si lograron la victoria: han ganado si al final de la última ronda tienen como máximo tantos puntos negativos como participantes.

Ejemplo: pueden obtener como máximo 5 puntos negativos si el grupo es de 5 personas.

Si juegan con los conceptos difíciles, pueden tener como máximo el doble de puntos negativos que la cantidad de personas.

Ejemplo: pueden obtener como máximo 10 puntos negativos si el grupo es de 5 personas.

REGLAS

PARA

2 Y 3 PERSONAS

Al comienzo de cada ronda, cada participante saca 2 cartas de oráculo y debe dibujar ambos conceptos en su pizarra. No puedes indicar qué líneas pertenecen a cada palabra.

Si son 2 participantes, antes de empezar a adivinar deben agregar 4 cartas de oráculo más.

Si son 3 participantes, antes de empezar a adivinar deben agregar 6 cartas de oráculo más.

Al adivinar, deben ir turnándose para dar la vuelta de una de las cartas de oráculo hasta que cada participante haya dado vuelta 2 cartas de oráculo.



CRÉDITOS

Desarrollo del juego: 7 Bazis

Agencia: White Castle Games

Diseño de la caja: Eva Hook

Gestión de producto: Bella-Marie Tüshaus

Diseño y maquetación: Ramona Gaar, agencia de publicidad Rypka GmbH, www.rypka.at.

Todos los derechos reservados.

Traducción y revisión: Paulina Vasconcelo y Simón Weinstein

Licensed Edition of the Work. Original title: Krakel-Orakel© 2024 by frechverlag GmbH, Dieselstr. 5, 70839 Gerlingen, Germany, a division of Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München, Germany



Edición en español por
Fractal Juegos
Concordia 2258,
Providencia
www.fractaljuegos.com

