

Twins

Un juego de **Stephen Glenn**, ilustrado por **Matt Rousel**

Idea general

En cada ronda, se muestran 11 fotos en la mesa. A contrarreloj, y simultáneamente, los jugadores crean 5 parejas asociando las imágenes según su tema, color, forma, etc. Cuantas más veces se haga una pareja, más puntos valdrá para quienes la hayan creado.

Contenido:

- 150 cartas de fotos (300 imágenes)
- 88 cartas numeradas del 1 al 11
- 1 tablero de juego
- 100 hojas de puntuación
- 1 reloj de arena (90 segundos)
- Reglas del juego

Objetivo

Conseguir la mayor cantidad de puntos en 4 rondas.

Preparación

Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Cada jugador coge en su mano las 11 cartas numeradas del color de su elección y una hoja de puntuación. Las cartas numeradas restantes se devuelven a la caja del juego. Baraja las cartas de fotos y colócalas formando un mazo.

El juego

Coloca las primeras 11 fotos alrededor del tablero, cada una delante de un número. Tomaos unos segundos para poder verlas bien. Dale la vuelta al reloj de arena.



Todo el mundo juega al mismo tiempo. Cada jugador deberá formar en secreto 5 parejas. Para hacer una pareja, toma las 2 cartas numeradas de tu mano que se correspondan con los números de las 2 fotos que quieras emparejar.

Colócalas una encima de la otra, boca abajo. Forma una pila con cada pareja. Al final, pon tu carta sin usar también boca abajo. Será tu "manzana podrida". ¡Esa carta puede proporcionarte puntos!

Presta atención puesto que cada imagen sólo se puede utilizar una vez.

Puntos

Una vez que todos los jugadores hayan completado sus parejas o bien se haya agotado el tiempo, hay que elegir a un jugador para que anuncie una pareja. Aquellos jugadores que hayan formado esa misma pareja levantan la mano y obtienen tantos puntos como el número de jugadores que hayan levantado la mano. A continuación, deberán anotar esos puntos en su hoja de puntuación.

Por ejemplo, si 3 jugadores han hecho la misma pareja, esos 3 jugadores consiguen 3 puntos cada uno.

Excepción: Si el jugador que anuncia su pareja es el único que la ha hecho, esa pareja no le proporciona punto alguno.

A continuación, los jugadores dejan a un lado la última pareja anunciada y le corresponde al siguiente jugador anunciar una de sus parejas restantes, y así sucesivamente hasta que se hayan anunciado todas las parejas.

Manzana podrida

Una vez anunciadas todas las parejas, los jugadores revelan cuál era su manzana podrida y puntúan dos veces el número de jugadores que tengan su misma manzana podrida.

Nota

Cuando anuncias tus parejas, puedes contar a los demás por qué has asociado esa pareja de imágenes. No es obligatorio, pero a menudo es divertido, ¡especialmente cuando las asociaciones son descabelladas! No dudes en preguntar acerca de las parejas de los demás jugadores.

Nueva ronda

La partida se juega de la misma manera durante las siguientes 3 rondas. Sólo debes darle la vuelta a las 11 cartas de fotos que se encuentran en la mesa para que dé comienzo la segunda ronda. Al final de la segunda ronda, tendrás que colocar 11 cartas de fotos diferentes.

Fin de la partida

El jugador con más puntos al final de la cuarta ronda será el ganador de la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

 @scorpionmasque
 facebook.com/scorpionmasque
 scorpionmasque.com



1 árbol cortado =
1 árbol plantado

© 2015 Le Scorpion Masqué inc. para la edición francesa
© 2012 R&R Games Inc. para la edición en inglés
© De la foto Ultimate: Gaëtan Dussault

El uso de cartas, ilustraciones, el título Qui Paire Gagne, el nombre Le Scorpion Masqué y el logotipo Le Scorpion Masqué están estrictamente prohibidos sin el consentimiento escrito de Le Scorpion Masqué Inc.

