

Setup de la partida

Colocamos todas las cartas transparentes formando uno o dos círculos en la mesa. La zona de juego será el interior del círculo. Barajamos las cartas de enigma formando un mazo y junto con las fichas las dejamos a un lado de la mesa.



Como se juega

El primer jugador, que puede ser el más creativo o el más joven, coge una carta de enigma del mazo y otro de los jugadores dirá un número del 1 al 8, que será el enigma marcado en la carta a resolver. Si la dificultad del enigma de la carta es muy alta o el jugador en cuestión no se ve capaz de afrontar el enigma o no lo conoce, puede sustituirlo por otro de la misma carta un número arriba o abajo.

Cuando el jugador tenga claro el enigma, debe leer la pista marcada con el símbolo rojo a los demás jugadores.

Ahora es cuando empieza el reto de la creatividad, utilizando todas las cartas transparentes que crea útiles, intentará que los demás jugadores acierten el enigma.

Podrá. Juntar cartas, poner cartas sobre otras, combinarlas, tapan una parte de las cartas, y moverlas.

No podrá. Hablar, hacer ruidos, cantar, hacer gestos con los dedos, crear números o letras con las cartas.



En el momento que coloca la primera carta en el centro de la mesa, el resto de jugadores podrán intentar resolver el enigma, diciendo tantas veces como quieran respuestas para ser el primero en acertar el enigma.

El primer jugador que resuelve el enigma y el jugador que colocó las cartas se llevan 1 punto. Si aciertan a la vez varios jugadores, ganan todos los acertantes 1 punto.

Nueva ronda



haciendo una ronda de desempate.



propone un reto difícil o muy difícil en según qué enigmas nos toquen.

Quizás ahí está su punto negativo, esa frustración al no ser capaces de hilvanar una exposición de cartas que nos haga disfrutar del juego y a su vez provocar la imaginación de los demás jugadores, aunque siempre podremos echar mano de algún enigma más sencillo o casero.

Las cartas transparentes usadas se vuelven a colocar en los círculos y en sentido horario será el turno del siguiente jugador, que robará una nueva carta de enigma siguiendo el mismo proceso de la anterior ronda.

Final de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores consiguen que se resuelvan 2 de sus enigmas, siendo el ganador quien más puntos tenga. En caso de empate, se resuelve

Variante

El juego nos propone crear nuestros propios enigmas, ya sean de intereses comunes del grupo de juego o de vivencias o gustos personales. Todo vale para un buen rato de diversión.

Valoración

Un party game donde realmente exprimimos nuestra capacidad creativa e imaginativa, ya que por sencillo que parezca, este juego nos