

illusion

Wolfgang Warsch



Jugadores: 2 a 5
Edad: desde 8 años
Duración: 15 minutos

¿Confías en tus ojos?

Contenido

12 cartas de flecha

98 cartas de colores



3 cartas de cada color (amarillo, rojo, verde y azul)

Anverso

Reverso

La información del reverso de cada carta de color indica el porcentaje presente de cada color en dicha carta.

Nota: El valor del porcentaje alude a lo incluido en el área blanca de la carta (el borde gris no cuenta).

Concepto del juego

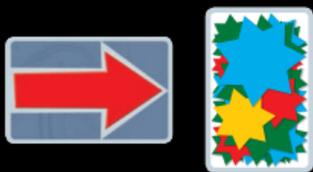
En cada ronda, una flecha determina **que color** está siendo jugado. Siguiendo la dirección de la flecha, se irá formando una fila de cartas en donde **la proporción del color designado** debe ir **incrementando progresivamente** con cada carta (los valores iguales se consideran correctos).



La proporción del color verde debe ir incrementando progresivamente de carta a carta, siguiendo la dirección de la flecha. Inmediatamente después de la flecha solo puede verse un poco de verde; a la derecha de la primera carta de color, bastante más. En la tercera carta está mucho más presente y por último, a la derecha del todo, una carta con mucho color verde. ¡Hasta ahora todo es correcto!

Preparación de la partida

Se barajan las **12 cartas de flecha** y se colocan en una pila **bocabajo** a un lado de la mesa. A continuación, se enseña la carta de flecha situada más arriba y se coloca **bocarriba** en el centro de la mesa. Al mismo tiempo, se barajan las **98 cartas de color**, se coloca toda la pila en el borde de la mesa por el **lado que muestra los colores bocarriba** y al lado de la pila de cartas de flecha. Se toma la carta de color situada más arriba en la pila y se coloca en el centro de la mesa bocarriba, al lado de la flecha. **Importante:** el reverso de la carta de color (con los valores porcentuales) **no** puede mirarse.

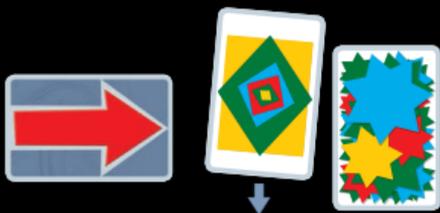


Se enseña la carta de flecha (color rojo) de más arriba de la pila y se coloca en el centro de la mesa. A su lado se pone la carta de color que esté situada más arriba de la pila de cartas de color.

Desarrollo del juego

Se determina al azar quién será el jugador o la jugadora inicial. Esa persona tomará la carta superior de la pila de cartas de color y deberá colocarla a la izquierda o la derecha de la carta de color ya colocada en la mesa, siguiendo la dirección de la flecha.

Muy importante: el reverso de la carta de color, que indica los valores porcentuales, no puede mirarse bajo ningún concepto.



Totoro toma la carta de color superior de la pila y la coloca a la izquierda de la carta ya situada sobre la mesa. Al hacerlo así, Totoro piensa que el porcentaje de color rojo va aumentando de izquierda a derecha.

A continuación, el siguiente jugador o jugadora en el sentido de las agujas del reloj deberá decidir si **crea** que la disposición de la serie **completa** es correcta hasta el momento o si, por el contrario, **pone en duda** que la serie **completa** sea correcta.

→ Si **cree** que la serie completa es correcta, tomará la carta de color superior de la pila y la añadirá a la serie ya existente: o bien a la izquierda del todo, a la derecha del todo o entre las dos cartas ya dispuestas. Las cartas deben situarse una junto a la otra de manera ordenada después de añadir la nueva carta.

Nota: está prohibido intercambiar las cartas de color que ya estén situadas en la mesa.



Ruth toma la siguiente carta de color de la pila y la coloca entre las cartas ya situadas sobre la mesa.

A continuación, le toca al siguiente jugador o jugadora (siguiendo las agujas del reloj), que deberá decidir si **cree** que la disposición de la serie **completa** es correcta hasta el momento o si por el contrario, **pone en duda** que la serie **completa** sea correcta. Mientras ningún jugador o jugadora ponga en duda que la serie sea correcta, se seguirá jugando en el sentido de las agujas del reloj como se ha descrito hasta ahora (por lo que en cada turno, la serie aumentará en una carta).



Después son los turnos de Moisés y Tanya, quienes añadirán cada uno una carta de color a la serie.

→ Cuando sea el turno de alguien que **no crea** que la serie completa sea correcta, debe decir «¡No lo creo!» fuerte y claro. En ese momento, se darán vuelta todas las cartas de color que se hayan colocado en la mesa y se comprobará si la serie era correcta o no leyendo los porcentajes del color. **De esta manera, la serie se considerará correcta** si los valores porcentuales correspondientes con el color de la flecha van incrementando de izquierda a derecha progresivamente.

Nota: si dos o más cartas seguidas tienen el mismo porcentaje para el color en juego, se considerará correcto.



Al contrario que Tanya, Totoro no cree que la serie completa sea correcta, por lo que dice «¡No lo creo!» fuerte y claro. A continuación se dan vuelta las cinco cartas. Efectivamente, después de 16 %, el valor porcentual que aparece es más pequeño (11 %): es decir, la serie es incorrecta.

→ Si la persona que dijo que la serie era incorrecta **tiene razón** – es decir, que había por lo menos un error en la serie (¡sin importar quién se equivocó!) –, recibirá la carta de flecha que estaba en juego como recompensa. **Totoro tenía razón, por lo que recibe la carta de flecha de color rojo como recompensa.**

→ Si el jugador o la jugadora que dijo que la serie era incorrecta no tiene razón – es decir, la serie completa era correcta –, recibirá la carta de flecha correspondiente la persona que puso la carta de color justo antes que quien había dudado.

Siguientes rondas y final del juego

Se retirarán todas las cartas de color del centro de la mesa, pues no serán usadas durante el resto de la partida. A continuación, se jugará la siguiente ronda, cuya preparación y desarrollo son exactamente iguales que en la ronda anterior. La nueva ronda comienza con el jugador o la jugadora que recibió la carta de flecha como recompensa en la ronda anterior. Siguiendo las reglas que se han descrito, se jugarán tantas rondas hasta que alguien obtenga 3 cartas de flecha: este jugador o esta jugadora será quien gane. Si lo prefieren, también se pueden jugar 12 rondas, obteniendo la victoria quien haya conseguido más cartas de flecha durante la partida.



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.