

26702 Confusion

Jugadores: 2 a 5, Edad: 10 a 99 años. Contenido: 1 dado de colores, 1 dado de palabras, 1 dado de acción, 19 tarjetitas de 1 punto, 19 tarjetas más grandes de 3 puntos, 15 tarjetas de “confusión en 3 colores”.

Descripción del contenido:

Confusion – son dados que muestran tres colores, pero con cada tirada falta uno, y tú tienes que encontrar cual es el que falta. ¿Sencillo? Pues no, puesto que en este juego tus sentidos se confundirán y harán que falles continuamente.

Atención: a este juego solo pueden jugar personas que sean capaces de reírse de sí mismas.

Objetivo del juego:

Hay que conseguir tarjetas de puntos. Tres tarjetas pequeñas se pueden cambiar por una grande. El primero en conseguir tres tarjetas grandes será el ganador.

Preparación del juego.

Antes de la primera partida, han de separarse todas las piezas con cuidado, y preparar el dado, en el cual han de pegarse las pegatinas correspondientes. Cada jugador coge una tarjeta de “confusión” amarilla, roja y azul.

Desarrollo del juego.

Al juego le corresponden 3 dados, un dado de colores, un dado de palabras y un dado de acción. En el dado de palabras lo único que cuenta son las palabras, al igual que en el dado de acción, lo único que cuenta son las acciones. Los colores del fondo serán ignorados. La partida comienza con el jugador mayor, los jugadores tirarán los tres dados por turnos. Ahora Existen dos posibilidades:

1. El color del dado de colores y la palabra del dado de palabras no coinciden. Cada jugador tira rápidamente aquella carta de Confusion que no sea ni del color del dado de colores ni del color que haya escrito en el dado de palabras. Además, todos deben decir este color en voz alta. El dado de acción no cuenta. Todos los jugadores que hayan tirado la tarjeta correcta reciben una tarjeta de 1 punto.

Ejemplo: el dado de colores muestra el color azul. El dado de palabras muestra la palabra rojo sobre fondo amarillo. El fondo amarillo no tiene ninguna relevancia y tan solo sirve para confundirte. El dado de acción muestra (ver figura). En este ejemplo el dado de acción no cuenta. Para obtener una tarjeta de las pequeñas, los jugadores deben tirar sobre la mesa la tarjeta de “confusión” amarilla y decir en voz alta “amarillo”. La acción será ignorada. Finalmente cada jugador vuelve a coger su tarjeta.

2. El color del dado de colores y la palabra del dado de palabras coinciden. Ahora el dado de acción si se tiene en cuenta. El color del dado de acción no tiene ningún tipo de relevancia. Según el símbolo que muestre se han de llevar a cabo las siguientes acciones: Todos los jugadores se dan una palmada (ver figura circular). Psst, tambor sobre la mesa. Todos los jugadores dicen “Psst”. WOW, Todos los jugadores levantan los brazos hacia arriba sin decir la palabra “WOW”. Todos los jugadores que hayan realizado correctamente la acción recibirán una tarjetita de 1 punto.

Ejemplo: El dado de colores muestra el color rojo. El dado de palabras muestra la palabra rojo sobre fondo amarillo. El fondo amarillo no tiene ningún significado, y solo sirve para confundirte. El dado de acción muestra (ver figura) sobre fondo azul. Tampoco tiene ninguna relevancia. Para obtener una tarjetita pequeña, los jugadores han de dar una palmada.

Los jugadores que han reaccionado incorrectamente en este ejemplo son:

- Los jugadores que han lanzado la tarjeta de “confusión” errónea.
- Los que han dicho en voz alta el color erróneo.
- Los que han llevado a cabo una acción errónea.

Los jugadores que han reaccionado tarde o no han reaccionado son:

- El último que tire la tarjeta.
- El último que diga un color en voz alta.
- El último que desarrolle la acción.
- Aquel que no tira ninguna tarjeta.
- Aquel que no dice ningún color en voz alta.
- Aquel que no lleva a cabo ninguna acción.

Estos deberán devolver una tarjetita pequeña de puntuación. Los demás recibirán una de éstas. Con el ajetreo no se puede comprobar siempre quien ha dicho qué. Por ello es mejor no jugar de forma obstinada y hacer la vista gorda. Los jugadores que no tengan tarjetitas de puntuación. Lógicamente no podrán devolver ninguna aunque la acción sea incorrecta. Eso sí, pueden seguir jugando. Aquel que tenga 3 tarjetitas las puede cambiar por una tarjeta grande, cuya puntuación es de tres. Puntos. ¡Las tarjetas con 3 puntos ya no se pueden perder!

Fin del juego.

La Confusion termina cuando uno o más jugadores consiguen reunir 3 tarjetas grandes.

Variantes.

Confusion profesional: Un paso más. 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 por norma general.

Confusion Creativa: Puedes darle a los símbolos otros significados. La creatividad en este juego no tiene límites.

Sugerencias:

- Dar saltitos a la vez que vas diciendo el nombre de una persona (no es que sea muy ameno, pero ¿Por qué no?)
- Decirle piropos al compañero de la izquierda.
- Echarle la bronca al compañero de la derecha
- Hacer muecas.
- Reírse.
- Mirar enojado.